

Průvodce QuarkXPress 8.5

Obsah

O této příručce	15
Co o vás předpokládáme	15
Kde hledat pomoc	15
Konvence	15
Poznámka k technologii	16

Uživatelské rozhraní	17
Nástroje	17
Nástroje pro Web	19
Nabídky	20
Nabídka QuarkXPress (pouze Mac OS)	
Nabídka Soubor	
Nabídka Upravit	
Nabídka Styl	
Nabídka Objekt	
Nabídka Stránka	
Nabídka Sestava	
Nabídka Tabulka	
Nabídka Zobrazit	
Nabídka Služby	
Nabídka Okno	
Nabídka Nápověda	
Kontextové nabídky	
Palety	
Paleta Nástroje	
Paleta Míry	
Paleta Vzhled stránky	
Paleta Předlohy stylu	
Paleta Barvy	
Paleta Sdílený obsah	
Paleta Soutisk	
Paleta Soutisk Paleta Seznamy	
Paleta Soutisk Paleta Seznamy Paleta Informace o profilu	
Paleta Soutisk Paleta Seznamy Paleta Informace o profilu Paleta Piktogramy	
Paleta Soutisk Paleta Seznamy Paleta Informace o profilu Paleta Piktogramy Paleta Hypertextové odkazy	
Paleta Soutisk Paleta Seznamy Paleta Informace o profilu Paleta Piktogramy Paleta Hypertextové odkazy Paleta Rejstřík	
Paleta Soutisk Paleta Seznamy Paleta Informace o profilu Paleta Piktogramy Paleta Hypertextové odkazy Paleta Rejstřík Paleta Vrstvy	
Paleta Soutisk Paleta Seznamy Paleta Informace o profilu Paleta Piktogramy Paleta Hypertextové odkazy Paleta Rejstřík. Paleta Vrstvy Paleta Obrázkové efekty	

Nastavení sestavy	40
Rozdělení okna	41
Vytvoření okna	

Projekty a sestavy	43
Práce na projektech	
Možnosti sestav pro tisk	44
Možnosti sestav pro web	44
Uložení a pojmenování projektu QuarkXPress	45
Exportování sestav a projektů	45
Práce se sestavami	45
Zdroje na úrovni projektu a sestavy	46
Práce s vodítky	
Vodítka sloupců a vodítka okrajů	46
Vodítka pravítek	47
Přichycení k vodítkům	47
Odvolání a opakování akcí	48

Rámečky, linky a tabulky	
Seznámení s objekty a obsahem	
Seznámení s úchyty	50
Seznámení s Bézierovými tvary	51
Práce s rámečky	53
Vytvoření textových a obrázkových rámečků	
Změna velikosti rámečků	
Změna tvaru rámečků	
Přidání rámů k rámečkům	55
Použití barev do rámečků	55
Použití prolnutí do rámečků	56
Slučování a rozdělování rámečků	56
Přidání textu a obrázků do rámečků	57
Změna typu rámečku	57
Práce s linkami	57
Vytvoření linek	57
Režimy pro přímé linky	
Změna velikosti linek	
Změna tvaru linek	59
Nastavení vzhledu linky	
Spojování linek	59
Manipulace s objekty	
Volba objektů	60
Přesouvání objektů	60
Vyjmutí, kopírování a vložení objektů	60
Nastavení pořadí objektů nad sebou	60
Seskupování objektů	61

Duplikování objektů	62
Rozmístění objektů	62
Otočení objektů	62
Zkosení objektů	63
Zamknutí a odemknutí objektů	63
Vázání objektů a skupin do textu	63
Práce s tabulkami	63
Navržení tabulky	63
Převedení textu na tabulky	64
Importování tabulek aplikace Excel	65
Importování grafů aplikace Excel	67
Přidání textu a obrázků do tabulek	67
Upravení textu v tabulce	67
Zřetězení buněk tabulky	68
Formátování tabulek	68
Formátování mřížek	68
Vložení a odstranění řádků a sloupců	69
Sloučení buněk	70
Ruční změna velikosti tabulek, řádků a sloupců	70
Převedení tabulek zpět na text	70
Práce s tabulkami a skupinami	70
Pokračování tabulek do jiného místa	70
Přidání řádků záhlaví a zápatí do tabulek	71

Text a typografie	73
Upravení textu	73
Importování a exportování textu	73
Filtry pro import a export	74
Importování a exportování textu s možností Unicode	74
Hledání a zaměňování textu	75
Kontrola pravopisu	76
Pomocné slovníky	77
Počítání slov a znaků	78
Použití stylu textu	78
Použití písma	
Volba velikosti písma	79
Použití řezů	79
Použití barvy, sytosti a krytí	80
Použití vodorovného nebo svislého měřítka	80
Použití pohybu účaří	80
Použití více stylů textu	
Použití stylu odstavce	81
Nastavení zarovnání	
Nastavení zarážek	
Nastavení prokladu	
Nastavení mezery před a za odstavcem	

Nastavení tabulátorů	84
Nastavení vdov a sirotků	84
Nastavení vyrovnání	85
Ruční vyrovnání	85
Automatické vyrovnání	86
Nastavení dělení slov a výplňků	86
Specifikace výjimek dělení	87
Použití měkkých pomlček	87
Nastavení prostrkání	87
Ruční prostrkání	
Upravení tabulek prostrkání	
Práce s předlohami stylu	88
Vytvoření a upravení odstavcové předlohy stylu	
Vytvoření a upravení textové předlohy stylu	90
Použití předlohy stylu	91
Přidání předloh stylu	92
Umístění textu v textovém rámečku	92
Použití sítě účaří	92
Svislé zarovnání textu	92
Specifikace odsazení textu	93
Nastavení použití písma	93
Převedení textu na rámečky	93
Použití obtékání textu	93
Obtékání textu ze všech stran objektu	94
Obtékání textu okolo čar a textových cest	94
Obtékání textu okolo textových rámečků	94
Obtékání textu kolem obrázků	95
Jemné upravení obtokové cesty	96
Upravení obtokové cesty	96
Práce s textovými cestami	97
Vytvoření iniciál	97
Vytvoření linek nad a pod odstavcem	98
Použití vázaných rámečků	98
Vázání rámečků a linek do textu	98
Vyjmutí, kopírování, vložení a odstranění vázaných rámečků a linek	98
Zrušení vazby rámečků a čar	98
Práce s písmy OpenType	98
Použití stylů OpenType	99
Použití slitků	100
Práce s paletou Piktogramy	101
Zobrazení neviditelných znaků	102
Vložení speciálních znaků	102
Vložení mezery	102
Vložení dalších speciálních znaků	102
Specifikace jazyka textu	102
Použití náhradního písma	102

Práce s pravidly mapování písem	Importování a exportování textu s možností Unicode	103
Práce se sítěmi návrhu.103Seznámení se sítěmi návrhu.103Základy používání sítí návrhu.105Práce se styly sítě.112Použití sítí návrhu.113Práce se zavěšenými znaky.115Vytvoření tříd zavěšených znaků.116Vytvoření sady zavěšených znaků.117Použití sad zavěšených znaků.118	Práce s pravidly mapování písem	
Seznámení se sítěmi návrhu	Práce se sítěmi návrhu	
Základy používání sítí návrhu.105Práce se styly sítě.112Použití sítí návrhu.113Práce se zavěšenými znaky.115Vytvoření tříd zavěšených znaků.116Vytvoření sady zavěšených znaků.117Použití sad zavěšených znaků.118	Seznámení se sítěmi návrhu	103
Práce se styly sítě	Základy používání sítí návrhu	
Použití sítí návrhu. 113 Práce se zavěšenými znaky. 115 Vytvoření tříd zavěšených znaků. 116 Vytvoření sady zavěšených znaků 117 Použití sad zavěšených znaků. 118	Práce se styly sítě	
Práce se zavěšenými znaky	Použití sítí návrhu	113
Vytvoření tříd zavěšených znaků116Vytvoření sady zavěšených znaků117Použití sad zavěšených znaků118	Práce se zavěšenými znaky	115
Vytvoření sady zavěšených znaků	Vytvoření tříd zavěšených znaků	116
Použití sad zavěšených znaků118	Vytvoření sady zavěšených znaků	117
	Použití sad zavěšených znaků	118

Obrázky	119
Seznámení s obrázky	119
Podporované typy obrázkových souborů	120
Práce s obrázky	121
Importování obrázku	121
Přesunutí obrázků	121
Změna velikosti obrázků	121
Oříznutí obrázků	122
Otočení nebo zkosení obrázků	122
Barvení a stínování obrázků	122
Převracení obrázků	122
Zobrazení seznamu, ověření stavu a aktualizování obrázků	122
Nastavení barev pozadí obrázků	122
Zachování vlastností obrázku	123
Práce s ořezovými cestami	123
Vytvoření ořezových cest	123
Použití vsazených ořezových cest	124
Manipulace s ořezovými cestami	124
Vytvoření speciálních efektů s ořezovými cestami	125
Práce s alfa-maskami	125
Práce s obrázky PSD	126
Příprava PSD souborů	126
Práce s vrstvami souboru PSD	127
Práce s kanály souboru PSD	128
Práce s cestami souboru PSD	129
Tisk s doplňkem PSD Import	129
Použití obrázkových efektů	129
Práce s obrázkovými efekty	130
Vypnutí a odstranění obrázkových efektů	130
Zobrazení efektů při plném rozlišení	130
Obrázkové efekty: Filtry	130
Obrázkové efekty: Přizpůsobení	131
Uložení a načtení voleb Obrázkových efektů	132
Kontrola použití Obrázkových efektů	

Uložení obrázkových souborů	133
Danva lunití a virtaná stány	124
barva, kryu a vrzene suny	134
Seznameni s barvami	134
Seznameni s primymi a vytažkovymi barvami	134
Specifikovani systemu barev	134
Práce s barvami	
Paleta Barvy	
Dialogové okno Barvy	135
Vytvoření barvy	136
Upravení barvy	136
Kopírování barvy	137
Odstranění barvy	137
Importování barev z jiného článku nebo projektu	137
Změna všech výskytů jedné barvy za jinou barvu	137
Použití barvy, sytosti a prolnutí	137
Použití barev a sytosti na text	138
Použití barev a sytosti pro linky	138
Práce s krytím	138
Nastavení krytí	139
Nastavení krytí pro skupiny	139
Vytvoření prolnutí s průhledností	139
Správa barev	139
Nastavení zdroje a nastavení výstupu	139
Prostředí správy barev	140
Práce s nastaveními zdroje a výstupu připravenými odborníkem na barvy	141
Práce ve starším prostředí správy barev	141
Kontrola barev na obrazovce (měkký nátisk)	142
Správa barev pro odborníky	142
Vytvoření nastavení zdroje	143
Vytvoření nastavení výstupu	143
Správa profilů	144
Práce s vrženými stíny	145
Použití vržených stínů	145
Upravení vržených stínů	145
Začlenění vržených stínů do objektů	145
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
Konstrulion dolumentu	147
Pouziti automatickeno cisiovani stranek	
vytvareni automatickeho textového rámečku	147
Prace s vrstvami	148
Seznámení s vrstvami	148
Vytvoření vrstev	149
Zvolení vrstev	149
Zobrazení a skrytí vrstev	149
Zjištění, na které vrstvě se objekt nachází	150

Odstranění vrstev	150
Změna voleb vrstvy	151
Přesunutí objektů do jiné vrstvy	151
Změna pořadí vrstev	
Vrstvy a obtékání textu	
Duplikování vrstev	
Sloučení vrstev	153
Zamknutí objektů na vrstvách	153
Použití předloh stránek s vrstvami	153
Potlačení tisku vrstev	154
Práce se seznamy	154
Příprava pro seznamy	154
Vytvoření seznamu	155
Importování seznamů z jiného dokumentu	155
Navigace pomocí seznamů	155
Vytvoření seznamů	156
Aktualizování seznamů	156
Práce se seznamy v knihách	156
Práce s rejstříky	157
Nastavení barvy rejstříkové značky	157
Vytvoření položek rejstříku	158
Vytvoření křížových odkazů	159
Upravení položky rejstříku	160
Odstranění položky rejstříku	161
Určení oddělovacích znaků použitých v rejstříku	161
Vytvoření rejstříku	
Upravení výsledných rejstříků	163
Práce s knihami	
Vytvoření knih	164
Práce s kapitolami	164
Číslování stránek	166
Synchronizace kapitol	167
Tisk kapitol	
Vytvoření rejstříků a obsahů knih	
Práce s knihovnami	
Vytvoření knihoven	170
Přidání položek knihovny	170
Načtení položek knihovny	171
Manipulace s položkami knihovny	171
Práce se jmenovkami	171
Uložení knihoven	172

Výstup	
Tisk sestav	
Aktualizování cest k obrázku	
Ovládací prvky dialogu Nastavení tisku	

Dialogové okno Tisk	
Tisk výtažků	
Tisk kompozitních barev	
Exportování sestav	
Exportování sestavy do formátu EPS	
Exportování sestavy do formátu PDF	
Vytvoření PostScriptového souboru	
Použití funkce Sbalit	
Práce s výstupními styly	
Práce se soutiskem	
Seznámení se soutiskem	
Soutisk obrázků EPS	
Vytvoření a použití syté černé barvy	
Seznámení s vyrovnáním a problémy produkce	

Spolupráce a použití jednoho zdroje	189
Práce se sdíleným obsahem	
Sdílení a synchronizování obsahu	
Seznámení s možnostmi synchronizace	
Umístění synchronizovaného objektu	
Umístění synchronizovaného obsahu	
Importování obsahu do knihovny sdíleného obsahu	
Práce s Composition Zones	194
Seznámení s Composition Zones	
Vytvoření objektu Composition Zones	
Umístění objektu Composition Zones	
Sdílení sestavy kompozice	
Použití dialogu Nastavení spolupráce	
Propojení do dalších projektů	
Zobrazení informací o propojitelných sestavách kompozice	
Importování a správa sdíleného obsahu	
Specifikace možností aktualizace	

Interaktivní sestavy	212
Seznámení s interaktivními sestavami	212
Typy interaktivních sestav	
Typy objektů	213
Interaktivní sestavy v akci	
Stavební kameny interaktivní sestavy	219
Vytvoření prezentační sestavy	219
Vytvoření objektu	
Nastavení objektu SWF	
Nastavení objektu video	
Práce s objektem animace	
Práce s objektem tlačítko	
Sestavy z posloupnosti obrázků, sestavy tlačítek a sdílený obsah	

Práce s nabídkami	
Nastavení objektu okno	
Nastavení objektu textový rámeček	
Práce s přechody	
Práce se stránkami v interaktivních sestavách	
Práce s klávesovými příkazy	
Nastavení předvoleb pro interaktivní sestavu	
Práce s akcemi	240
Přiřazování akcí	
Přehled akcí	
Práce s událostmi	248
Volba uživatelské události	
Nastavení uživatelských událostí	
Práce se skripty	250
Vytvoření skriptu	
Používání podmíněných příkazů	
Spouštění skriptu	
Export a import skriptů	
Náhled a export interaktivní sestavy	254
Náhled prezentační sestavy	
Kontrola použití interaktivních objektů	
Exportování prezentační sestavy	
Nastavení exportu	
Práce s výrazy	256
Seznámení s výrazy	
Práce s dialogem editoru výrazů	

Job Jackets	
Seznámení s Job Jackets	
Co jsou Job Jackets?	
Struktura Job Jackets	
Ukázka použití Job Jackets	
Práce s Job Jackets	
Základní a rozšířený režim	
Vytvoření souborů Job Jackets	
Práce s Job Tickety	272
Vytvoření šablony Job Ticket	
Přidání definice sestavy do Job Ticketu: Rozšířený režim	
Použití šablony Job Ticket v projektu	
Použití definice sestavy v projektu	
Spolupráce se sdílenými Job Jackets	
Exportování a importování Job Ticketů	
Výchozí soubor Job Jackets	
Upravení výchozí šablony Job Ticket: Nabídka Soubor	
Upravení výchozí šablony Job Ticket: Nabídka Služby	
Upravení výchozího souboru Job Jackets	

Práce se Zdroji: Rozšířený režim	
Přístup ke zdrojům: Rozšířený režim	
Nastavení zdrojů: Rozšířený režim	
Určení umístění zdrojů: Rozšířený režim	
Práce se specifikacemi sestavy	
Vytvoření specifikace sestavy: Rozšířený režim	
Použití Specifikace sestavy na sestavu	
Práce se specifikacemi výstupu	
Vytvoření Specifikace výstupu: Rozšířený režim	
Použití Specifikace výstupu na sestavu	
Použití specifikací výstupu pro výstup úlohy	
Práce s pravidly a sadami pravidel	292
Vytvoření pravidel: Rozšířený režim	
Přidání pravidel do sady pravidel: Rozšířený režim	
Použití Sady pravidel na sestavu	
Vyhodnocení sestavy	
Zamknutí souboru Job Jackets	
Tisk s výstupem JDF	

Sestavy pro web	
Práce se sestavami pro web	
Vytvoření sestavy pro web	
Textové rámečky v sestavách pro web	
Grafické prvky v sestavách pro web	
Převedení na / ze sestavy pro web	
Omezení sestav pro web	
Hypertextové odkazy	
Vytvoření cíle	
Vytvoření vazby	
Vytvoření hypertextového odkazu s využitím existujícího cíle	
Vytvoření nového hypertextového odkazu	
Zobrazení odkazů v paletě Hypertextové odkazy	
Formátování hypertextových odkazů	
Upravení a odstranění cílů	
Upravení a odstranění vazeb	
Upravení a odstranění hypertextových odkazů	
Navigace pomocí palety Hypertextové odkazy	
Akce při přeběhu myši	
Vytvoření základní akce při přeběhu myši	
Upravení a odstranění základních akcí při přeběhu myši	
Vytvoření 2polohové akce myši	
Přepínání mezi obrázky akcí při přeběhu myši v sestavě	
Odebrání cíle z 2polohové akce myši	
Zrušení zřetězení 2polohové akce myši	
Obrazové mapy	
Vytvoření obrazové mapy	

