

माखनलाल चतुर्वेदी विश्वविद्यालय के नवीन  
सिलेबस अनुसार (हिन्दी सरल भाषा में नोट्स)



tomar institute

# तोमर इनसीट्पृष्ठ ऑफ कम्प्यूटर

बस स्टेण्ड के पास, बरेला, जिला-जबलपुर (म.प्र.)

## DCA-II SEM

## DTP With Pagemaker & Photoshop

“यदि आप माखनलाल चतुर्वेदी विश्वविद्यालय या किसी भी अन्य विश्वविद्यालयों से DCA या PGDCA कम्प्यूटर डिप्लोमा कोर्स कर रहे हैं तो यह NOTES आपके लिए बहुत उपयोगी है यहां पर आपको नवीन सिलेबस के अनुसार परीक्षा में पूछे जाने वाले सभी महत्वपूर्ण प्रश्न तथा उनके उत्तर मिलेंगे”



NITENDRA TOMAR  
B.Sc- MCA  
(Author)

यदि हमें अपने देश को Technical Education और Innovation में ऊपर ले जाना है, तो केवल डिग्री डिप्लोमा प्राप्त करने की दौड़ से बाहर निकलकर अपने प्रेक्षिकल और व्यवहारिक ज्ञान को ज्यादा महत्व देना होगा।

**SEMESTER-II**  
**2DCA3(B) -DTP WITH PAGEMAKER & PHOTOSHOP**  
**(ELECTIVE-II)**

**UNIT-I**

**Introduction to Desk Top Publishing, Introduction to Desk top Publishing (DTP), History, Definition, Need and Area of Application, Difference between a Word processor and publication Software, Use and importance of DTP in publication & Newspaper Printing, Various DTP Softwares, Introduction to Offset printing Technology, printers Formatting of a text: Typography, Fonts Point Size, Spacing, Breaks, Measurements etc., Types of printing: Lithography, Flexography, Gravure, Screen printing, Offset printing. Working of offset printing, Terms used in Offset printing: Bleed, CMYk, Impressions, Importance of D.T.P. in publication. Laser Printers – Use, Types, Advantage of laser printer in publication**

**UNIT-II**

**Adobe Page Marker- Introduction to Page Marker, Aldus & Adobe page Marker, previous and current versions of page Maker, Page Marker as a DTP Software, Attribute settings: Tools, Styles, Menus, Alignments, Grids, Guides etc., Keyboard shortcuts, page Layouts- margins and page orientations With Various page sizes, Text Editing and Manipulation, Filters, Import and Export options, Placing of Text and Images, Auto flow and Story Editor, Different Layout views, Tab setting, Columns & Gutters, Use of Styles, Palettes & Colours, Find Option & Documents Setup**

**UNIT-III**

**Adobe Page Marker – Page and documents setup, working with rulers, setting the unit measurement, Bullets, Column Balancing, Breaks, Text Wrapping, Windows & Orphan lines, Revert Command and its use, Using Drop Caps and various style formats, Editing of Graphics and Frames, OLE & Embedding, Plug-ins, Mathematic Equation, Table Editor and its use, Master pages, Headers & Footers, Frame Options, print setup Options, Managing and printing Publication – Tiles, multiple copies etc. Use of Page Marker in News Paper and Magazines**

**UNIT-IV**

**Introduction to Adobe Photoshop, Photoshop Documents, Various Graphic Files and Extensions- JPG, GIF, PNG, TIF, BMP, PSD, CDR, SVG ETC., Graphic Files: Vector Image and Raster Images. Definition, Features, Area of application etc. Advantages and Disadvantages Vector & Raster Graphics, Bitmap Graphics, Pixels, Application Programs to work on Vector Graphics and Raster Graphics, Various color Modes and Models: HSB, RGB, CMYK, Bitmap, Grayscale, Duotone Image: Image Size and Resolution, Changing Image size and Resolution, Getting Image from Input Devices, Creating New image in photoshop, Using File Browser, Opening and Importing Selecting Image, Adjusting Pixel, Snap command, Saving and Loading Selection, Deleting Selection**

## UNIT-V

**Photoshop – Introduction PSD files. Screen and work Area Interfaces: Menu Bar, Option Bar, Palette, Active Image Area, Tool Box List etc., Opening a file, Saving a File, Closing a File, Tool: Icons, Name and usage of Each tool, Setting History Option, Photoshop Layer & Palettes: Use of Layers, Why Use Layers, Using Layer Palette, Creating Layers and Layer Sets, Background layer. Working With layered Image: Layer and Layer sets, Selecting Layers, Displaying Content of a Layer, Duplicating Layers, Changing Order of Layers, Linking and Aligning Layers, Renaming, Deleting Layer, Color Coding, Rasterizing Layer, Setting Opacity and Blending, Layer Effect and Style, Applying Preset Style, Creating Custom Style, Masking Layer. Filters: Using Filter Gallery, Filter Gallery Dialogue box, Applying and Blending Filters, Choosing Various Filter Effects**

## Syllabus के अनुसार Questions

### UNIT-I

- Q1.** DTP क्या है ? DTP के इतिहास इसकी उपयोगिता किन Area में है समझाइये ?
- Q2** डेक्सटॉप पब्लिकेशन के लाभ बताइये ?
- Q3.** Word Processor और Publication Software में और अंतर बतलाइये ?
- Q4.** DTP का Publication और Newspaper प्रिंटिंग में उपयोग और महत्व बतलाइये ?
- Q5.** विभिन्न प्रकार के DTP Software के बारे में बतलाइये ?
- Q6.** Text की Formatting Typography, Fonts Point Size, Spacing, Breaks, Measurements को समझाइये ?
- Q7.** प्रिंटिंग के प्रकार समझाइये ?
- Q8.** Offset printing Technology के बारे में बतलाइये ?
- Q9.** Offset Printing की कार्यपाणी को समझाइये ?
- Q10.** Offset Printing से संबंधित Terms को समझाइये  
Bleed, CMYk, Impressions
- Q11** लेजर प्रिंटर क्या हैं? Laser Printer के Advantages Disadvantage बतलाइये

### UNIT-II

- Q1.** Pagemaker क्या है ? इसकी विशेषताएँ बतलाइये और Window का सचित्र वर्णन कीजिए
- Q2.** Pagemaker में Menu बार को समझाइये ?
- Q3.** Pagemaker में Toolbox को समझाइये ?
- Q4** Pagemaker के Version के बारे में बतलाइये ?
- Q5.** Pagemaker का DTP software के रूप में क्या उपयोग है समझाइये ?
- Q6** Pagemaker की Shortcut keys बताइये ?
- Q7.** पेजमेकर 7.0 में नया डॉक्यूमेंट कैसे बनाये ?
- Q8.** Pagemaker के Text Editing and Manipulation Options को समझाइये
- Q9.** Pagemaker में Import and Export options को समझाइये?
- Q10.** Pagemaker में Story Editor को समझाइये ?
- Q11.** Pagemaker में Different Screen views तथा Page Views को समझाइये ?
- Q12.** Pagemaker में Tab and Indent setting को समझाइये ?
- Q13.** Pagemaker में Columns & Gutters को समझाइये ?
- Q14.** Pagemaker में Palettes को समझाइये ?
- Q15.** पेजमेकर 7.0 में स्पेलिंग की जाँच कैसे करें ?
- Q16** पेजमेकर 7.0 में फाइंड और रिप्लेस विकल्प का प्रयोग कैसे करें
- Q17.** Pagemaker में Documents Setup को समझाइये ?

**UNIT-III**

- Q1. Pagemaker में Rulers का क्या उपयोग है समझाइये ?**
- Q2. Pagemaker में Bullets and Numbering को कैसे लगाए ?**
- Q3. Pagemaker में Text Wrapping को समझाइये ?**
- Q4. Pagemaker में Windows & Orphan lines, का क्या उपयोग है समझाइये ?**
- Q5. Pagemaker में Revert Command का क्या उपयोग है समझाइये ?**
- Q6. Pagemaker में Drop Caps को समझाइये ?**
- Q7. Pagemaker में Graphics and Frames को कैसे Edit करें?**
- Q8. Pagemaker में Plug-ins, को समझाइये ?**
- Q9. Pagemaker में Table Editor का क्या उपयोग है समझाइये ?**
- Q10. Pagemaker में Master pages को समझाइये ?**
- Q11. . Pagemaker में Headers & Footers को समझाइये ?**
- Q12. Pagemaker में Frame Options को समझाइये ?**
- Q13. AutoFlow का प्रयोग पेजमेकर में किस प्रकार किया जाता है ?**
- Q14. Pagemaker में print setup Options को समझाइये ?**
- Q15. Pagemaker का News Paper and Magazines Printing में क्या उपयोग है समझाइये ?**

**UNIT-IV**

- Q1. Adobe Photoshop के बारे में बतलाइये ?**
- Q2. विभिन्न Graphics File और इसके Extension को समझाइये ?**
- Q3. Vector Image and Raster Images. को समझाइये ?**
- Q4. Vector & Raster Graphics, Advantages and Disadvantages को समझाइये**
- Q5. विभिन्न color Modes and Models को समझाइये ?**
- Q6. Resolution, को समझाइये ?**
- Q7. photoshop में नयी Image कैसे बनाये**
- Q8 photoshop में Image से संबन्धीत options को समझाइये**
- Q9. Photoshop में Opening and Importing Selecting Image को समझाइये ?**
- Q10. Photoshop में Snap command, को समझाइये ?**

**UNIT-V**

- Q1. Photoshop में Screen and work Area Interfaces को समझाइये ?**
- Q2. Photoshop में सभी Tools के उपयोग को समझाइये ?**
- Q3. Photoshop में Opening a file, Saving a File, Closing a File, को समझाइये ?**
- Q4. Photoshop में Layer से संबन्धीत सभी Option को समझाइये ?**
- Q5. Photoshop में Filter Effects को समझाइये ?**

## UNIT-I

**Q1. DTP क्या है ? DTP के इतिहास इसकी उपयोगिता किन Area में है समझाइये ?**

### डी टी पी क्या है?

डेस्कटॉप पब्लिशिंग का शाब्दिक अर्थ छापी जाने वाली सामाग्री को अपनी मेज पर ही तैयार करना होता है अर्थात् अपनी मेज पर रखे उपकरणों द्वारा ही प्रकाशन का कार्य करना, इसका व्यवहारिक अर्थ है - कम्प्यूटर और उससे ज़ड़े उपकरणों द्वारा प्रकाशन का कार्य करना, दूसरे शब्दों में इस प्रणाली में पाठ्य कम्पोज करने, चित्र आदि बनाने से लेकर उन्हे विभिन्न पृष्ठों पर स्थान देने अर्थात् सेट करने तक का सारा कार्य अपनी मेज पर रखे कम्प्यूटर में ही किया जाता है और अंत में ऐसी मास्टर प्रति लेजर प्रिंटर पर छापकर तैयार कर ली जाती है, जिसे आप किसी छपाई की विधि जैसे ऑफसेट विधि से सीधे कागज पर उतार सकते हैं और इच्छानुसार कितनी भी प्रतिया छाप सकते हैं संक्षेप में, अपने डेस्कटॉप कम्प्यूटर की सहायता से पूरी तरह छापने योग्य दस्तावेज तैयार करना ही डेस्कटॉप पब्लिशिंग कहा जाता है, इसके लिये कई प्रकार के प्रोग्राम उपलब्ध हैं, जिनके द्वारा आप ट्रकडो में बंटी हुई सूचनाओं और सामाग्री को आपस में जोड़कर एक संपूर्ण दस्तावेज बना सकते हैं।



### डीटीपी का उपयोग क्यों?

परम्परागत प्रकाशन प्रणाली की तुलना में डीटीपी का उपयोग करना इसलिए सुविधाजनक है कि परम्परागत विधि में प्रकाशन की सामाग्री तैयार करने का कार्य मुख्यतः बाहरी व्यक्तियों जैसे चित्रकारों डिजायनरों कम्पोजीटरों और प्रूफ रीडरों पर निर्भर करता है जबकि डेस्कटॉप प्रकाशन प्रणाली में यह कार्य प्रायः एक ही व्यक्ति के अपने हाथ में होता है बाहरी व्यक्तियों पर निर्भरता के कारण परम्परागत विधि में कोई प्रकाशन अपने रूप में तैयार होने तक बहुत समय ले लेता है, जबकि डीटीपी में यह कार्य बहुत कम समय में सम्पन्न कर लिया जाता है डेस्कटॉप प्रकाशन में समस्त कार्य एक ही स्थान पर किया जाता है भले ही कई व्यक्तियों द्वारा किया जा रहा हो इसलिये इसमें स्वभाविक रूप से कम समय लगता है इसलिए इससे कोई भी सामाग्री अपना महत्व खो देने से पहले ही छापकर संबंधित व्यक्तियों तक पहुंचाई जा सकती है इससे प्रकाशन का उददेश्य भी सफल होता है, डीटीपी विधि से प्रकाशन करने में समय और साधनों की भारी बचत होती है, जिससे प्रकाशन का मूल्य कम होता है और अधिक से अधिक व्यक्तियों तक पहुंचाया जा सकता है।



डीटीपी का एक विशेष लाभ यह है कि इसमें तैयार किए गये प्रकाशन को किसी भंडारण माध्यम जैसे हार्ड डिस्क, फ्लॉपी, सीडी, चुम्बकीय टेप आदि पर उतार कर दीर्घ काल तक सुरक्षित रखा जा सकता है और आवश्यकता पड़ने पर उसको पूर्ण रूप में या उसके किसी भाग को पुनः छापा जा

सकता है अथवा अन्य प्रकाशन में उपयोग किया जा सकता है परम्परागत विधि की तरह इसमें टाइप सेट किए हुए पेजों को भौतिक रूप में सुरक्षित नहीं रखना पड़ता परम्परागत प्रणाली में किसी प्रकाशन को फिर से छापने के लिए प्रकाशन की समस्त प्रक्रिया पूरी तरह दोहरानी पड़ती है, जबकि नवीन प्रणाली में सारा कार्य अपने अंतिम रूप में तैयार रखा रहता है, उसे केवल प्रिंटिंग प्रेस तक पहुंचाना होता है।

### डीटीपी का इतिहास

**1970** में डेस्कटॉप प्रकाशन को सबसे पहले ज़ेरॉक्स **PARC** में विकसित किया गया था। एक विरोधाभासी दावे में कहा गया है कि **1983** में फिलाडेल्फिया के एक सामुदायिक समाचार पत्र में जेम्स डेविस द्वारा विकसित कार्यक्रम के साथ डेस्कटॉप प्रकाशन शुरू हुआ था। प्रोग्राम टाइप प्रोसेसर वन एक **WYSIWYG** डिस्प्ले के लिए ग्राफिक्स कार्ड का उपयोग करके एक पीसी पर चला गया और इसे **1984** में सर्वश्रेष्ठ जानकारी द्वारा व्यावसायिक रूप से पेश किया गया। डेस्कटॉप टाइपिंग केवल सीमित पृष्ठ मेकअप सुविधाओं के साथ **1978-9** में **TeX** की शुरुआत के साथ आई थी, और **1980** के दशक में इसे **LaTeX** द्वारा बढ़ाया गया था।

**Macintosh** कंप्यूटर प्लेटफॉर्म को **Apple** द्वारा **1984** में बहुत धूमधाम के साथ पेश किया गया था, लेकिन शुरुआत में, मैक में शुरुआत में **DTP** क्षमताओं की कमी थी। **1985** में **Apple LaserWriter** प्रिंटर की जनवरी में शुरुआत के साथ **DTP** बाजार में विस्फोट हुआ और बाद में जुलाई में **Aldus** से पेजमेकर सॉफ्टवेयर की शुरुआत हुई, जो तेजी से डेस्कटॉप प्रकाशन के लिए मानक सॉफ्टवेयर अनुप्रयोग बन गया। इसकी उन्नत लेआउट विशेषताओं के साथ, पेजमेकर ने माइक्रोसॉफ्ट प्रोसेसर जैसे शब्द प्रोसेसर को केवल रचना और विशुद्ध रूप से पाठ दस्तावेज़ों के संपादन के लिए तुरंत हटा दिया। शब्द "डेस्कटॉप प्रकाशन" को एल्डस के संस्थापक पॉल ब्रेनडर्ड के लिए जिम्मेदार ठहराया गया है।

डेस्कटॉप प्रकाशन के आगमन से पहले, टाइप किए गए दस्तावेज़ों (हस्तालिखित दस्तावेज़ों के विपरीत) के उत्पादन के लिए ज्यादातर लोगों के पास एकमात्र विकल्प एक टाइपराइटर था, जो केवल एक मुट्ठी भर टाइपफेस (आमतौर पर निश्चित-चौड़ाई) और एक या दो फँन्ट आकार की पेशकश करता था। वास्तव में, एक लोकप्रिय डेस्कटॉप पब्लिशिंग बुक द मैक का टाइपराइटर नहीं था, और उसे वास्तव में यह बताना था कि मैक एक टाइपराइटर की तुलना में बहुत अधिक कैसे कर सकता है।

एडोब सिस्टम्स द्वारा विकसित बिहाइंड द सीन्स टेक्नोलॉजीज पेशेवर डेस्कटॉप प्रकाशन अनुप्रयोगों के लिए आधार निर्धारित करते हैं। **LaserWriter** और **LaserWriter** प्लस प्रिंटर में उच्च गुणवत्ता, स्केलेबल **Adobe PostScript** फॉट उनकी **ROM** मेमोरी में निर्मित शामिल थे।

**LaserWriter** की पोस्टस्क्रिप्ट क्षमता ने प्रकाशन डिजाइनरों को एक स्थानीय प्रिंटर पर फ़ाइलों को प्रूफ करने की अनुमति दी, फिर ऑप्टिकल रिज़ॉल्यूशन **600+** पीपीआई पोस्टस्क्रिप्ट प्रिंटर जैसे लिनोट्रॉनिक से उपयोग करके डीटीपी सेवा ब्यूरो में उसी फ़ाइल को प्रिंट करें। बाद में, मैकिंटोश **II** को जारी किया गया जो डेस्कटॉप प्रकाशन के लिए अधिक उपयुक्त था क्योंकि इसकी अधिक विस्तारशीलता, बड़े रंग के मल्टी-मॉनीटर डिस्प्ले के लिए समर्थन, और इसके एससीएसआई स्टोरेज

इंटरफेस के कारण जो तेज उच्च क्षमता वाली हार्ड ड्राइव को सिस्टम से जुड़े रहने की अनुमति देता था। जब **1986 में MS-DOS** कंप्यूटरों के लिए **GEM-** आधारित वेचुरा प्रकाशक को लाया गया था, तब मैकिन्टोश-आधारित प्रणालियाँ बाज़ार में हावी रही।

सॉफ्टवेयर को **Apple-II** और कमोडोर 64 जैसे 8-बिट कंप्यूटरों के लिए भी प्रकाशित किया गया था: होम पब्लिशर, द न्यूज़रूम और जियोप्रयोग। अपने शुरुआती वर्षों के दौरान, डेस्कटॉप प्रकाशन ने अप्रशिक्षित उपयोगकर्ताओं के परिणामस्वरूप एक खराब प्रतिष्ठा हासिल कर ली, जो खराब संगठित, अव्यवसायिक रूप से दिखने वाले "फिरौती नोट प्रभाव" लेआउट का निर्माण करते थे; इसी तरह की आलोचना को एक दशक बाद वर्ल्ड वाइड वेब प्रकाशकों के खिलाफ फिर से लगाया गया था। हालांकि, कुछ डेस्कटॉप प्रकाशक जिन्होंने कार्यक्रमों में महारत हासिल की, वे वास्तव में पेशेवर परिणामों का एहसास करने में सक्षम थे। 1980 के दशक में डेस्कटॉप प्रकाशन कौशल को कैरियर में उन्नति में प्राथमिक महत्व माना जाता था, लेकिन अधिक उपयोगकर्ता-अनुकूल डीटीपी सॉफ्टवेयर तक पहुंच में वृद्धि ने डीटीपी को कला दिशा, ग्राफिक डिजाइन, मल्टीमीडिया विकास, विपणन संचार और प्रशासनिक करियर के लिए एक माध्यमिक कौशल बना दिया है। **DTP** कौशल का स्तर कुछ घंटों में सीखा जा सकता है दस्तावेजों के लिए उपयुक्त बनाया।

### डेस्कटॉप प्रकाशन का उपयोग )Uses of Desktop Publishing)

पाठ्य तैयार करना (**Creating Text**) इस चरण में सामान्यतया किसी वर्ड प्रोसेसर द्वारा पाठ्य सामग्री तैयार की जाती है, जिसमें टाइप करना, प्रूफ देखना, वर्तनी की जांच करना, सम्पादन करना, संशोधन करना आदि शामिल होता है।



1. चित्र तैयार करना (**Creating Illustrations**)
  2. पेज की डिजाइन बनाना (**Designing Page**)
  3. पेज तैयार करना (**Making The Page**)
  4. प्रकाशन को छापना (**Printing The Publication**)
  5. प्रकाशन के अंतिम रूप देना (**Finalizing the Publication**)
- चित्र तैयार करना

### Creating Illustrations

यह कार्य सामान्यतया दो प्रकार से किया जाता है या तो किसी ग्राफिक सॉफ्टवेयर द्वारा आवश्यक चित्र बना लिये जाते हैं या पहले से बने हुए अथवा छपे हुए चित्र को किसी स्कैनर द्वारा इलैक्ट्रॉनिक डाटा में बदलकर कम्प्यूटर में स्टोर कर लिया जाता है इस विधि में स्कैनर की क्षमता अधिक महत्वपूर्ण होती है आवश्यकता के अनुसार इन दोनों विधियों का उपयोग करके सभी प्रकार के चित्र रेखाचित्र, फोटो आदि तैयार कर लिये जाते हैं।

### पेज की डिजाइन बनाना (Designing Page)

इस चरण में प्रत्येक पृष्ठ का खाका तैयार किया जाता है इसमे पृष्ठ की लंबाई, चैडाई और चारों ओर छोड़े जाने वाले हाशिए तय कर लिये जाते हैं यह कार्य डीटीपी सॉफ्टवेयर द्वारा करना कही आसान है क्योंकि उसमे आप विभिन्न प्रकार की डिजाइन मिनिटो मे बनाकर देख सकते हैं कि कौन सी डिजाइन आपके लिये सर्वश्रेष्ठ रहेगी।

### पेज तैयार करना (Making The Page)

यह चरण सबसे अधिक महत्वपूर्ण होता है, वास्तव मे यही डीटीपी का मुख्य चरण है, इनमे समस्त तैयार की हुई सामाग्री को इलेक्ट्रॉनिक पृष्ठ पर अच्छी तरह लगाया जाता है इसमे पाठ्य के फाण्ट आकार तथा चित्रों के आकार के बारे मे निर्णय लिये जाते हैं और उन्हे इस प्रकार लगाया जाता है कि प्रत्येक प्रष्ठ अधिक अधिक सुन्दर और उपयोगी बने डीटीपी सॉफ्टवेयर द्वारा ऐसा करना बहुत सरल होता है क्योंकि इसमे आप अपने कम्प्यूटर की स्क्रीन पर ही किसी पेज को कई प्रकार से लगाकर देख सकते हैं कि कौन सा प्रकार सबसे अच्छा रहेगा।

### प्रकाशन को छापना (Printing The Publication)

इस चरण मे इलैक्ट्रॉनिक रूप से तैयार किए गए प्रकाशन के सभी पृष्ठों को किसी लेजर प्रिंटर पर छापा जाता है इस चरण मे परम्परागत विधि और डीटीपी विधि मे अंतर साफ मालूम पड़ता है, क्योंकि परम्परागत प्रकाशन मे सामाग्री भातिक रूप मे पहले ही छपी हुई उपलब्ध होती है जबकि डीटीपी मे सामाग्री सबसे बाद मे छापी जाती है।

### प्रकाशन के अंतिम रूप देना (Finalizing the Publication)

इस चरण मे प्रकाशित दस्तावेज को एक बार पुनः भली प्रकार देखकर उसके खाके और सामाग्री मे यत्र तत्र संशोधन किए जाते हैं और अंतिम बार छाप कर वह प्रति ऑफसेट छपाई के लिए दे दी जाती है।

**Q2** डेक्सटॉप पब्लिकेशन के लाभ बताईये ?

### Advantages of DTP (डेक्सटॉप पब्लिकेशन के लाभ)

डीटीपी सॉफ्टवेयर का मुख्य काम इच्छित प्रिन्टिंग के कार्य तेजी से कम्प्यूटर पर सेट करना हैं। कुछ सॉफ्टवेयर एकल पेज डिजाइनिंग के लिए प्रयोग होते हैं, जैसे कोई पोस्टर की डिजाइन बनाना हैं, या लेटरपैड की डिजाइन बनाना आदि। कुछ सॉफ्टवेयर बहु पेज दस्तावेज के सेटिंग के लिए प्रयोग होते हैं, जैसे किसी किताब की सेटिंग करना आदि। डीटीपी से सम्बंधित कार्य करने के लिए कई सॉफ्टवेयर होते हैं जिनसे हम किसी भी **Document, image** को बहुत ही जल्दी और आसानी से तैयार कर सकते हैं जैसे -

**Adobe Pagemaker**

**Adobe Photoshop**

**Coral Draw**

**Adobe in Design**



## Adobe Frame maker Page Plus

कम्प्यूटर पर आधारित डेक्स टॉप पब्लिशिंग प्रणाली के निम्न लाभ हैं-

- **गति (Speed) :-** पुरानी पद्धति की तुलना में इस प्रणाली में काम बहुत अधिक तेजी से किया जा सकता है। इसमें ना सिर्फ नये काम बना सकते हैं, अपितु पहले बनाये गये काम को भी तेजी से सुधार सकते हैं। इसमें टेक्स्ट फॉर्मेटिंग, फोटो में बदलाव करना आदि काम बहुत तेजी से किये जा सकते हैं।
- **बदलाव (Changes) :-** इस प्रणाली में बनाये गये डॉक्यूमेंट या फाइल में आसानी से सुधार एवं बदलाव कर सकते हैं। इसमें विभिन्न कामों को संग्रहित कर सकते हैं, जिससे उसे किसी भी समय खोल कर उसमें बदलाव कर सके इस प्रणाली में आप मूल डिजाइन को वैसे ही रखते हुए नये बदलाव भी कर सकते हैं। सभी डेक्स टॉप पब्लिकेशन पैकेज में आपके द्वारा किये गये बदलाव स्क्रीन पर दिखते हैं। आधुनिक इंटरनेट के युग में आप दूरस्थ (**remote location**) कम्प्यूटर की डिजाइन में भी बदलाव कर सकते हैं।
- **पेज सजावट (Page Formatting) :-** डेक्स टॉप पब्लिकेशन के बहुत से सॉफ्टवेयर में विभिन्न पेज लेआउट दिये हैं, तथा बहुत से पेज सजावट के टूल हैं। कम्प्यूटर में विभिन्न प्रकार के टेक्स्ट के प्रकार, जिन्हें हम **font** कहते हैं, उपलब्ध रहते हैं। इसमें विभिन्न प्रकार की बार्डर, क्लिप आर्ट पिक्चर, सिम्बल आदि उपलब्ध हैं, उनकी सहायता से बहुत अच्छे तरीके से पेज की फॉर्मेटिंग कर सकते हैं।
- **कम लागत (Low cost) :-** पुराने समय में किसी किताब की कंपोजिंग करने के लिये बहुत अधिक समय लगता था, तथा उसमें बहुत से कुशल व्यक्तियों की आवश्यकता होती थी। यदि किसी काम में चित्र या पिक्चर डालना हो तब कुशल कलाकार की आवश्यकता होती थी। परन्तु आज किसी भी काम को डीटीपी पैकेज की सहायता से बड़ी किताब की भी कंपोजिंग बहुत जल्दी एवं अच्छी तरीके से की जा सकता है। डीटीपी पैकेज के कारण कंपोजिंग की लागत बहुत कम हो गई हैं।
- **विभिन्न टूल (Various tool) :-** लगभग सभी डीटीपी पैकेजों में **spell check, index, find and replace** आदि टूल होते हैं इन टूल की सहायता से कार्य त्रुटि रहित एवं आसान हो गया है। यदि किसी व्यक्ति को किसी भाषा की बहुत अधिक जानकारी नहीं है, तब वह कंपोजिंग का कार्य कर सकता है। वर्तमान में कुछ सॉफ्टवेयर में अनुवाद (**translation**) की भी सुविधा दी गई हैं।
- **फान्ट कर्निंग (Font Kerning) :-** अंग्रेजी भाषा में जब कोई टेक्स्ट टाइप करते हैं, तब उनके कैरेक्टर के बीच की दूरी अलग अलग रहती हैं। यह दूरी उन दो कैरेक्टर के **shape** पर निर्भर होती हैं। उदाहरण के लिए “**TODAY**” इस शब्द में “**A**” और “**Y**” के बीच अधिक दूरी हैं। इस प्रकार कैरेक्टर की दूरी अलग अलग होती हैं। फान्ट कर्निंग सुविधा से हम कैरेक्टर की दूरी सेट कर सकते हैं। इससे टेक्स्ट डाटा अच्छा एवं पढ़ने में सरल हो जाता है।

### Q3. Word Processor और Publication Software में और अंतर बतलाइये ?

## What is Word Processing वर्ड प्रोसेसिंग क्या है?

माइक्रोसॉफ्ट वर्ड जैसा एक **Word Processor** मूल रूप से एक इलेक्ट्रॉनिक टाइपराइटर एप्लिकेशन है, जब भी आवश्यकता होती है संपादन सामग्री के विकल्प के साथ। वर्ड प्रोसेसिंग दस्तावेजों को इलेक्ट्रॉनिक रूप से मुद्रण या देखने के लिए टाइप करने की अनुमति देता है और इसमें कुछ अतिरिक्त विशेषताएं हैं जैसे वर्तनी जाँच, प्रारूपण और सूचियाँ। ये अतिरिक्त विशेषताएं उपयोगकर्ता को सरल टेक्स्ट संपादकों की तुलना में अधिक दस्तावेज नियंत्रण प्रदान करती हैं। किसी भी वर्ड प्रोसेसिंग एप्लिकेशन के लिए सामान्य विचार अंतिम दस्तावेज को संपादित और प्रारूपित करने में सक्षम होना है। इस प्रकार, लाभ में शामिल हैं:

## What is Desktop Publishing डेस्कटॉप प्रकाशन क्या है?

डेस्कटॉप प्रकाशन उतना ही अच्छा है जितना कि एक पर्सनल कंप्यूटर के भीतर एक मिनी-प्रिंटिंग प्रेस होना। प्रकाशन सॉफ्टवेयर प्रत्येक दस्तावेज के लिए पृष्ठ लेआउट को डिज़ाइन करने में मदद करता है। डेस्कटॉप प्रकाशन अनुप्रयोगों में उपकरण उपयोगकर्ता को लेआउट को कॉन्फिगर करने में मदद कर सकते हैं, जहां चीजें अंतिम डिजाइन में मुद्रित होती हैं और चीजें कैसे मुद्रित होती हैं। डेस्कटॉप पब्लिशिंग ट्रूल्स समझने और उपयोग करने में सरल हैं, साथ ही निरपेक्ष लेआउट नियंत्रण होने के कारण यह वर्ड प्रोसेसिंग एप्लायसेस से अलग है। ओपन सोर्स डेस्कटॉप पब्लिशिंग ट्रूल्स की एक सूची यहां सूचीबद्ध है। शब्द संसाधन उपयोग पर लाभ में शामिल हैं:

- घर या कार्यालय में डेस्कटॉप प्रकाशन कम खर्चीला हो सकता है।
- उपकरण अंतिम आउटपुट पर पूर्ण नियंत्रण की अनुमति देता है।
- संपादित करने और परिवर्तन करने में आसान।
- विचारों को संप्रेषित करने के लिए अधिक माध्यम (पाठ, चित्र और ग्राफिक्स)।

## Difference Between Word Processing and Desktop Publishing

वर्ड प्रोसेसिंग बनाम डेस्कटॉप पब्लिशिंग

वर्ड प्रोसेसिंग और डेस्कटॉप पब्लिशिंग दोनों कई मायनों में समान हैं लेकिन उन क्षेत्रों में भिन्न हैं जो दस्तावेजों के प्रकाशन को कवर करते हैं।

दोनों के बीच समानताएं हैं:

### The similarities between the two are:

- दोनों उपकरण पाठ के साथ सौदा करते हैं जिन्हें स्वरूपित किया जा सकता है।
- दोनों उपकरण तालिकाओं और चित्रों के साथ काम कर सकते हैं।
- दोनों टूल में वर्डआर्ट, क्लिप आर्ट और टेक्स्ट स्टाइल जैसी कई समान विशेषताएं हैं।

दोनों के बीच अंतर हैं:

### The differences between the two are:

- वर्ड प्रोसेसिंग में टेक्स्ट के निर्माण, संपादन और मुद्रण शामिल हैं जबकि डेस्कटॉप प्रकाशन में ग्राफिक्स के साथ पाठ को संयोजित करने वाले दस्तावेजों का उत्पादन शामिल है।
- डेस्कटॉप प्रकाशन की तुलना में वर्ड प्रोसेसिंग लेआउट और डिजाइन करना मुश्किल है। इस प्रकार, डेस्कटॉप प्रकाशन का उपयोग समाचार पत्र, पत्रिकाओं, विज्ञापनों और ब्रोशर जैसी चीजों पर काम करने के लिए किया जाता है जहां लेआउट महत्वपूर्ण है। सरल मेमो, पत्र, पांडुलिपियों और रिज्यूमे के लिए वर्ड प्रोसेसिंग दस्तावेज आम हैं।

#### **Q4. DTP का Publication और Newspaper प्रिंटिंग में उपयोग और महत्व बतलाइये ?**

पेजमेकर **7.0** में न्यूज़ पेपर की पेज फोर्मेटिंग कैसे करें

#### **News Paper क्या हैं ?**

लोंगो के लिए आज के समय में समाचार पत्र दैनिक जीवन का एक अहम हिस्सा बन गया हैं क्योंकि देश विदेश से सम्बंधित सारी जानकारी हमें समाचार पत्र में एक ही जगह पर मिल जाती हैं चाहे वह खेल से सम्बंधित हो या राजनीति से। समाचार पत्र पूरे संसार भर की खबरों का संग्रह होता है, जो हमें विश्व में होने वाली सभी घटनाओं के बारे में जानकारी देता है।

पेजमेकर **7.0** में न्यूज़ पेपर की पेज फोर्मेटिंग कैसे करें

समाचार पत्र का आकार बड़ा होता है, इसलिये उसमें सामान्य पेज लेआउट का प्रयोग नहीं किया जाता है। यद्यपी समाचार पत्र का आकार निश्चित नहीं है, क्योंकि कई प्रकार के समाचार पत्र आते हैं जैसे दैनिक भास्कर, नई दुनिया, पत्रिका, टाइम्स, जागरण आदि फिर भी वह **A4** आकार के पेपर से बड़ा होता है।

यहाँ आकार से ताप्त्य एक पेज के आकार से हैं। अलग अलग देशों में समाचार पत्र का आकार अलग अलग होता है। एक पेज में आठ कॉलम होते हैं। प्रत्येक कॉलम की चौड़ाई **4** सेन्टीमीटर होती है, तथा दो कॉलम के बीच में **5** मिलीमीटर की जगह छोड़ी जाती हैं। न्यूज़पेपर में पेज लेआउट में सामान्यतः ऊपर की ओर मुख्य या महत्वपूर्ण खबर रखी जाती हैं, उसे **lead** कहा जाता है। कम महत्वपूर्ण खबरों को नीचे की ओर रखा जाता है। समाचार पत्र को सामान्यतः बीच में मोड़ा जाता है, डिजाइनर यह कोशिश करता है कि, मुड़े हुए हिस्से में कोई टेक्स्ट ना आये। **running text** को एक से अधिक कॉलम में रखा जाता है, डाटा के अनुसार किसी कॉलम की चौड़ाई बढ़ाई जाती है। मुख्य हेडिंग का आकार सबसे बड़ा रखा जाता है, तथा हेडिंग के आकार का दूसरा टेक्स्ट उस पेज में नहीं रखा जाता है। फोटो या ग्राफिक्स का आकार, टेक्स्ट के अनुसार सेट किया जाता है।

प्रत्येक राष्ट्रीय न्यूज़ पेपर की अपनी स्टाइल गाइड (**Style Guides**) होती है, जो उस न्यूज़पेपर को अन्य राष्ट्रीय न्यूज़पेपर से अलग बनाती है। किसी स्थानीय समाचार पत्र में स्थानीय समाचार को अधिक महत्वपूर्ण तरीके से दर्शाया जाता है।

किसी भी बड़े या मध्यम समाचार पत्र में उच्च गुणवत्ता के पूर्वनिर्मित टेम्पलेट्स का प्रयोग किया जाता हैं। इन टेम्पलेट के प्रयोग से कार्य को दोहराने की जरूरत नहीं पड़ती हैं। टेम्पलेट में समाचार पत्र का लेआउट, कॉलम का आकार, हेडलाइन में कौन सा टाइफेस उपयोग होना है, एक विशिष्ट हेडलाइन में कितने शब्द रखना हैं, विभिन्न रंग संयोजन आदि पुर्वनिर्धारित होते हैं।

## News Paper Setting

समाचार पत्र की सेटिंग करने के लिए **DTP** प्रोग्राम पेजेस पर लेआउट का खाका बनाया जाता हैं। इसमें अलग अलग कॉलम की एक ग्रिड बना कर पेज का लेआउट निश्चित किया जाता हैं। एक हेडिंग की चौड़ाई एक कॉलम से अधिक हो सकती हैं, मुख्य हेडिंग सभी कॉलम के चौड़ाई के समान भी हो सकती हैं। कोई तस्वीर एक से अधिक कॉलम में सेट कि जा सकती हैं। बॉडी टेक्स्ट के लिए **9** या **10** पाइंट टाइप का उपयोग किया जाता हैं। हेडलाइन और सब-हेडिंग का आकार बड़ा होता हैं। चित्रों और कैप्शन के लिए रिक्त स्थान छोड़ी जाती हैं। कोई भी न्यूजपेपर का लेआउट बनाने से पहले अन्य प्रचलित समाचार पत्रों को लेआउट जांच लेना चाहिए। न्यूजपेपर की डिजाइन में निम्न विशेषताओं का उपयोग किया जाता हैं। बॉर्डर, रूल्स (टेक्स्ट और ग्राफिक्स को विभाजित करते हुए सीधी लाइनें) कलर का प्रयोग, हेडर बोल्ड या बड़े आकार में टेक्स्ट, हेडलाइन और टाइपफेस आदि। लेआउट में टेक्स्ट को सेट करने के लिए ग्राफिक्स या इमेज की सहायता ली जा सकती हैं सभी फारमेंटीग पूर्ण होने के बाद उसका **draft** आउटपुट निकाल कर चेक किया जाता हैं। आवश्यक सुधार के बाद उसे व्यवसायिक प्रिन्टर पर भेजा जाता हैं।

### Q5. विभिन्न प्रकार के **DTP Software** के बारे में बतलाइये ?

**DTP** डिजिटल फाइलों और **content** को **collect & organised** करने के लिए व्यापक **computer applications** पर निर्भर करता है। **desktop publisher** इन **apps / software** का **use** करते हैं

- **Adobe Dreamweaver** (वेब डिजाइनिंग के लिए)
- एडोब फ्रेममेकर
- एडोब इलस्ट्रेटर /**Illustrator**
- एडोब इनडिझाइन / **Indesign**
- एडोब फ्लैश / **Flash** (एनीमेशन और मल्टीमीडिया के लिए )
- एडोब फोटोशॉप / **Photoshop** (फोटो एडिटिंग और ग्राफिक बनाने के )
- कोरल वेंचुरा / **Ventura**
- कोरल ड्रा / **Corel Draw**
- **QuarkXPress**
- माइक्रोसॉफ्ट पावरप्लाइंट / **MS Power Point**
- माइक्रोसॉफ्ट **publisher**
- माइक्रोसॉफ्ट वर्ड / **MS Word & Open Office** (वर्ड प्रोसेसिंग जैसे डॉक्यूमेंट तैयार करने के लिए )

## **Q6. Text की Formatting Typography, Fonts Point Size, Spacing, Breaks, Measurements को समझाइये ?**

**Typography** टाइपोग्राफी लिखित भाषा को पठनीय, पठनीय और प्रदर्शित होने पर आकर्षक बनाने के लिए टाइप करने की कला और तकनीक है। प्रकार की व्यवस्था में टाइपफेस **point sizes, line lengths, line-spacing (leading), and letter-spacing (tracking)** और अक्षरों के जोड़े के बीच के स्थान को समायोजित करना शामिल है। टाइपोग्राफी **style, arrangement, and appearance of the letters, numbers, and symbols** व्यवस्था और उपस्थिति पर भी लागू होता है। टाइप डिजाइन एक बारीकी से संबंधित शिल्प है, जिसे कभी-कभी टाइपोग्राफी का हिस्सा माना जाता है; अधिकांश टाइपोग्राफर टाइपफेस डिजाइन नहीं करते हैं, और कुछ प्रकार के डिजाइनर खुद को टाइपोग्राफर नहीं मानते हैं। टाइपोग्राफी का उपयोग एक सजावटी उपकरण के रूप में भी किया जा सकता है।

**Fonts Point Size** फॉन्ट आकार या पाठ का आकार स्क्रीन पर प्रदर्शित या पृष्ठ पर **printed characters** कितने बड़े हैं। एक फॉन्ट आम तौर पर **pt** (अंक) में मापा जाता है।