Upravení obrazové mapy	
Formuláře	
Vytvoření rámečku formuláře	
Přidání rámečku pro text, heslo nebo skryté pole	
Přidání tlačítka	
Přidání obrázkového tlačítka	
Přidání místní nabídky a seznamu	
Přidání skupiny přepínačů	
Přidání zaškrtávacího políčka	
Přidání ovládacího prvku pro odeslání souboru	
Nabídky	
Práce se standardními nabídkami	
Práce s kaskádovými nabídkami	
Tabulky v sestavách pro web	
Meta značky	
Vytvoření sady meta značek	
Určení sady meta značek pro webovou stránku	
Náhled webových stránek	
Nastavení dodatečných prohlížečů pro zobrazení náhledu	
Exportování webových stránek	
Příprava pro export	
Exportování webové stránky	

Práce ve více jazycích	
Použití jazyka textu	
Změna jazyka programu	

Doplňky	
Práce s doplňky	
Instalace doplňků	
Zapnutí a vypnutí doplňků	
Práce se sadami doplňků	
Doplněk Custom Bleeds	
Použití doplňku Custom Bleeds	
Použití funkce Oříznout podle spadávky	
Doplněk DejaVu	
Doplněk Drop Shadow	
Doplněk Full Resolution Preview (Náhled v plném rozlišení)	
Doplněk Guide Manager Pro	
Použití palety Vodítka	
Nabídka palety Vodítka	
Vytvoření vodítek v doplňku Guide Manager Pro	
Vytvoření sítí v doplňku Guide Manager Pro	
Vytvoření řádků a sloupců	
Vytvoření vodítek spadávky a bezpečnostních vodítek	
Doplněk HTML Text Import	341

Doplněk Item Find/Change (Hledat/Nahradit objekt)	
Doplněk Item Styles (Styly objektu)	
Použití palety Styly objektu	
Vytvoření Stylů objektu	
Kontrola použití stylů objektu	
Doplněk OPI	
Nastavení importovaného obrázku pro výměnu OPI	
Aktivace OPI pro sestavu	
Vytvoření komentářů OPI pro tisk, EPS a PDF	
Doplněk PDF Filter	
Import souboru PDF do obrázkového rámečku	
Doplněk Scale	
Doplněk Scissors (Nůžky)	
Doplněk Script	
Podnabídka Nástroje rámečků	
Podnabídka Síť	
Podnabídka Obrázky	
Podnabídka Obrázkový rámeček	
Podnabídka Tisk	
Podnabídka Uložit	
Podnabídka Speciální	
Podnabídka Tok textu	
Podnabídka Tabulky	
Podnabídka Typografie	
Doplněk Shape of Things (Tvar objektů)	
Použití nástroje Hvězda	
Doplněk Super Step and Repeat (Super rozmnožit)	
Použití funkce Super rozmnožit	
Doplněk Table Import (Import tabulky)	
Type Tricks	
Vytvoření zlomku	
Vytvoření ceny	
Mezislovní prostrkání	
Kontrola řádku	
Vlastní podtržení	
Word 6-2000 Filter	
WordPerfect Filter	
Doplněk XSLT Export	
Další doplňky	

Předvolby	
Seznámení s předvolbami	
Upozornění na neshodné předvolby	
Změny v předvolbách programu QuarkXPress	
Co je uloženo v souborech předvoleb	
Předvolby aplikace	

Předvolby — Aplikace — Zobrazení	
Předvolby — Aplikace — Vložit nastavení	
Předvolby — Aplikace — Náhradní písmo	
Předvolby — Aplikace — Odvolat	
Předvolby — Aplikace — Otevřít a uložit	
Předvolby — Aplikace — Správce doplňků	
Předvolby — Aplikace — Sdílení	
Předvolby — Aplikace — Písma	
Předvolby — Aplikace — Seznam souborů	
Předvolby — Aplikace — Výchozí cesta	
Předvolby — Aplikace — EPS	
Předvolby — Aplikace — Náhled v plném rozlišení	
Předvolby — Aplikace — Prohlížeče	
Předvolby — Aplikace — Rejstřík	
Předvolby — Aplikace — Job Jackets	
Předvolby — Aplikace — PDF	
Předvolby — Aplikace — PSD Import	
Předvolby — Aplikace — Zástupné texty	
Předvolby — Aplikace — Kontrola pravopisu	
Předvolby — Aplikace — Zlomek/cena	
Předvolby — Aplikace — Obrázkové efekty	
Předvolby projektu	
Předvolby — Projekt — Obecné	
Předvolby sestavy	
Předvolby — Sestava — Obecné	
Předvolby — Sestava — Míry	
Předvolby — Sestava — Odstavec	
Předvolby — Sestava — Typografické	
Předvolby — Sestava — Nástroje	
Předvolby — Sestava — Soutisk	
Předvolby — Sestava — Vodítka a síť	
Předvolby — Sestava — Správce barev	
Předvolby — Sestava — Vrstvy	
Předvolby — Sestava — Prezentace	
Předvolby — Sestava — SWF	

Legislativní	upozornění	37	6)
--------------	------------	----	---	---

O této příručce

Dokumentaci programu QuarkXPress® nemusíte pročítat od začátku až do konce. Tato příručka vám pomůže rychle vyhledat informace a použít je při vaší práci.

Co o vás předpokládáme

Při psaní této příručky přepokládáme, že jste obeznámeni s obsluhou svého počítače, a že umíte:

- · Spustit aplikaci
- Otevřít, uložit a zavřít soubory
- · Používat nabídky, dialogová okna a palety
- · Pracovat v prostředí sítě
- · Používat myš, klávesové příkazy a přepínací klávesy

Pokud potřebujete více informací z těchto oblastí, nahlédněte do dokumentace dodané k vašemu počítači nebo do jiných zdrojů.

Kde hledat pomoc

Pokud s programem QuarkXPress začínáte nebo chcete-li prozkoumat některou z jeho starších funkcí, použijte tyto zdroje:

- Kniha Průvodce programem QuarkXPress
- Nápověda programu QuarkXPress
- · Knihy od jiných autorů
- Obecné knihy o předtiskové přípravě publikací

Pokud se vaše dotazy týkají systému — například ukládání souborů, přesouvání souborů, aktivace písem — nahlédněte do dokumentace dodané s vaším počítačem.

Konvence

Konvence formátování zdůrazňují informace a pomáhají vám rychle najít to, co potřebujete.

O TÉTO PŘÍRUČCE

- Tučné písmo: Názvy všech dialogových oken, polí a dalších ovládacích prvků jsou psány tučně. Například: "Klepněte na OK."
- Odkazy: V popisu funkcí vás vsazené odkazy vedou k těmto funkcím. Například: "Dialogové okno Hledat/zaměnit (nabídka Upravit) umožňuje najít a nahradit text."
- Šipky: Často uvidíte šipky (>), které v nabídce mapují cestu k funkci. Například: "Zvolením Upravit > Předlohy stylu otevřete dialogové okno Předlohy stylu."
- Ikony: Přestože se na mnoho nástrojů a tlačítek odkazuje jejich názvem, který můžete vidět po zobrazení Názvů tlačítek, v některých případech jsou zobrazeny ikony pro snadnější identifikaci.
 Například "Klepněte na tlačítko = v paletě Míry pro vycentrování textu."
- Záležitosti týkající se jednotlivých platforem: Tato aplikace je vcelku konzistentní napříč operačními systémy. Přesto se některé štítky, tlačítka, kombinace kláves a další aspekty aplikace musí lišit mezi Mac OS® a Windows®, vzhledem ke konvencím uživatelského rozhraní nebo jiným faktorům. V takových případech jsou zobrazeny obě verze (pro Mac OS a Windows) oddělené lomítkem, přičemž verze pro Mac OS je první. Pokud je například tlačítko pro verzi Mac OS označeno Vybrat a pro Windows Procházet, bude uvedeno "Klepněte na Vybrat / Procházet." Složitější rozdíly mezi platformami jsou uvedeny v poznámkách a vsazených informacích.

Poznámka k technologii

Firma Quark vyvinula program QuarkXPress pro Mac OS a Windows, aby vydavatelé měli možnost řídit typografii, barvy a spolupráci. Vedle unikátního ovládání typografie nabízí program QuarkXPress jednoduchou správu písem s podporou formátů TrueType®, OpenType® a Unicode®. Návrháři mohou pomocí systémů PANTONE® (PANTONE MATCHING SYSTEM®), Hexachrome®, Trumatch®, Focoltone®, DIC® a Toyo přidávat barvy do stránek sestav.

QuarkXPress lze používat jako spojovací článek při vydavatelské spolupráci, neboť umožňuje importovat a exportovat obsah v mnoha různých formátech souborů a také sdílet prvky návrhů mezi více uživateli. Můžete importovat soubory z aplikací, jako jsou Microsoft® Word, Microsoft Excel®, WordPerfect®, Adobe® Illustrator® a Adobe Photoshop®. Obsah může vystupovat ve formátu PostScript® nebo ve formátu PDF, vhodném pro program Adobe Acrobat® Reader®. Soubory také můžete exportovat tak, že je lze prohlížet programy QuickTime®, Internet Explorer®, Safari®, Firefox® a Netscape Navigator®. Pomocí programu Quark Interactive Designer™ můžete exportovat sestavy do formátu Flash®. S prostředky Job Jackets® a Composition Zones® dostáváte nástroje, díky kterým může mnoho lidí sdílet stejnou specifikaci a vytvářet konzistentní publikace, a to i když pracují na jedné publikaci současně.

Architektura programu QuarkXPress umožňuje vám i vývojářům softwaru rozšiřovat publikační schopnosti. Díky softwarové technologii XTensions® mohou vývojáři třetích stran vytvářet zákaznické moduly pro program QuarkXPress. Technologie QuarkXTensions® (software Quark® XTensions) také poskytuje modulární přístup pro řešení různorodých publikačních potřeb. A pokud umíte používat AppleScript®, můžete v tomto skriptovacím jazyku firmy Apple® automatizovat mnoho činností programu QuarkXPress.

Uživatelské rozhraní

Letmým pohledem na uživatelské rozhraní programu QuarkXPress zjistíte, že s mnoha příkazy jste již seznámeni nebo že není nutné jejich význam blíže vysvětlovat. Po seznámení s nabídkami a dialogy programu QuarkXPress objevíte, že klávesové příkazy a palety nabízejí pohodlný přístup k funkcím, ke kterým máte přístup rovněž prostřednictvím nabídek.

Nástroje



Paleta Nástroje

Paleta Nástroje obsahuje následující ovládací prvky:

- Nástroj Objekt & použijte pro zvolení, přesunutí, změnu velikosti a změnu tvaru objektů (rámečků, linek, textových cest a skupin). Pokud nástroj Objekt není zvolen, můžete na nástroj Objekt dočasně přepnout stisknutím Command / Ctrl.
- Nástroj **Textový obsah D** použijte pro nakreslení textových rámečků a pro práci s texty v rámečcích.
- Nástroj Obrázkový obsah Doužijte pro nakreslení obrázkových rámečků a pro práci s obrázky v rámečcích.

- Nástroj Řetězení 🖻 použijte pro propojení textových rámečků.
- Nástroj Zrušení řetězení © použijte pro rozpojení textových rámečků.
- Nástroj Obdélníkový rámeček použijte pro vytvoření obdélníkového rámečku. Pro nakreslení pravidelného čtverce podržte při kreslení stisknutou klávesu Shift.
- Nástroj Oválný rámeček použijte pro vytvoření oválného rámečku. Pro nakreslení pravidelné kružnice podržte při kreslení stisknutou klávesu Shift.
- Nástroj Composition Zones 🖾 použijte pro vytvoření rámečku Composition Zones.
- Nástroj Hvězda 🏶 použijte pro vytvoření rámečku ve tvaru hvězdy.
- Nástroj Linka / použijte pro vytvoření přímých linek pod různým úhlem. Chcete-li omezit úhel linky na kroky po 45 stupních, podržte při kreslení stisknutou klávesu Shift.
- Nástroj Bézierovo pero 2 použijte pro vytvoření Bézierových linek a rámečků. Chcete-li omezit úhel linky na kroky po 45 stupních, podržte při kreslení stisknutou klávesu Shift.
- Nástroj Přidat bod 2 použijte pro přidání bodu na libovolný druh linky. Přidání bodu na rámeček obsahu automaticky převede rámeček na Bézierův objekt.
- Nástroj Odebrat bod *p* použijte pro odebrání bodu z libovolného druhu linky.
- Nástroj Nůžky Apoužijte pro rozdělení objektu na rozdílné cesty.
- Nástroj Zvolit bod S použijte pro zvolení křivek nebo bodů, takže je můžete přesunovat nebo odstranit. Stiskněte Shift a klepnutím vyberte více bodů. Stiskněte Option-klepněte / Alt-klepněte na bod pro jeho symetrizaci.
- Nástrojem Linka od ruky / nakreslíte linku nebo rámeček libovolného tvaru. Pokud rámeček od ruky neuzavřete, zůstane jako linka. Pro automatické zavření rámečku od ruky stiskněte Option / Alt.
- Nástroj Tabulky použijte pro vytvoření tabulky.
- Nástroj Lupa 🔎 použijte pro zvětšení nebo zmenšení zobrazení dokumentu.
- Nástroj Ruka M použijte pro přemístění aktivní sestavy.
- Po nakreslení rámečku zvolte nástroj Textový obsah I nebo Obrázkový obsah , v závislosti na obsahu, který chcete do rámečku umístit. Druh obsahu rámečku můžete určit rovněž pomocí klávesových příkazů: Stisknutí T při kreslení určuje Obrázkový obsah, stisknutí R při kreslení určuje Textový obsah.
- Další informace o Bézierových rámečcích a linkách, viz "Vytvoření Bézierových rámečků" a "Vytvoření Bézierových linek".
- Pro přidání textu na linku nebo cestu zvolte nástroj Textový obsah I a poklepejte na linku nebo cestu.

Další informace o Composition Zones, viz "Vytvoření objektu Composition Zones".

Uživatelé systému Windows mohou zobrazit paletu Nástroje (nabídka Okno) vodorovně i svisle. Pro vodorovné zobrazení palety stiskněte Ctrl + poklepejte na záhlaví palety.

Klávesové příkazy nástrojů

Není-li aktivní textový rámeček nebo textová cesta, můžete nástroje rychle přepínat pomocí těchto klávesových příkazů:

- Nástroj Objekt: V
- Nástroj Textový obsah: T (stiskněte Esc pro zrušení výběru aktivního textového rámečku, abyste mohli přepnout na jiný nástroj)
- Nástroj Řetězení textu: T
- Nástroj Zrušení zřetězení: T
- Nástroj Obrázkový obsah: R
- Nástroj Obdélníkový rámeček: B
- Nástroj Oválný rámeček: B
- Nástroj Hvězdicový rámeček: B
- Nástroj Composition Zones: B
- Nástroj Linka: L
- Nástroj Bézierovo pero: P
- Nástroj Přidat bod: P
- Nástroj Odebrat bod: P
- Nástroj Konvertovat bod: P
- Nástroj Nůžky: P
- Nástroj Zvolit bod: P
- Nástroj Linka od ruky: P
- Nástroj Tabulky: G
- Nástroj Lupa: Z
- Nástroj Ruka: X

Nástroje pro Web

Paleta Nástroje pro Web umožňuje pracovat se sestavami pro web.



Paleta Nástroje pro Web

Paleta **Nástroje pro Web** (nabídka **Okno** při zobrazené sestavě pro web) obsahuje následující ovládací prvky:

- Nástroj Obdélníková obrazová mapa použijte pro vytvoření obdélníkových obrazových map, tzv. "hotspotů" (a pro získání přístupu k dalším nástrojům obrazové mapy). Nástroje obrazové mapy jsou dostupné, pokud je načten doplněk ImageMap.
- Nástroj Rámeček formuláře 🗐 použijte pro vytvoření rámečku formuláře (do kterého vložíte ovládací prvky formuláře).
- Nástroje Výběr souboru lpoužijte pro vytvoření pole a tlačítka, které uživatel může použít pro odeslání souboru na webový server.
- Nástroj Textové pole 🖾 použijte pro vytvoření textového pole.
- Nástroj Tlačítko R použijte pro vytvoření tlačítka.
- Nástroj Obrázkové tlačítko použijte pro vytvoření tlačítka, do kterého bude možné importovat obrázek.
- Nástroj Místní nabídka 😇 použijte pro vytvoření rozevírací nabídky.
- Nástroj Seznam 🗐 použijte pro vytvoření seznamu.
- Nástroj Přepínač @ použijte pro vytvoření přepínacího tlačítka.
- Nástroj Zaškrtávací políčko 🗹 použijte pro vytvoření zaškrtávacího pole.
- Nástroj Řetězená akce myši R použijte pro propojení zdrojového a cílového rámečku u 2polohové akce myši. Je-li ukazatel myši přesunut přes zdrojový rámeček, zobrazí se obsah cílového rámečku.
- Nástroj Zrušení řetězené akce myši h použijte pro zrušení propojení zdrojového a cílového rámečku u 2polohové akce myši.

Nabídky

Následující témata popisují nabídky a položky nabídek dostupné v programu QuarkXPress.

Nabídka QuarkXPress (pouze Mac OS)

Nabídka **QuarkXPress** je součástí programu QuarkXPress pro Mac OS X. Tato nabídka obsahuje stejné příkazy jako nabídky u jiných aplikací pro Mac OS X — pro skrytí nebo zobrazení programu QuarkXPress a ostatních aplikací, pro přístup k předvolbám a pro ukončení programu QuarkXPress. Tato nabídka obsahuje následující příkazy:

 Co je QuarkXPress: Tento příkaz použijte pro zobrazení informací o programu QuarkXPress, například číslo verze.