## **Q7. प्रिंटिंग के प्रकार समझाइये ?**

प्रिन्टिंग एक ऐसी प्रक्रिया है, जिसमें टैक्स्ट और इमेज को स्याही से किसी प्रिन्टिंग प्रेस का प्रयोग करके कागज पर स्थानान्तरित किया जाता है। अक्सर यह एक बड़े पैमाने पर की जाने वाली ओद्योगिक प्रक्रिया है और पब्लिशिंग का एक उत्यन्त आवश्यक भाग है। प्रिन्टिंग प्रेस के अविष्कार से पहले, पुस्तकांमें को पढ़ने के अवसर अत्यन्त सीमित थे। क्योंकि किसी पुस्तक के वितरण के लिए इसकी प्रतिलिपि तैयार करना एकमात्र जरिया था, इसकी हाथ से पुनः प्रति तैयार करना। सन् **1440** में जर्मन अविष्कार जोहान्नेस गटेन्बर्ग (**Johannes Gutenberg**) ने एक प्रिन्टिंग प्रेस प्रोसेस का अविष्कार किया। इस प्रोसेस में धातु और मिश्रधातु के ढले हुए मूवेबल टाईप एक विशेष प्रेस, तेल पर आधारित स्याही का प्रयोग किया गया जो छपी पुस्तकों के समूह उत्पादन के लिए उपयोगी सिद्ध हुआ।

### **प्रिंटिंग के प्रकार (Types of Printing)**

**Printing** एक ऐसा माध्यम है, जो हमें हर जगह दिखाता है। इसका प्रयोग समाचार-पत्रों पुस्तकों(**Books**) पत्रिकाओं(**Magazines**), ब्रोशर्स(**Brochures**), निमन्त्रण पत्र (**Invitaion Letters**), प्रचार-पुस्तिकाओं(**Pamphlets**) आदि के लिए किया जाता है।

**1.लेटर प्रेस प्रिन्टिंग(Letter Press Printing)-** चूँकि यह प्रिन्टिंग का पारम्परिक तरीका है, इसलिए लेटर प्रेस प्रिन्टिंग आज भी प्रिन्टिंग के एक प्रामाणिक प्रकार के रूप में स्थापित है। इस प्रकार की प्रिन्टिंग को टाइपग्राफिक प्रिन्टिंग(**Typographic Printing**) भी कहा जाता है। लेटर प्रेस प्रिन्टिंग में प्रिन्टिंग उभरे हुए अक्षरों से की जाती है। ये अक्षर लकड़ी अथवा धातु के बने होते हैं। इन अक्षरों को एक चैखटे, जिसे फर्मा कहा जाता है। मैं व्यवस्थित करके मजबूती से बांध दिया जाता है। और फिर इनके ऊपर स्याही पोतकर तोमर इंस्टिट्यूट ऑफ कंप्यूटर बरेला



कागज के ऊपर दबाया जाता है और ये अक्षर कागज पर छप जाते हैं इस प्रकार की प्रिन्टिंग में अक्षरों के साथ उपयोगी चित्रों को भी ब्लांक की सहायता से प्रिन्ट किया जा सकता है। ये ब्लांक जस्ते, तांबे अथवा प्लास्टिक के बने हो सकते हैं। और इनका प्रयोग रेखा चित्रों अथवा हाफटोन चित्रों के लिए किया जा सकता है। फर्म में अक्षरों के साथ इन ब्लांक्स को यथास्थान पर फंसा दिया जाता है। और फिर प्रिन्टिंग की जाती है।

**2. स्क्रीन प्रिन्टिंग(Screen Printing)** स्क्रीन प्रिन्टिंग एक विशेष प्रकार की प्रिन्टिंग है, जो तीखे सिरों वाली इमेजेज को छिद्रयुक्त कपड़े (**Porous Fabric**) और स्टेन्सिल (**Stencil**) का प्रयोग करके, प्रिन्ट करती है। इस तकनीक का विकास '19वीं' शताब्दी के प्रारम्भ में हुआ और प्रथम विश्वयुद्ध के दौरान बैनर्स और झण्डों को छापने के लिए यह तकनीक लोकप्रिय हुई इस प्रकार की प्रिन्टिंग में स्क्रीन फ्रेम की भूमिका महत्वपूर्ण होती है। जिनका अधिक बड़ा फ्रेम होता है, प्रिन्टिंग की गुणवत्ता उतनी ही कम होती जाती है।



स्क्रीन प्रिन्टिंग में एक महीन बुना हुआ कपड़ा, जो कि सिल्क, पाँलिएस्टर अथवा नायलांग हो सकता है, एक लकड़ी अथवा एल्यूमिनियम के फ्रेम पर कसा होता है। स्क्रीन प्रिन्टिंग करते समय लकड़ी अथवा एल्यूमिनियम के फ्रेम में जड़े हुये अत्यंत जाली दार कपड़े पर फिल्म चिपकाने के बाद अत्यन्त गाढ़ी स्याही से मुद्रण किया जाता है। स्क्रीन पर इस स्याही को स्क्वीजी नामक एक छोटे से वाइपर से ढकेला जाता है। यही कारण है कि स्क्रीन प्रिन्टिंग के लिए कोई मशीन तो चाहिए ही नहीं, स्क्रीन जड़ा हुआ फ्रेम स्याही ढकेलने की स्क्वीजी और फ्रेम के आधार के रूप में प्रयोग की जाने वाली लकड़ी की एक मेज ही इस उद्योग के अनिवार्य उपकरण है।

**3. आँफसेट प्रिन्टिंग(Offset Printing)** आँफसेट प्रिन्टिंग को आँफसेट लिथोग्राफी अथवा लिथो आँफसेट; स्पजीव विलिमजद्द भी कहा जाता है। आँफसेट प्रिन्टिंग विश्व की एक सर्वव्यापी प्रिन्टिंग तकनीक है। विश्व का लगभग 40 प्रतिशत प्रिन्टिंग कार्य आँफसेट



प्रिन्टिंग के माध्यम से होता है। यद्यपि आँफसेट प्रिन्टिंग मशीन्स अत्यन्त खर्चीली हैं, परन्तु इनकी प्रिन्टिंग लागत अत्यन्त कम और सस्ती है। उच्चतर प्रिन्टिंग गुणवत्ता और अधिक मात्रा में प्रिन्टिंग के कारण आँफसेट प्रिन्टिंग तकनीक लोकप्रिय है। इसके लोकप्रिय होने का एक कारण यह भी है कि आँफसेट विधि में इमेज और टैक्स्ट आदि एक ही सतह पर स्थित होता है। अन्य प्रिन्टिंग तकनीक की तुलना में आँफसेट प्रिन्टिंग, निम्न लागत पर उच्चतर गुणवत्ता के प्रिन्ट्स के अधिक उत्पादन के लिये उपयुक्त रूप से उचित है। इस तकनीक के लिए न्यूनतम रख-रखाव की आवश्यकता होती है। आँफसेट प्रिन्टिंग में प्रिन्टिंग प्लेट और प्रिन्टिंग पेपर के मध्य कोई सीधा सम्पर्क नहीं होता है, जिससे प्रिन्टिंग प्लेट अन्य प्रिन्टिंग विधियों की अपेक्षा अधिक समय तक चलती है।

**4. ग्रेवरे प्रिन्टिंग(Gravure Printing)**- ग्रेवरे प्रिन्टिंग तकनीक का प्रयोग साफ और उत्कृष्ट इमेजेज के साथ प्रिन्टिंग के लिए किया जाता है। इस प्रकार की प्रिन्टिंग

सामान्यतः तेजी से सूखने वाली स्याही का प्रयोग करके

पैकेजिंग (**Packaging**), वालपेपर (**Wallpaper**), और गिफ्टरैप्स को अत्यधिक मात्रा में प्रिन्ट करने के लिए किया जाता है। यद्यपि इस प्रकार की प्रिन्टिंग का प्रयोग अत्यधिक नहीं होता है फिर भी अधिक मात्रा में



विज्ञापन प्रिन्ट (**Advertising Print Campaigns**) ग्रीटिंग कार्डरेस और पत्रिकाओं (**Magazines**), के लिए ग्रेवरे प्रिन्टिंग का प्रयोग होता है। ग्रेवरे प्रिन्टिंग में आवश्यक संक्रियाएं-इमेज की तैयारी, सिलिण्डर की तैयारी, प्रिन्टिंग और फिनिशिंग। ग्रेवरे प्रिन्टिंग प्रोसेस इन्टेग्रेटेड प्रिन्टिंग का एक रूप है। ग्रेवरे प्रिन्टिंग मशीन द्वारा प्रयोग की जाने वाली तकनीक इमेज के निर्माण के लिए दबी हुई(**Depressed**) अथवा धंसी हुई(**Sunken**) सतह का प्रयोग किया जाता है। इमेज ऐरिया मधुमक्खी के छते के आकार के सेल्स (**Honey Comb Shaped Cells**) का बना होता है, जो कि एक काँपर सिलिण्डर (**Copper Cylinder**) में उकेरा अथवा खुदा हुआ होता है। इस सिलिण्डर का शेष भाग, अर्थात् वह भाग जो उकेरा अथवा खुदा हुआ नहीं है, नांग-इमेज(**Non-Image**) अथवा प्रिन्ट न होने वाला (**Unprinted**) भाग होता है। यह सिलिण्डर सामान्यतः स्याही के एक टब, जिसे इंकपैन(**Inkpan**) कहा जाता है, में घूमता रहता है।, सिलिण्डर के घूमने के साथ ही, स्टील के डाँक्टर ब्लेड के कारण सिलिण्डर पर लगी अतिरिक्त स्याही साफ कर दी जाती है। जब कागज अथवा कोई अन्य प्रिन्ट होने वाला सामान प्लेट सिलिण्डर और इम्प्रेशन सिलिण्डर के बीच से गुजरता है, तो इस पर स्याही के सीधे स्थानान्तरित होने के कारण प्रिन्टिंग होती है।

**5.फ्लेक्सोग्राफी(Flexography)** फ्लेक्सोग्राफी पैकेजिंग मैटेरियल को प्रिन्ट करने के लिए फ्लेक्सो प्रिन्टिंग मशीन्स द्वारा बहुतायत में प्रयोग की जाने वाली एक प्रमुख तकनीक है। इस प्रिन्टिंग तकनीक का प्रयोग नालीदार बाँक्सेज(**Corrugated Boxes**)] फॉल्डिंग कार्टन्स(**Folding Cartons**), प्लास्टिक बैग्स(**Plastic Bags**) आदि को प्रिन्ट करने के लिए किया जाता है।



**6.इलेक्ट्रोस्टेटिक प्रिन्टिंग(Electrostatic Printing)-** इलेक्ट्रोस्टेटिक प्रिन्टिंग तकनीक, एक इस प्रकार की प्रिन्टिंग तकनीक है, जिसमें प्लेट, स्याही अथवा टाइप का प्रयोग नहीं किया जाता यह प्रिन्टिंग तकनीक एक ऐसी प्रिन्टिंग तकनीक है, जिसमें प्रिन्ट की जाने वाली सतह पर पाउडर (**Powder Ink**) से इमेज को सीधे प्रिन्ट करने के लिए इलेक्ट्रोस्टेटिक फोर्सेज का प्रयोग किया जाता है। तकनीक की उन्नति और उच्च गति के कारण इलेक्ट्रोस्टेटिक मशीन्स का प्रयोग छोटी पुस्तकों को छापने के लिए भी किया जाता है।

**7.डिजिटल प्रिन्टिंग(Digital Printing)-** डिजिटल प्रिन्टिंग में प्रिन्ट करने के लिए किसी भी प्रकार की प्लेट अथवा फिल्स का प्रयोग नहीं होता है। इस प्रकार की प्रिन्टिंग में उच्च गुणवता(**High Quality**) उपलब्ध कराने के लिए डिजिटल इमेजिंग तकनीक का प्रयोग किया जाता है। प्रिन्टिंग की यह विधि विविध लागतों जैसे- फिल्म का निर्माण, प्लेट्स का निर्माण आदि को कम कर देती है। डिजिटल इमेज प्रिन्टिंग, व्यावसायिक प्रिन्टिंग के लिए उच्च कार्य निष्पादन और लागत प्रभावी डिजिटल वेब फेड समाधान प्रस्तुत करती है। डिजिटल प्रिन्टिंग मशीन्स में गीली स्याही के स्थान पर सूखे टोनर का प्रयोग होता है।



## Q8. Offset printing Technology के बारे में बतलाइये ?

### What is Offset Printing (ऑफसेट प्रिंटिंग क्या हैं?)

ऑफसेट प्रिंटिंग एक ऐसी प्रिंटिंग हैं जो साधारणतः छोटे एवं मध्यम कार्यों में प्रयोग की जाती हैं, जैसे **Newspaper, Books, Magazine, bill book, form** इत्यादि। इस प्रिंटिंग की गति तेज होती हैं इससे एक साथ **1000** से **10,000** प्रतियां छापी जाती हैं। यह तेज एवं स्फृती प्रिन्टिंग प्रणाली हैं। लेकिन इसकी प्रिन्टींग गुणवत्ता बहुत अच्छी नहीं होती हैं, तथा कलात्मक काम इसमें प्रिन्ट नहीं किये जा सकते हैं। लेकिन सामान्य प्रिन्टिंग कार्यों के लिए यह पद्धति बहुत प्रयोग होती हैं।

इस प्रकार की प्रिन्टिंग तकनीक में इमेज प्रिन्टिंग प्लेट से रबर की शीट पर स्थनांतरित की जाती हैं, उस रबर शीट से कागज पर इमेज स्थनांतरित की जाती हैं। इस प्रकार की तकनीक में **Oil** और **Water** का प्रयोग करते हुए श्याही से कागज पर इमेज प्रिन्ट की जाती हैं। इसमें रबर की शीट में जो हिस्सा प्रिन्ट नहीं होना हैं, उसमें पानी का बेस बनता हैं, तथा जिन हिस्सों को प्रिन्ट होना हैं उसमें श्याही (जिसमें आईल होता) का बेस बनता हैं। इस प्रकार की प्रिन्टिंग **1900** शताब्दी के शुरूवात से चालू हुई थी।

बाकी मुद्रण पद्धतियों से यह प्रभावी, स्फृती, एवं तेज तकनीक हैं। इसमें बड़े आकार की प्रिन्टींग कम समय में की जा सकती हैं। इस प्रकार की पद्धति में प्रयोग होने वाली मशीनों का रखरखाव भी लगता हैं। बाकी प्रिन्टिंग मशीनों से ऑफसेट मशीनों पर कार्य करना आसान हैं। इसका प्रयोग अधिकतर कागज पर प्रिन्टिंग के लिए होता हैं।

इस प्रकार के प्रिन्टिंग को लिथोग्राफी भी कहा जाता हैं। इस प्रकार के प्रिन्टर में एक प्लेट प्रयोग की जाती हैं। यह प्लेट **PVC** या एल्युमीनियम की होती हैं। इसके अतिरिक्त अनके प्रकार की प्लेट होती हैं, लेकिन साधारणतः एल्युमीनियम की प्लेट प्रयोग की जाती हैं। यह वजन में हल्की एवं मजबूत होती हैं। एल्युमीनियम की प्लेट पर पानी एवं ऑइल का काई असर नहीं होता हैं। इस प्लेट पर प्रक्रिया कर उस पर जो डाटा प्रिन्ट करना हैं, वह उतारा जाता हैं।

## Q9. Offset Printing की कार्यप्राणी को समझाइये ?

ऑफसेट मशीन में मुख्यतः तीन सिलेंडर होते हैं, पहले सिलेंडर पर मास्टर या प्लेट लगाई जाती है, दूसरे सिलेंडर पर रबर की परत होती हैं, जिससे इमेज प्रिन्ट की जाती हैं, तीसरे सिलेंडर पर कागज लगता हैं। इसके अतिरिक्त स्याही को अच्छे से मिलाने के लिए विभिन्न रबर के रोल होते हैं। ऑफसेट प्रिन्टिंग में प्रिन्ट करने की निम्न विधि हैं।

1. सबसे पहले जो डाटा प्रिन्ट करना हैं, उसे कम्प्यूटर द्वारा प्लास्टिक प्लेट पर या बड़ी एक्सपोजिंग मशीन द्वारा एल्युमीनियम की प्लेट पर उतारा जाता हैं।
2. मशीन के पहले सिलेंडर को मास्टर सिलेंडर भी कहा जाता हैं।

3. जिस रंग में छपाई करना हैं, उस रंग की स्याही इंक रोल में डाली जाती हैं।

स्याही को मशीन में जिस जगह रखा जाता हैं, उस जगह को **Ink Dust** कहा जाता हैं।

4. **Ink Dust** यह एक रोलर से जुड़ा होता हैं, वह रोलर **Ink Dust** से आवश्यकतानुसार स्याही लेता रहता हैं।

5. इंक रोलर अन्य दो दो रोलर से जुड़ा होता हैं, उनमें एक रोलर दांए-बाएं भी घुमता रहता हैं, जिससे स्याही अच्छे से मिक्स हो जाती हैं। दूसरा इंक रोलर प्लेट के सिलेंडर से घसते हुए घुमता हैं।

6. बेस रोल में पानी डाला जाता हैं। इस प्रकार की प्रिन्टिंग मे पानी की बहुत अहम भूमिका होती हैं। इस प्रकार की प्रिन्टिंग में जिस हिस्से में प्रिन्टिंग होना हैं, वहाँ पर स्याही आती हैं, तथा जिस हिस्से में प्रिन्ट नहीं होना हैं, उस पर पानी की परत आती हैं। इस तरह से सिर्फ प्लेट पर छपा मैटर ही प्रिन्ट होती हैं। इससे स्याही प्लेट पर लगती हैं। प्लेट के दूसरे हिस्से में पानी का रोल भी जुड़ा होता हैं। स्याही और पानी दोनों प्लेट पर एक साथ लगती जाती हैं।

7. अब मशीन को चालू कर दिया जाता हैं। कुछ देर बाद स्याही या प्लेट सिलेंडर पर आती हैं।

8. प्लेट सिलेंडर यह रबर के सिलेंडर (जिसे ब्लांकेट कहा जाता हैं।) से घसते हुए घुमता हैं। इससे प्लेट पर लगी हुई स्याही रबर के सिलेंडर पर आती हैं।

9. रबर के सिलेंडर से और एक सिलेंडर लगा होता हैं। उन दोनों के बीच में से पेपर जाता हैं। जो इमेज रबर के सिलेंडर पर आती वह पेपर पर प्रिन्ट होती हैं।

10. प्लेट के जिस हिस्से में इमेज या टेक्स्ट हैं, उस पर स्याही की परत लग जाती हैं। बाकी हिस्से में पानी की परत आ जाती हैं।

11. प्लेट पर जिस हिस्से में स्याही लगी हैं, उसकी मिरर इमेज दूसरे सिलेंडर पर आती हैं। इस सिलेंडर पर रबर की परत चढ़ी होती हैं।

12. अंत में रबर की परत वाले सिलेंडर से पेपर पर इमेज प्रिन्ट होती हैं।

इस प्रकार प्रिन्टिंग सिर्फ एक समान के पेपर पर ही की जा सकती हैं। यदि बहुरंगी प्रिन्टिंग करना हैं, तब उसे एक से अधिक बार प्रिन्ट किया जाता हैं। नीले, लाल, पीले एवं काले रंग से लगभग सभी रंग प्रिन्ट किये जाते हैं। कुछ बड़ी मशीनों में यह चारों रंग एक साथ प्रिन्ट होते हैं।

### **Advantages of Offset printing (ऑफसेट प्रिन्टिंग प्रणाली के लाभ)**

1. इसमें डाटा साफ एवं स्पष्ट प्रिंट होता हैं। इसमें टेक्स्ट के साथ ग्राफिक की भी प्रिन्टिंग की जा सकती हैं।

2. इसकी गति बहुत अधिक होती हैं। यह सामान्यतः 1000 पेज प्रति घंटे से 10,000 पेज प्रति घंटे तक प्रिंट कर सकता हैं।
3. किसी पेज का मास्टर बनाने के बाद, बहुत कम समय में मशीन पर प्रिन्टिंग चालू कर सकते हैं।
4. इसमें प्लेट बनाने के बाद उस प्लेट से एक बार से कितनी भी प्रिन्टिंग की जा सकती है।
5. इस प्रकार की मशीनों में स्याही की खपत एवं अपव्यव बहुत कम होता हैं, इसलिए यह एक सस्ती प्रणाली हैं।
6. इस प्रणाली से की गई प्रिन्टिंग करने के बाद कोई और प्रक्रिया नहीं करनी पड़ती हैं।
7. बड़े आकार की प्रिन्टिंग भी की जा सकती हैं।
8. इस प्रकार की प्रिन्टिंग में बहुत अधिक कुशल व्यक्तियों की आवश्यकता नहीं होती हैं।
9. अधिक मात्रा की प्रिन्टिंग के लिए यह सबसे सस्ती प्रणाली हैं।
10. बहुरंगी प्रिन्टिंग की जा सकती हैं।
11. प्रिन्टिंग के समय बहुत शौर नहीं होता हैं, जैसे की **Letterpress Printing** में होता है।

### **Disadvantages of Offset printing (ऑफसेट प्रिन्टिंग प्रणाली की कमीयाँ)**

1. ऑफसेट मशीन की लागत अधिक होती हैं।
2. इसमें इलेक्ट्रिक पावर की आवश्यकता अधिक होती हैं।
3. इस प्रिंटिंग के लिए अर्धकुशल कर्मचारियों की आवश्यकता होती हैं।
4. एक बार बनाई प्लेट को बार बार प्रयोग नहीं किया जा सकता हैं।
5. कम मात्रा की प्रिन्टिंग के लिए महंगी प्रणाली हैं।
6. फोटो क्वालिटी प्रिन्टिंग अच्छी नहीं होती हैं।

वर्तमान में इस प्रकार की प्रिन्टिंग लगभग सभी छपाई के काम के लिए प्रयोग हो रही हैं। किताब, समाचार पत्र, बहुरंग पोस्टर आदि का उत्पादन इस प्रकार की प्रिन्टिंग प्रणाली से किया जाता हैं।

### **Q10. Offset Printing से संबंधित Terms को समझाइये Bleed, CMYk, Impressions**

#### **Bleed**

प्रिंटिंग में, ब्लीड प्रिंटिंग होती है जो उस किनारे से आगे जाती है जहाँ शीट को छंटनी की जाएगी। दूसरे शब्दों में, ब्लीड को छंटनी का क्षेत्र है। ब्लीड एक डॉक्यूमेंट की तरफ का हिस्सा होता है जो प्रिंटर को पेपर की गति, और डिजाइन असंगतियों के लिए थोड़ी सी जगह देता है। कलाकृति और पृष्ठभूमि रंग अक्सर ब्लीड क्षेत्र में विस्तारित होते हैं। ट्रिमिंग के बाद, ब्लीड यह सुनिश्चित करता है कि अंतिम छंटनी किए गए दस्तावेज़ में कोई भी अप्रतिबंधित किनारा न हो।

#### **CMYK**

**CMYK** रंग मॉडल (**process color, four color**) एक सबट्रैक्टिव कलर मॉडल है, जिसका उपयोग कलर प्रिंटिंग में किया जाता है, और इसका उपयोग प्रिंटिंग प्रोसेस का वर्णन करने के लिए

भी किया जाता है। **CMYK** कुछ रंग मुद्रण में प्रयुक्त चार स्याही को संदर्भित करता है: **cyan, magenta, yellow, and key.**

**Impressions complete image** प्राप्त करने के लिए किसी पृष्ठ या प्रकाशन की संख्या **printing** प्रक्रिया से गुजरती है। **monochrome (single color)** मुद्रण में, केवल एक छाप आवश्यक होती है जबकि **multi-color printing** में दो या अधिक छापों की आवश्यकता होती है।

**Q11** लेजर प्रिंटर क्या हैं? **Laser Printer** के

**Advantages Disadvantage** बतलाइये

लेजर प्रिंटर (**Laser printer**) नॉन इम्पैक्ट पेज प्रिंटर हैं लेजर प्रिंटर का प्रयोग कंप्यूटर सिस्टम में **1970** के दशक से हो रहा हैं पहले ये **Mainframe Computer** में प्रयोग किये जाते थे **1980** के दशक में लेजर प्रिंटर का मूल्य लगभग **3000** डॉलर था ये प्रिंटर आजकल अधिक लोकप्रिय हैं क्योंकि ये अपेक्षाकृत अधिक तेज और उच्च क्वालिटी में टेक्स्ट और ग्राफिक्स छापने में सक्षम हैं अधिकांश लेजर प्रिंटर (**Laser Printe**) में एक अतिरिक्त माइक्रो प्रोसेसर(**Micro Processor**) रेम (**Ram**) व रोम (**Rom**) का प्रयोग (**use**) किया जाता है यह प्रिंटर भी डॉट्स (**dots**) के द्वारा ही कागज पर प्रिंट (**print**) करता है परन्तु ये डॉट्स (**dots**) बहुत ही छोटे व पास-पास होने के कारण बहुत सपष्ट प्रिंट (**print**) होते हैं इस प्रिंटर में कार्टरेज का प्रयोग किया जाता है जिसके अंदर सुखी स्याही (**Ink Powder**) को भर दिया जाता हैं लेजर प्रिंटर के कार्य करने की विधि मूलरूप से फोटोकॉपी मशीन की तरह होती है लेकिन फोटोकॉपी मशीन में तेज रोशनी का प्रयोग किया जाता है लेजर प्रिंटर (**Laser Printer**) **300** से लेकर **600 DPI (Dot Per Inch)** तक या उससे भी अधिक रेजोल्युशन की छपाई करता है रंगीन लेजर प्रिंटर उच्च क्वालिटी का रंगीन आउटपुट देता है इसमें विशेष टोनर होता है जिसमें विभिन्न रंगों के कण उपलब्ध रहते हैं यह प्रिंटर बहुत महंगे होते हैं क्योंकि इनके छापने की गति उच्च होती हैं तथा यह प्लास्टिक की सीट या अन्य सीट पर आउटपुट (**output**) को प्रिंट (**print**) कर सकते हैं।



### लेजर प्रिंटर की विशेषताएँ

- उच्च रेजोल्युशन
- उच्च प्रिंट गति
- बड़ी मात्रा में छपाई के लिए उपयुक्त
- कम कीमत प्रति प्रष्ट छपाई

### लेजर प्रिंटर की कमियां

- इंकजेट प्रिंटर से अधिक महगां

- टोनर तथा ड्रम का बदलना महगां
- इंकजेट प्रिंटर से बड़ा तथा भारी

लेजर प्रिंटर यह कम्प्यूटर से जुड़ा हुआ प्रिंटर होता है। यह वर्तमान में बहुत अधिक प्रयोग हो रहा है। इस प्रिंटर में कागज के साथ ही, फ़िल्म **transparent paper, butter paper** एवं **PVC place** आदि पर भी प्रिंट निकाला जा सकता है। इसकी तकनीक कॉपियर (झोराक्स) तकनीक के समान होती है। इसमें किसी प्रकर के रिबन का प्रयोग नहीं किया जाता इसमें लेजर किरण एवं प्रकाश के स्त्रोतों से इमेज को उत्पन्न किया जाता है। लेजर के किरणों को कम्प्यूटर द्वारा नियंत्रित किया जाता है। कोई इमेज **Raster Scan** तकनीक से प्रिंट की जाती है। लेजर प्रिंटर में, किसी इमेज को प्रिंट करने की प्रक्रिया सात पदों में पूर्ण होती है।

### Resting Image Processing

पेज की एक लाइन में जो डाटा प्रिंट होता है, वह प्रिंटर के टोनर से काले डॉट में प्रिंट होता है। पेज की एक आड़ी लाइन के डाट को **Raster line** या **Scan Line** कहा जाता है। इन **Raster Line** को **Raster Image Processor** प्रिंट करता है। यह प्रोसेसर विभिन्न कम्प्यूटर भाषाओं में बनाया जाता है, जैसे **adobe script, HP printer command language, XML page specification** आदि। कलर प्रिंटर में प्रत्येक कलर (**CYMK**) की अलग परत आती है।

### Charging

प्रिंटर में एक ड्रम लगा होता है। वह **electrostatic** चार्च होता है। जैसे जैसे पेज आगे जाता है, यह ड्रम धूमते जाते हैं। जैसे ड्रम धूमता है, वैसे लेजर बीम उससे टकराता है, लेजर बीम यह प्रकाश के **Photons** होते हैं। ड्रम में का जो हिस्सा लेजर बीम से टकराता है, उसे चार्च ड्रम के चार्च से विपरीत हो जाता है। लेजर बीम उस ड्रम पर वांछित डाटा की प्रतिकृती बनाया है। पाजीटिव चार्च का जो हिस्सा लेजर बीम से टकराता है वह हिस्सा निगेटिव चार्च हो जाता है।

### Fusion

उसके बाद पेपर पर टोनर पाउडर छिड़क दिया जाता है। यह पाउडर पाजीटिव चार्च होता है। जैसे ड्रम धूमता है, टोनर पाउडर उस हिस्से में चिपकता है, जहाँ पर लेजर बीम ने प्रतिकृती बनाई है। ड्रम पूरा धूमने बाद, पेपर एक बेल्ट से निकलता है। यह बेल्ट ड्रम से लगा होता है। पेपर को नेगेटिव चार्च किया जाता है। पेपर को नेगेटिव चार्च यह लेजर बीम से ड्रम पर लगाये नेगेटिव चार्च से भारी होता है। पेपर जैसे-जैसे बाहर जाता है, वैसे **discharge** होता जाता है। फिर पेपर **fuse** से गुजरता है। **fuse** से पेपर जाते समय उष्मा के कारण पाउडर पिघलते हैं। जिस हिस्से में टोनर चार्च होता, वह पेपर से चिपक जाता है। यह **Fusion** की प्रक्रिया ताप या दाब से होती है। इसीलिए जब कोई पेपर लेजर प्रिंटर से प्रिंट होकर निकलता है तब वह थोड़ा गरम रहता है।

## Printing

इसकी छपाई की गुणवत्ता बहुत उच्च दर्जे की होती हैं, तथा प्रिन्ट होते समय कोई आवाज या शोर नहीं होता हैं। सामान्यतः **600 से 1200 vpi** (एक चौरस इंच से **600 से 1200 डॉट**) तथा **6 से 12** पेज एक मिनिट में प्रिंट होते हैं। इन प्रिंटर की मूल कीमत तथा प्रति पेज छपाई की कीमत ज्यादा होने के कारण साधारण कार्यालयीन कामों में ज्यादा उपयोग नहीं होता हैं। इस प्रिंटर का प्रयोग डेस्कटॉप पब्लिकेशन के कामों से ज्यादा होता हैं। वर्तमान में रंगीन लेजर प्रिंटर भी उपलब्ध के कामों से ज्यादा होता हैं। वर्तमान में रंगीन लेजर प्रिंटर भी उपलब्ध हैं, जिसमें विशेष टोनर होता हैं, जिसमें अलग अलग रंगों के कण रहते हैं।

## Types of Laser Printer (लेजर प्रिंटर के प्रकार)

यद्यपी सभी लेजर प्रिंटर की प्रिंट करने के तकनीक एक समान होती हैं, लेकिन उनके आकार, प्रिन्ट करने की गति के अनुसार उन्हें वर्गीकृत किया गया हैं।

### **Personal :-**

इस प्रकार के लेजर प्रिंटर आकार में छोटे होते हैं। इन्हे आप एक टेबल पर कम्प्यूटर के साथ जोड़ कर रख सकते हैं। इस साधारणतः एक ही कम्प्यूटर से जोड़ा जा सकता हैं। सभी पर्सनल लेजर प्रिंटर यह **Simplex** प्रकार के होते हैं, अर्थात् एक समय में कागज के एक ही तरफ प्रिंटिंग की जा सकती हैं। इन प्रिंटर की प्रिंट करने की गति कम होती हैं, यह साधारणतः **4** पेज प्रति मिनट की दर से प्रिंट कर सकते हैं। इस प्रकार की प्रिंटर की मेमोरी भी कम होती है, बहुत जटिल या अधिक ग्राफिक्स का डाटा प्रिंट करने मुश्किल हो सकती हैं।

### **Office:-**

इस प्रकार के लेजर प्रिंटर यह **Personal laser printer** से बड़े होते हैं, लेकिन इन्हें भी आप टेबल पर रख सकते हैं। इसमें एक से अधिक कम्प्यूटर के साथ **LAN (local area network)** से साझा किया जा सकता हैं। इस प्रकार के प्रिंटर की प्रिंट करने की गति **8 से 10** पेज प्रति मिनट तक होती हैं। इन प्रिंटर में आप एक साथ बहुत से प्रिंट निकाल सकते हैं। इस प्रकार के प्रिंटर में एक **sheet feeder** होता हैं, उसमें **250** पन्ने रख सकते हैं, प्रिंटर उसमें संवय ही एक पेज लेते जाता हैं। इस प्रकार के प्रिंटर में कम्प्यूटर से जोड़ने के लिए **Parallel** और **serial** दो प्रकार के पोर्ट होते हैं, जिससे और अधिक कम्प्यूटर से उस प्रिंटर का साझा किया जा सकता हैं। इन प्रिंटर में मेमोरी **Personal** प्रिंटर से अधिक होती हैं, तथा कुछ प्रिंटर में मेमोरी बढ़ाने की संभावना होती हैं। इस प्रकार के प्रिंटर भी **Simplex** प्रकार के होते हैं। इस प्रकार के प्रिंटर का उपयोग छोटे ऑफिस, डीटीपी ऑपरेटर इत्यादि जगह होता हैं।

### **Work group :-**

इस प्रिंटर का उपयोग बहुत से कम्प्यूटर से जोड़ कर किया जाता हैं। इस प्रकार के प्रिंटर आकार में बड़े होते हैं, इन्हें जमीन पर रखा जाता हैं, लेकिन वर्तमान में कुछ छोटे आकार के **Workgroup**

लेजर प्रिंटर भी उपलब्ध हैं, जिन्हे टेबल पर रखा जा सकता है। इस की गति **15** से **30** पेज प्रति मिनट की होती हैं। इसमें पेपर रखने की बड़ी ट्रे होती हैं, जिसमें **1500** से **2500** पेज रखे जा सकते हैं। इन प्रिंट में भी **expansion slot** होता है। इन प्रिंटर की मेमोरी **office** प्रिंटर से अधिक होती हैं। इस प्रकार के प्रिंटर **duplex** प्रकार के होते हैं, जिससे एक साथ दोनों तरफ प्रिंट किया जा सकता है।

### **Production:-**

इस प्रकार के प्रिंटर की गति सबसे ज्यादा होती हैं। यह एक बड़े आकार का प्रिंटर हैं, जिसे टेबल पर नहीं रखा जा सकता है। कुछ स्थितियों में इस प्रिंटर को अलग वातानुकूलित कमरे में भी रखा जाता है। इस प्रकार के प्रिंटर का उपयोग जहाँ लगातार प्रिंटिंग की आवश्यकता होती है, वहाँ किया जाता है। इस प्रकार के प्रिंटर हैं। इन प्रिंटर की गति **50** से **135** पेज प्रति मिनट तक हो सकती हैं। इस प्रकार के प्रिंटर में **70,000** पेज एक दिन में प्रिंट किये जा सकते हैं। इन प्रिंटर में मेमोरी भी बहुत अधिक होती हैं।

### **Color :-**

वर्तमान में कलर लेजर प्रिंटर भी उपलब्ध हैं, इनमें बहरंगी प्रिंटिंग की जा सकती हैं। इस प्रिंटर में चार हिस्से होते हैं, जो नीला (**Cyan**), लाल (**Magenta**), पीला (**Yellow**), एवं काला (**Black**) रंग प्रिंट होता है, इन चारों हिस्से से प्रिंट हो बहुरंगी प्रिंट निकलता है। इन प्रिंटर की गति **2** से **8** पेज प्रति मिनट तक होती हैं।

### **Advantages of Laser Printer (लेजर प्रिंटर के लाभ)**

1. इसकी प्रिंटिंग की गुणवत्ता अच्छी होती है।
2. प्रिंटिंग की गति बाकी प्रिंटर से अधिक होती है।
3. कागज के अतिरिक्त दूसरे मीडिया जैसे **butter paper, pvc plate** आदि पर भी प्रिंट किया जा सकता है।
4. ग्राफिक्स डाटा अधिक सूक्ष्मता से प्रिंट होता है।
5. प्रिंट करते समय आवाज नहीं करता है।
6. छोटे कार्यलयीत कार्य से लेकर बड़े नेटवर्क प्रिंटर में भी इसका उपयोग किया जा सकता है।

### **Disadvantages of Laser Printer (लेजर प्रिंटर की कमीयाँ)**

7. लेजर प्रिंटर बाकी सभी कम्प्यूटर प्रिंटर से महंगा होता है।
8. कलर लेजर प्रिंटर अधिक महंगा होता है।
9. लेजर प्रिंटर इंकजेट प्रिंटर से बड़ा एवं भारी होता है।
10. **Dot Matrix Printer** के समान इसमें डुप्लीकेट प्रिंटिंग नहीं कर की जा सकती।
11. लेजर प्रिंटर से प्रिंट करने के लिए अधिक इलेक्ट्रिक पावर की आवश्यकता होती है।

## UNIT-II

**Q1. Pagemaker क्या है ?** इसकी विशेषताएँ बतलाइये और **Window** का सचित्र वर्णन कीजिए

### एडोब पेजमेकर 7.0 का परिचय (Introduction of Page Maker)

**Adobe PageMaker** सबसे पहले **1985** में **Apple Macintosh** पर **Aldus** द्वारा पेश किया गया डेस्कटॉप कंप्यूटर प्रोग्राम है। बाद में इसे एडोब कॉरपोरेश ने ग्रहण किया इसके बाद इसके कई वर्जन बाजार में जारी किये गए।

**Adobe PageMaker** एक सॉफ्टवेयर प्रोग्राम है जिसका उपयोग ब्रोशर, फ्लायर्स, न्यूज़लेटर्स, रिपोर्ट और कई अन्य व्यावसायिक-गुणवत्ता के दस्तावेज़ बनाने के लिए किया जाता है जो व्यवसाय या शैक्षिक उद्देश्यों के लिए उपयोग किए जाते हैं। प्रोग्राम उपयोगकर्ताओं को दस्तावेज़ों को फॉर्मेट करना, उनके लेआउट को समायोजित करना और विभिन्न डिज़ाइन विवरणों को बदलना आसान बनाता है, जैसे कि ग्राफिक्स और फोटो, दस्तावेज़ को प्रिंट करने और वितरित करने से पहले।

एडोब पेजमेकर **7.0** डेस्कटॉप प्रकाशन एप्लिकेशन का अंतिम संस्करण है। हालाँकि यह अभी भी **Adobe** द्वारा बेचा और समर्थित है। एडोब पेजमेकर **7.0** मूल रूप से **2002** में जारी किया गया था, यह छोटे व्यवसायों और पेशेवरों के लिए डिज़ाइन किया गया था। यह प्रिंट के लिए चीजों को डिज़ाइन करने और पोस्टरों से लेकर रिपोर्टों तक के लिए बनाया गया है एडोब के अधिकांश आउटपुट की तरह यह एक सुविधा संपन्न कार्यक्रम है।

एडोब पेजमेकर **Macintosh** और **Windows** दोनों कंप्यूटरों पर चलता है, और यह अनुशंसा की जाती है कि प्रोग्राम को चलाने के लिए उपयोग किए जा रहे कंप्यूटर सिस्टम में कम से कम **200** मेगाबाइट हार्ड डिस्क स्थान उपलब्ध हो। पेजमेकर एडोब फोटोशॉप, एडोब इलस्ट्रेटर और एडोब एक्रोबैट सहित अन्य एडोब कार्यक्रमों के साथ मिलकर काम करने के लिए डिज़ाइन किया गया है।

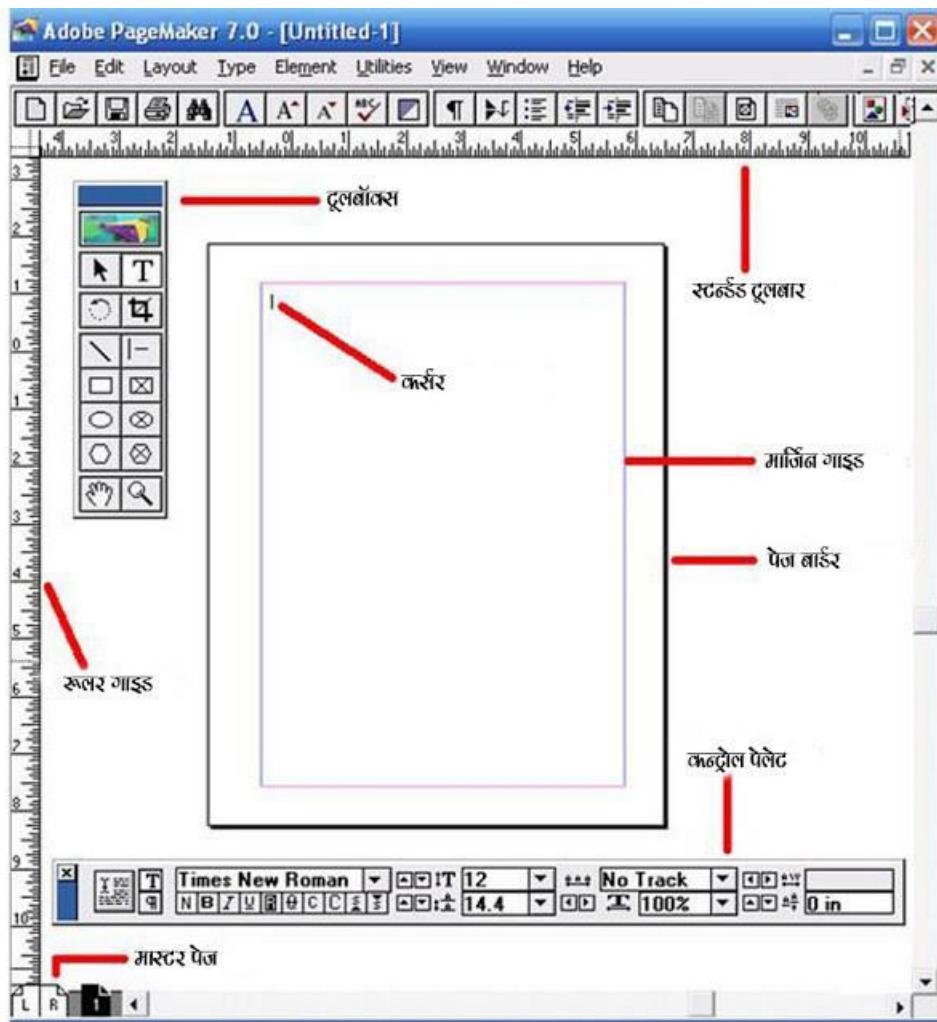
### पेजमेकर की विशेषताये (Features of PageMaker)