- Upravení kódu licence: Tento příkaz použijte pro změnu ověřovacího kódu instalované kopie programu QuarkXPress. Změnou tohoto kódu můžete změnit testovací verzi (dříve nazývanou "zkušební kopie") programu QuarkXPress na plně funkční verzi, změnit jazyky podporované uživatelským rozhraním nebo změnit QuarkXPress na edici Plus.
- Přenos licence programu QuarkXPress: Tento příkaz použijte pro deaktivování programu QuarkXPress na jednom počítači, takže jej můžete aktivovat na jiném počítači. K dispozici je jen v případě, že byl program QuarkXPress aktivován.
- Aktivace programu QuarkXPress: Tento příkaz použijte pro aktivaci programu QuarkXPress na počítači. K dispozici je jen v případě, že QuarkXPress běží v demonstrační verzi.
- Předvolby: Umožňuje upravit výchozí hodnoty a nastavení. Více informací, viz "Předvolby".
- Ukončit QuarkXPress: Tento příkaz použijte pro ukončení aplikace.

Nabídka Soubor

Nabídka **Soubor** umožňuje manipulovat s elektronickými soubory několika způsoby, včetně možnosti vytvoření, otevření, tisknutí a uložení. Tato nabídka obsahuje následující příkazy:

- Nový: Volbou položky z podnabídky Nový vytvoříte projekt. Zvolíte-li Nový projekt z Ticketu, můžete zvolit sadu nastavení, ze které můžete vytvořit projekt. Tuto podnabídku můžete použít i pro vytvoření nových knihoven a knih.
- Otevřít: Tuto položku použijte pro otevření souborů projektu.
- Zavřít: Tuto položku použijte pro zavření aktivního projektu.
- Uložit: Tuto položku použijte pro uložení aktivního projektu.
- Uložit jako: Tuto položku použijte pro uložení kopie aktivního projektu.
- Vrátit: Použijte tuto položku pro vrácení aktivního projektu do stavu, kdy byl naposledy uložen.
- Import: Použijte tento příkaz pro import textu do textového rámečku nebo pro import obrázku do obrázkového rámečku.
- **Export textu**: Tuto položku použijte pro uložení obsahu aktivního textového rámečku do samostatného souboru.
- Uložit obrázek: Tuto podnabídku použijte pro uložení zvoleného obrázku do samostatného souboru nebo pro uložení všech obrázků v sestavě do samostatných souborů.
- Přidat: Tuto možnost použijte pro přidání předloh stylu, barev a jiných typů zdrojů z jiného souboru.
- Export: Tuto položku použijte pro export sestavy do jiného typu souboru.
- Sbalit: Tuto možnost použijte pro zkopírování souboru, zprávy o výstupu a zvolených zdrojů do jedné složky.
- **Nastavení spolupráce**: Tuto položku použijte pro nastavení propojení, sdílení a frekvence aktualizací sdílených zdrojů projektu.
- Job Jackets: Tuto podnabídku použijte pro přístup ke specifikacím a pravidlům pro vytvoření a kontrolu sestavy, propojení projektu do souboru Job Jackets, upravení sady nastavení a ohodnocení sestavy.
- Tisk: Tuto položku použijte pro tisk aktivního souboru.
- Výstupní úloha: Tuto možnost použijte pro přístup ke Specifikaci výstupu úlohy, což je vlastně "předloha stylu" pro výstup.

• Konec (pouze Windows): Tuto položku použijte pro ukončení aplikace.

Nabídka Upravit

Nabídka Upravit obsahuje následující příkazy:

- Odvolat: Odvolá poslední akci.
- Opakovat: Zopakuje odvolanou akci.
- Vyjmout: Vyjme zvolený obsah.
- Kopírovat: Zkopíruje zvolený obsah do schránky.
- Vložit: Vloží obsah schránky na aktivní stránku.
- Vložit bez formátování: Vloží obsah schránky jako prostý text.
- Vložit na místo: Vloží duplikovaný nebo zkopírovaný objekt na aktivní stránku do stejného místa, ze kterého byl původně zkopírován.
- Vložit jinak (pouze Windows): Umožňuje zvolit způsob vložení objektu do dokumentu pomocí funkce systému Microsoft Windows OLE (Object Linking and Embedding).
- Vymazat/Smazat: Odstraní aktivní obsah.
- Zvolit vše: Vybere veškerý obsah v aktivním rámečku nebo na textové cestě.
- Propojení (pouze Windows) : Umožňuje aktualizovat propojený objekt.
- Objekt (pouze Windows) : Umožňuje pracovat se vsazeným nebo propojeným objektem obsaženým ve zvoleném obrázkovém rámečku.
- Vložit objekt (pouze Windows): Umožňuje vytvořit objekt pomocí serverové aplikace nebo načíst existující soubor.
- · Obsah schránky: Zobrazí obsah schránky.
- Hledat/zaměnit: Zobrazí paletu Hledat/zaměnit, kterou můžete použít pro vyhledání a nahrazení textu podle obsahu, formátování nebo obojího.
- Hledat/Nahradit objekt: Zobrazí nebo skryje paletu Hledat/Nahradit objekt.
- Předvolby (pouze Windows): Umožňuje upravit výchozí hodnoty a nastavení. Více informací, viz "Předvolby".
- Předlohy stylu: Umožňuje přidat, upravit a odstranit definice předloh stylu. Další informace, viz "Práce s předlohami stylu".
- Barvy: Umožňuje přidat, upravit a odstranit definice barev. Další informace, viz "Práce s barvami".
- D+V: Umožňuje přidat, upravit a odstranit definice D+V (dělení a výplňky). D+V umožňuje nastavit rozdělování textu. Více informací, viz "*Nastavení dělení slov a výplňků*".
- Seznamy: Umožňuje přidat, upravit a odstranit definice seznamů. Funkce Seznamy je nástroj pro automatické generování tabulek obsahu a jiných typů obsahu v seznamech. Další informace, viz "Práce se seznamy".
- Linky: Umožňuje přidat, upravit a odstranit vlastní vzory linek.
- Zavěšené znaky: Umožňuje přidat, upravit a odstranit uživatelské definice zavěšených znaků. Další informace, viz "Práce se zavěšenými znaky".

- Výstupní styly: Umožňuje přidat, upravit a odstranit definice výstupních stylů. Výstupní styly
 umožňují snadno přepínat mezi různými sadami možností výstupu. Další informace, viz "Práce s
 výstupními styly."
- Jazyk programu (pouze pro vícejazykové verze): Umožňuje změnit jazyk uživatelského rozhraní.
- Nastavení barvy: Umožňuje zobrazit a upravit nastavení pro Zdroj a Nastavení výstupu.
- Styly sítě: Umožňuje přidat, upravit a odstranit vzorky netisknutelných sítí návrhu, které můžete použít do textových součástí. Další informace, viz "*Práce se sítěmi návrhu*".
- **Hypertextové odkazy**: Umožňuje přidat, upravit a odstranit hypertextové odkazy obsahující URL, kotvy a odkazy na stránky.
- Proměnné (pouze interaktivní sestavy): Umožňuje definovat proměnné pro interaktivní sestavy.
- Interaktivní nabídky (*pouze interaktivní sestavy*): Umožňuje vytvořit nabídky do interaktivních sestav.
- Styly podtržení: Umožňuje zobrazit a upravit styly podtržení.
- Nabídky (*pouze sestavy pro web*): Umožňuje vytvořit a spravovat seznamy, například navigační nabídky, použité v sestavách pro web.
- Meta značky (pouze sestavy pro web): Umožňuje vytvořit, upravit a zobrazit meta informace, například klíčová slova a popisy, které poskytují informace o stránce. Tyto informace jsou určeny pro vyhledávací roboty a další účely.
- Rodiny písem v CSS (pouze sestavy pro web): Umožňuje vytvořit rodiny písem pro kaskádové styly (CSS) a určit, jaká písma budou použita pro zobrazení na webové stránce, pokud uživatel nemá původní písmo k dispozici.
- Kaskádové nabídky (pouze sestavy pro web): Umožňuje vytvořit hierarchický seznam položek, které se zobrazí, pokud koncový uživatel pohybuje ukazatelem myši přes objekt. To zjednodušuje váš návrh webu "skrytím" položek, dokud uživatel nepřesune ukazatel myši na specifický objekt.
- **Styly objektu**: Umožňuje přidat, upravit a odstranit definice objektu, které můžete použít na objekty QuarkXPress z palety **Styly objektu** (nabídka **Okno**).

Nabídka Styl

Nabídka **Styl** se mění v závislosti na tom, zda je aktivní textový rámeček, obrázkový rámeček nebo linka.

Nabídka Styl pro text

Nabídka **Styl** pro text obsahuje příkazy pro určení atributů textu a formátování odstavců. Tato nabídka obsahuje následující příkazy:

- Písmo: Umožňuje změnit písmo zvoleného textu.
- Velikost: Umožňuje změnit velikost zvoleného textu.
- Řez: Umožňuje na zvolený text použít řezy písma, například tučné písmo, kurzívu a podtržení.
- Změnit velikost písmen: Umožňuje změnit velikost zvoleného textu na velká písmena, malá písmena nebo písmena záhlaví.
- Barva: Umožňuje změnit barvu zvoleného textu.
- Sytost: Umožňuje nastavit odstín použité barvy.

- Krytí: Umožňuje upravit průhlednost zvoleného textu.
- Měřítko: Umožňuje natáhnout zvolený text vodorovně nebo svisle.
- Vyrovnat/prostrkat: Je-li kurzor mezi dvěma znaky, příkaz Vyrovnat umožňuje nastavit mezeru mezi těmito dvěma znaky. Je-li označen text, příkaz Prostrkat umožňuje nastavit mezery mezi všemi označenými znaky.
- Pohyb účaří: Umožňuje přesunout zvolený text nahoru nebo dolů relativně k síti účaří, aniž by se měnilo řádkování.
- **Typografické**: Zobrazí dialog **Styl textu**, ve kterém můžete nastavit všechny aspekty formátování písma zvoleného textu.
- · Textové předlohy stylu: Umožňuje použít textovou předlohu stylu na zvolený text.
- Text na rámeček: Umožňuje konvertovat text na Bézierův obrázkový rámeček stejného tvaru, jako jsou zvolené znaky.
- **Zarovnání**: Umožňuje zarovnat aktivní odstavec vlevo, vpravo nebo na střed. Rovněž umožňuje zarovnat zvolené odstavce do bloku nebo úplně.
- · Proklad: Umožňuje změnit mezeru mezi řádky zvoleného odstavce.
- Formáty: Zobrazí dialog Styl odstavce, ve kterém můžete nastavit všechny aspekty formátování písma zvoleného odstavce.
- Tabulátory: Umožňuje nastavit tabulátory do zvolených odstavců.
- · Linky: Umožňuje vytvořit automatické linky nad a pod zvolenými odstavci.
- · Odstavcové předlohy stylu: Umožňuje použít odstavcovou předlohu stylu na zvolený text.
- Aktualizovat styl předlohy: Umožňuje aktualizovat definici použité textové nebo odstavcové předlohy stylu podle místních změn.
- Převrátit vodorovně: Umožňuje převrátit zvolený text vodorovně.
- Převrátit svisle: Umožňuje převrátit zvolený text svisle.
- Hypertextový odkaz: Umožňuje upravit a použít hypertextový odkaz, odkaz na stránku nebo vazbu ke zvolenému textu.
- Vazba: Umožňuje vytvořit nebo upravit vazbu pro zvolený text.
- Styly podtržení: Umožňuje upravit a použít styly podtržení pro zvolený text./

Nabídka Styl pro obrázky

Nabídka **Styl** pro obrázky obsahuje příkazy pro formátování a upravování obrázků. Tato nabídka obsahuje následující příkazy:

- Barva: Použije barvu na zvolený obrázek v odstínech šedi nebo jednobitový obrázek.
- Sytost: Umožňuje nastavit intenzitu použité barvy.
- Krytí: Umožňuje upravit průhlednost zvoleného obrázku.
- Inverze/Negativ: Použije efekt inverze nebo negativu na zvolený obrázek. Pokud zvolíte CMYK obrázek, je název příkazu Negativ.
- · Polotón: Umožňuje na zvolený obrázek v odstínech šedi použít vzorek polotónů.
- Převrátit vodorovně: Zvolený obrázek převrátí vodorovně.

- Převrátit svisle: Zvolený obrázek převrátí svisle.
- Obrázek na střed: Vycentruje zvolený obrázek v jeho obrázkovém rámečku.
- Roztáhnout obrázek do rámečku: Zmenší nebo zvětší zvolený obrázek vodorovně a svisle, aby vyplnil jeho obrázkový rámeček.
- Zvětšit obrázek do rámečku: Proporcionálně zmenší nebo zvětší zvolený obrázek, aby vyplnil jeho obrázkový rámeček.
- Rámeček podle obrázku: Zmenší nebo zvětší obrázkový rámeček, aby se velikostí rovnal zvolenému obrázku.
- **Hypertextový odkaz**: Umožňuje upravit a použít hypertextový odkaz, odkaz na stránku nebo vazbu ke zvolenému obrázku nebo rámečku.
- Vazba: Umožňuje vytvořit nebo upravit vazbu ke zvolenému obrázku nebo rámečku.
- Obrázkové efekty: Zobrazí podnabídku, ve které můžete použít nastavení a filtry pro zvolený obrázek.

Nabídka Styl pro linky

Nabídka Styl obsahuje následující příkazy pro linky:

- Druh linky: Umožňuje použít styl linky na zvolenou linku.
- Šipky: Umožňuje použít styl šipky na zvolenou linku.
- Šířka: Umožňuje upravit šířku zvolené linky.
- · Barva: Umožňuje změnit barvu zvolené linky.
- Sytost: Umožňuje nastavit intenzitu použité barvy.
- Krytí: Umožňuje upravit krytí zvolené linky.
- **Hypertextový odkaz**: Umožňuje upravit a použít hypertextový odkaz, odkaz na stránku nebo vazbu ke zvolené lince.
- Vazba: Umožňuje vytvořit nebo upravit vazbu pro zvolenou linku.

Nabídka Objekt

Nabídka **Objekt** obsahuje příkazy pro nastavení vlastností objektu, polohy, seskupování, sdílení a další.

- **Změnit**: Poskytuje přístup k obsáhlé sadě ovládacích prvků pro objekty, například barva, sytost, poloha, velikost, rám, obtékání, ořezová cesta a další.
- Rám: Umožňuje nastavit vlastnosti rámu objektu, jako například šířku, styl, barvu a krytí.
- **Obtékání**: Umožňuje určit, zda text obtéká uvnitř, vně nebo skrz obrázek nebo jeho obrázkový rámeček.
- Oříznutí: Umožňuje zvolit typ oříznutí pro daný objekt a nastavit jeho odsazení.
- Kopie: Umožňuje vytvořit kopii objektu a jeho obsahu.
- Rozmnožit: Umožňuje několikrát duplikovat aktivní objekt a i do libovolné specifikované polohy.
- **Super rozmnožit**: Umožňuje několikrát duplikovat aktivní objekt a určit měřítko, otočení a stínování duplikátů.

- Smazat: Umožňuje smazat zvolený objekt a jeho obsah.
- Seskupit: Umožňuje spojit dva nebo více objektů (včetně linek, rámečků, textových cest, tabulek a dalších skupin) do skupiny.
- Oddělit: Umožňuje rozdělit skupinu a její objekty nebo skupiny.
- Omezit: Umožňuje omezit objekt, aby nemohl být přesunut za ohraničení objektu, na který je omezen.
- Zamknout: Umožňuje zabránit nechtěným změnám objektů a jejich obsahu zamknutím polohy nebo obsahu.
- · Sloučit: Umožňuje sloučit zvolené objekty různými způsoby.
- Rozdělit: Umožňuje rozdělit rámečky, které obsahují nepřesahující se tvary, rozdělit rámečky, které obsahují tvary uvnitř tvaru, nebo rozdělit rámečky obsahující hranici, která je rozděluje (jako číslice osm).
- Dát dál (pouze Windows): Přesune objekt o jednu úroveň dál v pořadí objektů na stránce nebo vrstvě.
- Dát dozadu: Přesune objekt zcela dozadu ke stránce nebo vrstvě. V Mac OS před zvolením Dát dozadu stiskněte Option pro otevření příkazu Dát dál.
- Dát blíž (pouze Windows): Přesune objekt o jednu úroveň blíž v pořadí objektů na stránce nebo vrstvě.
- Dát dopředu: Přesune objekt zcela dopředu na stránce nebo vrstvě. V Mac OS před zvolením Dát dopředu stiskněte Option pro otevření příkazu Dát blíž.
- Rozmístit: Umožňuje rozmístit zvolené objekty v pravidelných odstupech mezi sebou nebo vzhledem ke stránce či archu.
- Tvar: Umožňuje změnit tvar aktivního objektu.
- Obsah: Umožňuje změnit typ obsahu objektu.
- Upravit: Umožňuje změnit tvar objektu, obtékání nebo ořezovou cestu.
- Sdílet: Umožňuje přístup k vlastnostem sdílení objektu a synchronizaci nebo opakované použití obsahu, například textu, obrázků, rámečků, linek a Composition Zones.
- Zrušit synchronizaci: Odstraní synchronizaci jednoho výskytu objektu bez ovlivnění dalších výskytů tohoto objektu (nebo vlastností synchronizace).
- Druh bodu a úseku: Umožňuje změnit druh bodu nebo úseku objektu, takže můžete manipulovat s body, úchyty křivek a úseky linek.
- Vrhnout stín: Umožňuje aplikovat nebo upravit vržený stín objektů.
- Composition Zones: Umožňuje vytvořit nebo upravit Composition Zones.
- Rozlišení náhledu: Umožňuje nastavit náhled obrázku na plné nebo nízké rozlišení.
- Vymazat všechny hotspoty (*pouze sestavy pro web*): Odstraní z obrázku obrazové mapy, které slouží jako hotspoty.
- Kaskádová nabídka (pouze sestavy pro web): Umožňuje použít kaskádovou nabídku do objektu, který byl určen pro exportování do grafiky.
- Základní akce při přeběhu myši (pouze sestavy pro web): Umožňuje nastavit k objektu základní akci při přeběhu myši, takže obrázek se změní, pokud je ukazatel myši nad tímto objektem.
- 2polohová akce myši (*pouze sestavy pro web*): K objektu nastavte 2polohovou akci při přeběhu myši, takže se změní obrázek jednoho nebo více rámečků, pokud je ukazatel myši nad tímto objektem.