- इसमें टेम्पलेट को ऐड किया गया है। जिसके द्वारा विभिन्न प्रकार के पेजों की डिज़ाइन पहले से ही निर्धारित होती है। और आप उनका उपयोग करके अपने काम को जल्दी कर सकते हैं।
- इस एडिशन में पहली बार टूलबार को जोड़ा गया। जिसके द्वारा काम करने की स्पीड में वृद्धि हुई है। इस टूलबार की मदद से आप फाइल को प्रिंट, सेव, फॉर्मेटिंग, स्पेलिंग चेक एक ही क्लिक से कर सकते हैं।
- इसमें कलर मैनेजमेंट का प्रयोग भी किया गया है। इसके द्वारा आप डॉक्यूमेंट में रंगों का निर्धारण अपनी पसंद के अनुसार कर सकते हैं।
- क्लिप आर्ट के प्रयोग से आप चित्र और आइकॉन का उपयोग पब्लिशिंग में आसानी से कर सकते हैं।
- आधुनिक तथा एडवांस प्रिंटिंग टेक्नोलॉजी के माध्यम से आप दोनों तरफ प्रिंटिंग, डुप्लेक्स प्रिंटिंग, बाइंडिंग प्रिंटिंग आदि आसानी से कर सकते हैं।

- फोटोशॉप के द्वारा फोटो को डायरेक्टली इम्पोर्ट करके उपयोग में ले सकते हैं।

### Adobe PageMaker Screen (एडोब पेजमेकर की स्क्रीन)

पेजमेकर को खोलने पर आपके सामने जो स्क्रीन आती है उसमे निम्न विकल्प होते हैं -



### ट्रूलबॉक्स

यह **PageMaker** में काम करते समय प्रयोग में लाये जाने वाले औजारों (**Tools**) का एक **Box** होता है, यहाँ पर आपको पब्लिकेशन बनाने के लिए **14** प्रकार के टूल्स मिलते हैं। पेजमेकर में जो फाइल बनाई जाती है उसे पब्लिकेशन कहा जाता है। इसे आप अपनी सुविधानुसार कहीं भी मूव कर सकते हैं।

पेजमेकर में जब कोई नया पब्लिकेशन बनाया जाता है या पहले बनाये गये पब्लिकेशन को खोला जाता है तभी ट्रूल बॉक्स में जो **Icons** होते हैं वो दिखाई देने लगते हैं। अगर किसी वजह से ट्रूल बॉक्स दिखाई ना दे तो विंडो मेनू को ओपन करके **Show Tools** पर क्लिक करके पेजमेकर में पब्लिकेशन के टेक्स्ट तथा ग्राफिक्स की एडिटिंग की जा सकती है।

## स्टैंडर्ड ट्रूल बार

पेजमेकर के मेनू बार के नीचे स्टैंडर्ड ट्रूल बार होती है। इसमें प्रयोग किये जाने वाली कमांड जैसे न्यू, ओपन, सेव, प्रिंट, फाइंड आदि आइकॉन के रूप में दिए होते हैं। जिन्हें आप पब्लिकेशन में काम करते समय प्रयोग में ला सकते हैं।

## रूलर गाइड्स

पेज की लम्बाई-चौड़ाई बताने के लिए रूलर गाइड्स का प्रयोग होता है। जरुरत होने पर इसे भी मूव किया जा सकता है। रूलर गाइड्स पब्लिकेशन के लेफ्ट और टॉप में होती है।

## कण्ट्रोल पैलेट

इसमें फॉन्ट, फॉन्ट साइज़, बोल्ड, इटैलिक, अंडर लाइन, लाइन स्पेसिंग, आदि ऑप्शन दिए गए होते हैं। जो पब्लिकेशन पर काम करते समय किसी प्रकार की एडिटिंग करने में प्रयोग किये जाते हैं।

## पेज बॉर्डर

इससे आप पेज की बार्डर सिलेक्ट कर सकते हैं। आपको कितनी बार्डर रखनी है अगर आपने कुछ टाइप किया है और वह पेज की बार्डर से बाहर चला जाता है तो वह प्रिंट निकालते समय प्रिंट नहीं होता है।

## मार्जिन गाइड्स

पेज के अंदर टाइपिंग की जगह को निर्धारित करने के लिए इस ऑप्शन का प्रयोग किया जाता है। पेज पर यह नीले रंग की एक पतली रेखा के रूप में दिखाई देती है।

## **Q2. Pagemaker में Menu बार को समझाईये ?**

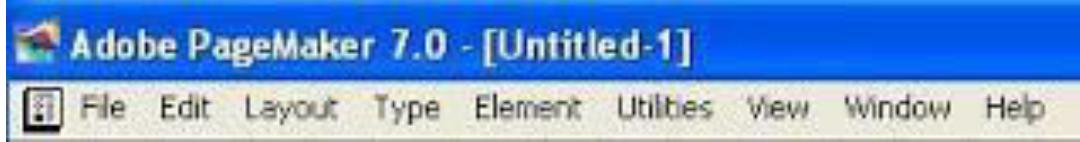
### पेजमेकर 7.0 की मेनू बार (Page Maker 7.0 Menu Bar)

एडोब पेजमेकर शक्तिशाली और बहुमुखी पेज लेआउट सॉफ्टवेयर है। प्रोफेशनल अपने असाधारण टाइपोग्राफिक नियंत्रणों के लिए पेजमेकर का उपयोग करते हैं, लेयर, फ्रेमों और कई मास्टर पेजों और कई कस्टमाइज़िंग विकल्पों सहित पेज डिज़ाइन क्षमताओं को सटीक करते हैं।

पेजमेकर की व्यापक इम्पोर्ट और लिंकिंग क्षमताएं आपको सबसे लोकप्रिय प्रोग्राम से टेक्स्ट, ग्राफिक्स, स्प्रेडशीट, चार्ट और मूवी फ्रेम शामिल करने देती हैं। इसमें मेनू प्लग-इन भी शामिल है जो प्रोग्राम की विशेषताओं और क्षमताओं का विस्तार करता है। यह एडवांस कलर प्रिंटिंग प्रौद्योगिकियों का भी समर्थन करता है।

आप अपने प्रकाशन को कैसे सेट करें और अपने पेजों को कैसे रखें, इस पर पेजमेकर निर्देश देने के लिए

आप



मेन्यू बार का उपयोग करते हैं। पेजमकर **7.0** की मेनू बार में नौ अलग-अलग विकल्प होते हैं:

### **File -**

अपनी फ़ाइलों में हेरफेर करने के लिए इस मेनू का उपयोग करें। आप इस विकल्प के साथ फाइल बना सकते हैं, खोल सकते हैं, बंद कर सकते हैं, सेव कर सकते हैं, इम्पोर्ट और एक्सपोर्ट कर सकते हैं। मेनू में प्रिंटिंग के लिए कमांड भी है।

### **Edit -**

इस मेनू में टेक्स्ट और ग्राफिक्स को **cut** और **Paste** के विकल्प हैं।

### **Layout -**

इस मेनू का उपयोग करके, आप पेजों को सम्मिलित करना और हटाना चुन सकते हैं। इसमें कॉलम गाइड को सम्मिलित करने का विकल्प भी है।

### **Type -**

इस मेनू पर विकल्प आपको अपने टेक्स्ट के आकार और एलाइनमेंट को सेट करने की अनुमति देते हैं। टेक्स्ट से संबंधित लगभग सब कुछ टाइप मेनू पर है, जिसमें फॉट, आकार, एलाइनमेंट, प्रकार स्टाइल, स्पेसिंग और इंडेंटेशन शामिल हैं।

### **Element -**

इस मेनू में ऐसे विकल्प होते हैं जो ग्राफिक तत्वों को प्रभावित करते हैं, जैसे कि लाइनें, आयर्टें, और दीर्घवृत्त / सर्कल, साथ ही साथ ग्राफिक इमेजेज।

### **Utilities -**

यह मेनू पेजमेकर प्लग-इन का प्रवेश द्वारा है। इसमें स्टोरी एडिटर कमांड (**Find, Replace** और **Spell Check** करने के लिए) और सामग्री और सूचकांक की तालिकाएँ बनाने के विकल्प भी हैं।

### **View -**

पेज को विभिन्न स्तरों पर देखने के लिए इस मेनू का उपयोग करें। उदाहरण के लिए, आप एक विकल्प के साथ एक बार में पूरे पेज को देख सकते हैं, या किसी पेज के एक भाग को दूसरे के साथ उसके वास्तविक आकार से दो बार ज़ूम कर सकते हैं। इस मेनू में ऐसे आइटम भी शामिल हैं जिन्हें चालू और बंद किया जा सकता है, जैसे रूलर और ग्रिड।

## Window –

अपने विंडो में जो आप देखते हैं उसे नियंत्रित करने के लिए इस मेनू का उपयोग करें। उदाहरण के लिए, आप टूलबॉक्स, कलर्स पैलेट, कंट्रोल पैलेट और एक स्टाइल पैलेट का प्रदर्शन बंद और चालू कर सकते हैं।

## Help –

विभिन्न विषयों के एक सूचकांक को प्रदर्शित करने के लिए इस मेनू का उपयोग करें, जिस पर ऑनलाइन जानकारी उपलब्ध है।

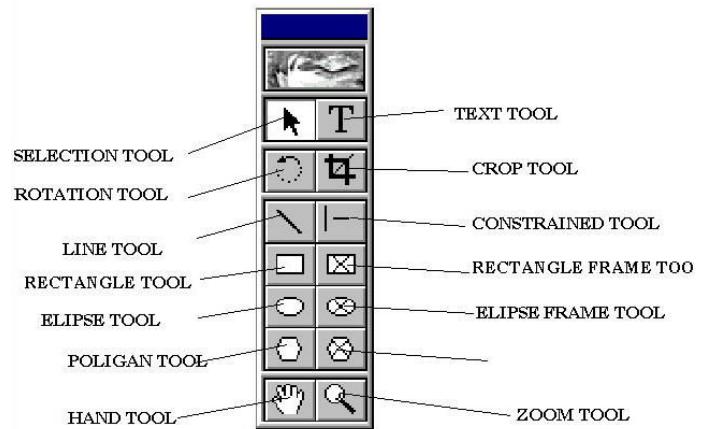
इनमें से कई मेनू में, ऐसे विकल्प हैं जो चयन के समय अनुपलब्ध हैं और मंद हैं। यदि इन मेनू आइटमों का चयन किया जाता है, तो प्रोग्राम उन्हें अनदेखा कर देता है।

### **Q3. Pagemaker में Toolbox को समझाईये ?**

#### पेजमेकर 7.0 का टूल बॉक्स )Tool Box of Pagemaker 7.0)

सामान्यतया टूल बॉक्स पैलेट पेजमेकर की विंडो मे स्वतः ही दिखाई पड़ता है यदि यह दिखाई न दे रहा हो तो **Window Menu** मे **Show Tools** आदेश देकर उसे देखा जा सकता है, टूलबॉक्स मे आपके प्रकाशन के किसी पृष्ठ को तैयार करने के लिए सभी आवश्यक टूल दिए होते हैं।

जब आप किसी टूल को चुनने के लिये उस पर माउस प्वांटर लॉकर क्लिक करते हैं, तो माउस प्वांटर अपना रूप बदल देता है और टूलबॉक्स से बाहर आने पर उसी टूल के रूप का हो जाता है इससे आपको पता चल जाता है कि आपने कौन सा टूल चुना हुआ है।  
**प्वांटर टूल )Pointer tool)**



किसी पृष्ठ पर लगी हुई किसी भी प्रकार की वस्तु, जैसे पाठ्य, लाइन, बॉक्स, वृत्त, चित्र आदि को चुनने के लिए माउस प्वांटर उस वस्तु के ठीक ऊपर लाकर क्लिक कीजिए, चुनी हुई वस्तु के चारो ओर हैडिंल दिखाई पड़ते हैं, जिनसे आपको पता चलता है कि वह वस्तु चुनी हुई है।

आप इस टूल का उपयोग करके एक से अधिक वस्तुए भी एक साथ चुन सकते हैं, इसके लिए पहले एक वस्तु को क्लिक करके चुनिए और फिर अन्य वस्तुओं को बारी बारी से क्लिक करते समय शिफ्ट कुंजी को दबाए रखिए इससे वे सभी वस्तुए चुन ली जाएंगी यदि चुनी जाने वाली वस्तुए पास पास हैं तो प्वांटर टूल को सक्रिय करके माउस प्वांटर से उनके चारो ओर एक काल्पनिक चैकोर घेरा

बनाइए, इससे उस धेरे के अंदर जाने वाली सभी वस्तुएँ चुन ली जाएगी किसी चुनी हुई वस्तु को चुनाव से निकलने के लिए शिफ्ट दबाकर उसे क्लिक किजिए सभी चुनावों को रद्द करने के लिए कही खाली स्थान पर क्लिक कीजिए।

### टेक्स्ट टूल (Text Tool)

इस टूल की सहायता से आप अपने प्रकाशन में टैक्स्ट टाइप कर सकते हैं या पहले से टाइप किए हुए टैक्स्ट को चुन सकते हैं।

### रोटेटिंग टूल (Rotating Tool)

किसी चुनी हुई वस्तु को **0.01°** के अंतर से **360°** तक घुमाने के लिए इस टूल का उपयोग किया जाता है इसके लिए पहले प्वांटर टूल का उपयोग करके उस वस्तु को चुन लीजिए, फिर रोटेटिंग टूल को क्लिक कीजिए। इससे माउस प्वांइंटर का रूप बदलकर एक चोकोर तारे जैसा रूप ले लेगा अब माउस प्वांइंटर को चुनी हुई वस्तु के उस बिन्दु पर ले जाइए, जिसको केन्द्र मानकर आप उसे घुमाना चाहते हैं वही माउस बटन को दबाकर पकड़ लीजिए और जिस दिशा में आप उसे घुमाना चाहते हैं उसी दिशा में माउस प्वांइंटर को खीचते हुए उस बिन्दु से एक लाइन बनाइए, जब आप उस लाइन को घुमाएंगे, तो चुनी हुई वस्तु भी घूमती हुई दिखाई देगी इच्छित अंश तक घुमाने के बाद माउस बटन को छोड़ दीजिए, इससे वह वस्तु उतनी ही घूम कर स्थिर हो जाएगी।

### लाइन टूल (Line Tool)

इस टूल का उपयोग किसी भी अंश पर झुकी हुई सरल रेखाएँ खीचने के लिए किया जाता है कोई रेखा खीचने के लिए पहले इस टूल को क्लिक कीजिए, जिससे माउस प्वांइंटर एक धन चिन्ह + का रूप ले लेगा। अब माउस बटन दबाकर माउस प्वांटर को एक बिन्दु से दूसरे बिन्दु तक खीचिए, जिससे उन दोनों बिन्दुओं के बीच एक सरल रेखा बन जाएगी।

यदि आप रेखा को **45°** के अंतरों में झुकी हुई बनाना चाहते हैं तो माउस प्वांइंटर को खीचते समय शिफ्ट कुंजी को दबाकर पकड़ लीजिए।

### कॉन्स्ट्रेन्ड लाइन टूल (Constrained Line tool)

इस टूल का उपयोग क्षैतिज तथा ऊर्ध्वाधर सरल रेखाएँ खीचने के लिए किया जाता है। कोई रेखा खीचने के लिए पहले इस टूल को क्लिक कीजिए। जिससे माउस प्वांइंटर एक धन + चिन्ह का रूप ले लेगा। अब माउस बटन दबाकर माउस प्वांइंटर को एक बिन्दु से दूसरे बिन्दु तक खीचिए। जिससे उन दोनों बिन्दुओं के बीच एक क्षैतिज अथवा ऊर्ध्वाधर सरल रेखा बन जाएगी। आप लाइन टूल का उपयोग करते समय शिफ्ट कुर्जी को दबाए रखकर इस टूल का प्रभाव उत्पन्न कर सकते हैं।

### रेक्टैंगल टूल (Rectangle Tool)

इस टूल का उपयोग आयताकार तथा वर्गाकार आकृतिया बनाने के लिए किया जाता है। कोई आयत बनाने के लिए पहले इस टूल को क्लिक कीजिए, जिससे माउस प्वांइंटर एक धन + चिन्ह का रूप ले लेगा। अब माउस बटन दबाकर माउस प्वांइंटर को आयत के एक कोने से उसके सामने के दसरे कोने तक खीचिए। जिससे उन दोनों बिंदुओं के बीच आयत बन जाएगा। वर्ग बनाने के लिए ऊपर की क्रिया में माउस प्वांइंटर को खीचते समय शिफ्ट कुजी को दबा लिया जाता है।

### इलिप्स टूल (Ellipse Tool)

इस टूल का उपयोग दीर्घवृत्ताकार तथा वृत्ताकार आकृतिया बनाने के लिए किया जाता है। कोई दीर्घवृत्त या ओवल बनाने के लिए पहले इस टूल को क्लिक कीजिए, जिससे माउस प्वांइंटर एक धन + चिन्ह का रूप ले लेगा। अब माउस बटन दबाकर माउस प्वांइंटर की आकृति को के एक कोने से उसके सामने के दसरे कोने तक खीचिए। जिससे उन दोनों बिंदुओं के बीच एक ओवल या दीर्घवृत्त बन जाएगा। दीर्घवृत्त बनाने के लिए माउस प्वांइंटर को खीचते समय शिफ्ट कुजी को दबा लिया जाता है।

### हैंड टूल (Hand Tool)

इस टूल का उपयोग प्रकाशन के किसी भी पृष्ठ को स्क्रीन पर इधर उधर या ऊपर नीचे सरकाने के लिए किया जाता है ताकि आप उसका इच्छित भाग देख सकें।

### ज़ूम टूल (Zoom Tool)

इस टूल का उपयोग प्रकाशन के किसी भी पृष्ठ को स्क्रीन पर छोटा या बड़ा करके देखने के लिए किया जाता है ताकि आप उसे अच्छी तरह से देख सकें।

### **Q4 Pagemaker के Version के बारे में बतलाइये ?**

**Adobe PageMaker (formerly Aldus PageMaker) 1985 में Apple Macintosh** पर **Aldus** द्वारा शुरू किया गया डेस्कटॉप प्रकाशन कंप्यूटर प्रोग्राम है। दस्तावेज़ निर्माण के लिए मैक के ग्राफिकल यूजर इंटरफेस और आउटपुट के लिए ऐप्पल लेजरवेयर का उपयोग करके पेजमेकर का संयोजन **1980** के दशक के अंत में डेस्कटॉप प्रकाशन क्रांति बन गया। **1987** में विंडोज **1.0** पर चलने वाले पीसी पर ले जाया गया, पेजमेकर ने मैकिन्टोश प्लेटफॉर्म और विंडोज वातावरण को लोकप्रिय बनाने में मदद की।

**Aldus Pagemaker 1.0** को जुलाई **1985** में मैकिन्टोश के लिए और दिसंबर **1986** में आईबीएम पीसी के लिए जारी किया गया था।

**Aldus Pagemaker 1.2** को **1986** में रिलीज़ किया गया था और उसने लेजरवटर प्लस में निर्मित पोस्टस्क्रिप्ट फॉन्ट के लिए समर्थन जोड़ा या अन्य आउटपुट डिवाइसों की मेमोरी में डाउनलोड किया।

**Aldus Pagemaker 2.0** को **1987** में जारी किया गया था। मई **1987** तक, विंडोज **1.0.3** के पूर्ण संस्करण के साथ प्रारंभिक विंडोज रिलीज को बंडल किया गया था।

**Aldus Pagemaker 3.0** पेजमेकर **3.0** पीसी के लिए मई **1988** में भेज दिया गया था और इसके लिए विंडोज **2.0**, की आवश्यकता थी, जिसे रन-टाइम संस्करण के रूप में बंडल किया गया था।

**Aldus PageMaker 4.0** को **1990** में जारी किया गया था और लंबे दस्तावेज़ों को संभालने के लिए नई वर्ड-प्रोसेसिंग क्षमताओं, विस्तारित टाइपोग्राफिक नियंत्रण और उन्नत सुविधाओं की पेशकश की गई थी।

**Aldus PageMaker 5.0** जनवरी **1993** में जारी किया गया था।

**Adobe PageMaker 6.0 1995** जारी किया गया था।

**Adobe PageMaker 6.5 1996** में जारी किया गया था।

**Adobe PageMaker 7.0** अंतिम संस्करण उपलब्ध कराया गया था। यह **9 जुलाई 2001** को जारी किया गया था।

#### **Q5.Pagemaker का DTP software के रूप में क्या उपयोग है समझाइये ?**

पेजमेकर का उपयोग प्रकाशन और अन्य पेशेवर देख दस्तावेज़ का विकास करने के लिए इसका प्रयोग किया जाता है। **Adobe Pagemaker** में सैकड़ों टेम्पलेट्स होती हैं जो उपयोगकर्ताओं को कम से कम प्रयास के साथ गुणवत्ता के साथ दस्तावेज बनाने के लिए सक्षम व सहयता प्रदान करता व बनाता है। पेजमेकर का सही उपयोग विजिटिंग कार्ड्स, बायो डेटा, किताबें, मैगज़ीन, अखबार, लैटर पैड, पैम्पलेट इत्यादि और अनेक **documents** को बनाने व डिज़ाइन करने लिए तथा पब्लिश करने में भी इसका प्रयोग उचित तरीके से किया जाता है।

## Q6 Pagemaker की Shortcut keys बताईये ?

**alt + ctrl + g ===== go to (page)**  
**ctrl + t ===== character (gaps) specs**  
**ctrl + shift + / ===== letter/word strike through**  
**ctrl + m ===== setup/modify paragraph**  
**ctrl + shift + v ===== reverse**  
**ctrl + shift + b ===== bold**  
**ctrl + shift + i ===== italic**  
**ctrl + shift + u ===== underline**  
**ctrl + shift + c ===== center (text) alignment**  
**ctrl + shift + j ===== justify (text) alignment**  
**ctrl + shift + l ===== left (text) alignment**  
**ctrl + shift + r ===== right (text) alignment**  
**ctrl + shift + > ===== increase size (font)**  
**ctrl + alt + > ===== standard size (font)**  
**ctrl + shift + < ===== decrease size (font)**  
**ctrl + shift + k ===== upper/all caps letter**  
**ctrl + \ ===== letter/word subscript**  
**ctrl + shift + \ ===== letter/word superscript**  
**ctrl + i ===== tabs/indents setup/modify**

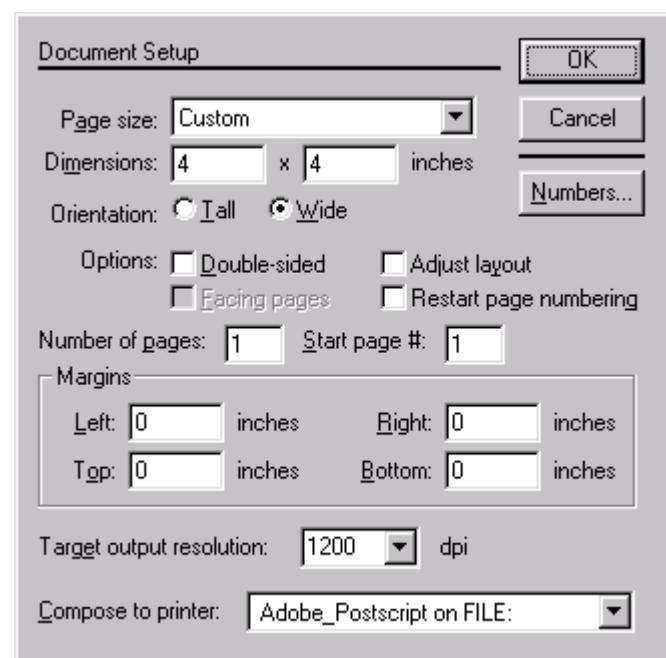
## Q 7. पेजमेकर 7.0 मे नया डॉक्यूमेंट कैसे बनाये ?

पेजमेकर 7.0 मे नया डॉक्यूमेंट कैसे बनाये (**How to Create a Document in Page maker 7.0**)

पेजमेकर से परिचित होने के बाद आप उसका उपयोग करके कोई प्रकाशन जिसे हम दस्तावेज (**Document**) भी कहते हैं। बनाने के लिए तैयार है इसके लिए सबसे पहले हम एक नया खाली दस्तावेज खोल लेते हैं फिर उसमे अपनी आवश्यकता के अनुसार पाठ्य, चित्र आदि सामाग्री लगाते जाते हैं इस प्रकार एक पूरा दस्तावेज तैयार हो जाता है जिसे हम किसी प्रिंटर पर छपवा लेते हैं।

### नया प्रकाशन प्रारम्भ करना (Starting a New Publication)

नया पेजमेकर दस्तावेज बनाने के लिए सबसे पहले पीछे बताई जा चुकी विधि से पेजमेकर प्रारम्भ कीजिए और **File Menu** मे **New** कमांड पर क्लिक कीजिये अथवा कंट्रोल के साथ **N (Ctrl+N)** बटन दबाइए, जिससे आपकी स्क्रीन पर **Document Setup** का डायलाग बॉक्स खुल जाएगा। इस डायलाग बॉक्स मे आपके दस्तावेज के बारे मे प्रारम्भिक विवरण सेट किया जाता है। जिसके अनुसार खाली दस्तावेज खोल दिया जाता



है। वैसे यह डायलॉग बॉक्स आप **File Menu** में **Document Setup** आदेश देकर अथवा शिफ्ट और कंट्रोल के साथ **P (Shift+Ctrl+P)** बटन दबाकर भी खोल सकते हैं।

इस डायलॉग बॉक्स में निम्नलिखित सूचनाएं पहले से ही सेट होती हैं। जिन्हे आप अपनी आवश्यकता के अनुसार बदल सकते हैं।

### पेज आकार (Page Size)

इसमें प्रकाशन अथवा दस्तावेज के प्रत्येक पृष्ठ का सामान्य आकार सेट किया जाता है।

पेज आयाम (**Page Dimensions**) इससे आपके द्वारा चुने गए आकार के पेज की वास्तविक चैडाई और ऊचाई सेट की जाती है। ये आयाम सामान्यतया इंचों में दिखाए जाते हैं, लेकिन आप कोई अन्य मापन विधि चुनकर उसमें भी देख सकते हैं। आप अपनी इच्छानुसार कोई अन्य पेज आकार तय करने के लिए पेज आयाम भर सकते हैं।

### ओरियंटेशन (Orientation)

सामान्यतया दस्तावेज के पेजों का ओरियंटेशन **Tall** होता है जिसे पोर्ट्रैट (**Portrait**) भी कहते हैं। इसमें चैडाई कम और ऊचाई अधिक होती है। **Wide** चुनने से पेज **90°** घूम जाता है। जिसे लैडस्केप (**Landscape**) भी कहते हैं। इसमें चैडाई अधिक और ऊचाई कम होती है। वैसे आपके द्वारा भरे गये पेज आयामों के अनुसार पेजमेकर इनमें से कोई ओरियंटेशन स्वतः ही चुन लेता है। आप चाहे तो उसे बदल सकते हैं।

### पृष्ठों की संख्या (Number Of Pages)

इसमें आप यह बताते हैं कि आपके दस्तावेज में कितने पृष्ठ होंगे प्रारम्भ में उतने ही पृष्ठों का खाली दस्तावेज खोला जाता है बाद में आवश्यकता होने पर आप पृष्ठों की संख्या बढ़ा सकते हैं अथवा घटा सकते हैं।

### प्रारम्भिक पेज संख्या (Starting Page Number)

इसमें आप यह बताते हैं कि इस दस्तावेज में पृष्ठ संख्याएं किस संख्या से प्रारम्भ की जाएंगी। उदाहरण के लिए यदि आप चाहते हैं कि दस्तावेज से पहले पेज की पृष्ठ संख्या **8** दूसरे पेज की **9** हो तो आपको इसके बॉक्स में **8** भरना चाहिए।

### हाशिए (Margins)

इन टेक्स्ट बॉक्सों में नए दस्तावेज के प्रत्येक पृष्ठ के चारों ओर के हाशिए सेट किए जाते हैं। आप इन्हे अपनी इच्छानुसार बदल सकते हैं।

## विकल्प (Options)

इस भाग मे दस्तावेज के बारे मे अन्य विकल्प सेट किए जाते हैं जैसे दस्तावेज कागज के दोनो ओर छिपा जाएगा या एक ओर, बांयी ओर से पन्नो को बांधने के लिए हाशियो को ठीक किया जायेगा या नहीं आदि।

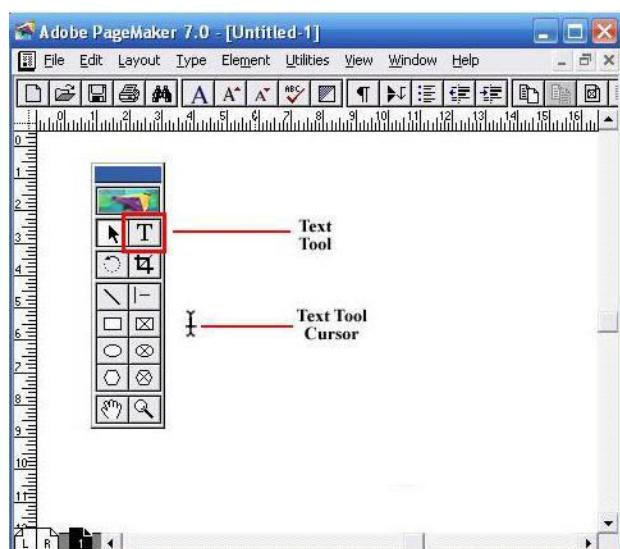
## प्रिंटर (Printer)

इसमे आप उस प्रिंटर का नाम चुनते हैं जिस पर उसका दस्तावेज छापा जाएगा। यह प्रिंटर आपके कम्प्यूटर मे स्थापित होना चाहिए यदि आपके पास कोई प्रिंटर नहीं है तो इस बाक्स मे **Display on None** शब्द दिखाई देगा। आप दस्तावेज फिर भी तैयार कर सकते हैं।

## **Q8. Pagemaker के Text Editing and Manipulation Options को समझाइये**

### **एडोब पेजमेकर 7.0 में टेक्स्ट के साथ काम करना (Working with Text in Adobe PageMaker)**

टेक्स्ट बॉक्स आपके टेक्स्ट के लिए एक “कंटेनर” है। यह आपके डॉक्यूमेंट पर एक सीमित क्षेत्र है जिसे टेक्स्ट होल्ड करने के लिए डिज़ाइन किया गया है। आपके द्वारा अपने डॉक्यूमेंट में टाइप किया गया टेक्स्ट अपने आप एक टेक्स्ट बॉक्स में संलग्न हो जाता है। पेजमेकर में टाइपिंग शुरू करने से पहले आप टेक्स्ट बॉक्स बनाकर आकार निर्धारित कर सकते हैं। आप पॉइंटर टूल का उपयोग करके अपने टेक्स्ट बॉक्सों का आकार बदल सकते हैं और उन्हें बदल भी सकते हैं।



- पेज मेकर 7.0 में टेक्स्ट बॉक्स कैसे बनाएं  
**(How to Create a Text Box in Page Maker 7.0)**
- टूलबॉक्स में **Text** टूल पर क्लिक करें।
- अपने कर्सर को अपने डॉक्यूमेंट पर वापस ले जाएं। आपके डॉक्यूमेंट पर ले जाने के बाद आपका कर्सर **I-Beam** में बदल जाएगा।
- मार्जिन गाइड के भीतर अपने डॉक्यूमेंट पर कहीं भी क्लिक करें, और फिर आयताकार बॉक्स बनाने के लिए माउस को दाईं ओर खींचें।
- जब आप एक टेक्स्ट बॉक्स बना ले तो माउस को छोड़ दें। आपका कर्सर स्वचालित रूप से बॉक्स के अंदर स्थित हो जाएगा।

- अपने टेक्स्ट बॉक्स में लिखना शुरू करें। आप टेक्स्ट बॉक्स में टेक्स्ट पेस्ट भी कर सकते हैं।
- एक बार जब आप अपने टेक्स्ट में टाइपिंग कर लेते हैं, तो टूलबॉक्स में पॉइंटर टूल पर क्लिक करके टेक्स्ट बॉक्स का चयन करें।

**क्रिक्कट टिप:** यदि आप टाइप करना शुरू करते हैं तो टेक्स्ट आपके लिए बहुत छोटा है, तो **View Menu** पर क्लिक करें और ज़ूम इन का चयन करें।

### पेजमेकर 7.0 में टेक्स्ट को कैसे एडिट करें (How to edit text in Pagemaker 7.0)

एक बार जब आप एक टेक्स्ट बॉक्स बना लेते हैं और अपने टेक्स्ट को टाइप कर लेते हैं, तो आप इसे पेजमेकर में जितना चाहें एडिट कर सकते हैं।

टूलबॉक्स से **text** टूल पर क्लिक करें।

आप जिस टेक्स्ट को फॉर्मेट करना चाहते हैं, उसके आरंभ में कर्सर रखें।

इसे चुनने के लिए टेक्स्ट पर **I-बीम** को क्लिक करें और खींचें।

चयनित टेक्स्ट को निम्नानुसार संपादित करें

### टेक्स्ट को हटाने के लिए (To Delete Text)

**Delete Key** को टैप करें या बस टाइप करना शुरू करें, जो चयनित टेक्स्ट को बदल देगा।

या **Edit** मेनू पर क्लिक करें और फिर **Clear** का चयन करें।

टेक्स्ट की प्रतिलिपि बनाने या स्थानांतरित करने के लिए )**To copy or move the text**)

- **Edit** मेनू पर क्लिक करें
- कट, कॉपी या पेस्ट कमांड का चयन करें

टाइप स्टाइल को बदलने के लिए )**To change the type style**)

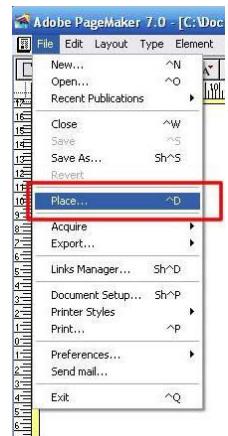
- **Type** मेनू पर क्लिक करें
- अपने इच्छित विकल्प का चयन करें

### **Q9. Pagemaker में Import and Export options को समझाइये?**

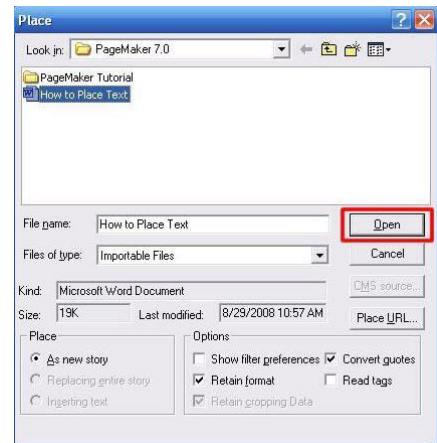
पेजमेकर 7.0 में डॉक्यूमेंट इम्पोर्ट और एक्सपोर्ट कैसे करें

### **(How to Import and Export Document in Pagemaker 7.0)**

यदि आप एम एस वर्ड के डॉक्यूमेंट को पेजमेकर में खोलना चाहते हैं हैं तो उसके लिए हम इम्पोर्ट विकल्प का प्रयोग करते हैं।



- सबसे पहले फ़ाइल मेनू पर क्लिक करें और फिर ड्रॉप-डाउन मेनू से **Place...** विकल्प चुनें।
- आपके सामने प्लेस डायलॉग बॉक्स खुल जायेगा।
- इसके बाद उस फोल्डर पर जाएँ जिसमें आपकी टेक्स्ट फाइल हैं और उसे खोलने के लिए डबल क्लिक करें। जिस फाइल को आप रखना चाहते हैं, उस पर क्लिक करें।
- **Open** बटन पर क्लिक करें।
- आपका कर्सर एक लोड किए गए टेक्स्ट आइकन में बदल जाएगा। अपने कर्सर को पेजमेकर के पेज में उस स्थान पर रखें जहाँ आप टेक्स्ट फाइल को **Import** करना चाहते हैं।
- आपका टेक्स्ट उतना ही नीचे की ओर जाएगा, जितना आपके कॉलम, टेक्स्ट ब्लॉक या पेज में फिट होगा।
- अब आप आवश्यकतानुसार अपने टेक्स्ट को एडिट और फॉर्मेट कर सकते हैं।



आप अपने टेक्स्ट या ग्राफिक को सीधे एक नए टेक्स्ट बॉक्स में **import** कर सकते हैं। जब कर्सर चरण 5 में लोड किए गए आइकन में बदल जाता है, तो माउस को नीचे, विकर्ण दिशा (**diagonal direction**) में क्लिक करें और खींचें। यह एक टेक्स्ट बॉक्स बनाएगा। एक बार जब आप माउस छोड़ देते हैं, तो आपकी **import** फाइल को इस टेक्स्ट बॉक्स में रखा जाएगा।

यदि आपके पास माइक्रोसॉफ्ट वर्ड या किसी अन्य स्रोत से बड़ी मात्रा में टेक्स्ट है, तो यह उस कॉलम या पेज में फिट नहीं हो सकता है जो इसे जगह देता है। जब टेक्स्ट की मात्रा आपके कॉलम या पेज को ओवररन करती है, तो एक लाल, नीचे की ओर-इंगित तीर दिखाई देने लगता है। जब तक आप **Autoflow** का चयन नहीं करेंगे, तब तक आपके टेक्स्ट ब्लॉक के निचले हैंडल पर दिखाई देगा।

If there is more text remaining to be placed, a red, downward-pointing arrow will appear on the bottom handle of your text block.

The red arrow indicates there's more text remaining to be placed

बाहरी टेक्स्ट फाइल को पेजमेकर दस्तावेज़ में रखने के लिए आप दो तरीकों का उपयोग कर सकते हैं:

**मैनुअल फ्लो (Manual Flow)-** यह आपको मैन्युअल रूप से शेष टेक्स्ट को दूसरे कॉलम या पेज पर रखने की सुविधा देता है।

**ऑटोफ्लो (Autoflow)-** यह अपने टेक्स्ट प्रवाह को अगले कॉलम या क्रमिक पृष्ठों में स्वचालित रूप से रखने की सुविधा देता है।

## Manual Flow

- टेक्स्ट को जारी रखने के लिए लाल तीर पर क्लिक करें। कर्सर लोड किए गए टेक्स्ट आइकन पर वापस बदल जाएगा।
- लोड किए गए टेक्स्ट आइकन को अपने दस्तावेज़ पर किसी अन्य स्थान पर रखें, और क्लिक करें। एक बार फिर, टेक्स्ट कॉलम, टेक्स्ट ब्लॉक या पेज के निचले भाग में जाएगा।
- इस चरण को तब तक दोहराएं जब तक कि आपने अपना सारा टेक्स्ट न लगा दिया हो। जब सारा टेक्स्ट फिट हो जायेगा, तो नीचे का हैंडल खाली हो जाएगा।

## Autoflow

मेनू बार से **Layout Menu** खोलें।

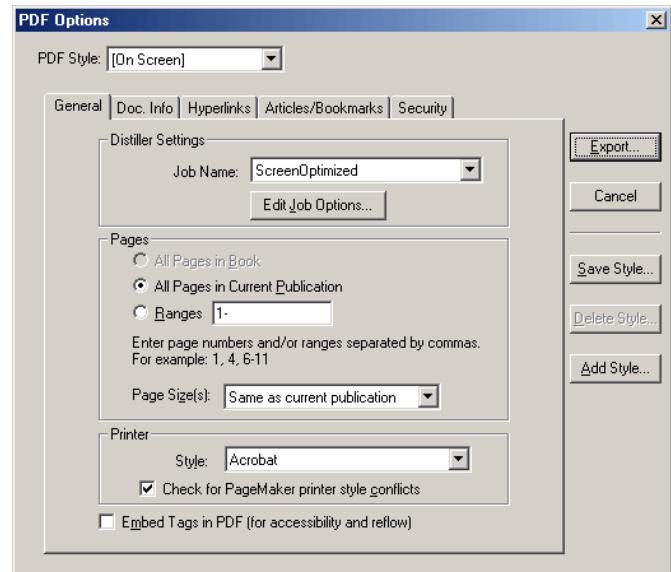
ड्रॉप-डाउन मेनू से **Autoflow** कमांड का चयन करें। लोड किए गए टेक्स्ट आइकन में थोड़ी क्षैतिज रेखाओं के बजाय एक घुमावदार तीर होगा।

अपने टेक्स्ट को रखने के लिए दस्तावेज़ पर एक जगह पर क्लिक करें। टेक्स्ट स्वचालित रूप से रखा जाएगा, और पेजमेकर आवश्यकतानुसार पेज जोड़ देंगा।

एडोब पेजमेकर 7.0 को पीडीएफ फॉर्मेट में कैसे बदलें (**How to Convert Adobe Pagemaker 7.0 to PDF Format**)

## Export Option in Pagemaker

एडोब पेजमेकर **7.0** अपने उपयोगकर्ताओं को उनकी व्यावसायिक आवश्यकताओं के आधार पर सैकड़ों विभिन्न प्रकार के समाचार पत्र, ब्रोशर और रिपोर्ट बनाने की अनुमति देता है। एडोब पेजमेकर फोटोशॉप या इलस्ट्रेटर जैसे अन्य एडोब प्रोग्राम से टेक्स्ट या ग्राफिक्स के एकीकरण का समर्थन करता है। अपने एडोब पेजमेकर दस्तावेजों को पीडीएफ फॉर्मेट में बदलने के लिए आपको विभिन्न घटकों को इनस्टॉल करने की आवश्यकता होती है जो पेजमेकर इनस्टॉल करते समय ही इनस्टॉल हो जाते हैं।



- सबसे पहले अपना पेजमेकर डॉक्यूमेंट खोलें और अपनी स्क्रीन के शीर्ष पर “**File**” बटन पर क्लिक करें। “**Export**” उप-मेनू से “**Adobe PDF**” चुनें। पॉप-अप स्क्रीन में “**Job Name**” मेनू से एक पीडीएफ विकल्प चुनें।
- पॉप-अप मेनू में टैब से किसी भी इच्छित पूर्व निर्धारित विकल्प को बदलें और “**Export**” पर क्लिक करें।

- अपने **PDF** डॉक्यूमेंट के लिए एक नाम दर्ज करें और अपने कंप्यूटर की हार्ड ड्राइव पर **save** करने के लिए लोकेशन चुनें।
- “**PDF View**” का चयन करें और “**Save**” पर क्लिक करें।

## **Q10. Pagemaker में Story Editor को समझाइये ?**

**पेजमेकर में स्टोरी एडिटर क्या हैं? (What is Story Editor in Page Maker?)**

पेजमेकर में स्टोरी एडिटर एक टेक्स्ट-ओनली व्यू है जहां आप टेक्स्ट को जल्दी और आसानी से एडिट कर सकते हैं क्योंकि पेजमेकर को ग्राफिक्स या रीफाइंड फॉर्मेटिंग प्रदर्शित करने की आवश्यकता नहीं है, टेक्स्ट को एक ऐसे फॉर्मेट में एडिट करने के लिए, जो वर्ड प्रोसेसर की तरह दिखता है स्टोरी एडिटर आसान सुधार के लिए एक ही पेज में सभी टेक्स्ट प्रदर्शित करता है, भले ही स्टोरी आपके दस्तावेज़ में कई पृष्ठों तक फैला हो। टेक्स्ट के दाईं ओर एक स्क्रॉल बार आपको टेक्स्ट ब्लॉक के माध्यम से स्क्रॉल करने की अनुमति देता है।

स्पेल चेकर और फाइंड एंड रिप्लेस कमांड केवल स्टोरी एडिटर के भीतर उपलब्ध हैं। क्योंकि स्टोरी एडिटर सभी टेक्स्ट एन्हांसमेंट्स को प्रदर्शित नहीं करता है, यहां एडिटिंग और टाइपिंग, टेक्स्ट लेआउट मोड की तुलना में तेज है। पेजमेकर में कुछ कार्य केवल स्टोरी एडिटर के व्यू में किए जा सकते हैं, जैसे कि स्पेलिंग ग्रामर चेक करना, टेक्स्ट को फाइंड और रिप्लेस करना।

स्टोरी एडिटर पेजमेकर में टेक्स्ट टाइप और एडिट करने का एक तरीका है। बस उस टेक्स्ट पर क्लिक करें जिसमें आप सुधार करना चाहते हैं, **Ctrl + E** दबाएं (या मेनू से **Edit> Edit Story** का उपयोग करें), और आपकी कहानी अपने वर्ड प्रोसेसिंग विंडो में दिखाई देती है। स्टोरी एडिटर में सभी टेक्स्ट टूल के एडिटिंग कमांड (इन्सट, डिलीट कट और पेस्ट) उपलब्ध हैं।

जब आप स्टोरी एडिटर में होते हैं, तो आप सामग्री में रुचि रखते हैं, न कि फॉर्म में। हालांकि स्टोरी एडिटर टाइप स्टाइल (बोल्ड, इटैलिक आदि) दिखाता है, लेकिन यह पेज लेआउट, ग्राफिक्स या फॉर्मेटिंग नहीं दिखाता है। जब आप स्टोरी एडिटर में होते हैं, जो लेआउट व्यू के विपरीत है। जब आप पेजमेकर चालू करते हैं और कुछ भी टाइप करते हैं उस समय आपको जो व्यू दिखाई देता है उसे **Layout View** कहा जाता है।

आप कुछ तरीकों से स्टोरी एडिटर का उपयोग कर सकते हैं। आप इसका उपयोग में सुधार करने के लिए कर सकते हैं जो पहले से ही पब्लिकेशन में रखा गया है। आप टाइपिंग की गलतियों को ठीक कर सकते हैं, कहानी में वर्तनी की जांच कर सकते हैं, या फाइंड और रिप्लेस सुविधा का उपयोग कर सकते हैं। दूसरी बात, हालांकि आप स्टोरी एडिटर में फॉर्मेटिंग नहीं करना चाहते हैं, फिर भी आप अपनी फॉर्मेटिंग को बदलने के लिए, फाइंड और फ़ीचर को बदलने के लिए इसका इस्तेमाल करना चाह सकते हैं। उदाहरण के लिए, यदि सबहेड्स **14** पॉइंट **Times New Roman** में हैं, तो स्टोरी एडिटर स्वचालित रूप से उन्हें **16** पॉइंट **Helvetica** में बदल सकता है। स्टोरी एडिटर का उपयोग

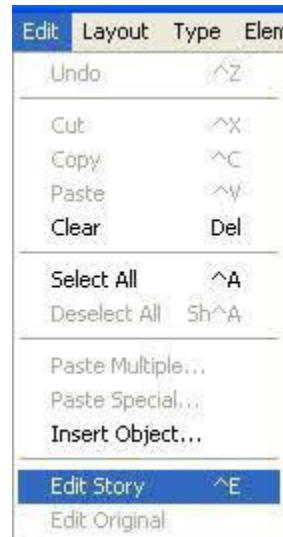
करने का दूसरा तरीका यह है कि एडिटर का उपयोग करके स्क्रैच से पूरी कहानी बनाएं और टाइप करें। स्टोरी एडिटर कई फायदे प्रदान करता है। आप **Layout View** की तुलना में कहानी के व्यू में बहुत तेजी से टाइप और सुधार कर सकते हैं क्योंकि स्टोरी एडिटर स्क्रीन पर फॉट और ग्राफिक्स प्रदर्शित नहीं करता है, और न ही यह लाइन या पेज विराम के साथ ही चिंता करता है।

स्टोरी एडिटर में एक मौजूदा कहानी में सुधार करने के लिए, टेक्स्ट टूल के साथ टेक्स्ट पर क्लिक करें, या पॉइंटर टूल के साथ टेक्स्ट ब्लॉक का चयन करें, और **Ctrl + E** दबाएं या **Edit > Edit Story** चुनें। आप पॉइंटर टूल के साथ टेक्स्ट ब्लॉक पर ट्रिपल क्लिक करके स्टोरी एडिटर में एक मौजूदा कहानी भी लोड कर सकते हैं। स्टोरी एडिटर में एक नई कहानी बनाने के लिए, बिना किसी टेक्स्ट या टेक्स्ट ब्लॉक के **Ctrl + E** दबाएं।

जब आप स्टोरी एडिटर को लोड करते हैं, तो आप ऐम एस वर्ड की तरह दिखाई देने वाली विंडो में पहुंच जाते हैं स्टोरी एडिटर का मेन्यू बार पब्लिकेशन विंडो में आपके द्वारा देखे जाने से थोड़ा अलग है क्योंकि आपके पास प्रत्येक व्यू में अलग-अलग क्षमताएं हैं।

पेजमेकर में स्टोरी एडिटर कैसे खोले )**How to open Story Editor in Page Maker 7.0**)

- स्टोरी एडिटर में एक मौजूदा कहानी में सुधार करने के लिए, टेक्स्ट टूल के साथ टेक्स्ट पर क्लिक करें, या पॉइंटर टूल के साथ टेक्स्ट ब्लॉक का चयन करें, और **Ctrl + E** दबाएं।
- या **Edit Menu** से, **Story Editor** का चयन करें।
- पूरी कहानी का टेक्स्ट अब स्टोरी एडिटर में दिखाई देगा।



माउस विकल्प:

- पॉइंटर टूल के साथ स्टोरी एडिटर तक पहुंचने के लिए, टेक्स्ट ब्लॉक में ट्रिपलक्लिक करें।
- जब आप स्टोरी एडिटर को लोड करते हैं, तो आप ऐम एस वर्ड की तरह दिखाई देने वाली विंडो में पहुंच जाते हैं स्टोरी एडिटर का मेन्यू बार पब्लिकेशन विंडो में आपके द्वारा देखे जाने से थोड़ा अलग है क्योंकि आपके पास प्रत्येक व्यू में अलग-अलग क्षमताएं हैं।

अब आप इस स्टोरी एडिटर व्यू में टेक्स्ट को फाइंड और रिप्लेस कर सकते हैं।

टेक्स्ट की स्पेलिंग की जाँच कर सकते हैं।

स्टोरी एडिटर से बाहर कैसे निकले

- Edit Menu** से, **Edit layout** का चयन करें
- या **Story menu** से, **Close Story** चुनें

- या **CLOSE** बॉक्स पर क्लिक करें।

## **Q11. Pagemaker में Different Screen views तथा Page Views को समझाइये ?**

### **Different Screen views**

पेजमेकर में किसी पब्लिकेशन के **Moniter Screen** पर प्रदर्शित होने के प्रकार को स्क्रीन व्यू (**Screen View**) कहा जाता है स्क्रीन व्यूज निम्नलिखित दो प्रकार के होते हैं-

**(1)लेआउट व्यू(Layout View)**

**(2)स्टोरी एडिटर व्यू(Story Editor View)**

लेआउट व्यू में पब्लिकेशन के सभी कन्टेन्ट्स अपने वास्तविक स्परूप में प्रदर्शित होते हैं, जबकि स्टोरी एडिटर व्यू एक वर्ड प्रोसेसिंग वातावरण प्रदान करता है स्टोरी एडिटर व्यू में टैक्स्ट पर फोकस किया जाता है। न कि इसके प्रदर्शन पर। स्टोरी एडिटर व्यू में टैक्स्ट की स्पेलिंग की जांच की जा सकती है। स्टोरी एडिटर व्यू में फाइल के टैक्स्ट में वांछित शब्द अथवा शब्द श्रंखला को खोजा जा सकता है और उसकी परिवर्तित भी किया जा सकता है।

पेजमेकर पब्लिकेशन के लेआउट व्यू से टैक्स्ट एडिटर व्यू में जाने के लिए पेजमेकर के **Edit** मेन्यू की **Edit Story** कमाण्ड का प्रयोग किया जाता है। सेलेक्ट करके टैक्स्ट पर माउस प्लॉइन्टर लाकर माउस के बायें बटन को लगातार तीन बार दबाकर भी लेआउट व्यू से टैक्स्ट एडिटर व्यू में पहुँचा जा सकता है। इसी कार्य को करने के लिये की बोर्ड पर **Control** और **E Keys** को साथ दबाया जा सकता है।

पेजमेकर पब्लिकेशन के टैक्स्ट एडिटर व्यू से लेआउट व्यू में जाने के लिए पेजमेकर के **Story Menu** की **Close Story Command and Edit Menu** को **Edit Layout** का प्रयोग किया जाता है। इसी कार्य को करने के लिये की बोर्ड पर **Control** और **E Keys** को एक साथ दबाया जा सकता है।

### **Pagemaker Diffrent Page Views**

पेजमेकर में पेजेज को विभिन्न पूर्वनिर्धारित आवधनों में प्रदर्शित को पेज व्यू **Page Views** कहा जाता है। पेज व्यू का निर्धारण करने के लिये **View Menu** में दिये गये ऑप्शन का प्रयोग किया जाता है। निर्धारित किया गया पेज व्यू **Page View** पृष्ठ के लिये उस समय तक प्रभावी रहता है, जब तक कि उसको परिवर्तित नहीं किया जाता पेज व्यू के लिये व्यू मेन्यू में दिये गये विभिन्न ऑप्शन्स निम्नलिखित हैं-

**(1)Zoom In-**पृष्ठ को वर्तमान व्यू से बड़ा करके प्रदर्शित करने के लिए **Zoom In Option** का प्रयोग किया जाता है। इस **Option** का **Keyboard Shortcut ^+** होता है। अर्थात् इस

**Option** को **Keyboard** पर **CTRL** और + दोनों कीज को एक साथ दबाकर भी प्रयोग किया जा सकता है।

**(2)Zoom Out.** पृष्ठ को वर्तमान व्यू से छोटा करके प्रदर्शित करने के लिए **Zoom Out Option** का प्रयोग किया जाता है। इस ऑप्शन की बोर्ड शॉर्टकट ^+ होता है। अर्थात् इस ऑप्शन को की बोर्ड पर **CTRL** और - दोनों कीज को एक साथ दबाकर भी प्रयोग किया जा सकता है।

**(3)Actual Size-** टैक्स्ट तथा ग्राफिक्स आदि को पृष्ठ पर उनके वास्तविक आकार में प्रदर्शित करने के लिये। **Actual Size Option** का **Use** किया जाता है। वास्तविक आकार यह होता है, जिसमें डॉक्यूमेन्ट के **Print** प्राप्त होते हैं। इस ऑप्शन का की बोर्ड ऑर्टकट ^1 होता है। अर्थात् इस ऑप्शन को की बोर्ड पर **CTRL and 1** दोनों कीज को एक साथ दबाकर भी प्रयोग किया जा सकता है।

**(4)Fit in Window -** एक अथवा दो पृष्ठों की सम्पूर्ण कम्पोजिंग देखने के लिये **Fit in Window** का प्रयोग किया जाता है। इस ऑप्शन का की बोर्ड शॉर्टकट ^0 होता है। अर्थात् इस ऑप्शन को की बोर्ड पर **CTRL and 0** दोनों कीज को एक साथ दबाकर भी प्रयोग किया जा सकता है।

**(5)Entire Pasteboard-** पृष्ठ के चारों ओर के रिक्त स्थान, जिस पर स्थित ऑब्जैक्ट्स को **Print** नहीं किया जा सकता, पेस्टबोर्ड कहलाता है, सम्पूर्ण पेस्टबोर्ड को देखने के लिए **Entire Pasteboard** विकल्प का प्रयोग किया जाता है। इस ऑप्शन का की बोर्ड शॉर्टकट **Shift^0** होता है। अर्थात् को की बोर्ड पर **Shift CTRL and 0** तीनों कीज को एक साथ दबाकर भी प्रयोग किया जा सकता है।

**(6)Zoom To-** इस ऑप्शन पर माउस प्वॉइन्टर लाने पर इसका सब मेन्यू प्रदर्शित होता है इस सब मेन्यू में छः **Option 25%,50%,75%,100%,200%,400%** होता है।

## Q12. Pagemaker में Tab and Indent setting को समझाइये ?

इस डायलॉग बॉक्स में नीचे की ओर प्रदर्शित होने वाले **Rulers** पर ऊपर बाई और स्थित दो काले त्रिभुज एक दूसरे से अलग किये जा सकते हैं। ऊपर का त्रिभुज **First Line Indent** निश्चित करने के लिए और उसके नीचे का काला **Left Indent** निश्चित करने के प्रयोग किया जाता है। इस **Ruler** पर दायीं ओर इन दोनों काले त्रिभुजों के बराबर एक बड़ा काला त्रिभुज प्रदर्शित होता है इस त्रिभुज का प्रयोग पैराग्राफ का **Right Indent** निश्चित करने के लिए किया जाता है। माउस प्वॉइन्टर को इच्छित त्रिभुज पर लाकर क्लिक करके माउस बटन को बदाए हुए अर्थात् **Drag** करते हुए **Ruler** पर इच्छित दूरी लाकर छोड़ देने से इच्छित दूरी पर निश्चित हो जाता है।

टैक्स्ट में **Tab** लगाने के लिए **Indent/Tabs** डायलॉग बॉक्स में ऊपर बाई और प्रदर्शित हाने वाले चार टैब चिन्हों में किसी एक प्रकार के **Tab** को सेलेक्ट करके रूलर पर वांछित स्थान पर क्लिक करना होता है इन चारें टैब **Sign** का विवरण निम्नानुसार हैं -

**1.Left Tab** लगाने के लिये इसको सेलेक्ट किया जाता है। इस टैब के लगाये गये स्थान से टैक्स्ट **Left Align** होता है।

**2.Right Tab** लगाने के लिये इसको सेलेक्ट किया जाता है। इस टैब के लगायें।

गये स्थान से टैक्स्ट **Right Align** होता है।

**3.Center Tab** लगाने के लिये इसको सेलेक्ट किया जाता है। इस टैब के लगाये गये स्थान से टैक्स्ट **Center Align** होता है।

**4.Decimal Tab** लगाने के लिये इसको सेलेक्ट किया जाता हैं जब टैक्स्ट को दशमलव से **Align** करना होता हैं तब इस प्रकार के टैब का प्रयोग किया जाता हैं।

वांछित टैब चिन्ह को सेलेक्ट करके उसकी रूलर पर स्थिति को **Position** कमाण्ड बटन के बाद स्थित टैक्स्ट बॉक्स में टाइप करके कमाण्ड बटन **Position** पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली सूची में से **Add Tab Option** को सेलेक्ट करके भरी प्रयोग किया जा सकता है।

इस सूची में तीन अन्य ऑप्शन्स -**Delete Tab, Move Tab, Repeat Tab** भी होते हैं।

**Delete Tab** ऑप्शन का **Use Indenets Tab Dialog Box** में निर्धारित टैब्स में से रूलर पर वांछित टैब को सेलेक्ट करके उसे मिटाने के लिये किया जाता है। टैब को मिटाने के कार्य वांडिछत टैब को **Select** करके **Drag** को सेलेक्ट करके ड्रॉप करते हुए रूपलर से नीचे अथवा ऊपर की ओर ड्रॉप करके भी प्रयोग किया जा सकता है।

टैब विस्थापित करने के लिये वांछित टैब को सेलेक्ट करके टैक्स्ट बॉक्स में वांछित स्थान टाइप करके **Repeat**

**Tab** ऑप्शन का प्रयोग किया जाता हैं **Repeat Tab** का प्रयोग किसी

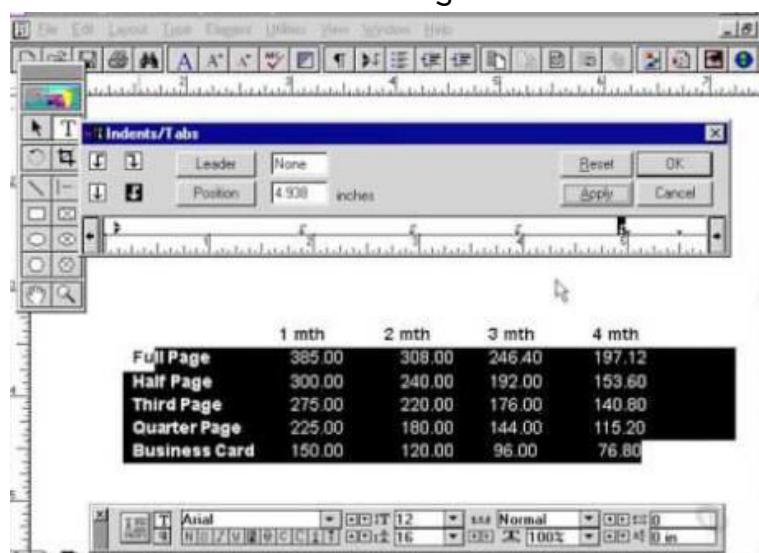
टैब को बार-बार प्रयोग करने के लिए किया जाता है। वांछित टैब यदि

इससे पहले टैब से **0.5** इंच की दूरी पर है, तो इस ऑप्शन का प्रयोग

करने पर यह टैब **0.5** इंच के अन्तराल पर **Repeat** हो जाता है।

टैब के मध्य किसी **Filler** का **Use** करने के लिये कमाण्ड बटन **Leader** और इसके सामने स्थित टैक्स्ट बॉक्स का **Use** किया जाता है। इस कमाण्ड बटन पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली सूची में दिये गये पांच ऑप्शन्स में से वांछित ऑप्शन को सेलेक्ट करके अथवा टैक्स्ट बॉक्स में वांछित **Character Type** करके फ़िलर के रूप में प्रयोग किया जाता है।

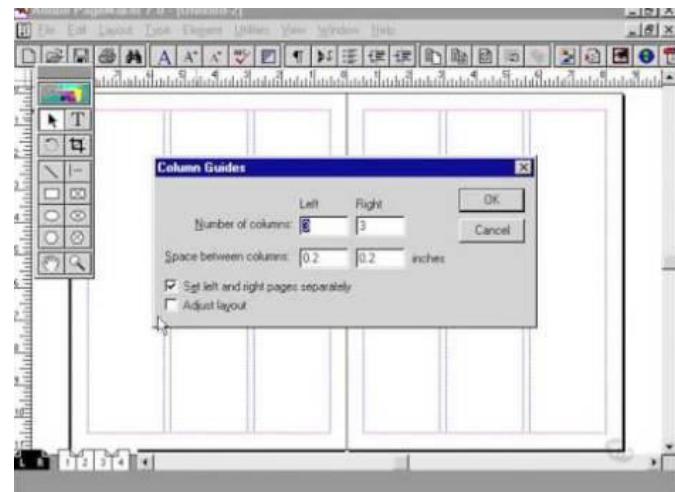
प्रेज़मेकर में किसी पब्लिकेशन फाइल के खुले न होने पर **Type Menu** के **Indents/Tabs Option** का प्रयोग करके नई बनने वाले पब्लिकेशन फाइल्स के लिए **Default Tab Specification** निर्धारित किये जा सकते हैं। इस ऑप्शन का की-बोर्ड शॉर्टकट **CTRL+I** है।



### Q13. Pagemaker में Columns & Gutters को समझाइये ?

प्रेज़मेकर 7.0 में कॉलम क्या हैं?

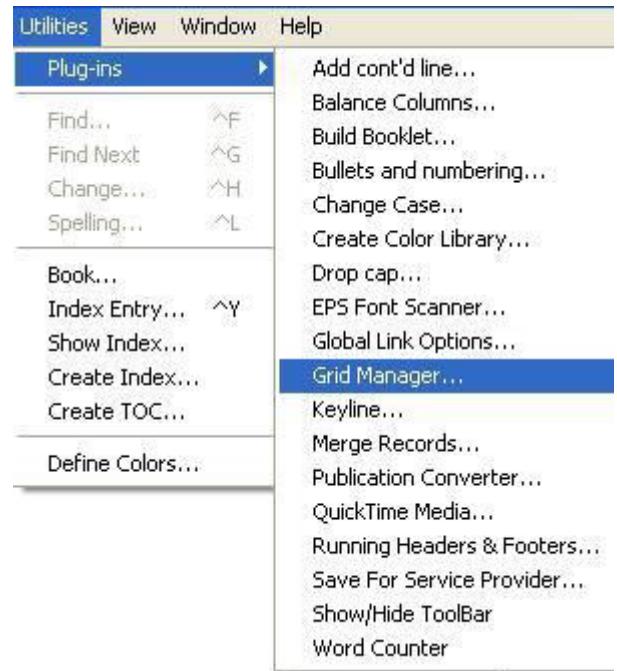
पेजमेकर में समाचार पत्र और ब्रोशर बनाते समय अक्सर हमें कॉलम के उपयोग की आवश्यकता होती है। आप अपने टेक्स्ट ब्लॉक की चौड़ाई सेट करके मैन्युअल रूप से कॉलम बना सकते हैं, तो कॉलम बनाकर इस प्रक्रिया को आसान बनाया जा सकता है। जैसे ही आप पेजमेकर के साथ कॉलम बनाते हैं, गाइड का एक सेट (पेज मार्जिन की तरह) पेज में जुड़ जाता है। जब आप पहली बार अपना दस्तावेज़ बनाते हैं, तो इसका डिफॉल्ट प्रति पेज एक कॉलम होता है। पेजमेकर एक पेज पर **20** कॉलम बनाने का विकल्प प्रदान करता है। प्रत्येक कॉलम के बीच में एक “गटर” होगा। गटर प्रत्येक कॉलम के बीच कुछ सफेद स्थान जोड़ता है इसलिए अगले कॉलम के ऊपर टेक्स्ट दिखाई नहीं देगा।



**नोट:** यदि आप अपने दस्तावेज़ के सभी पेज के लिए कॉलम सेट करना चाहते हैं, तो उन्हें मास्टर पेज पर सेट करें।

#### पेजमेकर 7.0 में कॉलम कैसे इन्सर्ट करें )How to Insert Column in Page Maker 7.0)

- कॉलम बनाने के लिए सबसे पहले आप **Layout Menu** पर क्लिक करे और **Column Guide** विकल्प चुने।
- यह कमांड एक समान चौड़ाई के कॉलमों की संख्या बनाता है, उन्हें पेज के मार्जिन के भीतर फिट करता है। यदि टेक्स्ट या ग्राफिक्स पहले से ही पेज पर हैं, तो पेजमेकर रिवाइज़ कॉलम सेटअप के साथ अलाइन करने के लिए उन्हें बदल सकता है यदि आप **Column Guide** डायलॉग बॉक्स में **adjust layout** का चयन करते हैं।
- Utilities> Plug in> Grid Manager** कमांड आपके द्वारा निर्दिष्ट किसी भी क्षेत्र के भीतर कॉलम फिट बैठता है, या एक निर्दिष्ट चौड़ाई के कॉलम बनाता है।
- आप एक पेज पर **20** कॉलम तक बना सकते हैं।



#### पेज पर कॉलम सेट कैसे करें )How to Set Column on Page)

- पेज या मास्टर पेज पर जाएं जहाँ आप कॉलम चाहते हैं।
- Layout Menu> Column Guide** चुनें। आपके सामने **Column Guide** डायलॉग खुल जायेगा।

• •**Number of Columns** बॉक्स में इच्छित कॉलम की संख्या और **Space Between Columns** वाले बॉक्स में कॉलम के बीच का स्थान (गटर) टाइप करें। यदि आप बाएँ और दाएँ पेज अलग-अलग सेट कर रहे हैं, तो दोनों पृष्ठों के लिए मान टाइप करें।

• यदि आप कॉलम सेटअप में समायोजित करने के लिए पेज पर मौजूदा टेक्स्ट और ग्राफिक्स चाहते हैं तो **Adjust layout** का चयन करें और फिर **Ok** पर क्लिक करें। पेजमेकर कॉलम की निर्दिष्ट संख्या बनाता है, समान रूप से स्थान और समान आकार।

#### **Q14. Pagemaker में Palettes को समझाइये ?**

पेजमेकर में आपके कार्य को अच्छी तरह से करने में सहायता पहुंचाने के लिये कई पैलेट उपलब्ध होते हैं इनमें से प्रमुख पैलेटों के नाम निम्नलिखित हैं

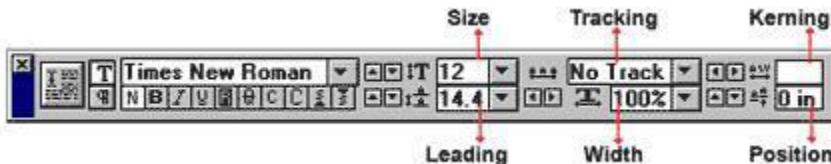
- टूल बॉक्स (**Tool box**)
- कंट्रोल पैलेट (**Control Palette**)
- कलर (**Color Palette**)
- स्टाइल (**Styles Palette**)
- लेयर (**Layers Palette**)
- मास्टर पेजेज (**Master Pages Palette**)

आप आवश्यकता होने पर इनमें से किसी भी पैलेट को अपनी स्क्रीन पर खोल सकते हैं और आवश्यकता न होने पर बंद कर सकते हैं किसी पैलेट को खोलने या बंद करने के लिए मेन्यू बार में **Window** मेन्यू को क्लिक कीजिए, जो पैलेट उस समय खुले होते हैं उनके नाम इस मेन्यू में **Hide** शब्द के साथ दिखाई देते हैं और जो पैलेट बंद होते हैं, उनके नाम उस मेन्यू में **Show** शब्द के साथ दिखाई देते हैं। आप शार्टकट ओदेश देकर किसी पैलेट को खोल या बंद कर सकते हैं। किसी पैलेट को बंद करने के लिए आप उसके दाएं ऊपरी कोने पर बने **X** बटन को भी क्लिक कर सकते हैं।

#### **Palettes of PageMaker 7.0 (पेजमेकर 7.0 के पैलेट्स)**

#### **कंट्रोल पैलेट (Control Palette)**

जैसा कि इसके नाम से स्पष्ट है, यह पैलेट किसी वस्तु को नियंत्रित करने अर्थात् मनचाहे रूप और आकार में बदलने और सुधारने की सुविधा प्रदान करता है जैसे ही किसी वस्तु या टैक्स्ट को चुनते हैं, कंट्रोल पैलेट का रूप उसी के अनुसार बदल जाता है और उसमें उस वस्तु से संबंधित अनेक पैरामीटर जैसे फाँण्ट, आकार, मोटाई, स्थिति, घूमने का कोण आदि दिखाई पड़ते हैं।

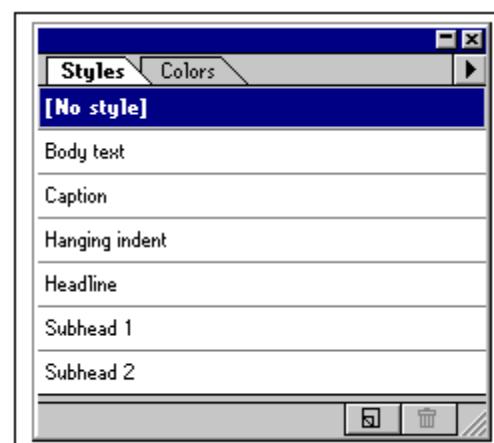


यदि आप इनमे से किसी पैरामीटर को बदलना चाहते हैं तो कंट्रोल पैलेट मे उस पैरामीटर के बॉक्स मे कर्सर ले जाइए और उसमे पैरामीटर का उचित मान सेट कीजिए अथवा कंट्रोल पैलेट मे बने छोटे छोटे बॉक्सों मे से उचित बॉक्स को क्लिक कीजिए। अपनी सेटिंग का प्रभाव तत्काल ही आप संबंधित वस्तु पर देख सकते हैं।

### स्टाइल पैलेट (Style Palette)

इस पैलेट का उपयोग टैक्स्ट टूल के साथ किसी पैराग्राफ के ऊपर कोई स्टाइल लागू करने अथवा लागू स्टाइल का नाम देखने के लिए किया जाता है। आप **Window Menu** मे **Show Styles** आदेश देकर अथवा कंट्रोल के साथ **B (Ctrl + B) Button** दबाकर उसे देख सकते हैं।

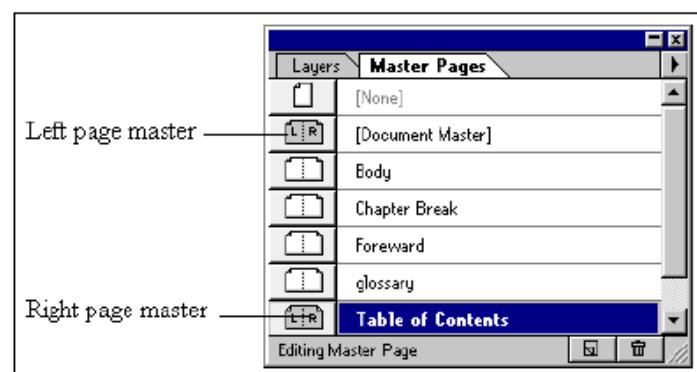
स्टाइलो से संबंधित विशेष कार्य इसके पैलेट मेन्यू मे उपलब्ध है जिसे आप इसके दाएं कोने के निकट बने तीर के बटन को क्लिक करके खोल सकते हैं। इसमे किसी स्टाइल को डुप्लीकेट करने, सुधारने आदि की क्रियाए उपलब्ध है आप अपनी नई स्टाइल भी बना सकते हैं। और उन्हे किसी भी पैराग्राफ पर लागू कर सकते हैं।



### मास्टर पेज पैलेट (Master Pages Palette)

इस पैलेट का उपयोग मास्टर पेज बनाने और प्रकाशन के किसी पृष्ठ पर उसे लागू करने के लिए किया जाता है। आप **Window Menu** मे **Show Master Pages** आदेश देकर अथवा कंट्रोल तथा शिफ्ट के साथ **8 (Ctrl + Shift + 8) button** दबाकर उसे देख सकते हैं।

मास्टर पेजो के संबंध मे विशेष क्रियाये इसके पैलेट मेन्यू मे उपलब्ध है, जिसे इसके दाएं कोने पर बने तीर के बटन को क्लिक करके देखा जा सकता है।



## **Q15. पेजमेकर 7.0 में स्पेलिंग की जाँच कैसे करें ?**

### पेजमेकर में स्पेलिंग की जाँच कैसे करें ) How to Check Spelling In PageMaker 7.0)

पेजमेकर में स्पेलिंग की जाँच करने के लिए आपको पहले स्टोरी एडिटर में जाना पड़ता हैं तो सबसे पहले हम यह जानेंगे कि स्टोरी एडिटर क्या हैं?

### स्टोरी एडिटर कैसे खोले )How to open Story Editor)

- उस टेक्स्ट के ब्लॉक पर क्लिक करें जिसमें आप सुधार करना चाहते हैं
- **Edit Menu** से, **Story Editor** का चयन करें
- पूरी कहानी का टेक्स्ट अब स्टोरी एडिटर में दिखाई देगा।

माउस विकल्प:

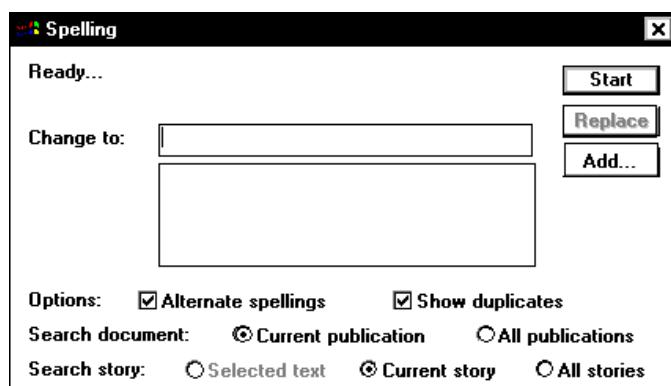
पॉइंटर टूल के साथ स्टोरी एडिटर तक पहुंचने के लिए, टेक्स्ट ब्लॉक में ट्रिपल-क्लिक करें।

### पेजमेकर में स्पेल चेक का उपयोग कैसे करें (How to Use Spell Check In PageMaker)

**PageMaker** में **Spelling & Grammar Check** करने की सुविधा होती है। जो यूजर **English** की कम जानकारी रखते हैं उनके लिये यह एक महत्वपूर्ण टूल है। पेजमेकर में यूजर द्वारा लिखी गयी गलत **Spelling & Grammar** की गलती दिखाई देने लगती है। यदि कोई स्पेलिंग गलत होती है। तो उसके नीचे लाल लाइन आ जाती है। और यदि ग्रामर संबंधी गलती होती है। तो उस वाक्य के नीचे हरी लाइन आ जाती है। इन गलतीयों को **Spelling & Grammar tool** से सही किया जा सकता है।

पेजमेकर में किसी स्पेलिंग की जाँच केवल स्टोरी एडिटर में ही की जा सकती है। पेजमेकर की वर्तनी जाँच सुविधा कंप्यूटर के शब्दकोश के खिलाफ आपके टेक्स्ट की जाँच करती है। यदि कंप्यूटर एक शब्द को नहीं पहचानता है, तो डायलॉग बॉक्स के ऊपरी बाएं कोने में “अज्ञात शब्द” पढ़ा जाएगा जिसके बाद अपरिचित शब्द होगा। आपके पास शब्द को **ignore** करने, शब्द को एक नई वर्तनी के साथ बदलने या कंप्यूटर के शब्दकोश में शब्द जोड़ने का विकल्प होता है।

यदि आप चाहते हैं कि शब्द दस्तावेज़ में बने रहे जैसा कि है, तो **IGNORE** पर क्लिक करें। उदाहरण के लिए, कंप्यूटर संभवतः आपके पहले और अंतिम नाम को नहीं पहचान पाएगा, लेकिन आप नहीं चाहते कि उनकी वर्तनी बदल जाए। यह शब्द एक अस्थायी शब्दकोश में जोड़ा जाएगा जो तब तक



सक्रिय है जब तक आप पेजमेकर से बाहर नहीं निकल जाते।

- **Utilities Menu** से, **Spelling....** का चयन करें। स्क्रीन पर स्पेलिंग डायलॉग बॉक्स दिखाई देगा।

●वैकल्पिक: अपने दस्तावेज़ में सभी कहानियों की जाँच करने के लिए, **All Stories** विकल्प चुनें।

- **START** पर क्लिक करें
- यदि सभी शब्द कंप्यूटर के शब्दकोश से पहचाने जाते हैं, तो **No Spelling Errors** डायलॉग बॉक्स के ऊपरी बाएं भाग में दिखाई देंगी
- यदि ऐसा होता है तो चरण **6** के साथ जारी रखें।
- यदि कोई शब्द कंप्यूटर के शब्दकोश से नहीं पहचाना जाता है तो अज्ञात वर्ड (**Unknown Word**) डायलॉग बॉक्स के ऊपरी बाएं भाग में दिखाई देगा। **Change to** बॉक्स में, इसे हटा दें और एक नई वर्तनी टाइप करें। यदि ऐसा होता है, तो चरण **5** के साथ जारी रखें।
- यदि शब्द गलत है और कंप्यूटर का शब्दकोश इसे पहचानता है, तो शब्द **Change to** बॉक्स में दिखाई देगा। **Change to** बॉक्स के नीचे टेक्स्ट क्षेत्र में, कंप्यूटर गलत वर्तनी वाले शब्द के लिए संभावित वर्तनी को सूचीबद्ध करेगा। सही विकल्प का चयन करें, और चरण **5** पर जाएं।
- **Replace** पर क्लिक करें
- जब वर्तनी जाँच की जाती है, तो “**Spelling Check Complete**” वाक्यांश दिखाई देगा।
- **CLOSE** पर क्लिक करें।

स्टोरी एडिटर से बाहर कैसे निकले

**Edit Menu** से, **Edit layout** का चयन करें।

**Q16** पेजमेकर **7.0** में फाइंड और रिप्लेस विकल्प का प्रयोग कैसे करें

जब आप बड़े **Document** के साथ काम कर रहे हों, तो एक विशिष्ट शब्द या वाक्यांश का पता लगाने में मुश्किल और समय लग सकता है। **Find option** का उपयोग करके स्वचालित रूप से आपके **Document** से **Particular Text** को खोजा जा सकता है, और आप **Replace option** का उपयोग करके **Text** को बदल भी सकते हैं। पेजमेकर आपको विशिष्ट शब्दों या पैराग्राफ के लिए स्टोरी एडिटर में कहानियों को खोजने और अन्य शब्दों या पैराग्राफ के साथ सभी या कुछ घटनाओं को बदलने की अनुमति देता है। **Find Option** का प्रयोग किसी विशेष शब्द अथवा शब्द श्रृंखला को खोजने के लिए किया जाता है।

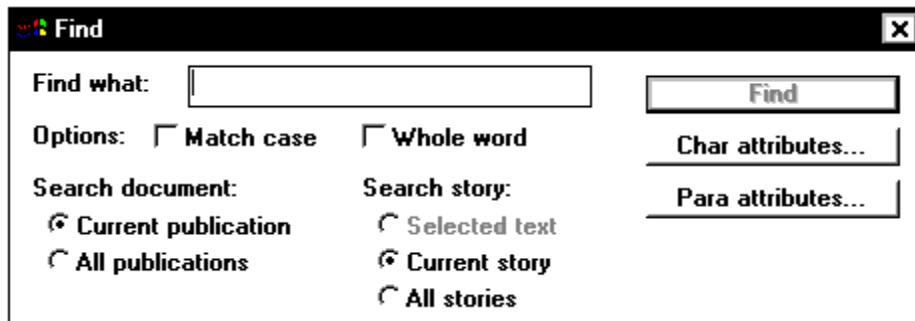
- सुनिश्चित करें कि आप स्टोरी एडिटर में हैं।
- फाइंड सुविधा आपको अपने दस्तावेज़ और कहानी खोजने के लिए कई विकल्प देती हैं। **Search Story** में आपको निम्न विकल्प दिखाई देंगे-