Nabídka Stránka

Nabídka **Stránka** obsahuje příkazy pro vložení, odstranění a přesunutí stránek; práci s vodítky, sítěmi a oddíly; navigaci mezi stránkami a více.

- Vložit: Umožňuje přidat nové stránky.
- Smazat: Umožňuje smazat stránky.
- Přesunout: Umožňuje přesunout stránku na jiné místo.
- Vodítka a síť předlohy: Umožňuje upravit umístění vodítek stránky a sítí návrhu na předlohách stránky.
- Vlastnosti stránky (pouze sestavy pro web): Umožňuje upravit vlastnosti stránky sestavy pro web.
- Oddíl: Umožňuje změnit systém číslování v sestavě nebo rozsah stránek v sestavě.
- Předchozí: Přejde k předchozí stránce.
- Následující: Přejde k následující stránce.
- První: Přejde k první stránce.
- Poslední: Přejde k poslední stránce.
- Přejít na stránku: Umožňuje přejít na konkrétní stránku.
- · Zobrazení: Umožňuje zobrazit stránku nebo předlohu stránky.
- Náhled HTML (pouze sestavy pro web): Generuje náhled HTML a zobrazí jej ve webovém prohlížeči.
- Náhled SWF (pouze interaktivní sestavy): Generuje náhled a zobrazí jej ve webovém prohlížeči.

Nabídka Sestava

Nabídka Sestava obsahuje příkazy pro práci a navigaci v sestavě.

- Nový: Umožňuje vytvořit novou sestavu.
- Kopie: Umožňuje duplikovat jednu sestavu pro zkopírování jejích objektů a obsahu do jiné sestavy.
- Smazat: Umožňuje smazat sestavu.
- Nový/Upravit specifikaci sestavy: Umožňuje vytvořit nebo upravit vlastnosti Job Jackets pro sestavu.
- Vlastnosti sestavy: Umožňuje upravit vlastnosti sestavy, jako je název, typ a velikost.
- Rozšířené vlastnosti sestavy: Umožňuje upravit vlastnosti sdílení sestavy.
- Předchozí: Aktivuje kartu sestavy, která byla aktivní před současnou sestavou.
- Následující: Aktivuje kartu sestavy, která je umístěna hned napravo od aktivní sestavy.
- První: Aktivuje kartu sestavy zcela vlevo.
- Poslední: Aktivuje kartu sestavy zcela vpravo.
- Přejít na stránku: Umožňuje aktivovat určitou sestavu a poté zvolit sestavu v podnabídce.

Nabídka Tabulka

Nabídka **Tabulka** obsahuje příkazy pro přidávání řádků a sloupců do tabulek, upravení atributů tabulky, konvertování tabulky a další.

- Vložit: Umožňuje přidat řádek nebo sloupec do tabulky.
- Vybrat: Umožňuje vybrat vzor řádků a sloupců nebo jiných prvků tabulky. To usnadňuje použití alternativního formátování například stínování každého druhého řádku.
- Smazat: Umožňuje smazat část tabulky.
- Sloučit buňky: Umožňuje sloučit obdélníkový výběr sousedících buněk tabulky včetně celých řádků nebo sloupců — do jedné buňky.
- Zalomení tabulky: Umožňuje pokračovat s tabulkou na jiném místě. Parametr rozdělení tabulky je maximální velikost tabulky, kterou může dosáhnout před rozdělením na dvě propojené tabulky.
- **Vytvořit separované tabulky**: Umožňuje rozdělit propojené tabulky, takže se obě části tabulky zcela osamostatní. Tím se může zabránit, aby se změny v jedné části tabulky projevily v pokračující části tabulky.
- Opakovat jako záhlaví: Umožňuje specifikovat řádek záhlaví, který se bude automaticky opakovat na ostatních výskytech pokračující tabulky.
- **Opakovat jako zápatí**: Umožňuje specifikovat řádek zápatí, který se bude automaticky opakovat na ostatních výskytech pokračující tabulky.
- **Převod textu na tabulku**: Umožňuje převést text, který byl importován nebo napsán do textového rámečku, na tabulku. Tato funkce pracuje spolehlivěji, pokud je text nějakým způsobem ohraničen, aby bylo jednoznačně určeno, podle čeho rozdělovat text do řádků a sloupců.
- Konvertovat tabulku: Umožňuje konvertovat informace v tabulce na text nebo skupinu odpovídajících rámečků. Tabulku můžete zkonvertovat, aby bylo usnadněno exportování aktuálních dat nebo pro uložení dokumentu obsahujícího funkce, které nejsou podporovány ve starších verzích programu QuarkXPress.
- Řetězit textové buňky: Umožňuje řetězit textové buňky podobně, jako je možné propojit textové rámečky a textové cesty. Text, který je napsán, importován nebo vložen do první propojené buňky, vyplní první textovou buňku a poté přeteče do následujících propojených buněk.
- Zachovat geometrii: Umožňuje zabránit změně šířky a výšky tabulky při vložení nebo odstranění řádků nebo sloupců.

Nabídka Zobrazit

Nabídka **Zobrazit** nabízí možnosti pro zobrazení dokumentu. Označením položek můžete určit, co bude zobrazeno na obrazovce. Tato nabídka obsahuje následující příkazy:

- Celá stránka: Automaticky upraví velikost zobrazení stránky (a vycentruje ji) podle okna sestavy.
- 50%: Zvětší zobrazení sestavy na 50%.
- 75%: Zvětší zobrazení sestavy na 75%.
- Skutečná velikost: Změní velikost zobrazení sestavy na 100%.
- 200%: Zvětší zobrazení sestavy na 200%.
- Miniatury: Zobrazí miniatury jednotlivých stránek, které můžete uspořádat a kopírovat mezi projekty.
- Vodítka: Zobrazí netisknutelné linky použité pro umístění objektů na stránky, včetně vodítek okrajů, vnějších okrajů rámečků, vzorku "X" v prázdných obrázkových rámečcích a vodítek pravítek.
- Sítě stránky: Zobrazí netisknutelnou síť definovanou pro předlohu stránky, na které je založena stránka aktivní sestavy.

- Sítě textového rámečku: Zobrazí netisknutelnou síť použitou v textových rámečcích.
- Magnetická vodítka: Umožňuje rychle zarovnat objekty k vodítkům, takže objekty budou přitahovány k nejbližšímu vodítku.
- **Přichytit k sítím stránky**: Umožňuje rychle zarovnat objekty k sítím stránky, takže objekty budou přitahovány k nejbližšímu vodítku.
- Pravítka: Zobrazí pravítka, která můžete použít pro umístění objektů a vodítek, podél horní a levé hrany nebo horní a pravé hrany okna sestavy.
- Směr pravítka: Umožňuje umístit pravítka na horní a levou nebo horní a pravou hranu okna sestavy.
- Neviditelné: Zobrazí upravitelné, netisknutelné znaky, například mezery, tabulátory a konce odstavců v textu.
- Vizuální ukazatele: Zobrazí indikátory pro netisknutelné prvky, například hypertextové odkazy a místa s nastavenou funkcí při přeběhu myši.
- Výstup nátisku: Umožňuje zobrazit vzhled sestavy při jejím výstupu na různá média a pro různé metody tisku. Tato simulace je dostatečně přesná pro měkký nátisk.
- Náhledy v plném rozlišení: Zobrazí obrázky v plném rozlišení s využitím informací vysokého rozlišení obrázků. Obrázek můžete zvětšit nebo změnit jeho velikost bez ztráty kvality zobrazení.

Nabídka Služby

Nabídka Služby obsahuje následující příkazy:

- Kontrola pravopisu: Podnabídku použijte k zobrazení palety Kontrola pravopisu a kontrole pravopisu slova, výběru textu, článku, sestavy nebo všech předloh stránek v sestavě.
- · Pomocné slovníky: Umožňuje zvolit pomocné slovníky pro kontrolu pravopisu.
- Upravit pomocný slovník: Umožňuje upravit pomocný slovník přiřazený k aktivní sestavě.
- Počet slov a znaků: Zobrazí dialogové okno Počet slov a znaků.
- Vložit znak: Umožňuje snadno vložit speciální znaky, včetně dělitelných nebo nedělitelných mezer.
- Doporučené dělení: Zobrazí doporučené dělení pro slovo, ve kterém je kurzor.
- Výjimky dělení: Umožňuje určit, zda a jak budou v aktivním článku dělena určitá slova.
- Správce Job Jacket: Otevře dialogové okno Správce Job Jacket.
- **Použití**: Umožňuje zobrazit a aktualizovat použití písem, obrázků, efektů QuarkVista, barevných profílů, tabulek a Composition Zones, které jsou propojeny do externích datových zdrojů.
- Správce doplňků: Umožňuje vybrat, které doplňky se načtou po spuštění aplikace.
- Mapování písem: Umožňuje vytvořit a upravit pravidla pro nahrazení nového písma za písmo, které je požadováno projektem, ale není v počítači instalováno.
- Stav součástí: Umožňuje zobrazit stav požadovaných softwarových součástí.
- Správce PPD: Umožňuje určit, které soubory PPD (PostScript Printer Description) budou načteny do dialogu Tisk.
- Použít němčinu (reformní): Umožňuje určit, zda kontrola pravopisu použije knihovnu reformované němčiny.
- Konvertovat jazyk projektu: Umožňuje konvertovat všechny znaky v aktivním článku, které používají konkrétní jazyk, na jiný jazyk.

- Správce profilů: Umožňuje určit, které barevné profily jsou načteny do aplikace.
- Sestavit rejstřík: Umožňuje vytvořit rejstřík z obsahu na paletě Rejstřík.
- **Jabber**: Generuje náhodný text do aktivního textového rámečku, takže si můžete prohlédnout, jak text bude přetékat a jaký bude mít styl, přestože dosud nemáte reálný obsah.
- Upravit prostrkání: Umožňuje upravit prostrkání pro nainstalovaná písma.
- Upravit vyrovnání: Umožňuje upravit vyrovnání pro nainstalovaná písma.
- Odstranit manuální vyrovnání: Umožňuje odstranit všechna manuálně provedená vyrovnání použitá mezi znaky nebo odstranit vyrovnání z vyrovnávané dvojice.
- Kontrola řádku: Zobrazí podnabídku, ve které můžete vyhledat vdovy, sirotky, nesprávně zarovnané řádky, řádky končící dělítkem a situace, kdy došlo k přetečení.
- **Převést stará podtržení**: Zkonvertuje všechna podtržení v aktivním textu z formátu QuarkXPress 3.x (Hvězdy a pruhy) na formát Type Tricks.
- Přetečení textu: Zobrazí okno Přetečení textu, které identifikuje textové rámečky obsahující přetékající text.
- Použití stylů objektu: Umožňuje zobrazit a aktualizovat použité styly objektu.
- Zaregistrování a odregistrování licence: Zobrazí se jen v případě, že jste nainstalovali aplikaci pro použití se správcem licencí Quark (QLA). Umožňuje vám zaregistrovat a odregistrovat licence.

Nabídka Okno

Nabídka **Okno** umožňuje ovládat zobrazení otevřených oken a palet na obrazovce. Tato nabídka obsahuje následující příkazy:

- Nové okno: Zobrazí aktivní projekt v novém okně. Poté můžete zobrazit různé části projektu v jednotlivých oknech.
- Rozdělit okno: Rozdělí okno projektu na dvě části. Poté můžete zobrazit různé části projektu v
 jednotlivých částech okna.
- Všechna dopředu (pouze Mac OS): Umístí a zobrazí všechna otevřená okna.
- Kaskáda (pouze Windows): Uspořádá několik otevřených projektů, takže bude z každého projektu viditelný pouze řádek nabídky.
- Dlaždicově (pouze Mac OS): Poskládá všechna otevřená okna vodorovně vedle sebe, aby se vešla na obrazovku.
- Vedle sebe (*pouze Windows*): Poskládá všechna otevřená okna vodorovně vedle sebe, aby se vešla na obrazovku.
- Za sebou (pouze Mac OS): Uspořádá několik otevřených projektů, takže bude z každého projektu viditelný pouze řádek nabídky.
- Pod sebou (pouze Windows): Poskládá všechna otevřená okna svisle pod sebe, aby se vešla na obrazovku.
- Uspořádat ikony (pouze Windows): Minimalizuje všechny aktivní projekty.
- Zavřít vše (pouze Windows): Zavře všechny aktivní projekty.
- Nástroje: Zobrazí a skryje paletu Nástroje.
- Nástroje pro Web (pouze sestavy pro web): Zobrazí a skryje paletu Nástroje pro web.

- Míry: Zobrazí a skryje paletu Míry.
- Vzhled stránky: Zobrazí a skryje paletu Vzhled stránky.
- Předlohy stylu: Zobrazí a skryje paletu Předlohy stylu.
- Barvy: Zobrazí a skryje paletu Barvy.
- Sdílený obsah: Zobrazí a skryje paletu Sdílený obsah.
- Soutisk: Zobrazí a skryje paletu Soutisk.
- Seznamy: Zobrazí a skryje paletu Seznamy.
- Informace o profilu: Zobrazí a skryje paletu Informace o profilu.
- Styly sítě: Zobrazí a skryje paletu Styly sítě.
- Piktogramy: Zobrazí a skryje paletu Piktogramy.
- Hypertextové odkazy: Zobrazí a skryje paletu Hypertextové odkazy.
- Rejstřík: Zobrazí a skryje paletu Rejstřík.
- Ovládání (pouze interaktivní sestavy): Zobrazí a skryje paletu Ovládání.
- Vrstvy: Zobrazí a skryje paletu Vrstvy.
- Obrázkové efekty: Zobrazí a skryje paletu Obrázkové efekty.
- Zástupné texty: Zobrazí a skryje paletu Zástupné texty.
- Vodítka: Zobrazí a skryje paletu Vodítka.
- Styly objektu: Zobrazí a skryje paletu Styly objektu.
- PSD Import: Zobrazí a skryje paletu Import PSD.
- Sady palet: Použijte podnabídku pro uložení a vyvolání uspořádaných palet.

Tato nabídka dále obsahuje položku pro každé otevřené okno. Tyto položky nabídky můžete použít pro snadné přepínání mezi okny.

Nabídka Nápověda

Nabídka Nápověda poskytuje přístup k online nápovědě. Tato nabídka obsahuje následující příkazy:

- Témata (pouze Mac OS): Tento příkaz použijte pro zobrazení online nápovědy.
- Obsah (pouze Windows): Tuto položku použijte pro zobrazení karty Obsah okna Nápověda.
- Hledat (pouze Windows): Tuto položku použijte pro zobrazení karty Hledat okna Nápověda.
- Rejstřík (pouze Windows): Tuto položku použijte pro zobrazení karty Rejstřík okna Nápověda.
- Přenos licence programu QuarkXPress (pouze Windows): Tuto položku použijte pro přenos licence na jiný počítač.
- O programu QuarkXPress (pouze Windows): Tento příkaz použijte pro zobrazení informací o
 programu QuarkXPress, například číslo verze.
- Upravení licenčního čísla (pouze Windows): Tento příkaz použijte pro změnu ověřovacího kódu instalované kopie programu QuarkXPress. Změnou tohoto kódu můžete změnit testovací verzi (dříve nazývanou "zkušební kopie") programu QuarkXPress na plně funkční verzi, změnit jazyky podporované uživatelským rozhraním nebo změnit QuarkXPress na edici Plus.

Kontextové nabídky

QuarkXPress nabízí širokou škálu funkcí prostřednictvím kontextových nabídek. Pro otevření kontextové nabídky stiskněte Control + klepněte (Mac OS) / klepněte pravým tlačítkem na text, do obrázku nebo na paletu.

Palety

Chcete-li otevřít nebo zobrazit paletu, označte název palety v nabídce Okno.

Pro zavření otevřené palety klepněte na zavírací rámeček v levém horním rohu palety, zrušte označení názvu palety v nabídce **Okno** nebo použijte odpovídající klávesovou zkratku.

Paleta Nástroje

Paleta **Nástroje** umožňuje snadno přepínat mezi širokou škálou nástrojů pro práci se sestavami. Více informací, viz "*Nástroje*".

Paleta Míry

Přes paletu **Míry** (nabídka **Okno**) můžete rychle upravit mnoho běžně používaných parametrů. Položky v paletě **Míry** se mění, aby odpovídaly zvolenému nástroji nebo objektu. Pokud zvolíte několik objektů stejného typu (například tři samostatné obrázkové rámečky), nastavení v paletě **Míry** se použije na všechny tři zvolené objekty.



Nad střední částí palety Míry je zobrazen panel nástrojů.

Nad středem palety **Míry** se zobrazuje panel ikon nazývaných navigační karty. Stisknutím Command+Option+;/Ctrl+Alt+; můžete procházet zleva doprava ikonami navigačních karet palety **Míry**. Stisknutím Command+Option+,/Ctrl+Alt+, můžete procházet v obráceném směru (zprava doleva).