**Selected Text** – यह सुविधा केवल आपके द्वारा चयनित टेक्स्ट को खोजेगी।

**Current Story** – यह केवल वर्तमान खुली स्टोरी की खोज करेगी।

**All Stories** – फाइंड फीचर सभी कहानियों को खोजेगा।

- सबसे पहले **Utility Menu** से, **Find....** विकल्प का चयन करें।
- स्क्रीन पर फाइंड डायलॉग बॉक्स दिखाई देगा।

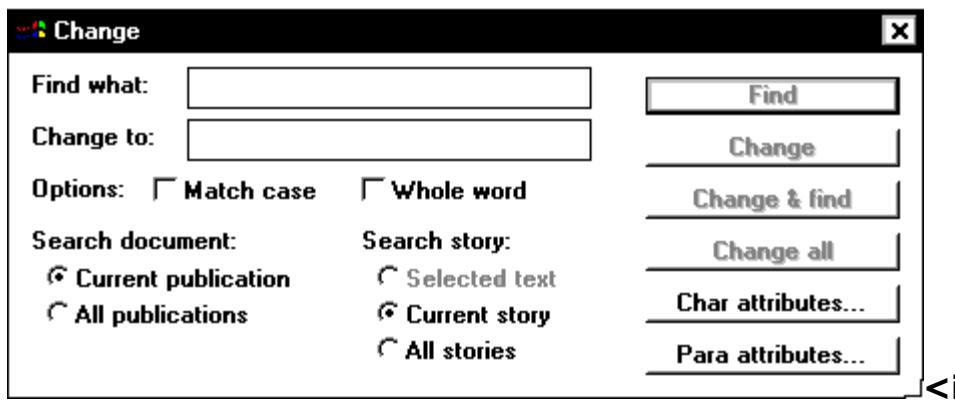


- **Find What** बॉक्स में, शब्द या वाक्यांश टाइप करें
- इसके बाद **FIND** पर क्लिक करें
- शब्द या वाक्यांश के बाद की घटनाओं को खोजने के लिए, **FIND NEXT** पर क्लिक करें
- जब कोई और घटना नहीं होती है, तो **Search Complete dialog box** दिखाई देगा।
- **Ok** पर क्लिक करें
- किसी अन्य शब्द या वाक्यांश को खोजने के लिए, फिर से यही प्रक्रिया दोहराए।
- समाप्त होने पर, **Find** डायलॉग बॉक्स बंद करें।

पेजमेकर 7.0 में चेंज विकल्प का उपयोग कैसे करें (How to use the Change option in Page Maker 7.0)

जब आप **Document** पर काम करते हैं तो कभी-कभी आपको एक **Text** को किसी दूसरे **Text** से बदलने की आवश्यकता होती होगी। जैसे कि किसी व्यक्ति के नाम की गलत **Spelling** या आपने अपने पूरे **Document** में **Adobe Page Maker** लिखने की जगह केवल **Page Maker** लिख दिया हैं तो आप इसे **Changes option** के द्वारा सही कर सकते हैं।

- सबसे पहले तो आप सुनिश्चित करें कि आप स्टोरी एडिटर में हैं।
- इसके बाद **Utilities menu** से, **Change....** का चयन करें।
- स्क्रीन पर **Change** डायलॉग बॉक्स दिखाई देगा।



**Find What:** टेक्स्ट बॉक्स में शब्द या वाक्यांश को खोजने के लिए टाइप करें

- **Change to:** बॉक्स में रिप्लेस शब्द या वाक्यांश टाइप करें
- शब्द या वाक्यांश की पहली घटना को खोजने के लिए, **FIND** बटन पर क्लिक करें
- या
- शब्द या वाक्यांश की सभी घटनाओं को खोजने और बदलने के लिए, **Changes All** पर क्लिक करें
- (यदि आपने चेंज ऑल का चयन किया है, तो स्टेप 7. स्किप करें)
- यदि आपने चरण 4 में फाइंड का चयन किया है, तो आपके पास अब कई विकल्प हैं
  - शब्द बदलने के लिए, **Change** पर क्लिक करें
  - शब्द को अनदेखा करने के लिए, **IGNORE** पर क्लिक करें
  - अगला शब्द खोजने के लिए, **FIND NEXT** पर क्लिक करें
  - शब्द बदलने के लिए और अगले एक को खोजने के लिए, **Change and Find** पर क्लिक करें
  - शब्द की सभी घटनाओं को बदलने के लिए, **Changes all** पर क्लिक करें
- जब **Search Complete dialog box** दिखाई देगा। तो **Ok** पर क्लिक करें
- अंत में **CLOSE** पर क्लिक करें।

स्टोरी एडिटर से बाहर कैसे निकले

- **Edit Menu** से, **Edit layout** का चयन करें।
- या **Story menu** से, **Close Story** चुनें।
- या **CLOSE** बॉक्स पर क्लिक करें।

### Q17. Pagemaker में Documents Setup को समझाइये ?

जब आप कोई नया दस्तावेज बनाने के लिए **File Menu** में **New** आदेश देते हैं तो सबसे पहले आपको **Document Setup** का डॉयलॉग बॉक्स दिया जाता है जिसमें दस्तावेज से संबंधित अनेक प्रकार की सेटिंग की जाती है आप आप इस डॉयलॉग बॉक्स को किसी खुले हुए दस्तावेज के लिए

किसी भी समय **File Menu** मे **Document Setup** आदेश देकर या शिफ्ट और कंट्रोल के साथ **P (Shift + Ctrl + P)** दबाकर खोल सकते हैं। इससे वह डॉयलॉग बॉक्स खुल जाएगा।

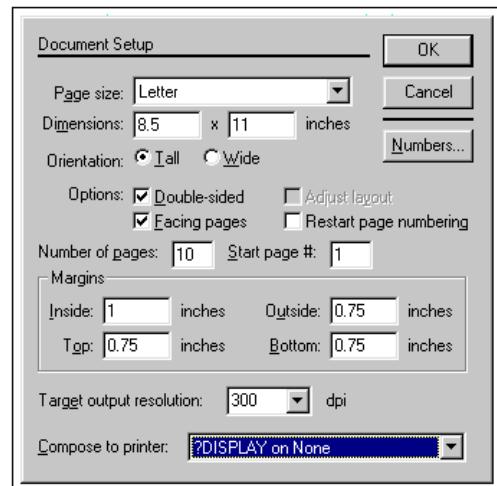
आप इस डॉयलॉग बॉक्स मे विभिन्न प्रकार की सेटिंगे करके उन्हे अपने दस्तावेज के उन पृष्ठो पर लागू कर सकते हैं जिन पर डाक्यूमेंट मास्टर नामक मास्टर पेज लागू है। पेजमेकर मे आपके कम्प्यूटर से जुड़े हुए प्रिंटर के अनुसार सभी संभव और प्रचलित या मानक पृष्ठ आकार पहले से सेट किए हुए होते हैं आप अपने प्रिंटर द्वारा संभाले जा सकने वाले अधिकतम भौतिक आकार के कागज से अधिक आकार का पेज सेट नहीं कर सकते हैं।

लेकिन उससे कम आकार का पेज कभी भी सेट कर सकते हैं अपने चुने हुए आकार को आप **Tall** या **Wide** मे से किसी एक ओरियंटेशन को सेट कर सकते हैं। इसी प्रकार आप अपने चुने हुए आकार के लिए पृष्ठ के चारो ओर छोड़े जाने वाले हाशिए भी सेट कर सकते हैं। पृष्ठ आकार कागज का पूरा आकार होता है और हाशिए उस पेज की भीतरी सीमा रेखाए होती है जो यह बताती है कि प्रिंटर की सामाग्री और चित्र आदि कहा छापना चाहिए।

हाशिए चार होते हैं: ऊपरी (**Top**), निचला (**Bottom**)] बाहरी (**Outside**)] भीतरी (**Inside**) पेजमेकर मे कोई दायां या बायां हाशिया नहीं होता, क्योंकि सामान्यतया प्रकाशन दो तरफा (**Double-Outside**) होता है। जिसमे आमने सामने के पृष्ठ होते हैं। ऐसे जुड़वां पृष्ठो के संदर्भ मे बाहरी तथा भीतरी हाशिए सार्थक होते हैं।

अपने प्रकाशन के पृष्ठो के विभिन्न गुणो को सेट करने के लिए निम्न प्रकार क्रियाए कीजिए।

1. पेजमेकर मे पहले से उपलब्ध प्रचलित अथवा मानक आकारो मे से किसी को चुनने के लिए **Page Size** ड्राप डाउन लिस्ट बॉक्स के तीर के बटन को क्लिक कीजिए, जिससे मानक आकारो की लिस्ट खुल जाउगी।
2. उपलब्ध आकारो मे से किसी को क्लिक करके चुनिए, आवश्यक होने पर लिस्ट को स्क्राल करके आप अन्य उपलब्ध आकारो को देख सकते हैं।
3. पेज ओरियंटेशन के दो रेडियो बटनो **Tall** तथा **Wide** मे से उसको क्लिक करके सेट कीजिए, जिसे आप चुनना चाहते हैं।
4. अब माउस प्वाइंटर को उस हाशिए के सामने के टैक्स्ट बॉक्स मे लाकर क्लिक कीजिए, जिसे आप बदलना या सेट करना चाहते हैं, इससे कर्सर उसमे आ जाएगा।
5. चुनी हुई मापन प्रणाली मे उस हाशिए का नया मान टाइप कीजिए।
6. अगले हाशिए पर जाने के लिए टेब कुंजी या दांए तीर के बटन को दबाइए।



7. दस्तावेज मे पृष्ठो की संख्या सेट करने के लिए **Number Of Pages** के टेक्स्ट बॉक्स मे माउस प्वाइंटर ले जाकर क्लिक कीजिए। जिससे कर्सर उसमे आ जाएगा।, अब इसमे पृष्ठो की संख्या टाइप कीजिए।
8. यदि आप पृष्ठ संख्याए 1 के स्थान पर किसी अन्य संख्या से प्रारंभ करके डालना चाहते हैं तो **Start Page #** टेक्स्ट बॉक्स मे माउस प्वाइंटर ले जाकर क्लिक कीजिए या टैब दबाइए, जिससे कर्सर उसमे आ जाएगा अब इसमे पहली पृष्ठ संख्या टाइप कीजिए, जिससे प्रारंभ करके आप दस्तावेज मे पृष्ठ संख्याए डालना चाहते हैं।
9. सभी सेटिंग करने के बाद डायलाग बॉक्स से बाहर निकलने के लिए या तो **OK Button** को **Click** कीजिए अथवा एण्टर दबाइए जिससे आपके द्वारा की हुई सेटिंग लागू हो जाएगी।

यदि आपने अपने प्रकाशन मे कुछ पृष्ठो की सामाग्रा तैयार कर ली है और तब आप पृष्ठ आकार, हाशिए आदि बदलते हैं तो कुछ पेजो की सामाग्री गडबड हो सकती है इसलिए सबसे अच्छा तो ये हैं कि दस्तोवेज मे कोई भी सामाग्री भरने से पहले ही आप पेज अच्छी तरह सेट कर ले यदि कभी पेज सेटिंग बदलना आवश्यक ही हो, तो पहले दस्तावेज को सुरक्षित कर लेना चाहिए ताकि कोई गडबडी होने पर आप पुरानी स्थिति मे वापस आ सके।

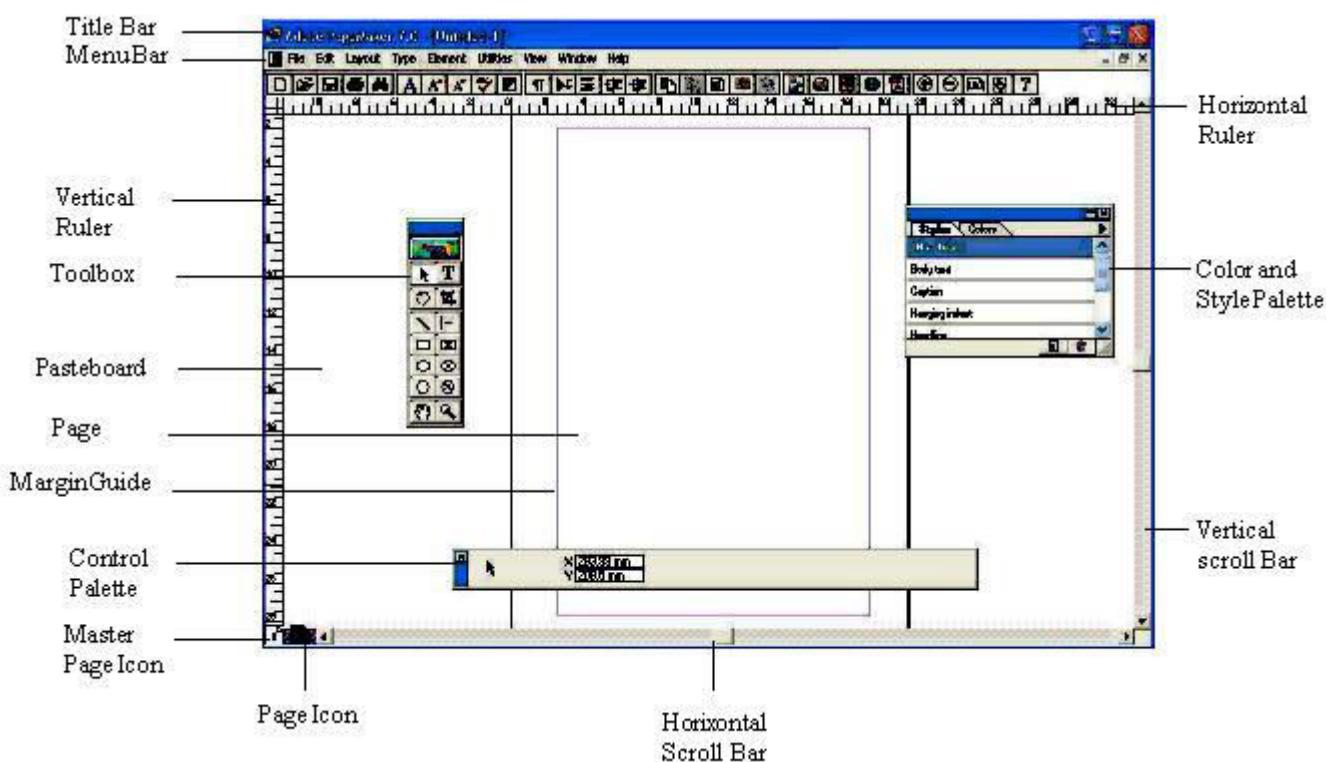
## UNIT-III

### Q1. Pagemaker में Rulers का क्या उपयोग है समझाइये ?

रूलरों का उपयोग करने से हमें अपने प्रकाशन के किसी पेज का प्रिंट बनाने और उस पर कंटेंट को शुद्धता से किसी जगह स्थापित करने में सहायता मिलती है। रूलर दो प्रकार के होते हैं: ऊर्ध्वाधर (Vertical) क्षैतिज (Horizontal)।

जब भी आप माउस प्वाइंटर या किसी वस्तु को प्रकाशन के किसी पेज पर इधर उधर ले जाते हैं, तो उसकी स्थिति बताने वाली दो रेखाएँ रूलरों पर चलती हैं जिनसे पता चल जाता है कि उस समय उसका माउस प्वाइंटर कहाँ पर है अथवा वह वस्तु किस स्थान या बिंदु से प्रारम्भ करके लगी हुई है। यदि आप उसकी वर्तमान स्थिति से संतुष्ट नहीं हैं, तो पुनः उसे खिसकाकर उचित स्थान पर सेट कर सकते हैं।

यदि रूलर दिखाई न दे तो आप **View Menu** में **Show Rulers** आदेश देकर अथवा कंट्रोल के साथ **R (Ctrl+R) Button** दबाकर उन्हे स्क्रीन पर देख सकते हैं, एक बार फिर **Ctrl+R Button** दबाकर आप उन्हे छिपा सकते हैं।



रूलरों पर सामान्यतया इंचों से निशान बने होते हैं आप इन निशानों को अपनी सुविधा के अनुसार किसी भी अन्य मापन प्रणाली या इकाई में डालकर भी देख सकते हैं।

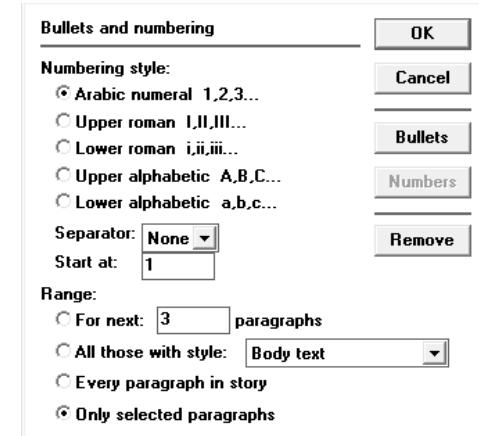
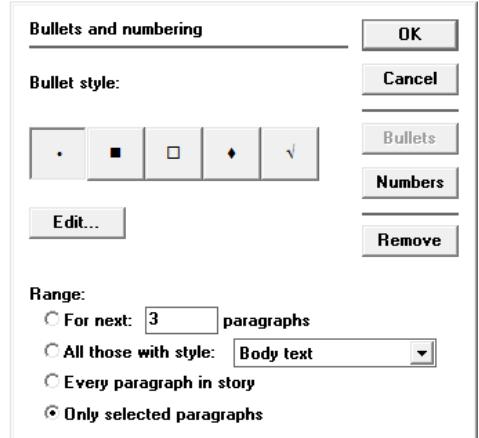
## Q2. Pagemaker में Bullets and Numbering को कैसे लगाए ?

बुलेट एंड नंबरिंग इस कमांड का प्रयोग पेजमेकर में तैयार किए गए पब्लिकेशन के पैराग्राफ्स में स्वतः ही बुलेट तथा अंको का प्रयोग करने के लिए किया जाता है। इसके लिए जिन पैराग्राफ्स के लिए बुलेट अथवा अंको का प्रयोग किया जाना है, उनको सिलेक्ट करके सर्वप्रथम उन्हें हैंगिंग इंडेंट प्रदान किया जाता है। हैंगिंग इंडेंट प्रदान करने को इस कमांड का प्रयोग करने पर मॉनिटर स्क्रीन पर संलग्न **Fig** की भाँति प्रदर्शित होने वाले बुलेट एंड नंबरिंग डायलॉग बॉक्स में बुलेट स्टाइल के नीचे पांच प्रकार की बुलेट स्टाइल का प्रदर्शन होता है इनमें से वंचित बुलेट स्टाइल को सिलेक्ट किया जाता है यदि हम इन पांचों बुलेट स्टाइल के अतिरिक्त कोई अन्य बुलेट स्टाइल का प्रयोग करना चाहते हैं तो इन पांचों बुलेट स्टाइल में से किसी एक बुलेट स्टाइल को सिलेक्ट करके कमांड बटन **Edit** पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाले **Edit Bullet** डायलॉग बॉक्स में **Character** के नीचे विभिन्न प्रकार के चिन्ह प्रदर्शित होते हैं, जिनमें से वांछित **Option** को बुलेट के लिए चुन लिया जाता है।

बुलेट एंड नंबरिंग डायलॉग बॉक्स में **Range** के नीचे रेडियो बटन के रूप में स्थित चार ऑप्शन में से वांछित ऑप्शन को सिलेक्ट करके यह निर्धारित किया जाता है कि चुनी गई बुलेट स्टाइल में कितने पैराग्राफ के लिए निर्धारित करनी है। पहले **Radio Button** को **select** करके **For Next Text Box** में **Story** में जिस **Paragraph** में **Text Cursor** स्थित है, उसके सहित **Bullet** कितने **Paragraph** पर प्रयोग की जानी है। दूसरे रेडियो बटन को सिलेक्ट करके यह निर्धारित किया जाता है कि स्टोरी किस पैराग्राफ स्टाइल के **Text** के लिए बुलेट को प्रभावित किया जाना है।

पैराग्राफ स्टाइल का चुनाव **All those with Style** लिस्ट बॉक्स के डाउन एरो पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली पब्लिकेशन के लिए परिभाषित सभी पैराग्राफ स्टाइल की सूची में से वांछित स्टाइल को सिलेक्ट करके किया जाता है। तीसरे रेडियो बटन को सिलेक्ट करने से स्टोरी के समस्त पैराग्राफ के लिए बुलेट प्रभावी होती है और चौथे रेडियो बटन को सिलेक्ट करने पर स्टोरी में सिलेक्ट किए गए पैराग्राफ के लिए बुलेट प्रभावित होती है।

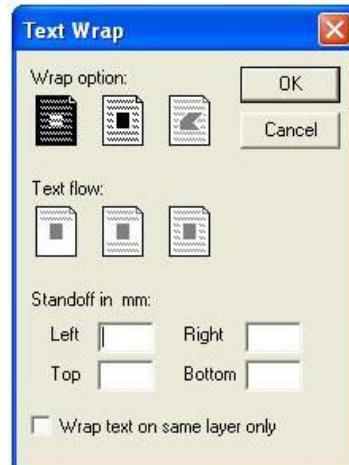
बुलेट एंड नंबरिंग डायलॉग बॉक्स की कमांड बटन नंबर पर क्लिक करने पर इस डायलॉग बॉक्स का प्रदर्शन चित्र की भाँति होता है जिसका प्रयोग पैराग्राफ पर स्वचालित क्रम संख्या को प्रभावित करने के लिए किया जाता है अब इस डायलॉग बॉक्स में पांच प्रकार की स्टाइल के नीचे रेडियो बटन के रूप में दी होती हैं इनमें से वांछित नंबरिंग स्टाइल सिलेक्ट करके स्टोरी में पैराग्राफ के लिए प्रभावित किया जा सकता है।



### Q3. Pagemaker में Text Wrapping को समझाइये ?

इस कमांड का प्रयोग किसी ऑब्जेक्ट के चारों ओर टेक्स्ट को स्थित करने के लिए किया जाता है। इस कमांड की शॉर्टकट कीस **Alt+Ctrl+E** है। किसी ड्राइंग अथवा इमेज ऑब्जेक्ट को सिलेक्ट करके इस कमांड का प्रयोग करने पर मॉनिटर स्क्रीन पर चित्र की भाँति प्रदर्शित होने वाले **Text Wrap** डायलॉग बॉक्स में तीन **Wrap Option** और **Text Flow Icon** प्रदर्शित होते हैं।

पहले **Wrap Option** आईकॉन को सिलेक्ट करने पर टेक्स्ट इमेज के ऊपर अथवा नीचे प्रदर्शित होता है। दूसरे **Wrap Option Icon** को सिलेक्ट करके टेक्स्ट को इमेज के चारों ओर प्रवाहित किया जा सकता है। इस **Wrap option Icon** को सिलेक्ट करने पर तीनों टेक्स्ट फ्लो आईकॉन सक्रिय हो जाते हैं। इनमें से पहले **Text**



**Flow Icon** को सेलेक्ट करने पर टेक्स्ट केवल **Image** के ऊपर ही प्रदर्शित होता है। **Image** के नीचे का **Text** प्रदर्शित नहीं होता है। यदि इस स्टोरी का **Text** अगले **Page** पर भी स्थित है तो यह अगले **Page** पर चला जाता है। दूसरे **Text Flow Icon** को **Select** करने पर **Text image** के ऊपर तथा नीचे ही प्रदर्शित होता है। जबकि तीसरे **Text Flow Icon** को **Select** करने पर **Text image** के चारों ओर प्रदर्शित होता है। **Image** और **text** के मध्य की दूरी को **Standoff in inches** के नीचे लिस्थित चारों **Text Boxes** में निर्धारित किया जाता है। उसके नीचे बॉक्स में निर्धारित किया जाता है। **Left Text box** में **Image** के **Left** सिरे से दूरी **Right Text Box** में **Image** के **Right** सिरे से दूरी **Top Text Box** में **Image** के ऊपरी सिरे से दूरी और **Bottom Text Box** में **Image** के निचले सिरे से दूरी को **inches** में **Type** किया जाता है।

### Q4. Pagemaker में Windows & Orphan lines, का क्या उपयोग है समझाइये ?

हमारा टेक्स्ट एक से अधिक **Pages** के होने की स्थिति में एक **Page** से शुरू हुआ पैराग्राफ अगले **Page** पर भी जा सकता है। ऐसी स्थिति में यदि प्रश्न की अंतिम लाइन किसी पैराग्राफ की पहली लाइन होती है तो उस लाइन को **Orphan** कहा जाता है। इसी

#### A WIDOW

This is some dummy copy. You're not really supposed to read dummy copy, it is just a place holder for people who need some type to visualize what the actual copy might look like if it were real content.

If you want to read, I might suggest a good book, perhaps Hemingway or Melville. That's why they call it dummy copy. This is dummy copy. You're not really supposed to read dummy copy.

#### AN ORPHAN

This is dummy copy. You're not really supposed to read dummy copy, it is just a place holder for people who need some type to visualize what the actual copy might look like if it were real content. If you want to read, I might suggest a good book, perhaps Hemingway or Melville. That's why they call it dummy copy.

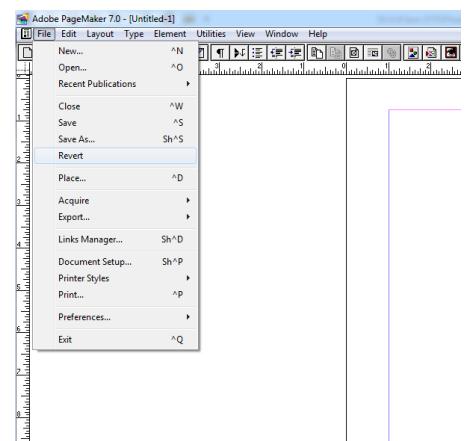
This is dummy copy. You're not really supposed to read dummy copy, it is just a place holder for people who need some type to visualize what the actual copy might look like if it were real content. If you want to read, I might suggest a good book, perhaps Hemingway or Melville. That's why they call it dummy copy.

प्रकार यदि किसी **Page** की पहली लाइन किसी पैराग्राफ की अंतिम लाइन होती है तो उस लाइन को **Widow** कहा जाता है। पृष्ठ पर दी **Fig Orphan Widow** दर्शाया गया है। डेस्कटॉप पब्लिशिंग में **Orphan Widow** का होना अच्छा नहीं माना जाता है। प्रमुख डेस्कटॉप पब्लिशिंग सॉफ्टवेयर में किसी प्रश्न के अंत और शुरू में पैराग्राफ की लाइंस की न्यूनतम संख्या को नियंत्रित करने की सुविधा दी होती है। परंतु एक प्रायोगिक समस्या उत्पन्न होती है। जब पैराग्राफ में कुल 3 ही लाइंस हो ऐसी स्थिति में संपूर्ण पैराग्राफ किसी एक पृष्ठ पर ही होना चाहिए। यह पैराग्राफ के

पहले या अंत में होगा अथवा अगले पृष्ठ के शुरू में यह निर्णय डेस्कटॉप पब्लिशिंग ऑपरेटर को करना होता है

## Q5. Pagemaker में Revert Command का क्या उपयोग है समझाइये ?

इस कमांड का प्रयोग पेजमेकर में पब्लिकेशन में किए गए वर्तमान कार्यों को निरस्त करके अभी से पहले सुरक्षित हुए कार्यों के साथ प्राप्त करने के लिए किया जाता है पेजमेकर में पब्लिकेशन पर कार्य करते समय पृष्ठ को बदलते ही किया गया कार्य सुरक्षित हो जाता है इस कार्य को कीबोर्ड पर **Alt+F+V** को क्रमसा ढबाकर भी किया जा सकता है



## Q6. Pagemaker में Drop Caps को समझाइये ?

इस कमांड का प्रयोग किसी पैराग्राफ का पहला अक्षर पैराग्राफ के टेक्स्ट के **Other** अक्षरों से बड़े आकार तथा अपरकेस में प्रदर्शित करने के लिए किया जाता है पब्लिकेशन के जिस पैराग्राफ में भी ड्रॉप कैप का प्रयोग किया जाना है उस पैराग्राफ में टेक्स्ट **Cursor** को लाकर इस कमांड का प्रयोग करने पर संलग्न क्षेत्र की भाँति प्रदर्शित होने वाले ड्रॉप कैप डायलॉग बॉक्स में साइज टेक्स्ट बॉक्स में ड्रॉप कैप कैरेक्टर का आकार पैराग्राफ कितनी लाइंस में आएगा यह सुनिश्चित किया जाता है | यदि वर्तमान पैराग्राफ की अतिरिक्त किसी अन्य पैराग्राफ पर भी ड्रॉप कैप का प्रयोग करना है तो इस डायलॉग बॉक्स के गो टू पैराग्राफ भाग में दिए गए प्रीवियस एंड नेक्स्ट कमांड बटन का प्रयोग करके वर्तमान पैराग्राफ से पहले अथवा बाद के पैराग्राफ पर जाकर उसके पहले कैरेक्टर के लिए ड्रॉप कैप का प्रयोग किया जा सकता है |



## Q7. Pagemaker में Graphics and Frames को कैसे Edit करे?

हां ग्राफिक्स को फ्रेम के साथ जोड़ा किया जा सकता है पब्लिकेशन में स्थित ग्राफिक्स को फ्रेम के साथ जोड़ने के लिए निम्न चरणों का अनुसरण करें

**Step1 Pointer tool** से फ्रेम को सिलेक्ट कर ले

**Step2** कीबोर्ड पर **Shift key** को दबाकर **Frame** में जोड़े जाने वाली इंपोर्ट की गई ग्राफिक्स को सिलेक्ट कर ले

**Step3 Pagemaker** एलिमेंट मैन्यू के फ्रेम ऑप्शन पर माउस प्वाइंटर लाने पर प्रदर्शित होने वाले उपमन्यु के **Attach Content Option** को सेलेक्ट करें **Disk** पर स्थित किसी ग्राफिक्स फाइल को फ्रेम में प्रेस करने के लिए निम्न चरणों का अनुसरण करें

**Step1 Pointer tool** से **Frame** को सिलेक्ट कर ले

**Step2 Pagemaker** के **File** मेनू के **Place Option** को **Select** करे

**Step3** अब प्रदर्शित होने वाले प्लेस डायलॉग बॉक्स में से वांछित ग्राफिक फाइल को सेलेक्ट करके इस डायलॉग बॉक्स के **Place** भाग में स्थित रेडियो **Within** फ्रेम ऑप्शन को सिलेक्ट करके कमांड बटन ओके पर क्लिक करें, यदि आपने **Frame** को **Select** किए बिना ही ग्राफिक **File** को **Place** कर लिया है या प्लेस डायलॉग बॉक्स में **Wihtin** फ्रेम ऑप्शन को सिलेक्ट किए बिना ही **Place** कर लिया है तो भी इसके लोडेड आइकॉन को **Frame** पर क्लिक करके इसे **Frame** से जोड़ा जा सकता है **Graphics** को **Publication** करने के स्थान पर इसे किसी फ्रेम में जोड़ने का मुख्या लाभ यह है की **Frame Option** डायलॉग बॉक्स में **Scale Contentents to Fit Frame Radio Button aur Maintain Aspect Ratio** को सिलेक्ट करके **Frame** करके **Frame** को वांछित आकार में **Resize** करके **Graphic** की **Width** और **Height** के अनुपात को बनाए रखते हुए को **Graphic** को भी **Resize** किया जा सकता है

## Q8. Pagemaker में Plug-ins, को समझाइये ?

पेजमेकर की **Plugin** ऑप्शन के अंतर्गत हमको बहुत सारे ऑप्शन मिलते हैं जैसे की बुलेट सन नंबरिंग फाइंड एंड रिप्लेस ड्रॉप के इन्हीं में से कुछ ऑप्शंस के बारे में आज हम जो है बात करने वाले हैं

प्लगिंस ऑप्शन में क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली उपमन्यु में निम्नलिखित प्लगिंस प्रदर्शित होते हैं

**1. Add Cont'd Line** -अक्सर विभिन्न पत्रिकाओं में देखा गया है कि एक लेख का कुछ भाग पहले हैं तथा शेष कुछ भाग कुछ **Pages** के बाद होता है ऐसी ही पत्रिका के लिए पृष्ठ सज्जा करते समय पेजमेकर में वह प्रश्न याद रखने की आवश्यकता नहीं होती कि इस लेख का पिछला भाग किस **Page** पर है अथवा अगला भाग किस **Page** पर है इसके लिए आवश्यक यह है कि इस लेख के टेक्स्ट ब्लॉक आपस में संबंध हो पेज में करके एलिमेंट मेनू के विकल्प पर माउस प्वाइंटर लाने पर प्रदर्शित होने वाले उपमन्यु के पहले **First Option Add Cont'd Line** का प्रयोग किसके लिए किया जाता है **is Option ka** प्रयोग करने के लिए पब्लिकेशन में किसी टेक्स्ट ब्लॉक का **chuna** होना आवश्यक है जिसमें संपूर्ण **Story** संचित न हो अर्तार्थ जिसके ऊपर के **Hanger** अथवा निचले **Hanger** में अथवा दोनों **Hangers** में + चिन्य अवस्था प्रदर्शित हो रहा हो **Add Cont'd Line** को सेलेक्ट करने पर प्रदर्शित होने वाले **Continuation Notice** डायलॉग बॉक्स में केवल **2 Options Top Of Text Block** और **Bottam of Text Block Radio Buttons** के रूप में दिए होते हैं यदि चुने गए **Text Block** का ऊपरी **Hanger** रिक्त है तो **Bottam of Text block Radio button** और यदि निचले **Hanger** रिक्त है **to Top off Text Block Radio Button Select** किया जाता है

## Q9. Pagemaker में Table Editor का क्या उपयोग है समझाइये ?

डीटीपी में पेजमेकर ने अपना एक स्थान बना कर एडोब के इस सॉफ्टवेयर में पब्लिकेशन के क्षेत्र को आसान बना दिया है इसमें अनेक प्रकार की सुविधाओं के साथ साथ जैसे पेज लेआउट को बनाना आसान कर दिया है अनेकों प्रकार के **Font** की सुविधा से छपाई के कार्य को अधिक आकर्षक बना दिया है इसी के साथ-साथ एक टेबल एडिटर नामक सॉफ्टवेयर को भी इसके साथ जुड़ता है जिसकी मदद से हम अनेक प्रकार की टेबल अपने पब्लिकेशन में जोड़ सकते हैं यह सॉफ्टवेयर पेजमेकर के साथ ही होता है जिसको प्रयोग करने के लिए हमें **Adobe ki** सॉफ्टवेयर लिस्ट में जाकर ओपन करते हैं इसके लिए हमें स्टार्ट मैन्यू की ऑल प्रोग्राम में जाकर एडोब के फोल्डर में **se Adobe Table ko** को **Mouse** की मदद से क्लिक करके ओपन करना होता है इसे ओपन करने पर हमें **Adobe Table** का टाइटल पेज दिखाई देता है इसके पश्चात हमें टेबल में कितने **Row aur kitne** कॉलम डालने हैं उसका **Menu** बॉक्स दिखाई देता है इसकी सहायता से **hum apne karya ke anusar rows aur columns** का निर्माण करते हैं **Table Editor hame row and column ko** छोटा-बड़ा करने **ki va color dalne ki suvidha deta hai** इसकी सहायता से पब्लिकेशन में आकर्षक टेबल का निर्माण कर सकते हैं



## Q10. Pagemaker में Master pages को समझाइये ?

**How to Create Master Page in Page Maker 7.0** (पेजमेकर 7.0 में मास्टर पेज कैसे बनाएं)

एडोब ने **2001** में पहली बार अपने स्टोर किए गए डेस्कटॉप पब्लिशिंग सॉफ्टवेयर के अंतिम वर्जन पेजमेकर **7** को वितरित किया, और इसके तुरंत बाद उपयोगकर्ताओं को अपने नए प्रकाशन सॉफ्टवेयर- इनडिजाइन- पर स्थानांतरित करने के लिए प्रोत्साहित किया। यदि आप पेजमेकर **7.0** का उपयोग कर रहे हैं, तो आप अपने दस्तावेज़ के मास्टर पेज फ़ीचर का उपयोग करके अपने द़वारा डिज़ाइन की गई स्टाइल में दस्तावेज़ के पेजों को स्वचालित रूप से नंबर डाल सकते हैं। एक मास्टर पृष्ठ में हेडर, फुटर, पेज नंबर, नॉनप्रिन्टिंग गाइड, कॉलम, गाइड और मार्जिन गाइड जैसे बुनियादी डिज़ाइन तत्व शामिल होते हैं।

अपने प्रकाशन में डिफॉल्ट दस्तावेज़ मास्टर का उपयोग करने के अलावा, आप स्क्रैच से मास्टर पेज बना सकते हैं, या किसी मौजूदा मास्टर या प्रकाशन पेज के आधार पर मास्टर बना सकते हैं। यदि आपके पास कई मास्टर पेज हैं, जो एक या एक से अधिक डिज़ाइन विशेषताओं को शेयर करते हैं - जैसे कि

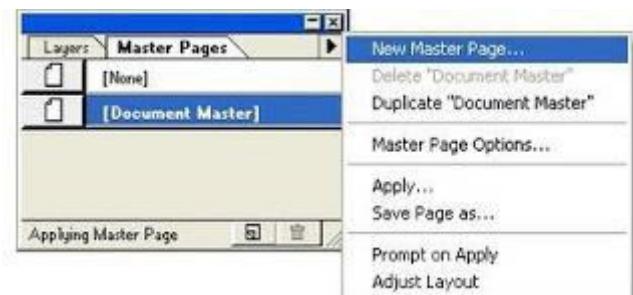


पेज संख्याओं की स्थिति और फोर्मेटिंग, तो आप दस्तावेज़ मास्टर पेज डिज़ाइन करके या उसका प्रसार करके समय बचा सकते हैं।

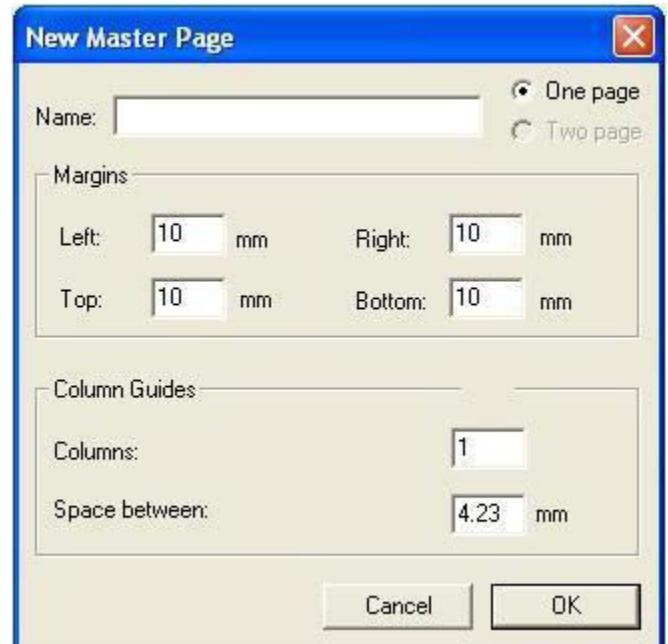
एक नया मास्टर पेज बनाने के लिए आपको निम्नलिखित कुछ चरणों का पालन करना होगा:

- सबसे पहले पेजमेकर **7.0** में एक डॉक्यूमेंट खोलें।
- टूलबॉक्स से टेक्स्ट टूल पर क्लिक करें।
- मास्टर पेज खोलने के लिए स्क्रीन के निचले बाएँ कोने में रूलर के नीचे स्थित **L / R** फ़ंक्शन पर क्लिक करें।
- टेक्स्ट टूल का उपयोग करते हुए, उस क्षेत्र के पास के मास्टर पेज पर एक टेक्स्ट ब्लॉक खींचें, जहाँ आप चाहते हैं कि पेज नंबर दिखाई दे।
- इसके बाद **Windows Menu** पर क्लिक करें और **Show Master Page** को चुनें।

- अब मास्टर पेज पैलेट से **New Master page** चुनें, या पैलेट के नीचे स्थित **New master** बटन पर क्लिक करें।



- मास्टर पेज के लिए एक नाम टाइप करें और सेट करें कि क्या आपको एक पेज या दो पेज का प्रसार चाहिए।
- यदि आपका प्रकाशन सिंगल साइड है, तो कॉलम के बीच मार्जिन, कॉलम की संख्या और स्पेस सेट करें।
- यदि आप दोपेज का मास्टर स्प्रेड बना रहे हैं, तो कॉलम और उन दोनों के बीच की दूरी को फैले हुए बाएं और दाएं हाथ के पन्नों में सेट करना सुनिश्चित करें।
- फिर **Ok** पर क्लिक करें।



#### **Q 10** पेजमेकर में स्टोरी एडिटर क्या हैं?

पेजमेकर में स्टोरी एडिटर क्या हैं? (What is Story Editor in Page Maker?)

पेजमेकर में स्टोरी एडिटर एक टेक्स्ट-ओनली व्यू है जहां आप टेक्स्ट को जल्दी और आसानी से एडिट कर सकते हैं क्योंकि पेजमेकर को ग्राफिक्स या रीफाइंड फॉर्मेटिंग प्रदर्शित करने की आवश्यकता नहीं है, टेक्स्ट को एक ऐसे फॉर्मेट में एडिट करने के लिए, जो वर्ड प्रोसेसर की तरह दिखता है स्टोरी एडिटर आसान सुधार के लिए एक ही पेज में सभी टेक्स्ट प्रदर्शित करता है, भले ही

स्टोरी आपके दस्तावेज़ में कई पृष्ठों तक फैला हो। टेक्स्ट के दाईं ओर एक स्क्रॉल बार आपको टेक्स्ट ब्लॉक के माध्यम से स्क्रॉल करने की अनुमति देता है।

स्पेल चेकर और फाइंड एंड रिप्लेस कमांड केवल स्टोरी एडिटर के भीतर उपलब्ध हैं। क्योंकि स्टोरी एडिटर सभी टेक्स्ट एन्हांसमेंट्स को प्रदर्शित नहीं करता है, यहां एडिटिंग और टाइपिंग, टेक्स्ट लेआउट मोड की तुलना में तेज है। पेजमेकर में कुछ कार्य केवल स्टोरी एडिटर के व्यू में किए जा सकते हैं, जैसे कि स्पेलिंग ग्रामर चेक करना, टेक्स्ट को फाइंड और रिप्लेस करना।

स्टोरी एडिटर पेजमेकर में टेक्स्ट टाइप और एडिट करने का एक तरीका है। बस उस टेक्स्ट पर क्लिक करें जिसमें आप सुधार करना चाहते हैं, **Ctrl + E** दबाएं (या मेनू से **Edit > Edit Story** का उपयोग करें), और आपकी कहानी अपने वर्ड प्रोसेसिंग विंडो में दिखाई देती है। स्टोरी एडिटर में सभी टेक्स्ट टूल के एडिटिंग कमांड (इन्सर्ट, डिलीट कट और पेस्ट) उपलब्ध हैं।

जब आप स्टोरी एडिटर में होते हैं, तो आप सामग्री में रुचि रखते हैं, न कि फॉर्म में। हालांकि स्टोरी एडिटर टाइप स्टाइल (बोल्ड, इटैलिक आदि) दिखाता है, लेकिन यह पेज लेआउट, ग्राफिक्स या फॉर्मेटिंग नहीं दिखाता है। जब आप स्टोरी एडिटर में होते हैं, जो लेआउट व्यू के विपरीत है। जब आप पेजमेकर चालू करते हैं और कुछ भी टाइप करते हैं उस समय आपको जो व्यू दिखाई देता है उसे **Layout View** कहा जाता है।

आप कुछ तरीकों से स्टोरी एडिटर का उपयोग कर सकते हैं। आप इसका उपयोग में सुधार करने के लिए कर सकते हैं जो पहले से ही पब्लिकेशन में रखा गया है। आप टाइपिंग की गलतियों को ठीक कर सकते हैं, कहानी में वर्तनी की जांच कर सकते हैं, या फाइंड और रिप्लेस सुविधा का उपयोग कर सकते हैं। दूसरी बात, हालांकि आप स्टोरी एडिटर में फॉर्मेटिंग नहीं करना चाहते हैं, फिर भी आप अपनी फॉर्मेटिंग को बदलने के लिए, फाइंड और फ़ीचर को बदलने के लिए इसका इस्तेमाल करना चाह सकते हैं। उदाहरण के लिए, यदि सबहेड्स **14 पॉइंट Times New Roman** में हैं, तो स्टोरी एडिटर स्वचालित रूप से उन्हें **16 पॉइंट Helvetica** में बदल सकता है। स्टोरी एडिटर का उपयोग करने का दूसरा तरीका यह है कि एडिटर का उपयोग करके स्क्रैच से पूरी कहानी बनाएं और टाइप करें। स्टोरी एडिटर कई फायदे प्रदान करता है। आप **Layout View** की तुलना में कहानी के व्यू में बहुत तेजी से टाइप और सुधार कर सकते हैं क्योंकि स्टोरी एडिटर स्क्रीन पर फॉट और ग्राफिक्स प्रदर्शित नहीं करता है, और न ही यह लाइन या पेज विराम के साथ ही चिंता करता है।

स्टोरी एडिटर में एक मौजूदा कहानी में सुधार करने के लिए, टेक्स्ट टूल के साथ टेक्स्ट पर क्लिक करें, या पॉइंटर टूल के साथ टेक्स्ट ब्लॉक का चयन करें, और **Ctrl + E** दबाएं या **Edit > Edit Story** चुनें। आप पॉइंटर टूल के साथ टेक्स्ट ब्लॉक पर ट्रिपल क्लिक करके स्टोरी एडिटर में एक मौजूदा कहानी भी लोड कर सकते हैं। स्टोरी एडिटर में एक नई कहानी बनाने के लिए, बिना किसी टेक्स्ट या टेक्स्ट ब्लॉक के **Ctrl + E** दबाएं।

जब आप स्टोरी एडिटर को लोड करते हैं, तो आप ऐस वर्ड की तरह दिखाई देने वाली विंडो में पहुंच जाते हैं स्टोरी एडिटर का मेन्यू बार पब्लिकेशन विंडो में आपके द्वारा देखे जाने से थोड़ा अलग है क्योंकि आपके पास प्रत्येक व्यू में अलग-अलग क्षमताएं हैं।

### पेजमेकर में स्टोरी एडिटर कैसे खोले )How to open Story Editor in Page Maker 7.0)

- स्टोरी एडिटर में एक मौजूदा कहानी में सुधार करने के लिए, टेक्स्ट टूल के साथ टेक्स्ट पर क्लिक करें, या पॉइंटर टूल के साथ टेक्स्ट ब्लॉक का चयन करें, और **Ctrl + E** दबाएं।
- या **Edit Menu** से, **Story Editor** का चयन करें।

पूरी कहानी का टेक्स्ट अब स्टोरी एडिटर में दिखाई देगा।

माउस विकल्प:

- पॉइंटर टूल के साथ स्टोरी एडिटर तक पहुंचने के लिए, टेक्स्ट ब्लॉक में ट्रिपल- क्लिक करें।
- जब आप स्टोरी एडिटर को लोड करते हैं, तो आप ऐस वर्ड की तरह दिखाई देने वाली विंडो में पहुंच जाते हैं स्टोरी एडिटर का मेन्यू बार पब्लिकेशन विंडो में आपके द्वारा देखे जाने से थोड़ा अलग है क्योंकि आपके पास प्रत्येक व्यू में अलग-अलग क्षमताएं हैं।

अब आप इस स्टोरी एडिटर व्यू में टेक्स्ट को फाइंड और रिप्लेस कर सकते हैं।



टेक्स्ट की स्पेलिंग की जाँच कर सकते हैं।

स्टोरी एडिटर से बाहर कैसे निकले

- Edit Menu** से, **Edit layout** का चयन करें
- या **Story menu** से, **Close Story** चुनें
- या **CLOSE** बॉक्स पर क्लिक करें।

### **Q11.. Pagemaker में Headers & Footers को समझाइये ?**

पेजमेकर में हम मैटर के अनुसार अपने पृष्ठ पर कुछ भी लिख सकते हैं जो प्रत्येक पृष्ठ पर दिखाई देता है

- सबसे पहले मास्टर पेजेस खोलने के लिए स्क्रीन में बाई और कोने में देखने वाले चिन्ह में से किसी एक पर क्लिक करें उदाहरण के लिए अगर हम लेफ्ट मास्टर पेज खोलना चाहते हैं तो **L** पर क्लिक करें और यदि राइट मास्टर पेज पर जाना चाहते हैं तो आप **R** पर क्लिक करें
- अब **Header** टाइप करने के लिए मास्टर पेज की ऊपर वाली गाइड लाइन के ठीक ऊपर प्रिंट एरिया से बाहर टेक्स्ट टूल की सहायता से अपना **Cursur** रखें

**3.** अब वह मैटर टाइप करें जो **Header** के रूप में प्रत्येक पेज पर दिखाई दे इसके बाद **Footer Type** करने के लिए अपने **Cursur** को मास्टर पेज के नीचे वाली गाइडलाइन के ठीक नीचे रखते हैं

**4.** यहां पर वह मैटर टाइप करें जो **Footer** के रूप में हम अपने डॉक्यूमेंट के पेज पर देखना चाहते हैं फिर अपने डॉक्यूमेंट वापस आ जाएं

इस प्रकार मास्टर **Page** जिसमें सेट किए **Header and Footer** आपके डॉक्यूमेंट के प्रत्येक पेज पर ठीक उसी स्थान पर नजर आते हैं जहां पर उन्हें मास्टर पेज में सेट किया गया था किसी भी पेज पर उसके बाएं किनारे से दाएं किनारे तक ना तो मैटर लिखा जाता है और ना ही टाइप किया जाता है बाएं किनारे से कुछ स्थान छोड़कर एक निश्चित जगह से मैटर लिखना या टाइप करना शुरू करते हैं और दाहिने किनारे से कुछ पहले लाइन समाप्त करके अगली लाइन पर आ जाते हैं इस तरह बार्यों और छोड़े गए रिक्त स्थान को **Left indent aur** दांयी और छोड़े गए स्थान को **Right indent** कहते हैं **Page maker** में **matter Type** करने से पहले या **matter** टाइप करने के बाद हम जब भी आप चाहे इंडेंट को घटा या बढ़ा सकते हैं

## Q12. Pagemaker में Frame Options को समझाइये ?

इस कमांड का प्रयोग करने पर एक उपमन्यु प्रदर्शित होता है **Frame** पेजमेकर में दी गई ऐसी सुविधा है जिसका प्रयोग करके किसी ड्राइंग के मध्य टेक्स्ट और ग्राफिक्स को जोड़ा जा सकता है पेज **ke** एलिमेंट मैन्यू की फ्रेम कमांड का प्रयोग करने पर प्रदर्शित होने वाले उपमन्यु में निम्नलिखित का **Commands** स्थित होते हैं

**1. Attach Contents** कमांड का प्रयोग **Frame** और **Frame** से अटैच किए जाने वाले ऑब्जेक्ट को सिलेक्ट करके ऑब्जेक्ट को **Frame** से अटैच करने के लिए किया जाता है सेपरेट कंटेंस कमांड का प्रयोग फ्रेम से अटैच किए जाने वाले ऑब्जेक्ट को पृथक करने के लिए किया जाता है इस कमांड की शॉर्टकट की **Ctrl+F**

**2. Frame Option** इस कमांड का प्रयोग **Frame** के लिए विभिन्न **nirdharno** को करने के लिए किया जा सकता है इसकी शॉर्टकट कीज **Alt+Ctrl+F** है इस कमांड का प्रयोग करने पर मॉनिटर स्क्रीन पर सचित्र की भाँति प्रदर्शित होने वाले फ्रेम ऑप्शन डायलॉग बॉक्स में वर्टिकल अलाइनमेंट और **Horizontal** अलाइनमेंट लिस्टबॉक्स में **Frame** के अंतर्गत ऑब्जेक्ट का ऊर्ध्वाधर और क्षैतिज एलाइनमेंट निर्धारित किया जाता है **vertical** अलाइनमेंट लिस्टबॉक्स के **Down Arrow** पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली सूची में से **Top** ऑप्शन को सिलेक्ट करने से **Object** का ऊपरी सिरा **Frame** के ऊपरी सिरे बॉटम ऑप्शन को सिलेक्ट करने से इमेज का निचला सिरा **Frame** के निचले सिरे की शीद में होता है और सेण्टर **option** को **select** करें से **object** का **Vertical** मध्य भाग **frame** के **Vertical** मध्य भाग की शीद में होता है

## Q13. AutoFlow का प्रयोग पेजमेकर में किस प्रकार किया जाता है ?

**Ans** जब हम पेजमेकर में किसी पब्लिकेशन फाइल को यह टेक्स्ट को प्लेस करते हैं तो यह फाइल और एक चिन्ह **Icon** के रूप में **Display** होता है , इस आइकॉन को पृष्ठ में उसे स्थान पर

लाकर जहां भी हमें यह टेक्स्ट प्लेस करना है **Mouse Left Button** को क्लिक करने पर यह आईकॉन एक स्टोरी ब्लॉक के रूप में प्रदर्शित होता है

यदि **Pages** पर कॉलम दिए हुए हैं तो इस टेक्स्ट ब्लॉक की चौड़ाई कॉलम की चौड़ाई के बराबर होगी और यदि कॉलम नहीं दिए हुए हैं तो इस टेक्स्ट ब्लॉक की चौड़ाई पृष्ठ के लेफ्ट और राइट मार्जिन के मध्य के बराबर होती है यह चिन्ह निम्नलिखित प्रकार के होते हैं

**1. Manual** इस चिन्ह की प्रदर्शित होने पर इसे **Page** पर वांछित स्थान पर क्लिक किया जाता है तो यह टेक्स्ट ब्लॉक **Page** के **Bottam** मार्जिन तक जाता है इस समय इस ब्लॉक की ऊपरी भुजा पर कोई चिन्ह प्रदर्शित नहीं होता यदि प्लेस की गई टेक्स्ट फाइल इस ब्लॉक में पूरी हो गई है तो इस ब्लॉक की निचली भुजा पर भी कोई चिन्ह प्रदर्शित नहीं होगा परंतु यदि स्टोरी में टेक्स्ट शेष है तो निचली भुजा पर चिन्ह प्रदर्शित होगा इस प्रकार टेक्स्ट को **Manual Flow** कहा जाता है

**2 Auto Flow** इस चिन्ह के प्रदर्शित होने पर यदि इस **Page** पर वांछित स्थान पर **Click** किया जाता है तो टेक्स्ट ब्लॉक **Page** के **Bottam Margin** तक तो जाता ही है परंतु यदि **Place** की गई **Text** फाइल में **Text** शेष है तो अगले **Page** पर भी **Text** चला जाता है यदि हमारी पब्लिकेशन फाइल का या **Page** जिस पर की इस चिन्ह के टेक्स्ट आइकॉन को क्लिक किया जाता है अंतिम **Page** है तो **Place** की गयी फाइल में **Text** ब्लॉक के **Bottam MArgin** के शेष बचा टेक्स्ट बाद **Page** पर ले जाने के लिए पेजमेकर में स्वयं ही **Page** बढ़ते जाएंगे इस प्रकार के टेक्स्ट को ऑटोफ्लो कहा जाता है

**3.Semi Autoflow** फाइल को **Place** करने पर **Text Icon** कोई भी प्रदर्शित हो परन्तु यदि **Shift key** दबाकर इस **Text** को **Place** किए जाने वाले स्थान पर क्लिक करने पर टेक्स्ट ब्लॉक पोस्ट के बॉटम मार्जिन तक तो जाएगा परंतु अगली बार क्लिक किए जाने की **Wait** करेगा

**4.Manual Flow** **Manual Flow** का चिन्य होने की स्थिति में यदि कंट्रोल की को दबाने से यह चिन्य **Autoflow** के चिन्य में परिवर्तित हो जाता है और **Text** को **Place** करने पर **AutoFlow** की भाँति ही कार्य करता है इसी प्रकार इसके विपरीत **AutoFlow** चिन्य प्रदर्शित होने पर **Ctrl** के दबाने से यह चिन्य **Manual Flow** के चिन्य में परिवर्तित हो जाता

#### Q14. Pagemaker में print setup Options को समझाइये ?

पेजमेकर 7.0 में डॉक्यूमेंट कैसे प्रिंट करें )How to Print

Documents in PageMaker)पेजमेकर डॉक्यूमेंट को प्रिंट करना

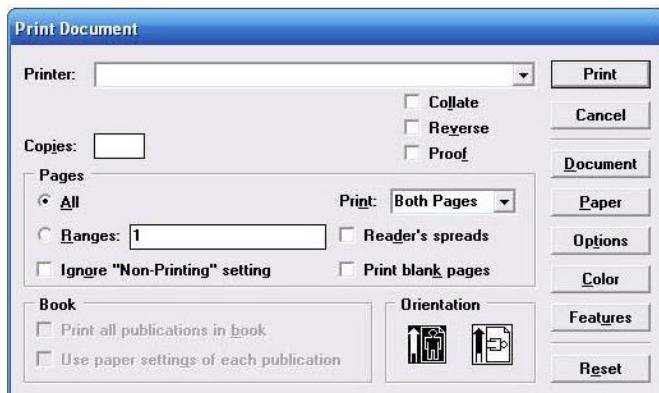
)Printing a PageMaker Document)सबसे पहले File

**Menu** पर क्लिक करें और ड्रॉपडाउन मेनू से **Print** का चयन करें। आपके सामने प्रिंट डायलॉग बॉक्स खुल जायेगा।

- डायलॉग बॉक्स में प्रिंट विकल्पों में से अपने प्रिंटर का चयन करें।
- प्रिंटिंग शुरू करने के लिए **PRINT** बटन पर क्लिक करें।



## Print Dialog box Options



### Printer

प्रिंटर ड्रॉपडाउन मेनू से आप अपने इच्छित प्रिंटर का चयन कर सकते हैं। यदि आपके पास एक से अधिक प्रिंटर हैं, तो उस प्रिंटर को चुनें जिसे आप अपना प्रिंटआउट भेजना चाहते हैं।

### कॉपी की संख्या )Number of Copies)

- एकाधिक कॉपी को प्रिंट करने के लिए, अपने दस्तावेज़ की उन कॉपी की संख्या लिखें, जिन्हें आप प्रिंट करना चाहते हैं।
- अपने दस्तावेज़ की कई कॉपी प्रिंट करने के लिए, उन कॉपी की संख्या टाइप करें, जिन्हें आप कॉपी टेक्स्ट बॉक्स में चाहते हैं

### पेज )pages)

- अपने दस्तावेज़ के प्रत्येक पेज को प्रिंट करने के लिए, ऑल रेडियो बटन पर क्लिक करें
- अपने दस्तावेज़ का केवल एक भाग प्रिंट करने के लिए, रेज विकल्प का उपयोग करें। उन पृष्ठों की श्रेणी में टाइप करें जिन्हें आप **Ranges** टेक्स्ट बॉक्स में प्रिंट करना चाहते हैं। उदाहरण अपने : दस्तावेज़ के पेज 7 से प्रिंट करने के लिए, 7-18 में टाइप करें।
- गैरपेज पृष्ठों को प्रिंट करने के लिए-, विशिष्ट पेज संख्याओं में टाइप करें। पेज संख्याओं को अल्पविराम से अलग करें। उदाहरण पेज :2, 6 और 12 को 18 से प्रिंट करने के लिए, आप इसमें टाइप करेंगे :2, 6, 9, 12 – 18

### अभिविन्यास )Orientation)

उस पेपर ओरिएंटेशन का चयन करें जो आपके दस्तावेज़ के प्रिंट होने के तरीके से मेल खाता है। लंबा (Portrait) ओरिएंटेशन और विस्तृत (Landscape) ओरिएंटेशन के बीच चुनें।

## डिफॉल्ट प्रिंटर कैसे सेट करें )How to Set a Default Printer)

यदि आपके पास अपने सिस्टम पर एक से अधिक प्रिंटर स्थापित हैं, तो आप प्रिंटर ड्रॉप-डाउन सूची से एक प्रिंटर से दूसरे में बदल सकते हैं। वैकल्पिक रूप से, आप एक डिफॉल्ट प्रिंटर सेट कर सकते हैं, जिससे आपके सभी दस्तावेज़ अपने आप प्रिंट हो जाएंगे।

- अपनी स्क्रीन के निचले दाएं कोने पर **Start** बटन पर क्लिक करें।
- इसके बाद **Device and Printer** पर क्लिक करें।
- यह आपके सिस्टम पर आपके द्वारा इंस्टॉल किए गए प्रत्येक प्रिंटर को सूचीबद्ध करने वाला एक डायलॉग बॉक्स खोलता है।
- उस प्रिंटर के आइकन पर राइट क्लिक करें जिसे आप डिफॉल्ट के रूप में सेट करना चाहते हैं।
- **Set as Default Printer.** पर क्लिक करें।
- फाइल मेनू खोलें और ड्रॉपडाउन मेनू से **Close** का चयन करें।

## Q15. Pagemaker का News Paper and Magazines Printing में क्या उपयोग है समझाइये ?

पेजमेकर **7.0** में न्यूज़ पेपर की पेज फोर्मेटिंग कैसे करें

### News Paper क्या हैं ?

लोंगो के लिए आज के समय में समाचार पत्र दैनिक जीवन का एक अहम हिस्सा बन गया हैं क्योंकि देश विदेश से सम्बंधित सारी जानकारी हमें समाचार पत्र में एक ही जगह पर मिल जाती हैं चाहे वह खेल से सम्बंधित हो या राजनीति से। समाचार पत्र पूरे संसार भर की खबरों का संग्रह होता है, जो हमें विश्व में होने वाली सभी घटनाओं के बारे में जानकारी देता है।

पेजमेकर **7.0** में न्यूज़ पेपर की पेज फोर्मेटिंग कैसे करें

समाचार पत्र का आकार बड़ा होता हैं, इसलिये उसमें सामान्य पेज लेआउट का प्रयोग नहीं किया जाता हैं। यद्यपी समाचार पत्र का आकार निश्चित नहीं हैं, क्योंकि कई प्रकार के समाचार पत्र आते हैं जैसे दैनिक भास्कर, नई दुनिया, पत्रिका, टाइम्स, जागरण आदि फिर भी वह **A4** आकार के पेपर से बड़ा होता हैं।

यहाँ आकार से ताप्पर्य एक पेज के आकार से हैं। अलग अलग देशों में समाचार पत्र का आकार अलग अलग होता हैं। एक पेज में आठ कॉलम होते हैं। प्रत्येक कॉलम की चौड़ाई **4** सेन्टीमीटर होती हैं, तथा दो कॉलम के बीच में **5** मिलीमीटर की जगह छोड़ी जाती हैं। न्यूजपेपर में पेज लेआउट में सामान्यतः ऊपर की ओर मुख्य या महत्वपूर्ण खबर रखी जाती हैं, उसे **lead** कहा जाता हैं। कम महत्वपूर्ण खबरों को नीचे की ओर रखा जाता हैं। समाचार पत्र को सामान्यतः बीच में मोड़ा जाता हैं, डिजाइनर यह कोशिश करता हैं की, मुड़े हुए हिस्से में कोई टेक्स्ट ना आये। **running**

**text** को एक से अधिक कॉलम में रखा जाता हैं, डाटा के अनुसार किसी कॉलम की चौड़ाई बढ़ाई जाती हैं। मुख्य हेडिंग का आकार सबसे बड़ा रखा जाता हैं, तथा हेडिंग के आकार का दूसरा टेक्स्ट उस पेज में नहीं रखा जाता हैं। फोटो या ग्राफिक्स का आकार, टेक्स्ट के अनुसार सेट किया जाता हैं।

प्रत्येक राष्ट्रीय न्यूज पेपर की अपनी स्टाइल गाइड (**Style Guides**) होती हैं, जो उस न्यूजपेपर को अन्य राष्ट्रीय न्यूजपेपर से अलग बनाती हैं। किसी स्थानीय समाचार पत्र में स्थानीय समाचार को अधिक महत्वपूर्ण तरीके से दर्शाया जाता हैं।

किसी भी बड़े या मध्यम समाचार पत्र में उच्च गुणवत्ता के पूर्वनिर्मित टेम्पलेट्स का प्रयोग किया जाता हैं। इन टेम्पलेट के प्रयोग से कार्य को दोहराने की जरूरत नहीं पड़ती हैं। टेम्पलेट में समाचार पत्र का लेआउट, कॉलम का आकार, हेडलाइन में कौन सा टाइफेस उपयोग होना है, एक विशिष्ट हेडलाइन में कितने शब्द रखना हैं, विभिन्न रंग संयोजन आदि पुर्वनिर्धारित होते हैं।

## News Paper Setting

समाचार पत्र की सेटिंग करने के लिए **DTP** प्रोग्राम पेजेस पर लेआउट का खाका बनाया जाता हैं। इसमें अलग अलग कॉलम की एक ग्रिड बना कर पेज का लेआउट निश्चित किया जाता हैं। एक हेडिंग की चौड़ाई एक कॉलम से अधिक हो सकती हैं, मुख्य हेडिंग सभी कॉलम के चौड़ाई के समान भी हो सकती हैं। कोई तस्वीर एक से अधिक कॉलम में सेट कि जा सकती हैं। बॉडी टेक्स्ट के लिए **9** या **10** पाइंट टाइप का उपयोग किया जाता हैं। हेडलाइन और सब-हेडिंग का आकार बड़ा होता हैं। चित्रों और कैप्शन के लिए रिक्त स्थान छोड़ी जाती हैं। कोई भी न्यूजपेपर का लेआउट बनाने से पहले अन्य प्रचलित समाचार पत्रों को लेआउट जांच लेना चाहिए। न्यूजपेपर की डिजाइन में निम्न विशेषताओं का उपयोग किया जाता हैं। बॉर्डर, रूल्स (टेक्स्ट और ग्राफिक्स को विभाजित करते हुए सीधी लाइनें) कलर का प्रयोग, हेडर बोल्ड या बड़े आकार में टेक्स्ट, हेडलाइन और टाइपफेस आदि। लेआउट में टेक्स्ट को सेट करने के लिए ग्राफिक्स या इमेज की सहायता ली जा सकती हैं सभी फारमेंटीग पूर्ण होने के बाद उसका **draft** आउटपुट निकाल कर चेक किया जाता हैं। आवश्यक सुधार के बाद उसे व्यवसायिक प्रिन्टर पर भेजा जाता हैं।

## UNIT-IV

### **Q1. Adobe Photoshop के बारे में बतलाइये ?**

**Photoshop** क्या हैं इसकी विशेषताये समझाइए |

#### **फोटोशॉप का परिचय (Introduction of Photoshop)**

फोटोशॉप एक इमेज एडिटिंग सॉफ्टवेयर हैं जिसे **Adobe** कंपनी ने बनाया है फोटोशॉप **1988** में थॉमस और जॉन नॉल द्वारा बनाया गया था फोटोशॉप में स्कैन की गई इमेज, डिजिटल कैमरे द्वारा ली गई फोटो, इन्टरनेट द्वारा डाउनलोड की गई फोटो आदि का उपयोग किया जा सकता है।



इसके अतिरिक्त इसमें विभिन्न टूल होते हैं जिसकी सहायता से आप इस सॉफ्टवेयर में अपनी इच्छा अनुसार परिवर्तन कर सकते हैं **Photoshop** के द्वारा पिक्चर को एडिट कर सकते हैं किसी भी पिक्चर में इफेक्ट डाल सकते हैं तथा नई डिजाइन बना सकते हैं आजकल इस सॉफ्टवेयर का उपयोग मुख्यतः फोटो बनाने, एल्बम बनाने, फ्लेक्स बनाने, पोस्टर बनाने, बुक कवर बनाने आदि में किया जाता है।

#### **फोटोशॉप की विशेषताएं (Features of Photoshop):-**

- 1.** फोटोशॉप में बनी फाइलों को आसानी से वेब पेज में डाला जा सकता है।
- 2.** **Photoshop** के कार्य को अनडू ऑप्शन के द्वारा हटाया भी जा सकता है।
- 3.** इसमें हिस्ट्री पैलेट की सुविधा दी गई है जिसमें पुरानी कार्य की सूची दिखाई जाती है इस पैलेट के उपयोग से फोटो या इमेज को पुरानी स्थिति में ला सकते हैं।
- 4.** फोटोशॉप में इमेज को सेलेक्ट करने के लिए बहुत से टूल हैं जिनके द्वारा इमेज के अलग-अलग पार्ट को सिलेक्ट किया जा सकता है इस सुविधा से फोटोशॉप में किसी भी फोटो का काम बहुत आसानी से किया जा सकता है।
- 5.** फोटोशॉप में वांछित रंगों को सुधारने या बदलने का कार्य फोटोशॉप में बहुत तेजी से एवं आसानी से किया जा सकता है।
- 6.** फोटोशॉप में बहुत से इफेक्टिव टूल्स दिए होते हैं जिनकी मदद से फोटो में अलग अलग इफेक्ट आसानी से डाल सकते हैं।
- 7.** **Photoshop** के द्वारा किसी भी इमेज के आकार को आसानी से बदला जा सकता है तथा उस इमेज को रोटेट भी किया जा सकता है।
- 8.** फोटोशॉप में इमेज पर आसानी से कार्य करने के लिए लेयर का उपयोग किया जाता है लेयर सुविधा के माध्यम से हम इमेज को अलग-अलग हिस्सों में बॉट कर उस पर कार्य कर सकते हैं।
- 9.** फोटोशॉप के द्वारा बनाई गई इमेज को अलग अलग इमेज एक्सेंटेशन में सेव किया जा सकता है जैसे **Bitmap, GIF, JPG, PNG, PDF** आदि।

## Q2. विभिन्न Graphics File और इसके Extension को समझाइये ?

### Photoshop File Extension

फोटोशॉप में बनाई गई इमेज **by default .PSD** फॉर्मेट में सेव होती हैं .**PSD** फोटोशॉप का एक्सटेंशन होता हैं जिसका पूरा नाम फोटोशॉप डॉक्यूमेंट हैं परन्तु फोटोशॉप में बनाई गई फाइल को हम किसी भी फाइल फॉर्मेट में सेव कर सकते हैं जैसे - **GIF, IMG, PNG, JPG, WPG, tiff, EPS.**



- **GIF (Graphical image file)**
- **IMG file format**
- **Tiff (Tag image file format)**
- **EPS (Encapsulated postscript)**
- **WPG file format**
- **JPEG (Joint photographic expert group)**
- **BMP (Bitmap file format)**
- **PNG (Portable network graphic)**

### जीआईएफ फाइल फॉर्मेट )**GIF file format**)

जी आई एफ का पूरा नाम ग्राफिक्स इंटरचेंज फॉर्मेट (**Graphic file format**) हैं इस फॉर्मेट का प्रयोग मुख्य रूप से सिंथेटिक, डायग्राम, लोगोस, नेविगेशन बटन आदि फ्लैट इमेज बनाने के लिए किया जाता है यह रंगों के लिए कलर लुकअप टेबल का प्रयोग करता है और केवल **256 Colors** प्रति इमेज के लिए प्रयोग करता है।

### आई एम जी फाइल फॉर्मेट )**IMG file format**)

आई एम जी फाइल फॉर्मेट को मूलतः **IMG** प्रोग्राम के साथ कार्य करने के लिए बनाया गया था यह फाइल फॉर्मेट मोनोक्रोम और ग्रे स्केल इमेज को हैंडल करता है।

### टिफ फाइल फॉर्मेट )**TIFF file format**)

**tiff** का पूरा नाम टैग इमेज फाइल फॉर्मेट (**Tag image file format**) है इस प्रकार की इमेज फाइल का एक्सटेंशन **.tif** होता है इसलिए इनको टिफ फाइल कहा जाता है यह एक ऐसा फाइल फॉर्मेट है जिसे व्यापक रूप से प्रयोग किया जाता है और यह सभी प्लेटफॉर्म्स जैसे **Map, Windows, Unix** को सपोर्ट करता है यह **RGB, CMYK** कलर को सपोर्ट करता है इस फाइल का आकार अपेक्षाकृत अधिक होता है अर्थात यह फाइल्स अधिक मेमोरी का प्रयोग करते हैं।

## EPS file format

**EPF** फाइल को एनकेप्सुलेटेड पोस्ट स्क्रिप्ट फाइल (**Encapsulated Post Script**) भी कहा जाता है यह वह इमेज होती हैं जिनका प्रयोग ग्राफिक्स फाइल को रेंडर करने के लिए किया जाता है ताकि इनको किसी अन्य पोस्ट स्क्रिप्ट डॉक्यूमेंट में प्रयोग किया जा सके ईपीएस फाइल का मुख्य लाभ यह है कि इसका आकार इसकी गुणवत्ता में परिवर्तन किए बिना परिवर्तित किया जा सकता है ईपीएस फाइल की आवश्यकता उच्च स्तरीय प्रिंटिंग के लिए होती है।

## WPG file format

**WPG** फाइल फॉर्मेट का प्रयोग **word perfect** द्वारा किया जाता है इससे पहले इसका प्रयोग वर्ल्ड पर्फेक्ट **5.0** के साथ किया गया था इस फॉर्मेट की फाइल्स **vector** इमेज को सपोर्ट करती थी।

## JPG file format

**JPG** फाइल फॉर्मेट का पूरा नाम जॉइंट फोटोग्राफिक एक्सपर्ट ग्रुप (**Joint photographic expert group**) है यह एक **raster** ग्राफिक्स फॉर्मेट है जो **dos, windows, Macintosh, unix** आदि के लिए स्पेस की बचत करने के लिए किसी इमेज को कंप्रेस करती है जेपीजी फाइल को लगभग सभी सॉफ्टवेयर में इंपोर्ट किया जा सकता है यह सबसे अधिक प्रयोग होने वाला इमेज फाइल फॉर्मेट है सामान्यतः जेपीजी फाइल्स **RGB** कलर मोड में होती हैं अतः इन को प्रिंटिंग के लिए प्रयोग किए जाने पर इनका कलर मोड **RGB** से **CMYK** में परिवर्तित किया जा सकता है।

## PNG file format

**PNG** को **Portable Network Graphics** कहा जाता हैं यह इंटरनेट पर सबसे अधिक इस्तेमाल किया जाने वाला दोषरहित इमेज कम्प्रेशन फॉर्मेट हैं। यह **GIF** कि तरह 8-बिट कलर को सपोर्ट करता है दोषरहित इमेज कम्प्रेशन का अर्थ हैं कि वे एडिटिंग के दौरान अपनी क्वालिटी नहीं खोती। **PNG** मे ट्रांसपरेंसी के कई ऑप्शंस हैं। **PNG-24** और **PNG-32** ट्रांसपरेंसी को सपोर्ट करती हैं, यह **GIF** की तुलना में अधिक एडवांस हैं।

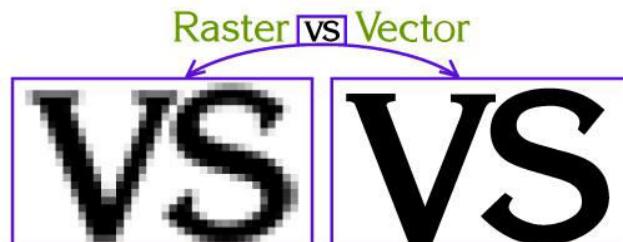
## Q3. Vector Image and Raster Images. को समझाइये ?

### ग्राफिक फाइल )Graphic file)

किसी भी ग्राफिक्स सॉफ्टवेयर में कंप्यूटर पर ही तैयार की गई इमेज, स्कैनर द्वारा स्कैन की गई इमेज तथा डिजिटल कैमरे द्वारा ली गई इमेज ग्राफिक फाइल कहलाती है कंप्यूटर ग्राफिक दो प्रकार के होते हैं - **Vector Image** और

### Raster Image

### रास्टर इमेज )Raster Image)



तोमर इंस्टिट्यूट आफ कप्यूटर बरला

Visit [www.tomarbarela.com](http://www.tomarbarela.com)

**Raster Image** वे इमेज होती हैं जो पिक्सेल से मिलकर बनती हैं इमेज में पिक्सेल का प्रयोग होने के कारण इमेज के आकार को बढ़ाने पर इमेज की गुणवत्ता कम होती जाती हैं क्योंकि इमेज के आकार को बढ़ा करने पर पिक्सेल दूर दूर होने लगते हैं पिक्सेल दूर होने के कारण इमेज स्पष्ट दिखाई नहीं देती हैं।

**Raster image** के उदाहरण - **JPG, GIF, PNG, Bitmap** आदि।

वेक्टर इमेज (**vector Image**)

वेक्टर इमेज वे इमेज होती हैं जो टेक्स्ट, लाइन तथा आकृति से मिलकर बनती हैं यह इमेज पिक्सेल से मिलकर नहीं बनती हैं इसलिए इनके आकार में कोई भी परिवर्तन करने पर इनकी गुणवत्ता पर कोई दुष्प्रभाव नहीं पड़ता।

**Vector image** के उदाहरण **EPS, EMF, PDF, Clipart** आदि।

#### **Q4. Vector & Raster Graphics, Advantages and Disadvantages** को समझाइये

**Vector** और **Raster** के गुण

<b>Vector</b>	<b>Raster</b>
इसे मैथमेटिकल इक्वेशन से दर्शाया जाता है इसी आकार से मापा जा सकता है यह रेजोल्यूशन पर निर्भर नहीं करता इसे लोगों और टेक्स्ट में प्रयोग करते हैं	इसे पिक्सेल के द्वारा दर्शाया जाता है इसे मापा नहीं जा सकता यह रेजोल्यूशन पर निर्भर करता है इसे फोटो में प्रयोग करते हैं

**Vector** और **Raster Image** के लाभ और हानि

वेक्टर के लाभ और हानि निम्न प्रकार हैं

लाभ

- 1.इसमें डाटा अपने ओरिजिनल रेजोल्यूशन में प्रदर्शित होता है
- 2.इसमें आउटपुट आमतौर पर अधिक अच्छा दिखाई देता है
- 3.वेक्टर फॉर्म में किसी डाटा के रूपांतरण की जरूरत नहीं होती
- 4.इसमें डाटा का सटीक भौगोलिक स्थान बनाए रखा जाता है

हानि

- 1.प्रत्येक शीर्ष के स्थान को स्पष्ट रूप से स्टोर करने की जरूरत होती है
- 2.प्रभावी विश्लेषण के लिए वेक्टर डाटा को **Topological** संरचना में परिवर्तित किया जाना चाहिए
3. बहुभुज के अंदर पैतृक विश्लेषण और फिल्टर करना कठिन होता है

**Raster Graphic** के लाभ हानि निम्न प्रकार हैं

लाभ

- 1.प्रत्येक सेल की भौगोलिक स्थिति सेल मैट्रिक्स में अपनी स्थिति से निहित होती है

2. डाटा संग्रहण तकनीकी के कारण डेटा विश्लेषण आमतौर पर प्रोग्राम के लिए

आसान होता है और प्रदर्शन करने के लिए अग्रसर रहता है

3.इसे विस्तृत छवि के लिए यह बहुत अच्छा माना जाता है  
हानि

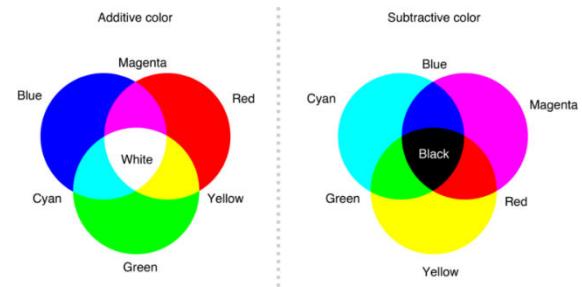
1.सेल का आकार उस रेजोल्यूशन को निर्धारित करता है जिस पर डाटा का प्रतिनिधित्व किया जाता है

2.इमेज को बड़ा करने पर पिक्सेल फट जाते हैं और पिक्सेल खराब हो जाती है

3. इनमें बनी फाइल का आकार अधिक होता है

## Q5. विभिन्न color Modes and Models को समझाइये ?

**Color model** प्राइमरी रंगों के एक छोटे से सेट में से रंगों की एक पूरी रेंज तैयार करने का एक क्रमबद्ध सिस्टम होता है। कलर **models** दो तरह के होते हैं एक वह जो **additive color** होते हैं और दूसरे वह जो **subtraction color** होते हैं। **additive color models** लाइट का प्रयोग रंगों को डिस्प्ले करने के लिए करते हैं जबकि **subtraction color model** से प्रिंटिंग करने के लिए करते हैं। **additive color models** में जो **color** महसूस किए जाते हैं वह ट्रांसमिट की गई लाइट का परिणाम होते हैं जबकि **subtraction models** में दिखने वाले **color Replaced** लाइट के परिणाम होते हैं।



चैकिं **additive color models** ट्रांसमिट की गई लाइट के परिणाम स्वरूप रंगों को डिस्प्ले करते हैं। अतः लाइट की पूरी अनुपस्थिति को काला कहा जा सकता है **subtraction color models** अवशोषित की गई लाइट के परिणाम स्वरूप रंगों को डिस्प्ले करते हैं और इनमें **ink** की प्रिंटिंग होती है जैसे-जैसे ज्यादा **ink** जोड़ी जाती है कम से कम लाइट **Replaced** होती है। जब **ink** पूर्णतः अनुपस्थित हो जाती है तो सतह से **Replaced** होने वाली परिणामी लाइट को सफेद माना जाता है। प्रत्येक कलर डिस्प्ले सिस्टम किसी भी समय केवल सीमित संख्या में ही रंगों को हैंडल करने में सक्षम होते हैं। न्यूनतम क्षमता वाले सिस्टम भी किसी भी दी गई इमेज के लिए **16** अलग-अलग रंगों को दिखाने में समर्थ होते हैं। जबकि उच्च क्षमता वाले सिस्टम एक सिंगल स्क्रीन में ही **16** मिलियन रंगों या उससे अधिक रंगों को दिखाने में समर्थ होते हैं।

मॉनिटर द्वारा हैंडल किए जा सकने वाले रंगों की कुल संख्या वीडियो कंट्रोलर कार्ड की मेमोरी क्षमता पर निर्भर होती है। यह कार्ड कंप्यूटर एवं डिस्प्ले डिवाइस के बीच इंटरफेस की तरह कार्य करता है इससे **Video Random Access Memory (VRAM)** के नाम से जाना जाता है।