Pro trvalé zobrazení navigační karty stiskněte Control+klepněte / klepněte pravým tlačítkem na záhlaví palety **Míry** a zvolte **Vždy zobrazit panel nástrojů**. Pro trvalé skrytí navigační karty stiskněte Control+klepněte / klepněte pravým tlačítkem na záhlaví palety **Míry** a zvolte **Vždy skrýt panel nástrojů**. Pro interaktivní zobrazení panelu nástrojů. Stiskněte Control+klepněte / klepněte pravým tlačítkem na záhlaví palety **Míry** a zvolte **Vždy skrýt panel**

Výběr karet zobrazených v paletě **Míry** závisí na tom, které objekty jsou aktivní. Zobrazení karet se mění, aby odpovídalo aktivnímu objektu nebo objektům. K dispozici jsou tyto karty:

- Karta Klasický: Obsahuje často používané příkazy. Zobrazuje se jinak pro textové rámečky, obrázkové rámečky, linky a tabulky.
- E Karta Text: Obsahuje ovládací prvky z karty Text dialogu Změnit (Objekt > Změnit).
- 🖾 Karta Rám: Obsahuje ovládací prvky z karty Rám dialogu Změnit.
- Karta Obtékání: Obsahuje ovládací prvky z karty Obtékání dialogu Změnit. Zobrazuje se jinak pro textové rámečky, obrázkové rámečky a linky.
- Karta Oříznutí: Obsahuje ovládací prvky z karty Oříznutí dialogu Změnit.

- Karta Typografické: Obsahuje ovládací prvky z dialogu Styl textu (Styl > Typografické).
- Karta Odstavec: Obsahuje ovládací prvky z karty Formáty dialogu Styl odstavce (Styl > Formáty).
- Karta Textová cesta: Obsahuje ovládací prvky z karty Textová cesta dialogu Změnit.
- La Karta Rozmístit: Obsahuje ovládací prvky z podnabídky Rozmístit (Objekt > Rozmístit).
- **C** Karta **Export**: Obsahuje ovládací prvky z karty **Export** dialogu **Změnit** (pouze sestavy pro web).
- Marta Sítě: Obsahuje ovládací prvky z karty Sít' dialogu Změnit (pouze pro zvolené tabulky).
- Karta Vrhnout stín: Obsahuje ovládací prvky z karty Vrhnout stín dialogu Změnit.
- 🖾 Karta Tabulátory: Obsahuje ovládací prvky z karty Tabulátory dialogu Styl odstavce.

Zvolíte-li obrázkový rámeček, který obsahuje obrázek, vedle ikony Efektivní rozlišení obrázku v kartě Klasický palety Míry se zobrazí hodnota efektivního rozlišení obrázku. Aktuální rozlišení obrázku dělené změnou velikosti obrázku rovná se efektivnímu rozlišení. Pokud například importujete obrázek s aktuálním rozlišením obrázku 100 dpi a poté jej zvětšíte ze 100% na 200%, pak efektivní rozlišení je 50 dpi. Čím vyšší je efektivní rozlišení, tím vyšší bude kvalita reprodukovaného obrázku. Upozorňujeme, že zvolíte-li několik obrázkových rámečků s různými efektivními rozlišeními, u ikony Efektivní rozlišení obrázku se žádná hodnota nezobrazí.

Paleta Vzhled stránky

Paleta Vzhled stránky poskytuje různé funkce, které se týkají stránek a navigace.



Paleta Vzhled stránky umožňuje pracovat s předlohami stránek a stránkami sestavy.

Horní část palety umožňuje vytvořit, duplikovat a odstranit předlohy stránky. Pro zobrazení a upravení předlohy stránky na ni poklepejte; předloha stránky se zobrazí v okně aktivního projektu. Jednoduchá předloha stránky se zobrazí jako obdélník, předloha dvoustránky se zobrazí se dvěma sklopenými rohy.

V dolní části palety můžete přejít k libovolné stránce v aktivní sestavě. Pro otevření stránky na ni v této části palety poklepejte.

Chcete-li na stránku sestavy aplikovat předlohu stránky, přetáhněte ikonu předlohy stránky na ikonu stránky. Případně můžete zvolit ikony stránek v paletě a poté stisknout Command + klepnout / Ctrl + klepnout na ikonu předlohy stránky.

Paleta Předlohy stylu

Paleta **Předlohy stylu (Okno > Zobrazit předlohy stylu)** umožňuje klepnutím na název předlohy stylu aplikovat textovou a odstavcovou předlohu stylu. Tlačítka v horní části každé sekce této palety umožňují vytvořit, upravit, duplikovat, aktualizovat a odstranit předlohy stylu.

Znaménko plus vedle názvu předlohy stylu znamená, že je použito místní formátování.



Paleta Předlohy stylu umožňuje zobrazit a použít textové a odstavcové předlohy stylu.

Paleta Barvy

Paleta **Barvy** umožňuje zobrazit a použít barvy definované v aktivním projektu. Tlačítka na vrchu palety umožňují vytvoření, upravení a odstranění barev.

Uživatelé vytvářejí barvy v dialogu **Barvy** (**Upravit > Barvy**). Další informace, viz "*Práce s barvami*".



V paletě Barvy můžete zobrazit a použít barvy.

Paleta Sdílený obsah

Paleta **Sdílený obsah** umožňuje pracovat s objekty a obsahem, které jsou uloženy v knihovně sdíleného obsahu. Další informace, viz "*Práce se sdíleným obsahem*".



Paleta Sdílený obsah umožňuje pracovat s objekty a obsahem v knihovně sdíleného obsahu.

Paleta Soutisk

Paleta **Soutisk** umožňuje zobrazit a manipulovat s nastavením soutisku pro zvolené objekty. Další informace, viz "*Práce se soutiskem*".

			×
 Soutisk 			-
Pozadí:	Výchozí	0.144 pt	1
Vnitřek rámu:	Výchozí		
Střed rámu:	Výchozí		
Vnějšek rámu:	Výchozí		
Spára uvnitř;	Výchozí		
Spára vně:	Výchozí		
Text:	Výchozí		

Paleta Soutisk umožňuje zobrazit a manipulovat s nastavením soutisku.

Paleta Seznamy

Paleta **Seznamy** pomáhá zobrazit a generovat seznamy. Tato funkce je užitečná pro vytvoření například tabulek obsahu. Seznamy můžete vytvořit v dialogu **Seznamy** (**Upravit > Seznamy**).

Rozevírací nabídka **Název seznamu** umožňuje vybrat z různých seznamů definovaných v aktivním projektu a tlačítko **Aktualizovat** umožňuje obnovit seznam aktuálně zobrazený v paletě.

Tlačítko **Najít** umožňuje vyhledat položky v paletě **Seznamy**. Můžete rovněž vyhledat slovo nebo nadpis pouhým poklepáním na paletu.

Tlačítko **Sestavit** umožňuje vložit aktivní seznam do aktivního textového řetězu. Pokud již seznam v řetězu existuje, můžete jej pouze aktualizovat a nevkládat další kopii. Pro automatické použití předloh stylu na seznam použijte **Formátovat jako**.



Paleta Seznamy umožňuje vytvářet například tabulky obsahů.

Paleta Informace o profilu

Paleta **Informace o profilu** umožňuje zobrazit a aktualizovat nastavení správy barev pro obrázky. Další informace, viz "*Správa barev*".

▼ Informace o	profilu	
Druh obrázku: Druh souboru:	Stupně šedi TIFF	
Prostor barev:	Šedý	
<u>P</u> rofil:	Gray Gamma 2:2+	
<u>R</u> enderování:	Vnímatelné	
Prevod bar	ev do cílu šedé	

Paleta Informace o profilu umožňuje přesně upravit nastavení správy barev pro obrázky.

Paleta Piktogramy

Paleta **Piktogramy** poskytuje snadný přístup ke všem znakům ve všech písmech na počítači. Můžete zobrazit všechny znaky ve zvoleném písmu nebo zúžit výběr zvolením možnosti v rozevírací nabídce. Znaky můžete do textového řetězu vložit poklepáním. Do oblasti **Oblíbené piktogramy** ve spodní části palety můžete ukládat často používané znaky a mít k nim snadný přístup.


Paleta Piktogramy poskytuje snadný přístup ke všem znakům ve všech písmech.

Paleta Hypertextové odkazy

Paleta **Hypertextové odkazy** umožňuje nastavit hypertextové odkazy na texty a obrázky. Přestože hypertextové odkazy samozřejmě nejsou funkční v sestavách pro tisk, budou funkční po exportování sestavy do formátu PDF a po exportování sestavy pro web do formátu HTML. Více informací naleznete v části "*Hypertextové odkazy*".



Paleta Hypertextové odkazy umožňuje nastavit hypertextové odkazy na texty a obrázky.

Paleta Rejstřík

Paleta **Rejstřík** umožňuje označit text pro vložení do rejstříků. Při vytváření rejstříku (**Služby** > **Sestavit rejstřík**) jsou všechny značky vytvořené z palety **Rejstřík** automaticky převedeny do přizpůsobitelného rejstříku. Další informace, viz "*Práce se seznamy*".



Paleta Rejstřík umožňuje označit text, který bude obsažen do automaticky generovaných rejstříků.

Paleta Vrstvy

Paleta **Vrstvy** umožňuje vytvořit vrstvy, upravit vlastnosti vrstvy, nastavit, zda se vrstva bude zobrazovat a tisknout, a přesouvat objekty mezi vrstvami. Další informace, viz "*Práce s vrstvami*".

🔻 Vrstvy	P
4 B B	đ
👁 🔒 🛛 Vrstva	
👁 🔳 Výchozí	/0

Paleta Vrstvy umožňuje pracovat s vrstvami a objekty na těchto vrstvách.

Paleta Obrázkové efekty

Paleta **Obrázkové efekty** umožňuje aplikovat na obrázky efekty, například úpravy ostrosti a kontrastu. Tato paleta se zobrazí jen v případě, že je nainstalován doplněk QuarkVista. Další informace, viz "*Použití obrázkových efektů*".



Paleta Obrázkové efekty umožňuje do obrázků v sestavě aplikovat různé vizuální efekty.

Paleta PSD Import

Paleta **PSD Import** umožňuje nastavit zobrazení importovaných souborů programu Photoshop (PSD). Další informace, viz "*Práce s obrázky PSD*".





Skupiny palet a sady palet

QuarkXPress nabízí dvě funkce pro správu palet: skupiny palet a sady palet.

Použití skupin palet

Funkce Skupiny palet umožňuje kombinovat několik palet do jedné.



Tato skupina palet zobrazí palety **Předlohy stylu, Barvy** a **Seznamy** v jedné paletě, což ergonomicky šetří prostor a nadále poskytuje snadný přístup k funkcím.

Pro připojení palety do skupiny palet stiskněte Control+ klepněte / klepněte pravým tlačítkem na název skupiny palet a vyberte dosud neoznačený název palety. Pokud přidáte paletu, která je již zobrazena, paleta se přesune a stane se součástí skupiny palet. Pro uvolnění palety ze skupiny palet stiskněte Control+ klepněte / klepněte pravým tlačítkem na název palety a zvolte **Odloučit [název palety]**.

Použití sad palet

Funkce Sady palet umožňuje uložit a znovu vyvolat polohu a stav všech otevřených palet a knihoven, takže můžete snadno přepínat mezi konfiguracemi palet.

Pro vytvoření sady palet nejdříve otevřete všechny palety, které potřebujete pro konkrétní úkol, a skryjte všechny ostatní palety. Poté zvolte **Okno > Sady palet > Uložit sadu palet jako** pro zobrazení dialogu **Uložit sadu palet jako**. Zadejte název a volitelně přiřaďte klávesovou zkratku sady palet.

Pro vyvolání sady palet zvolte **Okno > Sady palet > [název sady palet]** nebo stiskněte klávesovou zkratku definovanou pro požadovanou sadu palet.

Nastavení sestavy

Po otevření projektu máte okamžitý přístup k několika základním funkcím v levém spodním rohu okna projektu.



Nastavení sestavy

- 1 Lupa: Zadejte procento změny velikosti zobrazení nebo vyberte hodnotu z rozevírací nabídky.
- 2 Číslo stránky: Do pole Číslo stránky zadejte číslo stránky nebo vyberte stránku ze seznamu stránek, který se zobrazí po klepnutí na trojúhelník směřující nahoru umístěný vedle pole.
- 3 Předchozí stránka: Přejde k předchozí stránce.
- 4 Další stránka: Přejde k následující stránce.
- 5 Přepínání předlohy stránky: Přepínejte mezi stránkou aktivní sestavy a její předlohou stránky.
- 6 Rozdělit zobrazení svisle: Zobrazí sestavu ve dvou samostatných panelech nad sebou.
- 7 Rozdělit zobrazení vodorovně: Zobrazí sestavu ve dvou samostatných panelech vedle sebe.
- 8 Export: Zobrazí stejné možnosti exportu, jaké jsou dostupné po zvolení Soubor > Export.
- 9 Náhled: Zobrazí náhled sestavy pro web nebo interaktivní sestavy, jak se zobrazí po exportu. K dispozici je pouze při práci na sestavě pro web nebo interaktivní sestavě.
- Klepnutím na trojúhelník vedle pole Číslo stránky zobrazíte miniatury všech stránek v sestavě. Uživatelé Mac OS mohou pokračovat klepnutím na trojúhelník pro zvětšení miniatur.

Rozdělení okna

Po rozdělení okna na dva nebo více panelů můžete zobrazit jeden projekt současně ve více panelech a uvidíte všechny prováděné změny ve všech panelech současně. V jednotlivých panelech můžete dokonce použít různé režimy zobrazení, takže v jednom panelu můžete provádět své úpravy, které v reálném čase budou aktualizovány ve druhém. Okno můžete několikrát rozdělit vodorovně i svisle.



Po rozdělení okna můžete vidět svou práce současně v různém zvětšení.

Okno můžete rozdělit třemi způsoby:

- Zvolte Okno > Rozdělit okno > Vodorovně nebo Okno > Rozdělit okno > Svisle.
- Klepněte na rozdělovací pruh po pravé straně posuvníku (pro svislé rozdělení) nebo na vrchol posuvníku (pro vodorovné rozdělení).
- Klepněte na ikony rozdělení obrazovky v panelu ovládacích prvků sestavy ve spodní části okna projektu.

Po rozdělení okna můžete změnit šířku a výšku panelů přetažením okrajů mezi panely.

Pro odstranění rozdělení z okna použijte některý z následujících postupů:

- Zvolte Okno > Rozdělit okno > Odebrat vše.
- Přetáhněte okraj rozděleného panelu na stranu okna.

Vytvoření okna

Chcete-li vytvořit k zobrazení aktivního projektu nové okno, zvolte Okno > Nové okno.

Pokud k projektu otevřete více oken a následně okna začnete zavírat, budete vyzvání k uložení projektu teprve při pokusu zavřít poslední okno projektu.

Projekty a sestavy

O souborech programu QuarkXPress se hovoří jako o *projektech* a každý projekt obsahuje jednu nebo více *sestav*. Každá sestava je uložena v projektu a každý projekt obsahuje nejméně jednu sestavu. Každá sestava může obsahovat nejvíce 2000 stránek a může být velká až 48" x 48" (nebo 24" x 48" pro dvojstránky). Projekt může obsahovat omezený počet sestav.

Protože v jednom souboru může být uloženo více sestav, můžete snadno sdílet obsah mezi různými verzemi dokumentu — například dopis s identickým obsahem ve formátech stránky US letter a A4. Projekt QuarkXPress může obsahovat tři typy sestav: Tisk, Web a Interaktivní. Jeden projekt můžete použít pro vytvoření obsahu pro různá média — například tisk, PDF, SWF a HTML.

Práce na projektech

Chcete-li vytvořit projekt, zvolte Soubor > Nový > Projekt. Otevře se dialogové okno Nový projekt.

Nový projekt				×
<u>N</u> ázev projektu	i: Sestava 1			
Tat	: Tisk		jednoduchý ormulářový režim	
Stránka		Vodítka okra	aju	
<u>V</u> elikost:	Letter 🔽	Nahoře:	0.5"	
<u>š</u> ířka:	8.5"	D <u>o</u> le:	0.5"	
V <u>ý</u> ška:	11"	<u>V</u> levo:	0.5"	
Orientace:	<u>N</u> a výšku ○ Na výšku	<u>V</u> pravo:	0.5"	
		Voditka slou	pců	
Dvoustránk	×	<u>S</u> loupců:	1	
📃 <u>T</u> extový rá	meček	Mezi sloupci:	0.167"	
		Budiž	Zrušit	

Dialog Nový projekt sestavy pro tisk

Každý projekt programu QuarkXPress obsahuje nejméně jednu sestavu. To znamená, že při vytvoření projektu musíte specifikovat výchozí sestavu souboru. Můžete použít výchozí název sestavy nebo

PROJEKTY A SESTAVY

zadat nový název sestavy do pole Název sestavy. Chcete-li určit typ výchozí sestavy, zvolte v rozevírací nabídce Typ položku Tisk, Web nebo Interaktivní.

Více informací o sestavách pro web, viz "Sestavy pro web."

Více informací o interaktivních sestavách, viz "Interaktivní sestavy."

Standardně se v horní části okna projektu zobrazí karta pro každou sestavu v projektu. Chcete-li zakázat zobrazování těchto karet, označte možnost **Režim jedné sestavy**. (I nadále můžete přidávat do projektu sestavy, ale tím se vypne režim jedné sestavy.)

Projekt vytvořený v libovolné jazykové verzi programu QuarkXPress je možné upravovat, tisknout a ukládat do jiných jazykových verzí programu QuarkXPress. Všechny dostupné slovníky pro kontrolu pravopisu a pravidel dělení jsou podporovány každou jazykovou edicí. Avšak texty používající funkce specifické pro Východní Asii (například rubi text, sady písem a skupiny znaků) nelze upravovat v jazykových verzích programu QuarkXPress, které nejsou určeny pro Východní Asii.

Možnosti sestav pro tisk

Ovládací prvky v oblasti **Stránka** umožňují nastavit velikost a orientaci stránky pro výchozí sestavu. Zaškrtávací pole **Dvoustránky** umožňuje vytvářet archy a zaškrtávací pole **Automatický text** umožňuje na výchozí předlohu stránky sestavy přidat textový rámeček. Prvek **Vodítka okrajů** ovládá nastavení výchozích okrajů sestavy a ovládací prvky v oblasti **Vodítka sloupců** umožňují vytvořit standardní stránku obsahující více sloupců.

Možnosti sestav pro web

Ovládací prvky v oblasti **Barvy** umožňují nastavit výchozí barvy pro barvu pozadí stránky a pro odkazy. Ovládací prvky v oblasti **Sestava** umožňují nastavit výchozí šířku stránky a určit, zda je šířka stránky variabilní. Ovládací prvky **Obrázek na pozadí** můžete použít pro importování obrázkového souboru na pozadí stránky.

Nový projekt		X
Název projektu	: Sestava 1	
Тур	: Web	Jednoduchý formulářový režim
Barvy		Sestava
Pozadí:	🗆 Bílá 💌	Šířka stránky: 600 px 💉
Odkaz:	🗖 Web modrá 🛛 💌	📃 Proměnná šířka stránky
Navštívený odkaz:	🔲 Web nac 💌	Šířka; 100%
Aktivní propojení:	📕 Web červená 🐱	Minimum: 300 px
🗌 Obrázek na	a pozadí:	Prohlížet
0	pakovat: Není	~
		Budiž Zrušit

Dialog Nový projekt sestavy pro web

Uložení a pojmenování projektu QuarkXPress

Při prvním ukládání projektu QuarkXPress se zobrazí dialog **Uložit jako**. Toto dialogové okno použijte pro určení názvu projektu, úložiště a typu.

Při ukládání projektu QuarkXPress můžete vybrat možnost v rozevírací nabídce **Druh/Uložit jako typ**:

- Vyberte Projekt pro uložení projektu, který můžete upravit.
- Zvolte Šablona projektu pro uložení projektu ve verzi jen pro čtení.

Exportování sestav a projektů

Chcete-li exportovat jednu nebo více sestav v aktivním projektu, zvolte **Soubor > Export > Sestava** jako projekt. Do pole Uložit jako zadejte název a vyberte umístění.

Pro vyexportování všech sestav v projektu označte možnost **Zvolit vše** v oblasti **Sestavy**. Chcete-li vyexportovat jednotlivé sestavy, označte je v této oblasti.

Pro vyexportování zvolených sestav, aby je bylo možné otevřít ve starších verzích aplikaci QuarkXPress, zvolte v rozevírací nabídce **Verze** položku **7.0**.

Práce se sestavami

Přepínání mezi sestavami, přidání sestav, duplikování sestav a odstranění sestav je snadné.

Chcete-li přepínat mezi sestavami, použijte kartu na vrcholu okna projektu.

Pro přidání sestavy do aktivního projektu zvolte **Sestava > Nová** nebo klepněte na kartu sestavy a v její kontextové nabídce klepněte na **Nová**.

Pro duplikování sestavy zobrazte sestavu, kterou chcete duplikovat, a vyberte **Sestava > Duplikovat** nebo vyberte **Duplikovat** v kontextové nabídce karty **Sestava**.

Chcete-li změnit vlastnosti sestavy, zobrazte sestavu, vyberte **Sestava > Vlastnosti sestavy** nebo zvolte **Vlastnosti sestavy** v kontextové nabídce karty **Sestava**. Otevře se dialogové okno **Vlastnosti sestavy**.

Pro odstranění sestavy zobrazte sestavu a vyberte **Sestava > Smazat** nebo vyberte **Smazat** v kontextové nabídce karty **Sestava**.

Pokud použijete následující příkazy, použije se do výstupu pouze aktivní sestava:

- Soubor > Export > PDF
- Soubor > Export > Stránku do EPS
- Soubor > Sbalit
- Soubor > Tisk
- Soubor > Export > HTML (pouze sestavy pro web)

Vrstvy se použijí na sestavu, která je aktivní při jejich vytvoření a upravování.

Pokud provedete akci na úrovni projektu (Upravit > Odvolat), akce je přidána do Historie odvolaných akcí ve všech sestavách.

PROJEKTY A SESTAVY

Při kontrole pravopisu (nabídka Služby) QuarkXPress zkontroluje pouze aktivní sestavu.

Funkce Hledat/zaměnit (nabídka Upravit) umí prohledat pouze aktivní sestavu.

Zdroje na úrovni projektu a sestavy

Některé zdroje jsou definovány na úrovni projektu a jiné jsou definovány na úrovni sestavy.

Zdroje na úrovni projektu

Zdroje na úrovni projektu je možné použít pro každou sestavu v projektu a jsou stejné v každé sestavě, ve které jsou použity. Zdroje na úrovni projektu zahrnují předvolby aplikace, předlohy stylu, barvy, D+V, seznamy, linky, kaskádové nabídky (pouze sestavy pro web), meta značky (pouze sestavy pro web) a nabídky (pouze sestavy pro web).

Přestože definice každého vámi vytvořeného seznamu může být použita v libovolné sestavě projektu, seznam se při vytváření vykreslí pouze z aktivní sestavy.

Zdroje na úrovni sestavy

Zdroje na úrovni sestavy mohou být jedinečné pro každou sestavu v projektu. Mezi zdroje na úrovni sestavy patří následující:

- Předvolby sestavy (QuarkXPress/Upravit > Předvolby > Sestava nebo Sestava pro web)
- Nastavení vyrovnání (Služby > Upravit prostrkání) (pouze sestavy pro tisk)
- Nastavení prostrkání (Služby > Upravit vyrovnání) (pouze sestavy pro tisk)
- Výjimky dělení (Služby > Výjimky dělení)
- Nastavení soutisku (Okno > Zobrazit soutisk) (pouze sestavy pro tisk)
- · Hodnoty lupy

Práce s vodítky

Vodítka jsou netisknutelné linky, které pomáhají pro zarovnání objektů a textů v sestavě. K dispozici jsou dva druhy vodítek: *Vodítka pravítek* a *vodítka sloupců a okrajů*.

Sítě návrhu jsou netisknutelná vodítka, která můžete použít pro zarovnání objektů a textů v závislosti na velikosti a poloze textu.

Další informace, viz "Doplněk Guide Manager Pro" a "Seznámení se sítěmi návrhu".

Vodítka sloupců a vodítka okrajů

Vodítka sloupců a vodítka okrajů ukazují vnější okraje stránky a polohu pro umístění sloupců (pokud jsou použity).

QuarkXPress automaticky vkládá vodítka sloupců a vodítka okrajů do všech nových sestav pro tisk. Jejich polohu můžete upravit v polích **Vodítka sloupců** a **Vodítka okrajů** v dialogu **Nový projekt** (**Soubor > Nový > Projekt**) nebo v dialogu **Nová sestava** (**Sestava > Nová**).

Je-li v okně projektu zobrazena předloha stránky, můžete použít dialog **Vodítka a síť předlohy** (**Stránka > Vodítka a síť předlohy**) pro změnu umístění vodítek sloupců a vodítek okrajů. Pokud

označíte možnost **Automatický textový rámeček** v dialogu **Nový projekt** (Soubor > Nový > **Projekt**) nebo v dialogu **Nová sestava** (Sestava > Nová), použijí se hodnoty zadané v oblasti **Vodítka okrajů** pro definování velikosti a umístění automatického textového rámečku.

Informace o vytváření vodítek sloupců a vodítek okrajů, viz "Nastavení sítě předlohy stránky".

Další informace, viz "Doplněk Guide Manager Pro".

Vodítka pravítek

Vodítka pravítek (nebo jednoduše "vodítka") jsou netisknutelné linky, které můžete ručně nastavit. Vodítka můžete vytvořit jejich vytažením z vodorovného nebo svislého pravítka (**Zobrazit** > **Pravítka**). Vodítka můžete vytvořit na předloze stránky a na samostatných stránkách sestavy.

- Pro vytvoření vodorovného vodítka klepněte na horní pravítko; po zobrazení ukazatele ‡ přetáhněte vodítko na požadovanou pozici na stránce. Pro vytvoření svislého vodítka klepněte na svislé pravítko a po zobrazení ukazatele + přetáhněte vodítko na požadovanou pozici na stránce. Je-li při přetahování vodítka otevřena paleta Míry, je poloha vodítka oznamována v poli X (svislá vodítka) nebo Y (vodorovná vodítka).
- Pokud při vytváření vodorovného vodítka uvolníte tlačítko myši a ukazatel je umístěn nad pracovní plochou, vodítko se roztáhne napříč pracovní plochou a všemi stránkami archu. Pokud uvolníte tlačítko myši, je-li svislé vodítko umístěno nad stránkou dokumentu, vodítko se zobrazí pouze na této stránce.
- Pro změnu polohy vodítka na něj klepněte a po zobrazení ukazatele vodítka jej přetáhněte na jiné místo. Můžete rovněž na vodítko poklepat při zvoleném nástroji Objekt a zadat novou polohu do dialogu funkce Guide Manager Pro.
- Pro odstranění vodítka jej přetáhněte ven ze stránky.
- Pro odstranění všech vodítek ze stránky posuňte stránku tak, aby byla vidět jen její část, poté stiskněte Option / Alt a přetáhněte vodítko zpět na pravítko.
- Pro odstranění všech vodítek z pracovní plochy archu posuňte pracovní plochu tak, aby se zobrazila jen její část, stiskněte Option / Alt a klepněte na část pravítka.

Viz dále "Doplněk Guide Manager Pro".

Přichycení k vodítkům

QuarkXPress umožňuje okolo vodítek vytvořit "magnetické pole", takže pokud do blízkosti vodítka přetáhnete objekt, automaticky se k vodítku přitáhne. Tato funkce se nazývá **Magnetická vodítka** (nabídka **Zobrazit**) a šířka magnetického pole se nazývá **Dosah magnetu**.

Chcete-li upravit dosah magnetu ovládacími prvky programu QuarkXPress, ověřte, že je označena možnost **Zobrazit** > **Magnetická vodítka**. Chcete-li určit vzdálenost, vyberte

QuarkXPress/Upravit > **Předvolby** > **Sestava pro tisk** > **Vodítka a síť** a do pole **Dosah magnetu** zadejte vzdálenost v pixelech.

Můžete rovněž zvolit **Zobrazit > Přichytit k sítím stránky** pro vynucené zarovnání objektů na síť předlohy stránky. Hodnota v poli **Dosah magnetu** se použije i na síť předlohy stránky. Další informace, viz "*Přichycení objektů k síti návrhu*".

Odvolání a opakování akcí

Příkaz **Odvolat** (nabídka **Upravit**) vrací zpět poslední akci provedenou s objektem. Pokud například nechtěně vyjmete obrázkový rámeček, příkaz **Odvolat** vrátí obrázkový rámeček ze schránky zpět do sestavy. Příkaz **Opakovat** (nabídka **Upravit**) umožňuje zopakovat akci, kterou jste vrátili zpět.

Zvolte **Upravit** > **Odvolat** (Command+Z / Ctrl+Z) pro odvolání poslední provedené akce. Položka nabídky identifikuje specifickou akci, kterou je možné odvolat. Například příkaz **Odvolat smazání** je k dispozici v nabídce **Upravit** po použití příkazu **Objekt** > **Smazat**. Není-li funkce **Odvolat** dostupná, je zobrazen pouze šedý text **Nelze vrátit zpět**.

Pro opakované provedení akce zvolte po odvolání akce **Upravit > Opakovat** (Command+Shift+Z / Ctrl+Y).

Rámečky, linky a tabulky

Abyste vytvořili úspěšný vzhled stránky, musíte mít prostředek k uspořádání textu a obrázků rámečky. Rámečky jsou objekty, které mohou obsahovat text nebo obrázky; mohou být vytvořeny i tak, aby neobsahovaly nic. Ohraničení rámečku dává textu a obrázkům specifický tvar, velikost a místo na stránce.

Seznámení s objekty a obsahem

QuarkXPress pracuje na bázi objektů (kontejnerů) a obsahu (toho, co je uvnitř objektů).

Objekty jsou stavební bloky sestavy stránky. Nástroj **Objekt** \circledast umožňuje přesouvat, měnit velikost, otáčet, měnit tvar, vyjmout, kopírovat a vložit objekty.

Základní typy objektů jsou tyto:

- Rámečky mohou být textové, obrázkové nebo bez obsahu. Rámečky mohou mít různé tvary, jsou například obdélníkové, oválné a Bézierovy.
- Linky mohou být "obyčejné" linky a textové cesty (ty mohou obsahovat text). I linky mohou být buď přímé nebo Bézierovy.
- Skupiny jsou sady objektů, které byly "slepeny" k sobě, takže je s nimi možné manipulovat jako s jedním objektem.
- Tabulky --- mohou obsahovat text i obrázky.
- Formuláře umožňují vytvářet HTML formuláře (pouze sestavy pro web).
- Ovládací prvky formuláře umožňují vytvářet ovládací prvky HTML formuláře (pouze sestavy pro web).

Obsah tvoří většinou text a obrázky. Pro vytvoření sestavy musíte typicky nakreslit několik textových a obrázkových rámečků a poté do nich vložit text a obrázky.

Protože objekty a obsah jsou různé, používejte pro manipulaci s nimi odlišné nástroje:

 Nástroj Textový obsah I umožňuje vytvořit obdélníkové textové rámečky a formátovat text v textových rámečcích nebo na textových cestách. Nástroj Textový obsah můžete použít pro vyjmutí, zkopírování a vložení textu.

 Nástroj Obrázkový obsah umožňuje vytvářet obdélníkové obrázkové rámečky a manipulovat s obrázky v obrázkových rámečcích. Nástroj Obrázkový obsah můžete použít pro vyjmutí, zkopírování a vložení obrázků.

Seznámení s úchyty

Ohraničující rámečky zvolených textových cest, linek a rámečků mají malé bílé čtverečky nazývané *úchyty objektu*. Tyto úchyty můžete použít pro změnu velikosti a otočení zvoleného objektu.

Úchyty objektu

Pro změnu velikosti objektu klepněte na úchyt objektu a zatáhněte za něj. Pro otočení objektu klepněte hned vedle rohového úchytu objektu (zvenku). Ukazatel myši se při pohybu přes něj nebo v jeho blízkosti změní a ukazuje, které akce můžete provádět:



Úchyty objektu můžete použít pro změnu velikosti a otočení objektu.

Úchyty obrázku

Zvolíte-li nástroj **Obrázkový obsah** a klepnete na obrázkový rámeček obsahující obrázek, zobrazené velké kruhy představují úchyty obrázku. Tento typ úchytů se nazývá *úchyty obrázkového obsahu*. Když klepnete na některou část obrázku v rámečku, můžete použít ukazatel přesunutí (^{III}) pro změnu polohy obrázku v rámci jeho rámečku.



Obrázkový rámeček se zobrazenými úchyty obrázkového obsahu

Úchyty obrázkového obsahu se zobrazí, i když zvolený obrázek přesahuje velikost jeho rámečku (viz ukázka nahoře). Obrázek se zobrazí i mimo ohraničující rámeček. Obrázek můžete oříznout změnou velikosti obrázkového rámečku.

Úchyty obrázkového obsahu můžete použít pro změnu velikosti nebo otočení obrázku, aniž by došlo ke změně velikosti nebo úhlu jeho obrázkového rámečku.

- Ukazatele změny velikosti:
- Ukazatele otáčení: f いかうすいてい



Otočený obrázek v neotočeném rámečku

Chcete-li přesunout obrázkový rámeček nebo vidět, jak by vypadala jeho oříznutá část bez průhledného překrytí, stiskněte klávesu Command / Ctrl. Tím se dočasně skryje překrytí a umožní operace s rámečkem, jako by byl zvolen nástroj **Objekt**.

Pokud klepnete se zvoleným nástrojem Obrázkový obsah do místa, kde se překrývá úchyt obrázkového rámečku a úchyt obrázkového obsahu, a začnete jej přesouvat, pouze obrázek změní velikost nebo bude otočen. Chcete-li pohybovat úchytem objektu, zvolte nástroj Objekt.

Seznámení s Bézierovými tvary

Před změnou tvaru Bézierových rámečků a linek se ujistěte, že chápete následující definice.

Bod: Bod propojuje dva úseky linky a definuje, kde úsek linky začíná a končí. Body spojující křivky mají táhla, kterými je možné měnit tvar křivky. QuarkXPress nabízí tři druhy bodů: rohový, hladký a symetrický.

Rohový bod: Rohový bod propojuje dvě přímé linky, přímou linku a křivku nebo dvě nespojité křivky. U křivek je možné táhly rohového bodu manipulovat nezávisle, většinou pro vytvoření ostrého přechodu mezi dvěma úseky:

/AR

Příklady rohových bodů

Hladký bod: Hladký bod propojuje dvě křivky a vytváří spojitou křivku. Táhla křivky vždy spočívají na rovné lince vedoucí bodem, ale jejich délku je možné nastavit nezávisle:



Hladký bod

Symetrický bod: Symetrický bod propojuje dvě křivky a vytváří spojitou křivku. Výsledek je podobný hladkému bodu, ale táhla křivky jsou od bodu vždy stejně dlouhá:



Symetrický bod

Táhla křivky: Táhla křivky vystupují z obou stran bodu a nastavují tvar křivky:



Táhla křivky (vlevo nahoře)

Úseky linky: Úseky linky jsou přímky nebo křivky umístěné mezi dvěma body:

10

Úseky linky

Je-li na aktivní Bézierův rámeček nebo linku umístěn nástroj **Zvolit bod**, mohou se zobrazit různé ukazatele, které informují, zda můžete zvolit bod, táhla křivky nebo úsek linky. Klepnutím a zatažením za ukazatel změníte tvar Bézierova rámečku nebo linky.