कलर डिस्प्ले सिस्टम की पूरी की पूरी स्क्रीन छोटे-छोटे बिंदुओं से बनी होती है जिन्हें पिक्सेल कहा जाता है। समय के किसी भी छोटे अंतराल में एक पिक्सेल द्वारा डिस्प्ले किए जाने वाले **color** **Video Random Access Memory** के कलर डेटा के रूप में स्टोर रहते हैं। इस तरह से रंगों की कुल संख्या जो सिस्टम द्वारा किसी भी संख्या डिस्प्ले से की जा सकती हैं कलर डेटा की मात्रा पर निर्भर करती है। जो **Video Random Access Memory** के भीतर स्टोर किया जा सकता

है। **Video Random Access Memory** में प्रत्येक **bit** में स्टोर किए जाने वाले रंगों की संख्या वास्तव में सभी संभावित **0-1** कॉन्फिनेशन की कुल संख्या होती है। अंततः **Video Random Access Memory** में मेमोरी बिट्स की कुल संख्या जो कलर डाटा को स्टोर करने के लिए समर्पित होती है रंगों की कुल संख्या को निश्चित करती है जो किसी भी समय डिस्प्ले के लिए उपलब्ध होंगे।

स्क्रीन छोटे-छोटे बिंदुओं से बनी होती है जिन्हें पिक्सेल कहा जाता है किसी भी एक समय पर स्क्रीन पर ऐसे कई पिक्सेल होते हैं जिन्हें मॉनीटर का रिजोल्यूशन कहा जाता है। कंप्यूटर मॉनिटर एक्सेल का **color** आमतौर पर लाल, हरे एवं नीले एक मात्रा के रूप में व्यक्त किया जाता है। यह अधिक कंप्यूटर मेमोरी लेता है और इसकी प्रोसेसिंग स्पीड भी अधिक होती है ताकि लाल, हरे और नीले रंगों की वैल्यू के अधिक संयोजनों को मैनेज और डिस्प्ले किया जा सके, जो आंखों के लिए दृश्य रंगों के ज्यादा से ज्यादा शेड्स बनाता है। **models** या तरीके जो **computer terms** के रूप में रंगों का निर्धारण करने के लिए प्रयुक्त होते हैं जैसे **RGB, HSB, CMYK, CIE** आदि।

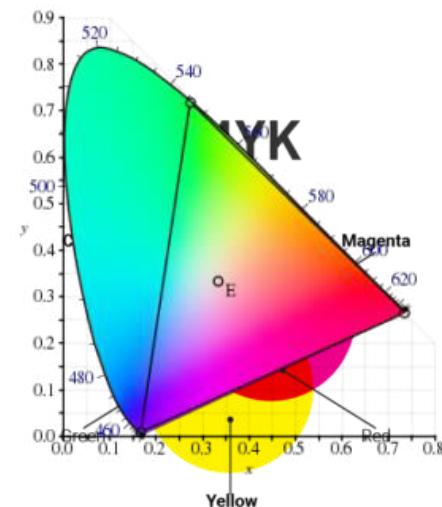
एक कलर **model** को परिभाषित करने का एक तरीका है दो या दो से अधिक प्राइमरी रंगों के सेट को निर्धारित करना। जो विभिन्न अन्य रंगों को बनाने के लिए मिलाए जाते हैं 3 प्राइमरी रंगों के साथ परिभाषित कॉमन कलर **models** है **RGB** और **CMYK MODELS**। वीडियो मॉनिटर डिस्प्ले **RGB model** का प्रयोग करते हैं जबकि हार्ड कॉपी डिवाइसेस **CMYK model** का प्रयोग करके कलर आउटपुट तैयार करते हैं। **24 bit RGB model** का प्रयोग करके आप एक निर्धारित जिसमें लाल, हरे और नीले **color** का प्रत्येक परिणाम को एक वैल्यू का सेट किया जाता है जो **0** से लेकर **255** तक **256 choices** की रेंज के अंदर होती है।

### Different types of Color Models

#### CMYK model

#### **Cyan, magenta, yellow** एवं **black** कलर **model**

मल्टीमीडिया प्रोडक्शन में कम प्रयोग किया जाता है। यह **model** डेस्कटॉप पब्लिशिंग की प्रिंटिंग डिवाइस में ज्यादा प्रयोग होता है। यह कलर **subtraction model** है और यह केवल कलर प्रिंटिंग डिवाइस में ही सबसे ज्यादा प्रयोग में लाया जाता है।



#### Chromaticity model

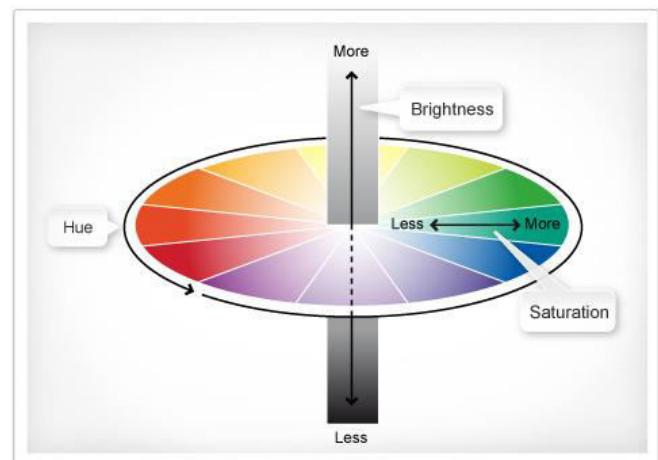
**Chromaticity model** कलर वैल्यूज को **frequency saturation** एवं **luminance** के रूप में दर्शाता है। यह थी डायमेंशन **model** है जिसमें **2** डायमेंशन **X** और **Y** रंगों को परिभाषित करते हैं और तीसरा डायमेंशन **luminance** को परिभाषित करता है। यह एक **additive model** है क्योंकि **x** और **y** को जोड़कर अलग-अलग **color** बनाए जाते हैं। **CIE**

**model** की तुलना मानव की रंगों को पहचानने की क्षमता से की जाती सकती हैं लेकिन कुछ डिवाइस जैसे स्केनर इस प्रक्रिया को दोबारा तैयार करने में असमर्थ होते हैं।

## HSB एवं HSL

लाइट के स्त्रोतों को उनकी बेहतर **frequency** (या **hue**), ल्यूमिनेस (या **brightness**) एवं शुद्धता (या **saturation**) के रूप में वर्णित किया जाता है। कॉन्प्लमेंटरी कलर स्ट्रोत वह होते हैं जो मिलकर सफेद लाइट बनाते हैं। **saturation color** की गहराई होती है लाइटनेस या ब्राइटनेस किसी भी **color** में मिलाया गया काला या सफेद **color** का प्रतिशत होता है **100** प्रतिशत की **lightness** से सफेद **color** बनेगा **0%** की **lightness** से काला और एक शुद्ध **color** में **50% lightness** होती है।

**HSB** और **HSL models** में आप **HUE** या कलर को कलर व्हील पर **0** से **360** डिग्री के एंगल के रूप में दर्शाते हैं तथा **saturation, brightness** एवं **lightness** को प्रतिशत के रूप में



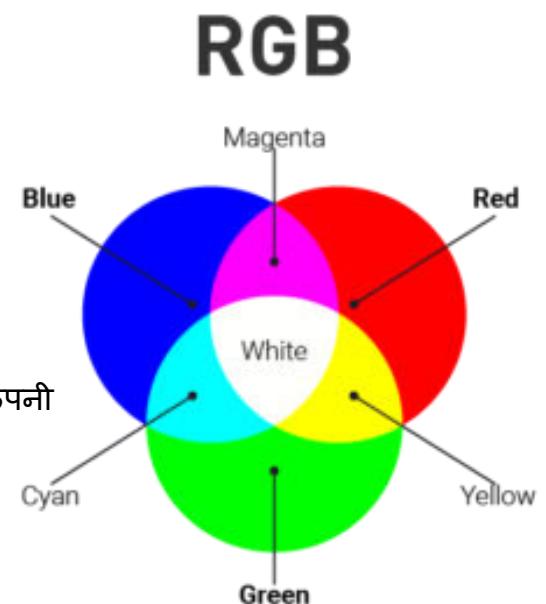
## RGB MODEL

टेलीविजन, मॉनिटर और कैमरा हार्डवेयर मैन्युफैक्चर ने **RGB model** को इमेज कैप्चर डिवाइसेस की डिजाइन के रूप में विकसित किया है। यह **model addictive** है जिसमें लाल, हरे और नीले की अलग-अलग गहराइयों को मिलाकर विभिन्न **color** उत्पन्न किए जाते हैं। यह **model** इमेज प्रोसेसिंग के लिए ठीक नहीं है।

## YIQ, YUV और YCC MODEL

**YIQ** और **YUV** का विकास टीवी प्रसारण के लिए किया गया था। यह **luminance and chrominance** पर आधारित है जो एक वेब के एंप्लीट्यूड एवं फेज के रूप में व्यक्त की जाती है।

**YUV model subtraction model** है **YUV model** का प्रयोग फुल मोशन वीडियो में होता है। फोटो **YCC** को **Kodak** कंपनी ने विकसित किया था ताकि नेगेटिव स्लाइड्स एवं अन्य हाई क्वालिटी इनपुट से डिजिटल कलर इमाजों का एक स्पष्ट प्रदर्शन करने के लिए परिभाषा प्रदान की जा सके।



## **Q6. Resolution, को समझाइये ?**

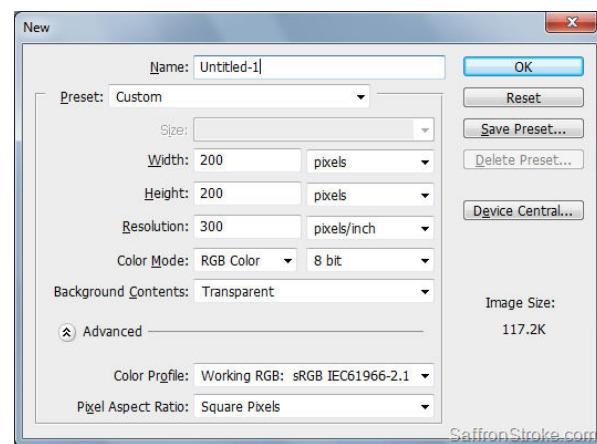
एक इमेज **Colored Pixels** से मिलकर बनी होती है यह पिक्सल्स एक दूसरे से इस प्रकार जोड़े होते हैं जैसे छोटी-छोटी टाइल्स लगा दी गई हो पिक्सल्स विभिन्न **16** मिलीयन कलर्स के होते हैं

इमेज का रेजोल्यूशन प्रति रेखीय इंच में पिक्सल्स की संख्या को दर्शाता है जैसे यदि किसी इमेज का रेजोल्यूशन **72pp** आई है तो इसका तात्पर्य है कि इमेज **1** वर्ग इंच में  **$72 * 72 = 5,184$**  पिक्सल्स होंगे किसी इमेज का आकार उसके भौतिक मापन चौड़ाई और ऊँचाई को दर्शाता है इमेज पर पिक्सल्स की संख्या स्थिर रहती है अतः जब किसी इमेज के आकार को कम किया जाता है तो इसका रेजोल्यूशन अधिक हो जाता है और जब बढ़ाया जाता है तो उसका रेजोल्यूशन कम हो जाता है किसी इमेज का उच्च प्रिंटिंग रेजोल्यूशन इमेज को अधिक साफ-सफाई से प्रिंट करने के लिए **Image Menu** के इमेज साइज ऑप्शन को सिलेक्ट करने पर प्रदर्शित होने वाली इमेज साइज डायलॉग बॉक्स में चेक बॉक्स को ऑन कर दिया जाता है और फिर टेक्स्ट बॉक्स में टाइप करके कमांड बटन क्लिक करने पर यह डायलॉग बॉक्स बंद हो जाता है रेजोल्यूशन परिवर्तित हो जाता है

## Q7. photoshop में नयी Image कैसे बनाये

### How to create New Image in Photoshop (फोटोशॉप में नयी इमेज बनाना)

एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) में नयी इमेज क्रिएट करने के लिये **File** मेन्यू के **New** ऑप्शन को सिलेक्ट करके या की-बोर्ड पर **Ctrl 'की'** तथा **N 'की'** को एक साथ दबाने पर **New** डायलॉग बॉक्स प्रदर्शित होता है।



1. इस डायलॉग बॉक्स में **Name** टैक्स्ट बॉक्स में **Untitled -1** प्रदर्शित होता, इसमें क्रिएट की जाने वाली नई इमेज की फाइल का नाम टाइप किया जाता है। यदि यहां पर इमेज फाइल का नाम टाइप नहीं करते हैं, तो फोटोशॉप स्वतही इस : फाइल का नाम **Untitled -1** दे देता है।
2. **New** डायलॉग बॉक्स में **Preset** लिस्ट बॉक्स के डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली सूची में से क्रिएट की जाने वाली इमेज के लिये फोटोशॉप में पूर्वनिर्धारित आकारों में से वांछित आकार को सिलेक्ट किया जा सकता है।
3. **New** डायलॉग बॉक्स में **Width** टैक्स्ट बॉक्स में, **Preset** में अपने जो पेज का आकार चुना होगा उसके अनुसार इमेज की चौड़ाई दिखाई देने लगेगी। यदि आप इसमें परिवर्तन करते हैं तो **Preset** के सामने दिये गये बॉक्स में **Custom option** प्रदर्शित होने लगता है।
4. इमेज की चौड़ाई को **set** करने के लिए इसके आगे स्थित लिस्ट बॉक्स के डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली विभिन्न इकाईयों की सूची में से वांछित इकाई को

सिलेक्ट करके किया जाता हैं। इसी प्रकार **New** डायलॉग बॉक्स में **Height**

टैक्स्ट बॉक्स में इमेज की वांछित **Height** और उसकी इकाई का निर्धारण किया जाता हैं।

5. जो इमेज तैयार की जा रही हैं उसका इमेज फाइल का रिजॉल्यूशन सेट करने के लिए इस ऑप्शन का प्रयोग किया जाता हैं। रिजॉल्यूशन के लिस्ट बॉक्स के डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली सूची में स्थित दो ऑप्शन्स – **Pixels/inch** एवं **Pixels/cm** में से वांछित ऑप्शन को सिलेक्ट करके किया जाता हैं।
6. क्रिएट की जाने वाली इमेज के कलर मोड को बदलने के लिए **New** डायलॉग बॉक्स में **Color Mode** लिस्ट बॉक्स के डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली सूची में स्थित ऑप्शन्स में से किसी एक को सिलेक्ट करके किया जाता हैं।
7. यदि क्रिएट की जाने वाली इमेज पर केवल सफेद एवं काले रंग में ही कार्य किया जाना हैं, तो इस सूची में स्थित पहले दो कलर मोड्स **Bitmap** और **Grayscale** में से किसी एक को सिलेक्ट किया जाता हैं। **Bitmap** मोड को सिलेक्ट करने पर केवल सफेद एवं काले रंग का ही प्रयोग किया जा सकता हैं जबकि **Grayscale** मोड को सिलेक्ट करने पर सफेद एवं काले रंग के साथ-साथ इन दोनों रंगों के सम्मिश्रण का भी प्रयोग किया जा सकता हैं। लिस्ट में स्थित अन्य तीनों मोड्स को सिलेक्ट करके किसी भी प्रकार के रंग का प्रयोग इमेज पर किया जा सकता हैं। चूंकि इमेज को कलर मोड **CYMK** होने पर इसके लिये फोटोशॉप के सीमित फ़िल्टर्स ही उपलब्ध होते हैं अतः इमेज फाइल का कलर मोड **RGB** निर्धारित किया जाना अधिक उपयुक्त रहता हैं।
8. क्रिएट की जाने वाली इमेज का बैकग्राउण्ड सेट करने के लिए **New** डायलॉग बॉक्स में **Background Contents** लिस्ट बॉक्स के डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली सूची में स्थित तीन ऑप्शन्स में से किसी एक ऑप्शन को सिलेक्ट करके किया जाता हैं। **White** ऑप्शन को सिलेक्ट करने पर इमेज का बैकग्राउण्ड **white** दिखाई देता हैं। यदि क्रिएट की जाने वाली इमेज के बैकग्राउण्ड में कलर सेट करना हैं तो दूसरे ऑप्शन **Background Color** को सिलेक्ट किया जाता हैं। इस सूची में से **Transparent** ऑप्शन को सिलेक्ट करने पर क्रिएट की जाने वाली इमेज का बैकग्राउण्ड पारदर्शी होती हैं।
9. सभी ऑप्शन सेट कर देने के बाद **New** डायलॉग बॉक्स में **ok** बटन पर क्लिक करके या **Enter** 'की' को दबाकर नयी इमेज फाइल एडोब फोटोशॉप में क्रिएट की जा सकती हैं।

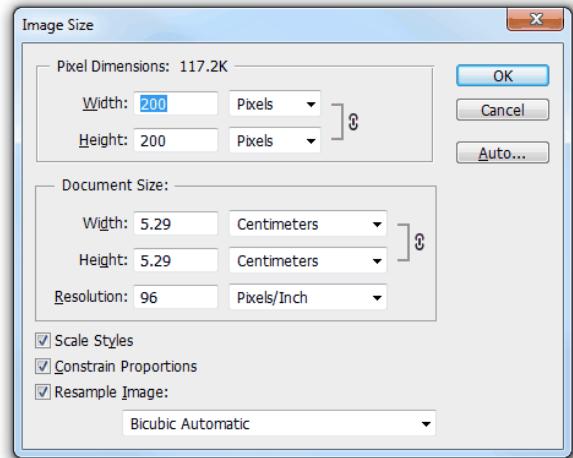
## Q8 photoshop में **Image** से संबन्धीत **options** को समझाइये

**Photoshop** में इमेज में सुधार करने से सम्बंधित कार्य करने के लिए इमेज मेनू का प्रयोग किया जाता हैं इमेज मेनू के द्वारा इमेज में कई कार्य आसानी से किये जा सकते हैं जैसे इमेज का कलर बदलना, इमेज के आकार को बदलना, ब्राइटनेस कम या ज्यादा करना, कलर बैलेंस सेट करना आदि।

### On screen image का साइज़ बदलना

फोटोशॉप में एक ही बार में पूरी इमेज के लिए कंप्यूटर मॉनिटर पर इमेज का आकार बदला जा सकता हैं

- सबसे पहले मेनू बार में इमेज मेनू पर क्लिक करें।
- इसके बाद इमेज साइज पर क्लिक करें, इमेज साइज पर क्लिक करते ही आपके सामने **image size dialog box open** हो जायेगा
- **Dimension** बदलने के लिए **width, height** टाइप करें।
- यह याद रखे कि **Resample image** विकल्प को चालू रखा जाये
- इसके बाद **ok** पर क्लिक करें।
- ऐसा करने पर फोटोशॉप इमेज को **resize** कर देगा।

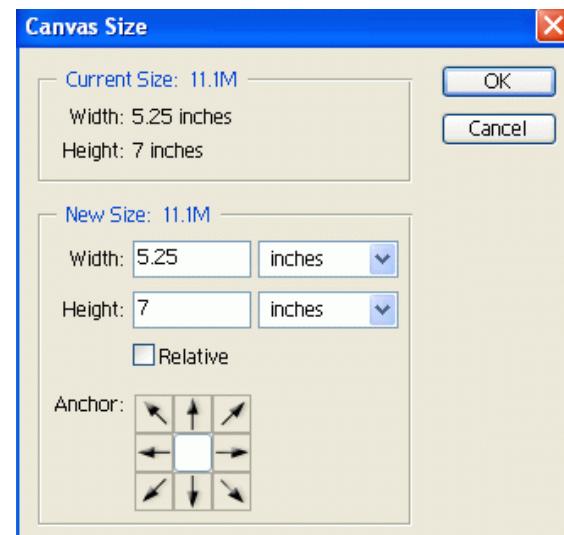


नोट – एक छोटी इमेज के बजाय एक बड़ी इमेज के साथ काम करें छोटी इमेज को बड़ा करने पर इमेज की **digitability** खत्म हो जाती हैं।

इमेज का कैनवास साइज बदलना

इमेज के कैनवास आप्शन का प्रयोग इमेज के वर्गाकार आकार को बदलने के लिए किया जाता है। इससे इमेज का साइज बदल जाता है।

- सबसे पहले मेनू बार में इमेज मेनू पर क्लिक करें।
- इसके बाद **canvas size** को सिलेक्ट करें।
- **canvas size** पर क्लिक करते ही आपके सामने **canvas size dialog box open** हो जायेगा।
- नए डायलॉग बॉक्स में **Dimension** सेट करें।
- इसके बाद एंकर पॉइंट में एंकर सिलेक्ट करें।
- **Ok** पर क्लिक करें
  - फोटोशॉप इमेज के कैनवास साइज को बदल देगा (कैनवास इमेज के दोनों साइड को परिवर्तित कर देगा जो सेलेक्ट किये गए एंकर पॉइंट पर आधारित होगा)



कलर वेरिएशन सेट करना

फोटोशॉप इमेज कलर एडजस्ट करने के लिए एक वेरिएशन कमांड देता है जिसके द्वारा इमेज को कई रंगों में देख सकते हैं।

- **Color variation** के लिए मेनू बार में इमेज मेनू पर क्लिक करें।
- यहाँ आपको **adjustment** आप्शन दिखाई देगा जिसे सेलेक्ट करें।

- इसके बाद कलर वेरिएशन आप्शन को सेलेक्ट करें

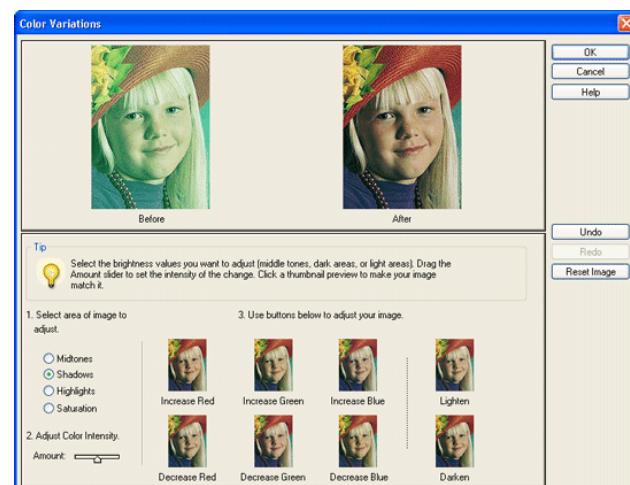
वेरिएशन विंडो में अलग अलग टोन्स दिए गए हैं  
इच्छानुसार टोन रेडियो बटन पर क्लिक करें।

- कम एडजस्टमेंट करने के लिए स्लाइडर को बाए तथा ज्यादा एडजस्टमेंट के लिए दाये खिसकाए।
- इमेज में कलर डालने के लिए वेरिएशन की अन्य इमेज के **more color** पर क्लिक करें
- करंट पिक थम्बनेल में वर्तमान कलर परिणाम नजर आएगा
- इमेज की ब्राइटनेस को बढ़ाने के लिए लाइटर आप्शन का प्रयोग करें तथा ब्राइटनेस को कम करने के लिए डार्कर पर क्लिक करें
- Ok** पर क्लिक करें

कलर बैलेंस सेट करना

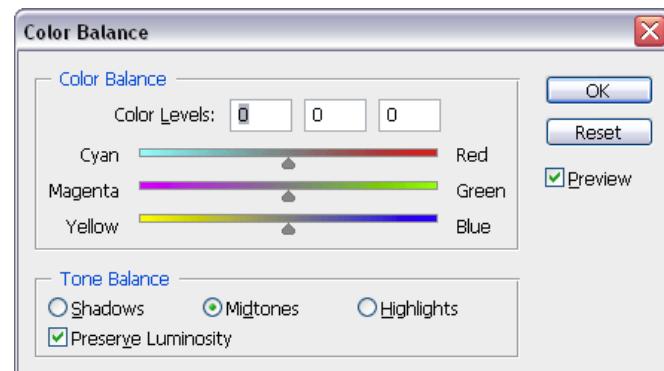
फोटोशॉप में कलर बैलेंस इमेज की मात्रा को निर्धारित करने के काम आता है।

- मैनू बार में इमेज पर क्लिक करे।
- Adjusment** पर क्लिक करे।
- कलर बैलेंस पर क्लिक करे।
- कलर बैलेंस पर क्लिक करते ही आपके सामने कलर बैलेंस **dialog box open** हो जायेगा
- कलर बैलेंस डायलोग बॉक्स से कलर भरने के लिए **tone** रेडियो बटन पर क्लिक करें।
- कलर एडजस्ट करने के लिए स्लाइडर को ड्रैग करे या कलर लेवल में **.100** से **100** तक नंबर डाले।
- OK** पर क्लिक करे।

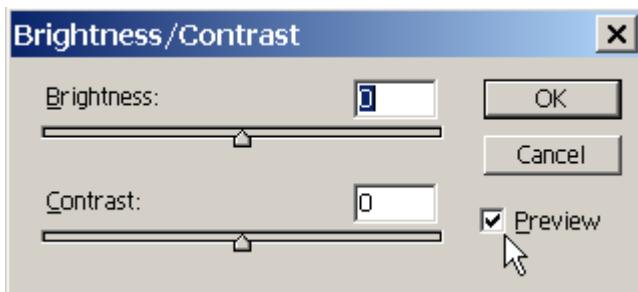


ब्राइटनेस और कंट्रास्ट सेट करना

फोटोशॉप में ब्राइटनेस और कंट्रास्ट का आप्शन इमेज के लुक्स को बढ़ाता है।



- मैनू बार में इमेज पर क्लिक करे।
- Adjusment** पर क्लिक करे।
- ब्राइटनेस या कंट्रास्ट पर क्लिक करने पर एक डायलोग बॉक्स स्क्रीन पर आ जायगा।



इमेज को ब्राइटनेस देने के लिए ब्राइटनेस स्लाइडर को राईट ड्रैग या लेफ्ट में ड्रैग कर डार्कनेस दे।

- कंट्रास्ट बढ़ाने के लिए कंट्रास्ट स्लाइडर को राईट ड्रैग करे या लेफ्ट ड्रैग करें।
- **OK** पर क्लिक करें।

### **Q9. Photoshop में Opening and Importing Selecting Image को समझाइये ?**

फोटोशॉप में इमेज को खोलना इंपोर्ट करना

हम इमेज को कई फाइल फॉर्मेट में खोल वा इंपोर्ट कर सकते हैं उपलब्ध फॉर्मेट फाइल ब्राउज़र ओपन डायलॉग बॉक्स ओपन एस डायलॉग बॉक्स **Open As Dialog Box** या इंपोर्ट उप **Menu** में देखते हैं

हाल ही में प्रयोग की गई फाइल को खोलने के लिए निम्न स्टेप को फॉलो करें

**1.** फाइल ओपन रीसेंट ऑप्शन चुनिए एक उपमन्यु आएगा इसमें डिफॉल्ट रूप से हाल ही में खुली **10** फाइलें आएगी जिस फाइल को आप खोलना चाहते हैं उपमन्यु से सिलेक्ट कीजिए अंत में लिस्ट में फाइल के नाम पर क्लिक करें तथा आपके द्वारा सिलेक्ट की गई इमेज खुल जाएगी

इमेज को इंपोर्ट करना फोटोशॉप में इमेज **Import** करने का तरीका है कि उसे अन्य हार्डवेयर **Source** से **import** करना कई स्केनर पुराने कैमरा जिसमें डिजिटल फिल्में बैक फुल डिजिटल कैमरा वीडियो डिवाइस तथा इसी प्रकार के अन्य डिवाइस जिनका प्रयोग इमेज को कैप्चर करने में होता है जो फोटोशॉप में प्रत्येक रूप से इंपोर्ट किया जाता है

इनमें से प्रत्येक **Device** अधिकांश फोटोशॉप के लिए **Plugin** के साथ आता है जिसे आप **iska** प्रयोग कर पाते हैं उदाहरण के लिए **epson expression 1600 fire wire Scanner** का **one plug-in** है जिससे आप **File Import Menu** के द्वारा **scanner** को **access** कर सकते हैं

एक **pdf file** से **image import** करने के लिए **steps** को फॉलो करें

**1. File-Import-Pdf Image Select**

**2.** वो **pdf select** करे जो आप **import** करना चाहते हैं तथा **open** बटन पर क्लिक करें

**3. फिर pdf image import dialog box** आ जाएगा

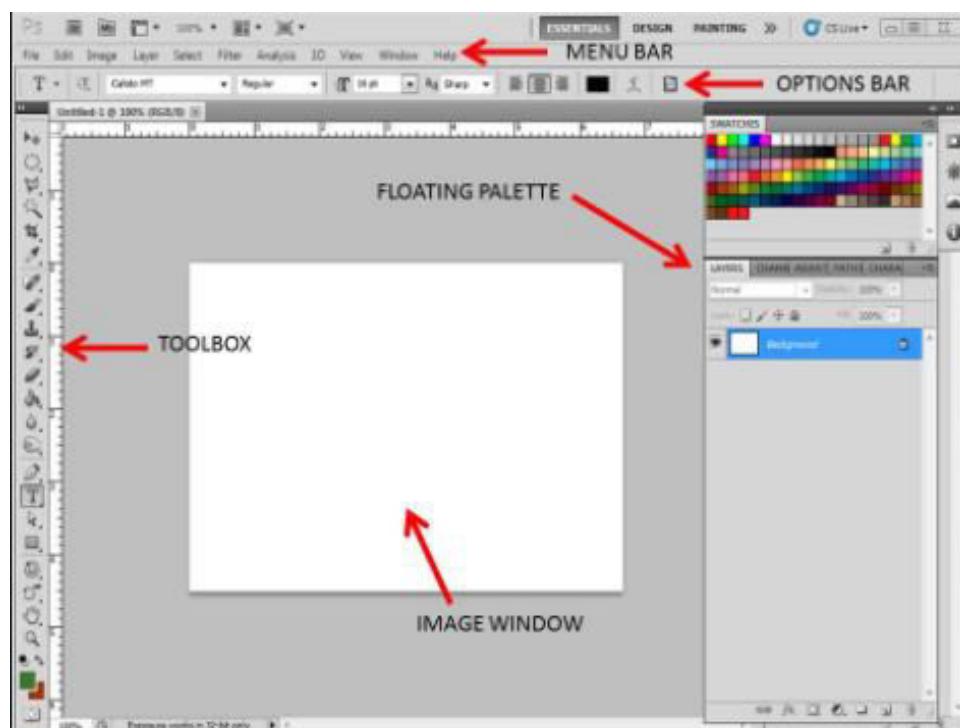
**4.** आप जो खोलना चाहते हैं वह **image select** कीजिए

## **Q10. Photoshop में Snap command को समझाइये ?**

### **स्नैपटू रोलर(snap to ruler)**

ऑप्शन के प्रयोग के लिए हमें पेजमेकर में व्यू **menu** में जाकर स्नैपटू रूलर को चेक करना होगा इसके पश्चात जब हम किसी ऑब्जेक्ट को **move** करेंगे तो वह स्वयं रूलर के नेक्स्ट इंक्रीमेंट की तरह अपने आप खुल होगी

**स्नैपटू गाइडSnap to guide** यह ऑप्शन भी व्यू मेनू में उपलब्ध है तथा इसे एक्टिवेट करने के लिए भी हमें स्नैपटू गाइड को चेक करना होगा इसके पश्चात जब हम किसी ऑब्जेक्ट को मूव करेंगे तो वह जिस गाइड में **3** पिक्सेल की दूरी पर आएगा तो मैं ऑब्जेक्ट स्वयं को स्लाइड से **alige** कर लेगा

**UNIT-V****Q1. Photoshop में Screen and work Area Interfaces को समझाइये ?****Photoshop Work area (फोटोशॉप का वर्क एरिया)**

फोटोशॉप में डिजिटल इमेज को खोलने तथा एडिट करने के लिए **tools group, menu command** तथा **pallets** के फंक्शन को मुख्यतः प्रयोग किया जाता हैं।

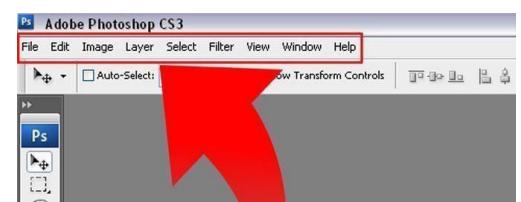
- **Title bar**
- **Menu bar**
- **Option bar**
- **Tool box**
- **pallets**

**Title bar**

फोटोशॉप की विंडो में सबसे ऊपर दिखाई देने वाली बार को टाइटल बार कहा जाता है इस बार में सॉफ्टवर का टाइटल दिखाई देता है और **right side** तीन कण्ट्रोल बटन होते हैं **minimize, maximize, close button.**

**Menu bar –**

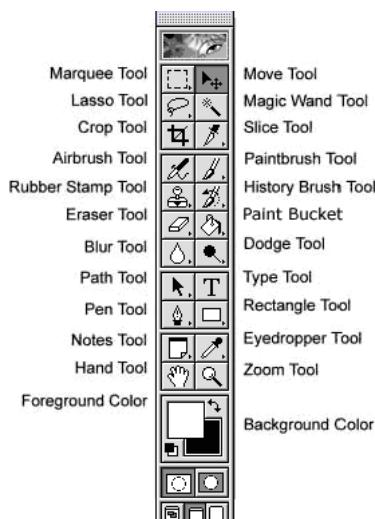
मेनू बार का प्रयोग मेनू डिस्प्ले करने के लिए किया जाता है जिसमें फोटोशॉप के कमांड शामिल हैं जैसे **file menu, edit menu, view menu, image menu** आदि। इन मेनू के अन्दर **sub menu** होते हैं जिनसे इमेज पर आसानी से कार्य किया



जा सकता हैं

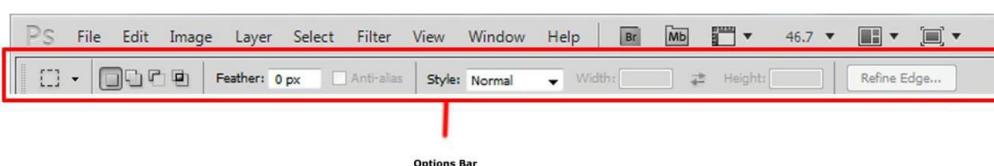
### Tool box –

यह अलग अलग तरह के आइकॉन को दर्शाता हैं जिसके प्रत्येक टूल का प्रयोग इमेज को विभिन्न तरीकों से आकर्षक बनाने के लिए किया जाता हैं।



### Option bar

यह उन कंट्रोल्स को दिखाता हैं जिसमे टूल बॉक्स द्वारा सिलेक्ट किये गए टूल को कस्टमाइज किया जाता हैं। हम टूल बॉक्स से जो भी टूल सेलेक्ट करते हैं उसकी टूल की प्रोपर्टी आपशन बार में दिखाई देने लगती हैं जिससे आप उस टूल को आसानी से कंट्रोल कर सकते हैं।



### Task bar –

फोटोशॉप की विंडो में सबसे नीचे की बार को टास्क बार कहा जाता है इसमें **left side, start button** दिखाई देता हैं वह प्रोग्राम दिखाई देते हैं जिन पर कार्य किया जा रहा हैं और **right side, icon tray** होती हैं जिसमे **date, time, volume, network** आदि दिखाई देते हैं।

## Q2. Photoshop में सभी Tools के उपयोग को समझाइये ?

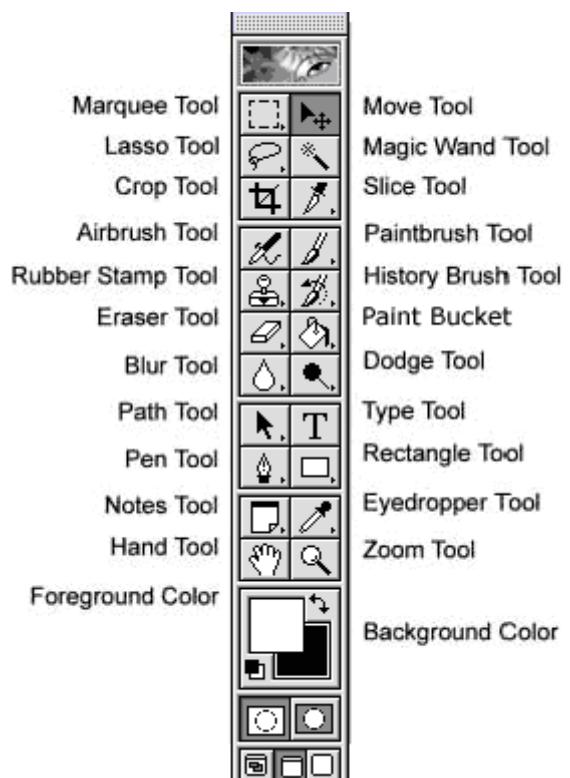
### Photoshop Tools (फोटोशॉप के टूल्स )

एडोब फोटोशॉप पर कार्य करने के लिए विभिन्न प्रकार के टूल्स होते हैं इन टूल्स को जिस जगह पर व्यवस्थित रखा जाता है उसे टूलबॉक्स कहते हैं इन टूल्स की मदद से हम फोटोशॉप में कई प्रकार के कार्य कर सकते हैं जैसे फोटो को सिलेक्ट करना, फोटो को साफ करना, क्रॉप करना, कलर चेंज करना, ब्लर करना आदि

### **SELECTION TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज को सिलेक्ट करने के लिए किया जाता है इस टूल के द्वारा हम इमेज के किसी भी हिस्से को सिलेक्ट कर सकते हैं यह चार प्रकार के होते हैं

**Rectangular Marquee tool**  
**Elliptical marquee tool**  
**Single row tool**  
**Single column tool**



**Rectangular Marquee tool – Rectangular Marquee tool** का प्रयोग इमेज के आयताकार भाग को सिलेक्ट करने के लिए किया जाता है इस टूल पर क्लिक करते ही माउस का पॉइंटर चेंज हो जाता है माउस पॉइंटर को इमेज पर सिलेक्ट किए जाने वाले भाग पर ड्रैग करने से इमेज का आयताकार भाग सिलेक्ट हो जाता है।

**Elliptical marquee tool – Elliptical marquee tool** का प्रयोग इमेज के अंडाकार भाग को सिलेक्ट करने के लिए किया जाता है

**Single row tool – Single row tool** का प्रयोग सिंगल रो को सिलेक्ट करने के लिए किया जाता है

**Single column tool – Single column tool** का प्रयोग सिंगल कॉलम को सिलेक्ट करने के लिए किया जाता है

### **MOVE TOOL**

**Move** टूल का प्रयोग इमेज में सिलेक्ट किए गए हिस्से को **Move** करने के लिए किया जाता है।

## MAGIC BAND TOOL

इस टूल का प्रयोग इमेज पर प्रयोग किए गए रंगों में से एक समान रंगों के पिक्सेल को सिलेक्ट करने के लिए किया जाता है इस टूल को चुनकर इमेज के उस स्थान पर क्लिक करते हैं जिस स्थान के कलर के पिक्सेल को सिलेक्ट करना है।

## CROP TOOL

इस टूल का प्रयोग इमेज के सिलेक्ट किए गए भाग को संपूर्ण इमेज के रूप में प्रयोग करने के लिए किया जाता है इस टूल में जिस भाग को सिलेक्ट किया जाता है वह रह जाता है और शेष भाग मिट जाता है।

## LASSO TOOL

इस टूल का प्रयोग इमेज को कट करने के लिए किया जाता है परंतु यह टूल इमेज को सही तरीके से कट नहीं कर पाता है

यह टूल असमान आकार की आकृति को सिलेक्ट करने के लिए प्रयोग किया जाता है

## POLYGONAL TOOL

इस टूल का प्रयोग भी इमेज को कट करने के लिए किया जाता है परंतु यह टूल इमेज को बहुभुज आकार में सिलेक्ट करता है

यह टूल **Lasso tool** के समान ही कार्य करता है लेकिन इससे सिलेक्शन आयताकार आकृति में होता है

## MAGNETIC TOOL

यह भी एक **Lasso tool** है जिसका प्रयोग इमेज को कट करने के लिए किया जाता है परंतु यह टूल इमेज को सही तरीके से सिलेक्ट करके उसे कट करता है। अनियमित आकार सिलेक्ट करने के लिए यह सबसे आसान टूल है इसमें सिलेक्शन करने के लिए अक्षत आकार में माउस को धुमाते जाएं यह टूल स्वयं है इमेज के भाग को सिलेक्ट करता जाता है

## SLICE TOOL

इस टूल का प्रयोग साधारण तथा वेब पेज में किया जाता है जिसमें एक इमेज के अलग-अलग हिस्से को क्लिक करने पर अलग-अलग काम किये जा सके लेकिन यह एक इमेज की तरह ही दिखती है

## SPOT HEALING BRUSH TOOL

इस टूल का प्रयोग इमेज पर स्थित दाग धब्बों को साफ करने के लिए किया जाता है इस टूल को सिलेक्ट करके माउस पॉइंटर को इमेज के उस स्थान पर क्लिक किया जाता है जहां कोई दाग या धब्बा है यह टूल उस दाग का रंग अपने आप ही बदल देता है

## **HEALING BRUSH TOOL**

यह एक इंटेलिजेंट टूल है इसका प्रयोग इमेज को रिपेयर करने के लिए किया जाता है यह इमेज को टारगेट पॉइंट की तरह रिपेयर करता है