- Chcete-li změnit celý tvar, vyberte jinou možnost v podnabídce Objekt > Tvar.
- Při práci s nástrojem Bézierovo pero Z přidáte bod do Bézierova rámečku klepnutím na úsek linky.
 Případně použijte nástroj Přidat bod 2.
- Při práci s nástrojem Bézierovo pero 2 odstraníte bod z Bézierova rámečku klepnutím na bod.
 Případně použijte nástroj Odebrat bod 2.
- Při práci s nástrojem Bézierovo pero [™] zkonvertujete bod na jiný druh bodu stisknutím Option+klepnutím / Alt+klepnutím na bod. Případně použijte nástroj Konvertovat bod [™].
- Při práci s nástrojem Bézierovo pero 2 můžete přesunout bod nebo změnit tvar úseku linky stisknutím Command+zatažením / Ctrl+zatažením za bod nebo úsek linky.
- Chcete-li zvolit křivky nebo body, takže je můžete přesunovat nebo odstranit, použijte nástroj Zvolit bod ⁽⁵⁾. Stiskněte Shift a klepnutím vyberte více bodů. Option+klepnutí/Alt+klepnutí na bod pro vytvoření symetrie.

Práce s rámečky

K dispozici jsou tři druhy rámečků: Textové rámečky, obrázkové rámečky a rámečky bez obsahu (rámečky, které mají obsah **Žádný**). Všechny tři druhy rámečků mohou mít nastavenu barvu, sytost, prolnutí a rámy. Když nakreslíte textový rámeček, obrázkový rámeček nebo rámeček bez obsahu, dostupné ovládací prvky závisí na typu vytvořeného rámečku. Můžete ale importovat texty do obrázkových rámečků, které obsahují obrázky, nebo importovat obrázky do textových rámečků, které obsahují text. Kromě změny typu obsahu můžete měnit i tvar a ostatní vlastnosti rámečku.

Vytvoření textových a obrázkových rámečků

Rámečky lze vytvářet třemi způsoby:

- Pro vytvoření *prázdného rámečku* (tedy rámečku, který je možné změnit na obrázkový nebo textový) vyberte nástroj Obdélníkový rámeček , Oválný rámeček nebo Hvězdicový rámeček , klepněte na stránku a posouvejte myší. Při kreslení prázdného rámečku můžete nastavit textový obsah stisknutím T. Při kreslení prázdného rámečku můžete nastavit obrázkový obsah stisknutím R.
- Chcete-li vytvořit obdélníkový textový nebo obrázkový rámeček, zvolte nástroj Textový obsah anebo Obrázkový obsah , klepněte na stránku a posouvejte myší.
- Pro vytvoření Bézierova rámečku použijte nástroj Bézierovo pero 12 Více informací, viz "Vytvoření Bézierových rámečků".
- Pro vynucené zformování obdélníkového rámečku na čtverec a oválného rámečku na kružnici stiskněte při posouvání myši klávesu Shift.

Rámečky můžete vytvářet těmito nástroji:

Pro změnu prázdného rámečku na textový stiskněte Command+E / Alt+E a naimportujte textový soubor.

Pro změnu prázdného rámečku na obrázkový stiskněte Command+E / Alt+E a naimportujte obrázkový soubor.

Roh obdélníkového rámečku můžete změnit na zaoblený, vydutý a zkosený v podnabídce **Objekt** > **Tvar** nebo v rozevírací nabídce **Styl rohu** na paletě **Míry**. Zaoblené rohy můžete přidat a upravit zadáním hodnot do pole **Zaoblení rohu** (karta **Objekt** > **Změnit** > **Rámeček**). Můžete rovněž použít pole **Zaoblení rohu rámečku** na kartě **Klasický** nebo **Rozmístit** na paletě **Míry**.

Vytvoření Bézierových rámečků

Nástroj **Bézierovo pero** w umožňuje kreslit vícehranné Bézierovy rámečky a linky, které mají přímé a zakřivené úseky (viz "*Seznámení s Bézierovými tvary*").

Postup kreslení Bézierova rámečku:

- 1 V paletě Nástroje zvolte nástroj Bézierovo pero 2. Přesuňte ukazatel + na libovolné místo na stránce a klepnutím vytvořte první bod.
- 2 Přesuňte ukazatel na místo, kde chcete vytvořit další bod. Chcete-li omezit pohyb ukazatele v úhlu 45 stupňů relativně ke stránce, stiskněte Shift.
- 3 Klepnutím vytvoříte body a úseky linky.
- Klepnutím na bod bez dalšího posouvání myši vytvoří přímou linku a rohový bod. Chcete-li vytvořit zakřivený úsek a hladký bod, klepněte a přetáhněte ukazatel na místo, kam chcete umístit další bod. Zobrazí se bod se dvěma táhly. Zatažením za táhla křivky můžete měnit velikost a tvar křivky. Stisknete-li při posouvání klávesu Option / Alt, vytvoříte zakřivený úsek a rohový bod.
- 4 Podle potřeby při kreslení upravte Bézierův tvar.
- · Pro přidání bodu do existujícího úseku klepněte na úsek linky, kam chcete bod umístit.
- Pro odstranění bodu z aktivního úseku klepněte při jeho kreslení na požadovaný bod.
- 5 Pro uzavření rámečku zavřete cestu umístěním ukazatele myši nad začátek linky a po zobrazení ukazatele Zavřít rámeček ♣c na něj klepněte.
- Pokud jsou aktivní některé kreslicí nástroje, můžete stisknutím Command / Ctrl dočasně přepnout na nástroj Zvolit bod. Je-li nástroj Zvolit bod aktivní, můžete stisknout Command+Option / Ctrl+Alt pro dočasné přepnutí na nástroj Objekt.

Změna velikosti rámečků

Velikost jakéhokoli rámečku můžete změnit upravením velikosti jeho ohraničujícího rámečku. Ohraničující rámeček není tisknutelný a má obdélníkový tvar, který obaluje každý rámeček. *Seznámení s úchyty* vymezují ohraničující rámeček. Nejlepší způsob, jak zobrazit ohraničující rámeček, je použití nástroje **Objekt** pro zvolení úchytů objektu na Bézierově rámečku.

Velikost aktivních rámečků můžete změnit pomocí některé z těchto metod:

 rámečku. Stisknutím Option/Alt změníte velikost rámečku od středu. Stisknutím Command / Ctrl změníte spolu s velikostí rámečku i jeho obsah.

- Zadejte hodnoty do polí Š a V na kartě Klasický nebo Rozmístit palety Míry pro změnu šířky a výšky a poté stiskněte Return / Enter.
- Zvolte Objekt > Změnit (Command+M / Ctrl+M) a poté klepněte na kartu Rámeček. Zadejte hodnoty do polí Šířka a Výška pro přesnou změnu velikosti rámečku a poté klepněte na OK.

Změna tvaru rámečků

Tvar rámečku můžete změnit třemi způsoby:

- Můžete změnit celý tvar vybráním jiné možnosti v podnabídce Objekt > Tvar.
- Můžete přidat a upravit zaoblené rohy u obdélníkových rámečků zadáním hodnot do pole Zaoblení rohu (karta Objekt > Změnit > Rámeček). Můžete rovněž použít pole Zaoblení rohu rámečku na kartě Klasický nebo Rozmístit na paletě Míry.
- Tvar Bézierových rámečků můžete změnit přesunutím bodů, táhel křivek a úseků linek. Více informací, viz "Seznámení s Bézierovými tvary".

Přidání rámů k rámečkům

Rámy jsou ozdobná ohraničení, která je možné použít na jakýkoli typ rámečku. K ovládacím prvkům rámu aktivního rámečku se lze dostat několika způsoby:

- Volbou Objekt > Rám zobrazte kartu Rám dialogu Změnit.
- Zobrazte kartu Rám palety Míry.

Ovládacími prvky na těchto kartách můžete nastavit styl, šířku, barvu a krytí rámu. Pokud styl rámu obsahuje i spáru, lze zadat její barvu a krytí.

V dialogu **Linky** (nabídka **Upravit**) si můžete vytvořit vlastní styly rámu a zadat nastavení rámu v nabídce Styly objektů. Další informace o Stylech objektu najdete v kapitole "*Doplněk Item Styles* (*Styly objektu*)".

Použití barev do rámečků

Při nastavování barvy pozadí do aktivních rámečků postupujte takto:

- Zvolte Objekt > Změnit (Command+M / Ctrl+M), klepněte na kartu Rámeček a poté použijte ovládací prvky v oblasti Rámeček.
- Otevřete paletu Barvy (Okno > Barvy), klepněte na tlačítko Barva pozadí a poté použijte ovládací prvky na paletě.
- Použijte ovládací prvky z karty Classic na paletě Míry.

Ovládací prvky v těchto kartách a paletě jsou tyto:

- Barva rámečku: Umožňuje specifikovat barvu pozadí rámečku.
- Sytost: Umožňuje specifikovat sytost barvy pozadí (0% = bílá, 100% = plná barva).
- Krytí: Umožňuje nastavit průhlednost pozadí rámečku (0% = úplně průhledná, 100% úplně neprůhledná).

Barvu rámečku můžete nastavit rovněž v nabídce Styl objektu. Další informace o Stylech objektu najdete v kapitole "*Doplněk Item Styles (Styly objektu)*".

Použití prolnutí do rámečků

Prolnutí je postupný přechod z jedné barvy do druhé. Chcete-li na pozadí aktivních rámečků použít prolnutí, proveď te jednu z těchto operací:

- Zvolte Objekt > Změnit (Command+M / Ctrl+M), klepněte na kartu Rámeček a poté použijte ovládací prvky v oblasti Prolnutí.
- Otevřete paletu Barvy (Okno > Barvy), klepněte na tlačítko Barva pozadí a poté použijte ovládací prvky na paletě.

Na této kartě a paletě jsou k dispozici tyto ovládací prvky pro prolnutí:

- Styl: Umožňuje nastavit typ prolnutí.
- Úhel: Umožňuje nastavit úhel přechodu z jedné barvy do jiné.

Prolnutí používá dvě barvy, přičemž každá může mít svou sytost a krytí. V kartě **Rámeček** dialogu **Změnit** je barva v oblasti **Rámeček** první barva a barva v oblasti **Prolnutí** druhá barva. Na paletě **Barvy** klepněte na #1 pro nastavení první barvy a #2 pro nastavení druhé barvy.

Prolnutí můžete nastavit rovněž v nabídce Styl objektu. Další informace o Stylech objektu najdete v kapitole "*Doplněk Item Styles (Styly objektu)*".

Slučování a rozdělování rámečků

Možnosti v podnabídkách **Sloučita Rozdělit**(nabídka **Objekt**) umožňují z existujících rámečků vytvořit Bézierovy rámečky. Pokud například čtyřhranný rámeček překrývá oválný rámeček, můžete zvolit podnabídku **Objekt > Sloučit** a vybrat možnost, která vytvoří jeden rámeček se stejným obsahem. Pokud sloučíte dva obrázkové soubory, zobrazí se ve zkombinovaném rámečku jeden obrázek. Pokud sloučíte dva textové rámečky, text bude přetékat jako jeden řetěz oběma rámečky.

Pro použití funkce **Sloučit** vyberte dva objekty a poté zvolte jednu z následujících možností v podnabídce **Objekt > Sloučit**:

- Příkaz Průnik zachová veškeré oblasti, ve kterých objekty překrývají zadní objekt, a zbytek odstraní.
- Příkaz Sjednocení zkombinuje všechny objekty do jednoho rámečku, přičemž zachová všechny překrývající i nepřekrývající se oblasti.
- Příkaz Rozdíl odstraní objekty vpředu. Veškeré překrývající se oblasti budou oříznuty.
- Příkaz Obrácený rozdíl odstraní objekt vzadu. Veškeré překrývající se oblasti budou oříznuty.
- Příkaz Vyloučení ponechá všechny tvary beze změny, ale ořízne veškeré oblasti, kde dochází k
 překrytí. Chcete-li upravit body v okolí vyjmuté plochy, uvidíte, že v každém místě, ve kterém se
 dvě linky původně protínaly, jsou nyní dva body.
- Příkaz Kombinace je podobný jako příkaz Vyloučení, ale pokud se podíváte na místa v okolí vyjmuté plochy, zjistíte, že na místa, ve kterých se dvě linky původně protínaly, nejsou přidány žádné body.

Příkaz **Rozdělit** buďto rozdělí spojený rámeček na samostatné rámečky, rozdělí složitý rámeček obsahující cesty na samostatné rámečky, nebo rozdělí rámeček obsahující hranici, která kříží sebe

samu (jako číslice osm). Pro použití této funkce vyberte dva objekty a poté vyberte jednu z následujících možností v podnabídce **Objekt > Rozdělit**:

- Příkaz Vnější cesty pracuje se spojeným rámečkem, který obsahuje několik nepřekrývajících se tvarů. Vnější cesty zachovává všechny informace o vnějších cestách a rozdělí nepřekrývající se cesty na samostatné rámečky.
- Příkaz Všechny cesty vytvoří samostatné rámečky pro každý tvar ve složitějším rámečku.

Přidání textu a obrázků do rámečků

Chcete-li do rámečku přidat text, zvolte nástroj **Text** , poklepejte na rámeček a můžete psát, vložit text zkopírovaný odjinud, nebo můžete zvolit **Soubor** > **Importovat**. Volbou nástroje **Objekt** a poklepáním na textový rámeček se zobrazí dialog **Import**.

Chcete-li do rámečku umístit obrázek, vyberte rámeček nástrojem **Obrázek T** a vložte obrázek zkopírovaný odjinud, nebo můžete zvolit **Soubor > Importovat**. Volbou nástroje **Objekt** nebo **Obrázek T** a poklepáním na obrázkový rámeček se zobrazí dialog **Importovat**.

Změna typu rámečku

Chcete-li zkonvertovat zvolený rámeček na jiný typ, vyberte v podnabídce **Obsah**(nabídka **Objekt**) možnost **Obrázek, Text**nebo **Žádný**. Můžete však rovněž změnit textový rámeček na obrázkový zvolením **Soubor > Import** a vybráním obrázku. Obrázkový rámeček na textový změníte zvolením **Soubor > Import** a vybráním textového souboru.

Chcete-li zkonvertovat textový rámeček na textovou cestu, vyberte tvar linky v podnabídce **Objekt** > **Tvar**.

Pokud vyberte nástroj **Rámeček**, můžete stisknutím následujících kláves vytvořit přímo textové nebo obrázkové rámečky:

- Stiskněte při kreslení T pro vytvoření textového rámečku.
- Stiskněte při kreslení R pro vytvoření obrázkového rámečku.

Práce s linkami

K dispozici jsou dva druhy linek: přímé a Bézierovy linky. Na libovolný druh linky můžete aplikovat barvu a styl linky.

Vytvoření linek

Pro vytvoření linky nejdříve zvolte nástroj **Linka** / v paletě **Nástroje** a poté posunujte ukazatelem myši + po stránce. Linku nakreslíte klepnutím na stránku a posouváním myši.

Stisknete-li při kreslení linky klávesu Shift, můžete nakreslit linku otočenou o 0, 45 nebo 90 stupňů.

Vytvoření Bézierových linek

Nástroj **Bézierovo pero** v umožňuje kreslit vícehranné Bézierovy rámečky a linky, které mají přímé a zakřivené úseky (viz "*Seznámení s Bézierovými tvary*").

Postup kreslení Bézierovy linky:

- V paletě Nástroje zvolte nástroj Bézierovo pero 2. Přesuňte ukazatel + na libovolné místo na stránce a klepnutím vytvořte první bod.
- 2 Přesuňte ukazatel na místo, kde chcete vytvořit další bod. Chcete-li omezit pohyb ukazatele v úhlu 45 stupňů relativně ke stránce, stiskněte Shift.
- 3 Klepnutím vytvoříte bod a úsek linky.
- Chcete-li vytvořit zakřivený úsek, klepněte a přetáhněte ukazatel na místo, kam chcete umístit další bod. Zobrazí se bod se dvěma táhly. Zatažením za táhla křivky můžete měnit velikost a tvar křivky.
- Chcete-li vytvořit rohový bod, stiskněte před klepnutím na stránku Option / Alt. Pokud klepnete a chvilku podržíte tlačítko myši, můžete nastavit poloměr rohového bodu zatažením za táhlo křivky.
- Pro přidání bodu do existujícího úseku klepněte na úsek linky, kam chcete bod umístit.
- Pro odstranění bodu z aktivního úseku klepněte při jeho kreslení na požadovaný bod.
- 4 Pro dokončení linky poklepejte na tlačítko myši.
- Pokud jsou aktivní některé kreslicí nástroje, můžete stisknutím Command / Ctrl dočasně přepnout na nástroj Zvolit bod. Je-li nástroj Zvolit bod aktivní, můžete stisknout Command+Option / Ctrl+Alt pro dočasné přepnutí na nástroj Objekt.

Režimy pro přímé linky

K dispozici jsou čtyři režimy linek: Koncové body, Levý bod, Střední bod a Pravý bod. Podle zvoleného režimu je buď v kartě Linka (Objekt > Změnit) nebo na paletě Míry (karty Klasický nebo Rozmístit) rozdílně popsána délka a poloha linky.

- Režim Koncové body: Pole X1 označuje vodorovnou polohu prvního koncového bodu; pole Y1 označuje svislou polohu prvního koncového bodu. Pole X2 označuje vodorovnou polohu posledního koncového bodu; pole Y2 označuje svislou polohu posledního koncového bodu.
- Režim Levý bod: Pole X1 označuje vodorovnou polohu koncového bodu, který je nejvíce vlevo; pole Y1 označuje svislou polohu koncového bodu, který je nejvíce vlevo.
- Režim Střední bod: Pole XC označuje vodorovnou polohu středního bodu linky; pole YC označuje svislou polohu středního bodu linky.
- Režim Pravý bod: Pole X2 označuje vodorovnou polohu koncového bodu, který je nejvíce vpravo; pole Y2 označuje svislou polohu koncového bodu, který je nejvíce vpravo.