## **PATCH TOOL**

इस टूल का प्रयोग भी इमेज को रिपेयर करने के लिए किया जाता है।

## **RED EYE TOOL**

इस टूल का प्रयोग कैमरे द्वारा किसी व्यक्ति की फोटो खींचे जाने पर कैमरे में फ्लैश लाइट कैमरे के लेंस के पास होने के कारण व्यक्ति की आंख में लाल रंग का धब्बा बन जाता है जिसे रेट आई कहते हैं इस इफेक्ट को हटाने के लिए रेड आई टूल का प्रयोग किया जाता है

## **CLONE STAMP TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज के किसी भाग को इमेज के किसी अन्य स्थान पर प्रयोग करने के लिए किया जाता है इस टूल को सिलेक्ट करके कीबोर्ड पर ऑल्ट की को दबाकर इमेज के उस भाग पर क्लिक किया जाता है जिस भाग का प्रयोग क्लोन स्टैप के रूप में किया जाना है

## **PATTERN STAMP TOOL**

इसका प्रयोग इमेज के वांछित भाग पर किसी पैटर्न का प्रयोग करने के लिए किया जाता है प्रयोग किए जाने वाले पैटर्न को पैटर्न लाइब्रेरी से सिलेक्ट किया जा सकता है और अपना नया पैटर्न भी बनाया जा सकता है

## **ERASER TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज के किसी लेयर के किसी विशेष भाग को मिटाने के लिए किया जाता है इस टूल को सिलेक्ट करके इमेज पर क्लिक करने पर इमेज का बैकग्राउंड कलर दिखाई देने लगता है

## **BACKGROUND ERASER TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज से किसी विशेष कलर को एक साथ सिलेक्ट करके मिटाने के लिए किया जाता है

## **MAGIC ERASER TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज पर प्रयोग किए गए रंगों में से समान रंग के पिक्सेल को एक साथ सिलेक्ट करके मिटाने के लिए किया जाता है

## **BLUR TOOL**

इस **tool** का प्रयोग इमेज को **blur** अर्थात् धुंधला करने के लिए किया जाता है

## **SHARPEN TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज को शार्प करने के लिए किया जाता है

## **SMUDGE TOOL**

इस **tool** का प्रयोग रंगों को समान रूप से सम्मिश्रित करने के लिए किया जाता है

## **DODGE TOOL**

इस **tool** का प्रयोग इमेज के किसी भी भाग के रंग को हल्का करने के लिए किया जाता है

## **BURN TOOL**

इस **tool** का प्रयोग इमेज के किसी भी भाग के रंग को गहरा करने के लिए किया जाता है

## **SPONGE TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज के किसी भाग पर कलर **saturation** को बढ़ाने या कम करने के लिए किया जाता है

## **BRUSH TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज में फोन राउंड के लिए निर्धारित कलर को भरने के लिए किया जाता है ब्रश ब्रश टूल के आकार और आकृति को बदला भी जा सकता है इस टूल का प्रयोग नई पेंटिंग बनाने के लिए भी किया जाता है

## **PENCIL TOOL**

इस टूल का प्रयोग फोटोशॉप में किसी भी प्रकार के रेखा आकृति बनाने के लिए किया जाता है इस में प्रयोग होने वाली पेंसिल के आकार और आकृति को बदला भी जा सकता है

## **COLOR REPLACEMENT TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज के कलर को किसी दूसरे कलर से रिप्लेस करने के लिए किया जाता है

## **HISTORY BRUSH TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज पर कार्य करते समय इमेज में किए गए परिवर्तन को इमेज के किसी विशेष भाग से हटाने के लिए किया जाता है

## **ART HISTORY BRUSH TOOL**

यह टूल हिस्ट्री ब्रश टूल की तरह ही कार्य करता है दोनों में अंतर इतना है कि आर्ट हिस्ट्री ब्रश टूल में विभिन्न ब्रश ऑप्शन होते हैं जिनसे अलग अलग इफेक्ट डाले जा सकते हैं

## **GRADIENT TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज के चुने हुए भाग में मल्टी कलर के ग्रेडिएंट को भरने के लिए किया जाता है इस टूल को सिलेक्ट करके इमेज के लिए सेट किए गए भाग में माउस पॉइंटर लाकर जिस स्थान से ड्रैग करना प्रारंभ किया जाता है उसे प्रारंभिक बिंदु तथा जिस स्थान पर माउस का बटन छोड़ा जाता है उसे अंतिम बिंदु कहा जाता है

## **PAINT BUCKET TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज पर क्लिक किए गए स्थान में एक समान कलर भरने के लिए किया जाता है

## **DRAWING AND TYPING TOOL**

### **PEN TOOL**

इस **tool** का प्रयोग फोटोशॉप में कोई आकृति बनाने के लिए किया जाता है

## **HORIZONTAL TYPE TOOL**

इस टूल का प्रयोग टेक्स्ट टाइप करने के लिए किया जाता है इसे टाइप टूल भी कहते हैं यह हॉरिजॉन्टल टेक्स्ट टाइप करता है हम टेक्स्ट का कलर बदल भी सकते हैं

## **VERTICAL TYPE TOOL**

इस टूल का प्रयोग टेक्स्ट को वर्टिकल टाइप करने के लिए किया जाता है यह भी एक टाइप टूल है

## **VERTICAL MASK TOOL**

इस टूल का प्रयोग भी वर्टिकल टेक्स्ट टाइप करने के लिए किया जाता है परंतु जो भी टेक्स्ट टाइप होता है उसका आउटलाइन ही प्रदर्शित होता है

## **HORIZONTAL MASK TOOL**

इस टूल का प्रयोग हॉरिजॉन्टल टेक्स्ट टाइप करने के लिए किया जाता है यह भी टेक्स्ट का आउटलाइन प्रदर्शित करता है

## **CUSTOM SHAPE TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज पर विभिन्न प्रकार की आकृति बनाने के लिए किया जाता है

## **RECTANGLE TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज पर आयताकार आकृति बनाने तथा उसमें निर्धारित कलर भरने के लिए किया जाता है

## **ROUNDED RECTANGLE TOOL**

इस टूल का प्रयोग गोल होने वाली आयताकार आकृति बनाने तथा उसमें निर्धारित कलर भरने के लिए किया जाता है

## **ELLIPSE TOOL**

इस टूल का प्रयोग इमेज पर गोल आकृति बनाने के लिए किया जाता है तथा उस में निर्धारित कलर भी भर सकते हैं

## **POLYGON TOOL**

इस टूलका सहयोग इमेज पर बहुभुज आकृति बनाने तथा उस में कलर भरने के लिए किया जाता है

## **LINE TOOL**

इस टूल का प्रयोग निर्धारित कलर की रेखा बनाने के लिए किया जाता है रेखा की मोटाई को ऑप्शन के द्वारा बदला जा सकता है

## **NOTES TOOL**

इस **tool** का प्रयोग इमेज के साथ एक नोट डालने के लिए किया जाता है इस नोट पर इमेज या इमेज के किसी भाग से संबंधित जानकारी को स्टार्ट किया जा सकता है ताकि इस इमेज पर पुनः कार्य करते समय यह जानकारी प्राप्त हो सके नोट के स्थान पर इमेज पर केवल एक आइटम प्रदर्शित होता है

## **AUDIO ANNOTATION TOOL**

इस टोल का प्रयोग इमेज के साथ नोट के रूप में ऑडियो क्लिप जोड़ने के लिए किया जाता है इसके लिए कंप्यूटर में माइक्रोफोन और साउंड कार्ड होना आवश्यक है

## **EYEDROPPER TOOL**

टूल का प्रयोग इमेज के किसी भाग के कलर को सिलेक्ट करने के लिए किया जाता है इस प्रकार से किया गया कलर फॉर ग्राउंड कलर में सेट हो जाता है

## HAND TOOL

इस टूल का प्रयोग तब किया जाता है जबकि पूरी इमेज फोटो शॉप की इमेज विंडो में प्रदर्शित ना हो रही हो इस **tool** का प्रयोग करके इमेज को अपने अनुसार खिसकाकर उसे किसी भी भाग को मॉनिटर स्क्रीन पर देखा जा सकता है

## ZOOM TOOL

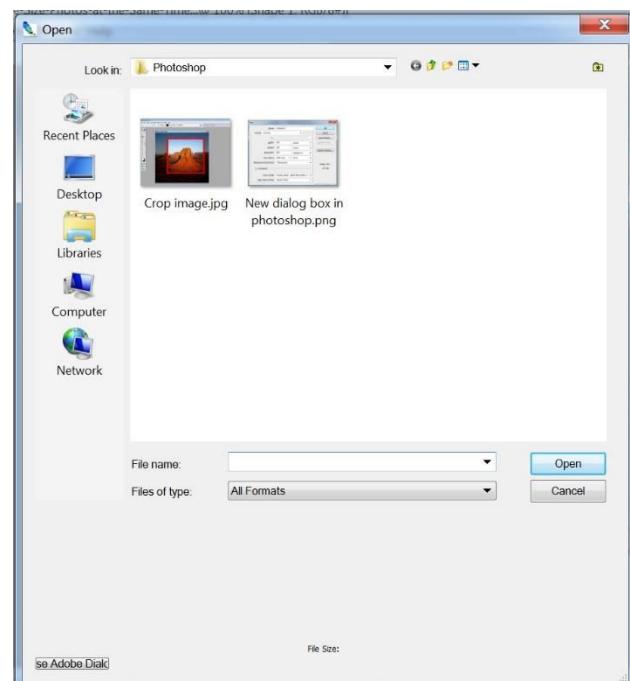
टूल का प्रयोग इमेज विंडो में इमेज को बड़े आकार में देखने के लिए किया जाता है इस टूल को सिलेक्ट करके इमेज के किसी भी भाग पर ब्रेक करने पर इमेज का वह भाग बड़ा हो जाता है

### **Q3. Photoshop में Opening a file, Saving a File, Closing a File, को समझाइये ?**

#### How to Open image in Photoshop (इमेज को खोलना)

एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) में किसी इमेज (**Image**) को खोलने के लिये **Open option** का **use** किया जाता हैं किसी भी फाइल को ओपन करने के लिए निम् तरीके हैं

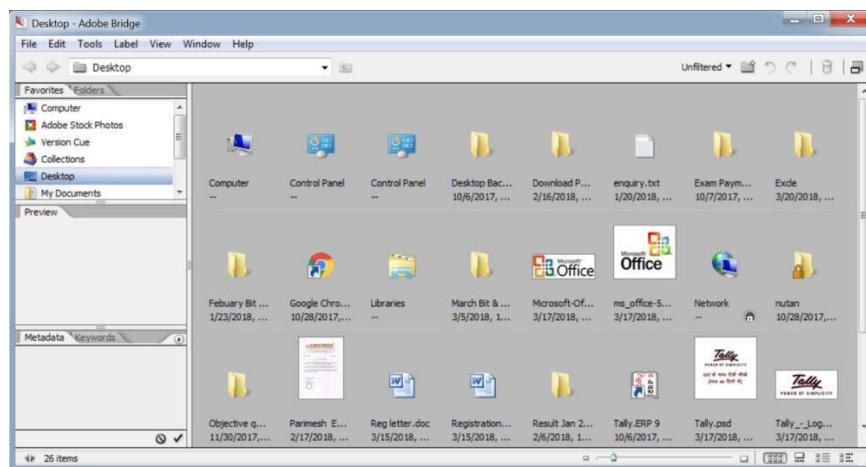
1. **File** मेन्यू के **Open** ऑप्शन का प्रयोग किया जा सकता है।
2. **File** मेन्यू के **Browse** ऑप्शन का प्रयोग किया जा सकता है।
3. **File** मेन्यू के **Open As** ऑप्शन का प्रयोग किया जा सकता है। यह आवश्यक नहीं है, कि यह इमेज फाइल फोटोशॉप में ही बनाई गई अनेक **Image** प्रकार की इमेज फाइल्स को खोला जा सकता है।



एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) के **File** मेन्यू के **Open** ऑप्शन का प्रयोग करके या **Ctrl** 'की' और **O** 'की' को एक साथ दबाने पर प्रदर्शित होने वाले **Open** डायलॉग बॉक्स में **Look in** लिस्ट बॉक्स के डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली **List** में से वांछित फोल्डर को सिलेक्ट किया जा सकता है। अब इस फोल्डर में स्थिर फाइल्स (**Files**) की प्रदर्शित होने वाली लिस्ट में से वांछित इमेज फाइल को सिलेक्ट करने पर उसका **File name** टैक्स्ट बॉक्स में प्रदर्शित होता है और इस फाइल का आकार एवं इमेज का **Preview** इस डायलॉग बॉक्स में नीचे की ओर प्रदर्शित होता है।

इस डायलॉग बॉक्स में **files of type** लिस्ट बॉक्स के डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली लिस्ट में एडोब फोटोशॉप द्वारा खोली जा सकने वाली फाइल्स के प्रकार प्रदर्शित होते हैं। यदि किसी विशेष प्रकार की फाइल एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) को खोला जाना है, तो इस सूची में उस विशेष प्रकार को सिलेक्ट करने पर इस डायलॉग बॉक्स में केवल इसी प्रकार की फाइल्स की ही सूची प्रदर्शित होती है। इस सूची के अन्तिम ऑप्शन **All Formats** को सिलेक्ट करने पर इस डायलॉग बॉक्स में सभी फाइल्स की सूची प्रदर्शित होती है, अले ही वे फोटोशॉप में खोली जा सकती हों या नहीं। वांछित फाइल को सिलेक्ट करके कमाण्ड बटन **Open** पर क्लिक करने पर यह फाइल एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) में खुल जाती है।

एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) के **File** मेन्यू के **Browse** ऑप्शन का प्रयोग करने या की-बोर्ड पर **Alt, Ctrl** तथा **O** तीनों 'कीज' को एक साथ दबाने पर मॉनीटर स्क्रीन पर **Adobe Bridge** एप्लीकेशन विंडो प्रदर्शित होती है।



इस विंडो में मेन्यू बार के नीचे स्थित लिस्ट बॉक्स के स्थित डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली सूची में से उस फोल्डर को सिलेक्ट किया जाता है, जिसमें खोली जाने वाली इमेज फाइल स्थित हैं। अब इस फोल्डर में स्थिर फाइल्स का प्रदर्शन इस विंडो में थम्बनेल्स (**Thumbnails**) के रूप में होता है। इनमें से वांछित फाइल को सिलेक्ट करने पर उस फाइल का प्रिव्यू इस विंडो में **Preview** पैलेट में इस फाइल के बारे में मेटाडेटा का प्रदर्शन **Metadata** पैलेट में होता है। अब सिलेक्ट की गयी फाइल को एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) में खोलने के लिये एडोब ब्रिज (**Adobe Bridge**) के **File** मेन्यू के **Return to Adobe Photoshop CS2** ऑप्शन को सेलेक्ट करने पर या इस इमेज फाइल पर डबल क्लिक करने पर यह इमेज फाइल फोटोशॉप में खुल जाती है।

एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) में पैलेट वैल (**Palette Well**) से प्रदर्शित होने वाले **Go To Bridge** पर क्लिक करके भी एडोब ब्रिज (**Adobe Bridge**) को खोला जा सकता है।

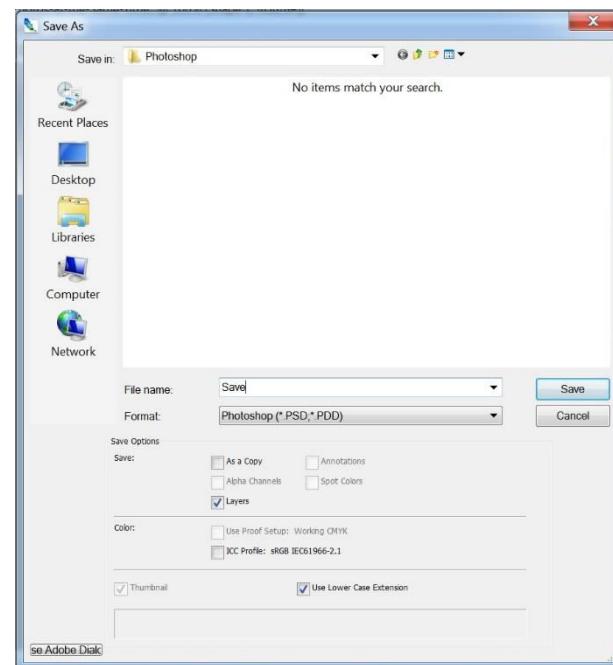
एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) के **File** मेन्यू के **Open As** ऑप्शन का प्रयोग किसी ऐसी फाइल, जो कि सीधे-सीधे फोटोशॉप में नहीं खोली जा सकती है, तो फोटोशॉप में खोली जा सकने वाली फाइल्स में परिवर्तित करके खोलने के लिये किया जाता है। कभी-कभी कार्य करते समय दुर्घटनावश फाइल्स क्षतिग्रस्त हो जाती हैं। ऐसी फाइल्स को खोलने के लिये इस ऑप्शन का प्रयोग किया जाता है।

## How to save image in Photoshop

### How to save image in Photoshop (इमेज को सेव करना)

एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) में इमेज पर किये गये कार्य को सुरक्षित अर्थात् सेव (**Save**) करने लिए **Save option** का **use** किया जाता हैं इसे प्रयोग करने के लिए **File** मेन्यू के **Save** ऑप्शन का प्रयोग किया जाता हैं। की-बोर्ड पर **Ctrl 'की'** और **S 'की'** को एक साथ दबाकर भी इमेज पर किये कार्य को सेव (**Save**) किया जा सकता हैं।

यदि किसी ऐसी फाइल पर कार्य किया जा रहा हैं, जिसे एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) में पहले ही सुरक्षित अर्थात् सेव (**Save**) किया जा चुका हैं, तो उपरोक्तानुसार इमेज फाइल को सेव (**Save**) करने पर इसमें किये गये परिवर्तन तुरन्त ही सेव (**Save**) हो जाते हैं, परन्तु यदि किसी नयी इमेज पर कार्य किया जा रहा हैं, तो इस पर किये गये कार्य को उपरोक्तानुसार सेव (**Save**) करने पर मॉनीटर स्क्रीन पर **Save as** डायलॉग बॉक्स प्रदर्शित होता हैं।



**1.** इस डायलॉग बॉक्स का प्रयोग वर्तमान में दिखाई जाने वाली इमेज फाइल को किसी अन्य नाम अथवा फॉरमेट में सुरक्षित करने के लिये किया जाता हैं। एडोब फोटोशॉप (**Adobe Photoshop**) के **File** मेन्यू में स्थित **Save As** ऑप्शन का प्रयोग करने पर भी मॉनीटर स्क्रीन पर **Save As** डायलॉग बॉक्स प्रदर्शित होता हैं।

**2.** इस डायलॉग बॉक्स में **Look In** लिस्ट बॉक्स में उस फोल्डर को सिलेक्ट किया जाता है, जिसमें इस इमेज फाइल को सेव (**Save**) किया जाना हैं। **File Name** टैक्स्ट बॉक्स में इमेज फाइल का नाम टाइप किया जाता हैं। इस डायलॉग बॉक्स में **Format** लिस्ट बॉक्स में इस इमेज फाइल का वर्तमान फॉरमेट प्रदर्शित होता हैं, यदि इसे किसी अन्य फॉरमेट में सेव (**Save**) किया जाना हैं, तो **Format** लिस्ट बॉक्स को डाउन ऐरो पर क्लिक करने पर प्रदर्शित होने वाली विभिन्न फॉरमेट्स की सूची में से वांछित फॉरमेट को सिलेक्ट करके फाइल का फॉरमेट भी बदला जा सकता हैं।

**3.** इस डायलॉग बॉक्स में स्थित चैक बॉक्स **as a copy** को सिलेक्ट करने से वर्तमान इमेज की एक नयी इमेज फाइल, जिसके नाम में वर्तमान इमेज फाइल के नाम के बाद **Copy** को सिलेक्ट करने से वर्तमान इमेज की एक नयी इमेज फाइल, जिसके नाम में वर्तमान इमेज फाइल के नाम के बाद **Copy** शब्द जुड़ जाता हैं, के रूप में सेव (**Save**) हो जाती हैं। यदि इस ऑप्शन का प्रयोग किसी ऐसी इमेज फाइल के लिये किया जा रहा हैं, जिसमें एक से अधिक लेयर्स का प्रयोग किया

गया हैं, तो **Photoshop** फॉरमेट के अतिरिक्त किसी अन्य फॉरमेट में इस इमेज की प्रति बनाने पर सभी लेयर्स मर्ज होकर एक ही लेयर में परिवर्तित हो जाती हैं।

**4.** इस डायलॉग बॉक्स में वांछित निर्धारण करने के बाद कमाण्ड बटन **Save** पर क्लिक करके वर्तमान इमेज फाइल को नये नाम से नये फॉरमेट में सेव (**Save**) किया जा सकता है।

#### **Q4. Photoshop में Layer से संबन्धीत सभी Option को समझाइये ?**

फोटोशॉप में लेयर्स का प्रयोग कैसे करें )How to Use layer in Photoshop)

#### **लेयर क्या है? (What is Layer?)**

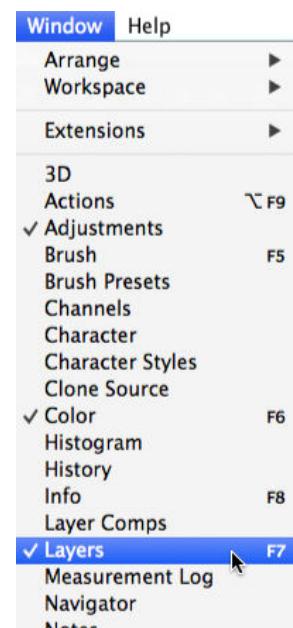
**Adobe Photoshop** में लेयर्स एक पारदर्शी पेपर की तरह होती हैं लेयर फोटोशॉप में एक ऑब्जेक्ट को छेड़े बिना दूसरे ऑब्जेक्ट पर कार्य करने की अनुमति प्रदान करता है लेयर एडोब फोटोशॉप में इमेज और ऑब्जेक्ट को व्यवस्थित करने की एक शक्तिशाली पद्धति है।

फोटोशॉप में नई इमेज में केवल एक लेयर होती है इमेज पर लेयर्स को जोड़ा जा सकता है, साथ ही लेयर्स इफेक्ट का प्रयोग भी किया जा सकता है, लेयर्स के क्रम में परिवर्तन भी किया जा सकता है, एक से अधिक लेयर्स का ग्रुप भी बनाया जा सकता है, साथ ही विभिन्न लेयर्स को मर्ज करके एक लेयर में परिवर्तन भी किया जा सकता है। फोटोशॉप में आपके द्वारा उपयोग की जाने वाली कई प्रकार की परतें हैं, और वे दो मुख्य श्रेणियों में आती हैं:

**Content Layer:** इन लेयर्स में विभिन्न प्रकार की सामग्री होती है, जैसे कि **photographs, text, और shapes.**

**Adjustment layers:** ये लेयर्स आपको उनके नीचे की लेयर्स में समायोजन लागू करने की अनुमति देती हैं, जैसे **saturation** या **brightness**। समायोजन परतें एक प्रकार का **nondestructive** संपादन हैं क्योंकि वे वास्तव में मूल इमेज के बारे में कुछ भी नहीं बदलते हैं।

लेयर्स का उपयोग करते समय, व्यक्तिगत लेयर्स को चालू करने और बंद करने में मदद मिल सकती है यह देखने के लिए कि वे इमेज को कैसे प्रभावित करते हैं। आप प्रत्येक लेयर नाम के बगल में स्थित नेत्र आइकन पर क्लिक करके ऐसा कर सकते हैं।



#### **लेयर का उपयोग क्यों करें? (Why Use Layer)**

आप सोच रहे होंगे कि आपको लेयर्स का उपयोग करने की आवश्यकता क्यों है। सच्चाई यह है कि, लेयर आपको लचीलेपन और नियंत्रण की एक अद्भुत मात्रा प्रदान करती हैं क्योंकि आप प्रत्येक लेयर को शेष इमेज में स्वतंत्र रूप से सुधार कर सकते हैं। एक बार जब आप लेयर्स के साथ सहज हो जाते हैं, तो आप हर समय उनका उपयोग करेंगे।

## लेयर बेसिक (Layer Basic)

अब आप फोटोशॉप में लेयर्स के साथ काम करना शुरू करने के लिए तैयार हैं। आप लेयर पैनल के साथ लेयर्स को देख, बना और सुधार कर सकते हैं। यह आमतौर पर स्क्रीन के निचले-दाएँ कोने में मिलेगा, हालाँकि आप **Window Menu** से **Layer** पर जा सकते हैं ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि यह चालू है।

### समायोजन लेयर बनाने के लिए (How to create an adjustment layer)

यदि आपने पहले कभी लेयर्स का उपयोग नहीं किया है, तो हम पहले **Adjustment Layer** की कोशिश करने की सलाह देते हैं। याद रखें, एक समायोजन लेयर में सामग्री नहीं होती है - यह आपको इसके नीचे की लेयर्स में समायोजन लागू करने की अनुमति देता है।

- लेयर पैनल में, नीचे दी गई लेयर का चयन करें जहाँ आप समायोजन लेयर दिखाना चाहते हैं।
- लेयर पैनल के नीचे समायोजन बटन पर क्लिक करें, फिर वांछित समायोजन चुनें।
- समायोजन लेयर दिखाई देगी, और फिर आप गुण पैनल में समायोजन को अनुकूलित कर सकते हैं। आपके द्वारा किए गए कोई भी परिवर्तन समायोजन लेयर के नीचे की प्रत्येक लेयर को प्रभावित करेंगे।
- वैकल्पिक रूप से, आप समायोजन लेयर बनाने के लिए समायोजन पैनल के बटन का उपयोग कर सकते हैं।

### खाली लेयर कैसे बनाये (How to Create New Blank Layer)

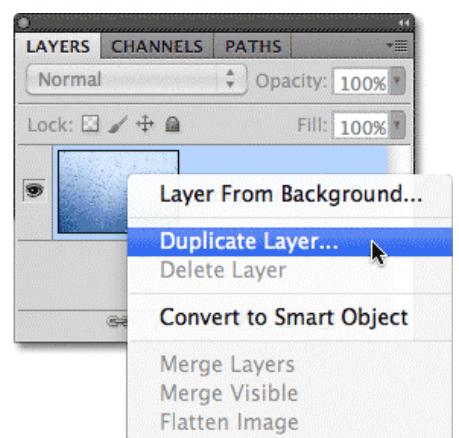
यदि आप एक नई खली लेयर बनाना चाहते हैं। तो एक नई लेयर बनाने के लिए, लेयर पैनल के निचले-दाएँ कोने के पास **New Layer** बटन पर क्लिक करें। लेयर्स पैनल में नई लेयर दिखाई देगी।



### डुप्लीकेट लेयर कैसे बनाये (How to create a duplicate layer)

यदि आप कोई डुप्लीकेट लेयर बनाना चाहते हैं। मूल लेयर में फेरबदल किए बिना अलग-अलग सुधार की कोशिश करने का यह एक आसान तरीका है।

- लेयर को राइट-क्लिक करें, फिर डुप्लिकेट लेयर का चयन करें।
- एक डायलॉग बॉक्स दिखाई देगा। **Ok** पर क्लिक करें। डुप्लिकेट लेयर दिखाई देगी।



## एक लेयर को हटाने के लिए (How to Delete Layer)

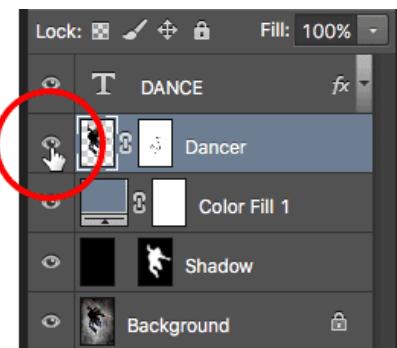
यदि आपको किसी लेयर की ज़रूरत नहीं है, तो आप इसे हटा भी सकते हैं। ऐसा करने के लिए, बस लेयर का चयन करें और फिर अपने कीबोर्ड पर डिलीट की दबाएं। वैकल्पिक रूप से, आप लेयर पैनल के निचले-दाएं कोने में ट्रैश कैन पर लेयर को क्लिक और ड्रैग कर सकते हैं।

## लेयर्स के साथ काम करना (Working with Layers)

आपके दस्तावेज़ में लेयर्स के साथ काम करने के कई अलग-अलग तरीके हैं। उदाहरण के लिए, आप विभिन्न लेयर्स को दिखा और छिपा सकते हैं, स्टैकिंग क्रम को बदल सकते हैं, और शी बहुत कुछ।

### लेयर्स को दिखाना और छिपाना (How to hide and show layer)

एक लेयर को छिपाने के लिए, वांछित लेयर के बगल में स्थित नेत्र आइकन पर क्लिक करें। लेयर दिखाने के लिए इसे फिर से क्लिक करें। नीचे दी गई इमेज में, आप देख सकते हैं कि हमने टेक्स्ट लेयर को बंद कर दिया है, इसलिए टेक्स्ट अब दस्तावेज़ विंडो में दिखाई नहीं देता है:



### लेयर्स को पुनः व्यवस्थित कैसे करें (How to reorder layer)

जिस क्रम में लेयर्स खड़ी होती हैं वह यह निर्धारित करेगा कि दस्तावेज़ कैसा दिखता है। ऐसे समय हो सकते हैं जब आपको स्टैकिंग ऑर्डर को बदलने की आवश्यकता होती है। एक लेयर को फिर से व्यवस्थित करने के लिए, लेयर पर क्लिक करें और लेयर पैनल में इच्छित स्थान पर खींचें।

### लेयर में सुधार करना (Editing layers)

कई प्रकार के सुधार के लिए, वांछित लेयर को सुधार करने से पहले चुना जाना चाहिए; अन्यथा, आप गलती से गलत लेयर में सुधार कर सकते हैं। उदाहरण के लिए, यदि आप इरेज़र टूल का उपयोग करते हैं, तो यह केवल आपके द्वारा चुनी गई लेयर को प्रभावित करेगा। आपको यह सुनिश्चित करने के लिए कि आपको सही लेयर का चयन करने के लिए अक्सर लेयर्स पैनल की जाँच करने की आदत डालनी चाहिए।

### **Editing text layers**

यदि आप एक टेक्स्ट लेयर में सुधार करना चाहते हैं, तो आपको लेयर पैनल में लेयर आइकन पर डबल-क्लिक करना होगा। फिर आप टेक्स्ट को बदल सकते हैं, एक अलग फॉन्ट चुन सकते हैं, या टेक्स्ट का आकार और रंग में सुधार कर सकते हैं।

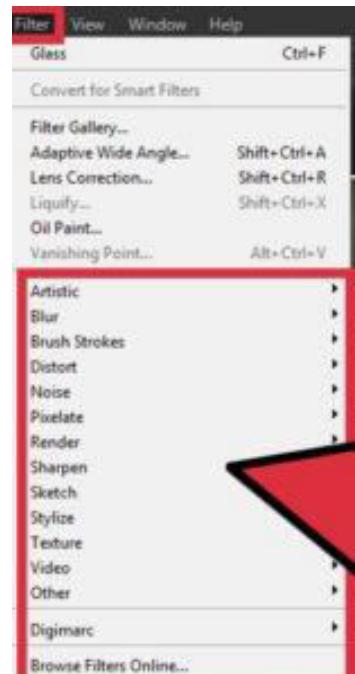
### **Q5. Photoshop में Filter Effects को समझाइये ?**

फोटोशॉप में फिल्टर का प्रयोग कैसे करें (How to Use Filter in Photoshop) आप अपनी तस्वीरों को साफ करने के लिए फिल्टर का उपयोग कर सकते हैं, अपेसिअल आर्ट इफेक्ट लागू कर सकते हैं जो आपकी इमेज को स्केच या इंप्रेशनिस्ट पेंटिंग का रूप दे सकते हैं, या प्रकाश प्रभाव का उपयोग करके अद्वितीय परिवर्तन कर सकते हैं। **Adobe** द्वारा प्रदान किए गए फ़िल्टर **Filter menu** में दिखाई देते हैं। थर्ड-पार्टी डेवलपर्स द्वारा प्रदान किए गए कुछ फ़िल्टर प्लग-इन के रूप में उपलब्ध हैं। एक बार इनस्टॉल होने के बाद, ये प्लग-इन फ़िल्टर मेनू के निचले भाग में दिखाई देते हैं।

स्मार्ट फ़िल्टर, स्मार्ट ऑब्जेक्ट्स पर लागू होते हैं, स्मार्ट फ़िल्टर लेयर पैनल में लेयर प्रभाव के रूप में संग्रहीत किए जाते हैं और किसी भी समय पुनः उपयोग किए जा सकते हैं, स्मार्ट ऑब्जेक्ट में निहित मूल इमेज डेटा से काम कर रहे हैं।

फ़िल्टर का उपयोग करने के लिए, **Filter Menu** से उपयुक्त सबमेनू कमांड चुनें। ये दिशानिर्देश फ़िल्टर चुनने में आपकी सहायता कर सकते हैं:

- फ़िल्टर एक्टिव, व्यू लेयर या एक चयन पर लागू होते हैं।
- **8-bit** प्रति चैनल इमेजेस के लिए, अधिकांश फ़िल्टर फ़िल्टर गैलरी के माध्यम से संचयी रूप से लागू किए जा सकते हैं। सभी फ़िल्टर व्यक्तिगत रूप से लागू किए जा सकते हैं।
  - बिटमैप-मोड या इंडेक्स कलर इमेजेस पर फ़िल्टर लागू नहीं किए जा सकते हैं। कुछ फ़िल्टर केवल **RGB** इमेजेस पर काम करते हैं।
- सभी फ़िल्टर **8 images** बिट इमेजेस पर लागू किए जा सकते हैं।
- निम्नलिखित फ़िल्टर **16 images** बिट इमेजेस पर लागू किया जा सकता है :
 **Liquify, Vanishing Point, Average Blur, Blur, Blur More, Box Blur, Gaussian Blur, Lens Blur, Motion Blur, Radial Blur, Surface Blur, Shape Blur, Lens Correction, Add Noise, Despeckle, Dust & Scratches, Median, Reduce Noise, Fibers, Clouds, Difference Clouds, Lens Flare, Sharpen, Sharpen Edges, Sharpen More, Smart Sharpen, Unsharp Mask, Emboss, Find Edges, Solarize, De-Interlace, NTSC Colors, Custom, High Pass, Maximum, Minimum, and Offset.**
- निम्नलिखित फिल्टरों को **32 images** बिट इमेजेस पर लागू किया जा सकता है :
 **Average Blur, Box Blur, Gaussian Blur, Motion Blur, Radial Blur, Shape Blur, Surface Blur, Add Noise, Clouds, Lens Flare, Smart Sharpen, Unsharp Mask, De-Interlace, NTSC Colors, Emboss, High Pass, Maximum, Minimum, and Offset.**
- कुछ फ़िल्टर पूरी तरह से रैम में प्रोसेस होते हैं। यदि आपके पास फ़िल्टर प्रभाव में सुधार करने के लिए पर्याप्त उपलब्ध **RAM** नहीं है, तो आपको एक त्रुटि संदेश मिल सकता है।



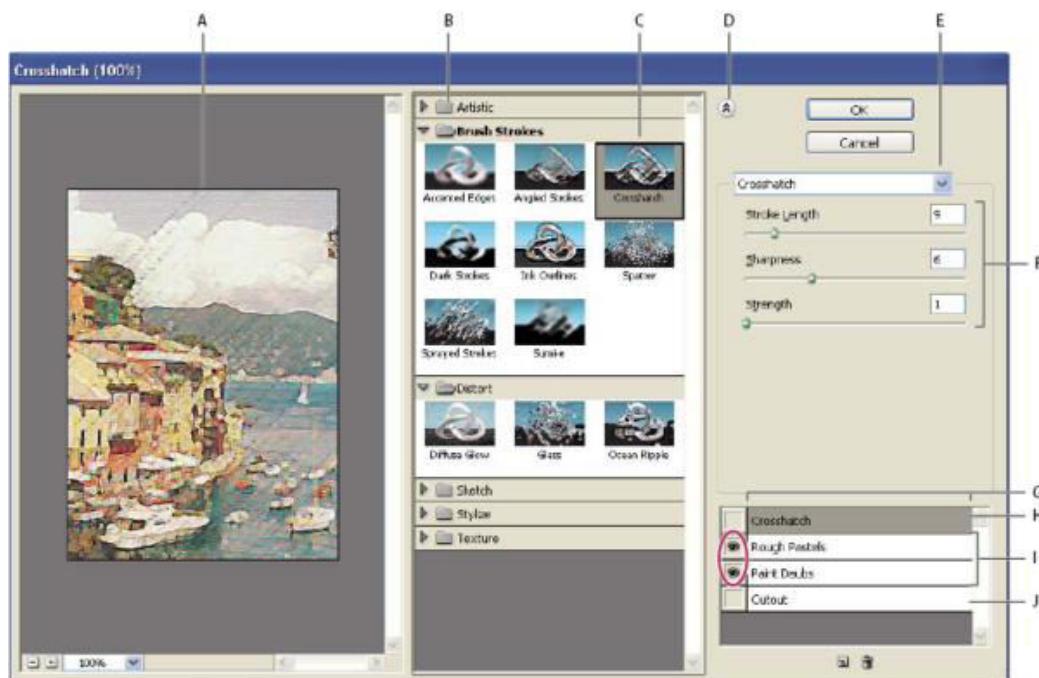
## How to Apply a filter

आप एक्टिव लेयर या स्मार्ट ऑब्जेक्ट पर एक फ़िल्टर लागू कर सकते हैं। स्मार्ट ऑब्जेक्ट पर लगाए गए फ़िल्टर नॉनस्ट्रेस्ट्रिक्टिव होते हैं और इन्हें कभी भी रीड किया जा सकता है।

- निम्न में से एक कार्य करें:
- किसी संपूर्ण लेयर पर फ़िल्टर लागू करने के लिए, सुनिश्चित करें कि लेयर एक्टिव या चयनित है।
- किसी क्षेत्र के लिए फ़िल्टर लागू करने के लिए, उस क्षेत्र का चयन करें।
- फ़िल्टर को बिना किसी बाधा के लागू करने के लिए आप बाद में अपनी फ़िल्टर सेटिंग बदल सकते हैं, उस स्मार्ट ऑब्जेक्ट का चयन करें जिसमें वह इमेज सामग्री है जिसे आप फ़िल्टर करना चाहते हैं।
- फ़िल्टर मेनू में सब मेनू से फ़िल्टर चुनें।
- यदि कोई डायलॉग बॉक्स प्रकट नहीं होता है, तो फ़िल्टर प्रभाव लागू किया जाता है।
- यदि कोई डायलॉग बॉक्स या फ़िल्टर गैलरी दिखाई देती है, तो मान दर्ज करें या विकल्प चुनें और फिर **Ok** पर क्लिक करें।

## Filter Gallery overview

फ़िल्टर गैलरी कई स्पेशल इफेक्ट फ़िल्टर का प्रीव्यू प्रदान करती है। आप एक से अधिक फ़िल्टर लागू कर सकते हैं, फ़िल्टर के प्रभाव को चालू या बंद कर सकते हैं, फ़िल्टर के लिए विकल्प रीसेट कर सकते हैं और फ़िल्टर को लागू करने के क्रम को बदल सकते हैं। जब आप प्रीव्यू से संतुष्ट हो जाते हैं, तब आप इसे अपनी इमेज पर लागू कर सकते हैं। फ़िल्टर मेनू में सभी फ़िल्टर फ़िल्टर गैलरी में उपलब्ध नहीं हैं।



**A. Preview B. Filter category C. Thumbnail of selected filter D. Show/Hide filter thumbnails E. Filters pop-up menu F. Options for**

**selected filter G. List of filter effects to apply or arrange H.  
Filter effect selected but not applied I. Filter effects applied  
cumulatively but not selected J. Hidden filter effect**

फ़िल्टर गैलरी प्रदर्शित करें )**Display the Filter Gallery**)

सबसे पहले **Filter Menu** पर क्लिक करे इसके बाद **Filter Gallery** चुनें। **Filter Category** नाम पर क्लिक करने पर उपलब्ध फ़िल्टर प्रभावों के थंबनेल प्रदर्शित होते हैं।

**Visit our WebSite      <http://tomarbarela.com/>**

**Subscribe our Youtube Channel  
<https://www.youtube.com/channel/UC9Pn3NfzIGRNQ85cA93mPBg>**

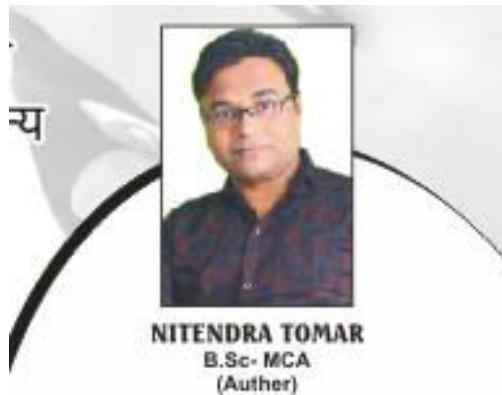
**Follow Us on Facebook**

**<https://www.facebook.com/TomarInstituteOfComputer>**

**Download All Subject PDF**

**<https://www.instamojo.com/tomarcomputer/>**

---



यदि हमें अपने देश को  
**Technical Education** और  
**Innovation** में ऊपर ले जाना है,  
 तो केवल डिग्री डिप्लोमा प्राप्त करने  
 की दौड़ से बाहर निकलकर अपने  
 प्रेक्टिकल और व्यवहारिक ज्ञान  
 को ज्यादा महत्व देना होगा।