Změna velikosti linek

Velikost aktivních přímých linek můžete změnit pomocí některé z těchto metod:

- Zvolte nástroj Objekt [®] a přesunutím ukazatele se šipkou nad *Seznámení s úchyty* zobrazte ukazatel Změna velikosti. Klepnutím na úchyt a přetažením úchytu na jiné místo zkrátíte nebo prodloužíte linku.
- Zvolte Objekt > Změnit (Command+M / Ctrl+M) a poté klepněte na kartu Linka. Klepnutím na rozevírací nabídku Režim zobrazte čtyři možnosti režimů (viz "*Režimy pro přímé linky*"). Zvolte Levý bod, Střední bod nebo Pravý bod pro zobrazení pole Délka. Zadáním hodnoty do pole Délka přesně změníte délku linky. Poté klepněte na OK.

 V rozevírací nabídce Režim linky na kartě Klasický nebo Rozmístit palety Míry zvolte Levý bod, Střední bod nebo Pravý bod pro zobrazení pole D (Délka). Pro přesnou změnu délky linky zadejte hodnotu do pole L a stiskněte Return / Enter.

Velikost jakékoli Bézierovy linky můžete změnit upravením velikosti jejího ohraničujícího rámečku. Chcete-li to provést, ověřte, že není označeno **Objekt > Upravit > Tvar**, a poté změňte velikost linky, jako by to byl rámeček.

Změna tvaru linek

Tvar linky můžete změnit následujícími způsoby:

- Můžete změnit celý tvar vybráním jiné možnosti v podnabídce Objekt > Tvar.
- Tvar Bézierových linek můžete změnit přesunutím bodů, táhel křivek a úseků linek. Více informací, viz "Seznámení s Bézierovými tvary".

Nastavení vzhledu linky

Chcete-li nastavit vzhled aktivních linek, použijte ovládací prvky na těchto místech:

- paleta Míry (karta Klasický)
- karta Linka dialogu Změnit (nabídka Objekt)
- paleta Barvy(nabídka Okno) pouze pro barvu linky

Kromě barvy, sytosti a krytí můžete pro linky nastavit ještě následující charakteristiky:

- Styl linky: Zde můžete nastavit obecný vzhled linky. Standardně je k dispozici několik stylů linky, ale můžete přidat i nové v dialogu Linky (nabídka Upravit).
- Šířka: Můžete určit šířku linky v libovolném měrném systému. Můžete rovněž určit šířku Vlasová; šířka vlasové linky je při tisku 0,125 pt na PostScriptových zařízeních nebo o něco širší na některých laserových tiskárnách.
- Šipky: V rozevírací nabídce Šipky můžete pro linky nastavit šipky.

Vzhled linky můžete nastavit rovněž v nabídce Styl objektu. Další informace o Stylech objektu najdete v kapitole "*Doplněk Item Styles (Styly objektu)*".

Spojování linek

Chcete-li spojit dvě linky do jedné, zvolte nástroj **Objekt** \circledast , označte linky a zvolte **Objekt** > **Sloučit** > **Spojit koncové body**. Příkaz **Spojit koncové body** je dostupný, pokud jsou koncové body linek nebo textových cest od sebe maximálně šest bodů.

Manipulace s objekty

Objekty je možné vyjmout a poté vložit na nová místa, zamknout proti pohybu, duplikovat jednou nebo vícekrát najednou, měnit jejich vzájemné pořadí pro vytváření neobvyklých efektů a manipulovat s nimi i jinými způsoby.

Volba objektů

Chcete-li s objekty pracovat, musíte je nejdříve zvolit. Po zvolení se většina objektů zobrazí jako obrysy s úchyty pro změnu tvaru.

Pro zvolení objektu nejdříve vyberte nástroj **Objekt**, nástroj **Textový obsah** nebo **Obrázkový obsah** a přesuňte ukazatel myši nad objekt. Jedním klepnutím vyberete jeden objekt nebo po stisknutí klávesy Shift + klepnutím na jednotlivé objekty jich vyberte více najednou. Více objektů najednou můžete vybrat rovněž zvolením nástroje **Objekt** a nakreslením rámečku okolo plochy obsahující požadované objekty.

Při zvoleném nástroji **Objekt** se po poklepání na textový rámeček zobrazí dialog **Import**. Jestliže poklepete na prázdný obrázkový rámeček se zvoleným nástrojem **Objekt** nebo **Obrázkový obsah** , zobrazí se dialog **Import**. Pokud obrázkový rámeček obsahuje obrázek, je zvolen nástroj

Obrázkový obsah 算

Pro zrušení jeho volby klepněte mimo něj. Je-li zvolen nástroj **Objekt** �, můžete zrušit výběr libovolných aktivních objektů stisknutím klávesy tabulátoru.

Přesouvání objektů

Objekty můžete přesouvat zadáním hodnot do polí **Počátek rovně** a **Počátek svisle** v dialogu **Změnit** (nabídka **Objekt**), zadáním hodnot do polí **X** a **Y** na paletě **Míry** a ručním přesunutím objektů pomocí nástroje **Objekt .** Pokud před posunutím rámečku nebo textové cesty podržíte stisknuté tlačítko myši, uvidíte při pohybování objektem jeho obsah. Objekty můžete rovněž "postrkovat" zvolením nástroje **Objekt** a stisknutím klávesy se šipkou na klávesnici.

Úchyty rámečku vymezují ohraničující rámeček. Nejlepší způsob, jak zobrazit ohraničující rámeček, je použití nástroje Objekt pro zvolení úchytů objektu na Bézierově rámečku.

Vyjmutí, kopírování a vložení objektů

Je-li zvolen nástroj **Objekt** (maj jsou pro aktivní rámečky, linky a textové cesty k dispozici příkazy **Vyjmout**, **Kopírovat** a **Vložit** (nabídka **Upravit**). Zvolením **Upravit** > **Vložit** (Command+V / Ctrl+V) vložíte kopii objektů ze schránky do středu okna projektu.

Je-li zvolen nástroj **Objekt** ^(*), můžete odstranit objekty pomocí příkazů **Vymazat** (pouze Mac OS) a **Smazat**. Smazané objekty nejsou zkopírovány do schránky.

Nastavení pořadí objektů nad sebou

Několik překrývajících se objektů je vzájemně umístěno před nebo za sebou. Výraz "pořadí za sebou" se týká vztahu objektů na stránce ve smyslu zepředu dozadu. Každý vytvořený objekt je umístěn na vlastní úroveň v rámci tohoto pořadí. Každý nově vytvořený objekt je umístěn před všechny ostatní (dopředu).

Nabídka Objekt obsahuje příkazy, kterými můžete upravit pořadí jednotlivých objektů.

- Zvolte Objekt > Dát dozadu pro přemístění objektu zcela dozadu na stránku nebo vrstvu.
- Zvolte Objekt > Dát dopředu pro přemístění objektu zcela dopředu na stránku nebo vrstvu.
- Chcete-li přesunout objekt na stránce nebo vrstvě o jednu úroveň dozadu, v systému Mac OS stiskněte
 Option a zvolte Objekt > Dát dál. Ve Windows zvolte Objekt > Dát dál.

- Chcete-li přesunout objekt na stránce nebo vrstvě o jednu úroveň dopředu, v systému Mac OS stiskněte Option a zvolte Objekt > Dát blíž. Ve Windows zvolte Objekt > Dát blíž.
- V dokumentu s vrstvami jsou i samotné vrstvy v určitém pořadí; v rámci každé vrstvy jsou jednotlivé objekty umístěny ve vzájemném pořadí. Pokud použijete příkazy Dát dozadu, Dát dál, Dát dopředu a Dát blíž (nabídka Objekt), změní se pořadí objektů v rámci vrstvy.
 - Pro aktivaci objektu, který je skrytý za ostatními objekty, zvolte nástroj Objekt ^(*), stiskněte Command+Option+Shift / Ctrl+Alt+Shift a současně opakovaně myší klepejte na místo, kde se překrývá více objektů. Stisknutí Command+Option+Shift / Ctrl+Alt+Shift při klepání myší postupně aktivuje objekty od předního až po zadní.

Seskupování objektů

Můžete spojit několik objektů na stránce nebo je zahrnout do jedné skupiny. Seskupování objektů je užitečné, pokud chcete zvolit nebo přesunout několik objektů současně. Se skupinou můžete provádět přesunutí, vyjmutí, kopírování, duplikování a mnoho dalších funkcí. Můžete například seskupit všechny objekty, které tvoří základní kostru publikace; po seskupení můžete upravit nebo přesunout celou skupinu, jako by to byl jeden rámeček, linka nebo textová cesta.

I po vytvoření skupiny můžete upravovat, měnit velikost a polohu jednotlivých objektů, přičemž bude zachován vztah ke skupině. Kopii skupiny můžete rovněž vložit do knihovny QuarkXPress a použít ji v jiných dokumentech.

Objekty je možné seskupit, pokud jsou aktivní aspoň dva objekty (linky, rámečky, textové cesty nebo jiné skupiny). Chcete-li nástrojem **Objekt** vybrat více objektů, stiskněte buď Shift+klepněte na jednotlivé objekty nebo přetáhněte myš se stisknutým tlačítkem přes objekty, které chcete umístit do skupiny (je zobrazen tenký čerchovaný obdélník). Pro umístění několika označených objektů do jedné skupiny zvolte **Objekt > Seskupit** (Command+G / Ctrl+G).

Seskupit můžete i skupiny se skupinami, skupinu(y) se samostatnými rámečky, linkami a textovými cestami a vytvářet větší skupiny.

Se zvoleným nástrojem **Objekt** tručete přesunout, vyjmout, zkopírovat, vložit, duplikovat, otočit a obarvit skupinu. Se zvoleným nástrojem **Textový obsah** nebo **Obrázkový obsah** nůžete manipulovat s jednotlivými objekty, jako by nebyly umístěny do skupiny.

Chcete-li přesunout objekt ve skupině, stiskněte Command / Ctrl a poté vyberte objekt nástrojem **Objekt** , **Textový obsah** T nebo **Obrázkový obsah**

Pokud aktivní skupina obsahuje stejné typy objektů (například pouze všechny obrázkové soubory), bude v dialogu Změnit zobrazena karta (nebo karty), která se týká pouze těchto objektů. Pokud aktivní skupina obsahuje různé druhy objektů, může se v dialogu Změnit zobrazit pouze karta Skupina.

Pro rozdělení skupiny zvolte **Objekt > Oddělit** (Command+U / Ctrl+U).

Změna velikosti seskupených objektů

Chcete-li současně změnit velikost všech objektů ve skupině, klepněte na úchyt skupiny a přesuňte jej. Stisknete-li při měnění velikosti skupiny Command+Shift / Ctrl+Shift, všechny šířky rámů, šířky

linek, obrázky a texty se změní proporcionálně. Pokud při měnění velikosti skupiny stisknete Command / Ctrl, šířky rámů, obrázky a texty rovněž změní velikost, ale ne proporcionálně.

Duplikování objektů

Aplikace QuarkXPress umožňuje vytvářet jednoduché nebo vícečetné kopie rámečků, linek a textových cest.

Jednu kopii zvoleného objektu vytvoříte pomocí příkazu **Kopie** (nabídka **Objekt**). Pro vytvoření kopie můžete rovněž při přetahování objektu nebo skupiny stisknout Option / Alt.

Funkce **Rozmnožit** je užitečná pro vytvoření prvků návrhu, které zahrnují několik pravidelně rozmístěných kopií objektu. Vícečetné kopie objektu a určení vzdálenosti mezi nimi provedete pomocí příkazu **Rozmnožit** (nabídka **Objekt**).

Rozmístění objektů

Pomocí podnabídky **Objekt > Rozmístit** nebo karty **Rozmístit** na paletě **Míry** můžete upravit vzájemnou relativní polohu několika zvolených objektů.

Na paletě **Míry** můžete vybrat z celkem osmi možností roztečí a šesti možností zarovnání a můžete specifikovat zarovnání relativně ke zvoleným objektům, stránce nebo (u sestav pro tisk s dvojstránkami) archu. Podnabídka **Objekt > Rozmístit** obsahuje režimy "Relativní objekt" a "Relativní stránka", které jsou popsány níže. Paleta **Míry** rovněž obsahuje třetí režim nazvaný "Režim relativního archu".

Režimy rozmístění jsou tyto:

- Režim relativního objektu 🗄 umístí objekty relativně k nejvýše umístěnému aktivnímu objektu, který se nepřesune. Nejvýše umístěný objekt je určen podle polohy horních hran objektu. Má-li horní hranu ve stejné nejvyšší poloze více objektů, rozmístí se objekty relativně k objektu nejvíce vlevo.
- *Režim relativní stránky* umístí objekty relativně k hranám stránky (vlevo, vpravo, nahoře nebo dole).
- *Režim relativního archu* II je dostupný pouze pro aktivní sestavy pro tisk, které obsahují dvojstránky. Předpokládejme, že jste otevřeli sestavu s archem a poté vybrali objekt na levé stránce a jiný objekt na pravé stránce. Pokud klepnete na ikonu Režim relativního archu v paletě Míry a vyberete Odstup ve středu vodorovně II, zvolené objekty se rozmístí na zcela levou nebo zcela pravou stranu archu.

Otočení objektů

Chcete-li otočit aktivní objekty, proveďte jednu z následujících operací:

- Zvolte nástroj Objekt
 a přesuňte ukazatel myši nad rohový úchyt. Po zobrazení ukazatele Otáčení klepněte pro vytvoření bodu otáčení; poté pohybem myši po kružnici otáčejte objektem. Při pohybu myší je zobrazen ukazatel se šipkou a poloha objektu. Stisknete-li při otáčení klávesu Shift, pohyby jsou omezeny na kroky v úhlu 45 stupňů.
- Zvolte **Objekt > Změnit** (Command+M / Ctrl+M), zadejte hodnotu do pole **Úhel** a klepněte na **OK**.
- * Zadejte hodnotu do pole Zana paletě Míry (karta Klasický a Rozmístit) a stiskněte Return / Enter.

Chcete-li otočit přímou linku, vyberte Levý bod, Střední bod nebo Pravý bod v rozevírací nabídce Režim (dialog Změnit nebo na paletě Míry) pro zobrazení pole Úhel. Pro otočení Bézierovy linky zobrazte její ohraničující rámeček zrušením označení Tvar (Objekt > Upravit).

Zkosení objektů

Pro zkosení aktivních objektů v rámci ohraničujícího rámečku zvolte **Objekt > Změnit** (Command+M / Ctrl+M); poté klepněte na kartu **Rámeček**. Do pole **Zkosení** zadejte hodnotu. Kladné hodnoty skloní objekty doprava; záporné hodnoty je skloní doleva.

Zamknutí a odemknutí objektů

Zamknutím chráníte objekty a obsah před nechtěnými změnami. Můžete to provést takto:

- Chcete-li zabránit změně velikosti a polohy objektu (a znemožnit odstranění objektu), označte možnost Objekt > Zamknout > Poloha.
- Chcete-li zabránit úpravám obsahu objektu, označte možnost Objekt > Zamknout > Řetěz nebo Objekt > Zamknout > Obrázek.

Pro odemknutí zvolených objektů zrušte označení odpovídající možnosti v podnabídce **Objekt** > **Zamknout**. Případně zvolte **Objekt** > **Změnit** a klepněte na ikonu zámku a vedle pole.

Vázání objektů a skupin do textu

Objekt nebo skupinu můžete *vázat*, takže bude přetékat společně s textem jako jakýkoli jiný znak. Chcete-li objekt nebo skupinu navázat do textu, použijte nástroj **Objekt** pro označení požadovaného objektu nebo skupiny a zvolte **Upravit > Kopírovat** (Command+C/Ctrl+C) nebo **Upravit > Vyjmout** (Command+X / Ctrl+X). Poté, se zvoleným nástrojem **Textový obsah** , vložte kurzor na místo v textu, na které chcete navázat objekt nebo skupinu, a zvolte **Upravit > Vložit** (Command+V / Ctrl+V).

Práce s tabulkami

V programu QuarkXPress je tabulka jednoznačný objekt, podobně jako textový rámeček, obrázkový rámeček, textová cesta nebo linka. Při práci s tabulkami můžete uvažovat o buňce jako o samostatném obrázkovém rámečku, textovém rámečku nebo rámečku se žádným obsahem, a můžete s buňkami pracovat stejně, jako pracujete s ostatními objekty. Chcete-li pracovat s vlastními prvky tabulky - například řádky a sloupci - použijte nabídku **Tabulka**.

Navržení tabulky

Při navrhování tabulky a specifikování jejích vlastností postupujte takto:

1 V paletě Nástroj zvolte Tabulky III, tažením myši nakreslete obdélník, který zhruba odpovídá velikosti výsledné tabulky, a uvolněte tlačítko myši. Otevře se dialogové okno Vlastnosti tabulky.

Vlastnosti tabulky	×
Řádky: 3	Sloupců: 5
Typ buňky	Přizpůsobit automaticky —
💽 Textové buňky	🔲 Řádky
🔘 Obrázkové buňky	📃 Sloupců
Pořadí tabulátoru: Z 🔻	📃 Řetězit buňky
	📃 Zachovat geometrii
Pořadí odkazu; 🛛 Z, 💌	📃 Propojit na externí data
	Budiž Zrušit

Dialogové okno Vlastnosti tabulky

- 2 V poli Řádky určete počet vodorovných řádků a v poli Sloupce určete počet svislých sloupců.
- 3 Chcete-li určit výchozí typ buňky, klepněte v sekci Typ buňky na položku Textové buňky nebo Obrázkové buňky. Později můžete vybrat specifické buňky a podle potřeby převést typ jejich obsahu.
- 4 Chcete-li vytvořit textové buňky, které se budou při přidávání textu rozšiřovat, použijte ovládací prvky v sekci Přizpůsobit automaticky.
- 5 Chcete-li změnit způsob pohybu mezi buňkami tabulky po stisknutí Control+Tab, můžete to udělat v rozevírací nabídce **Pořadí tabulátoru**.
- 6 Chcete-li propojit textové buňky, takže naimportovaný text bude protékat specifikovanými buňkami podobně jako propojenými textovými rámečky zaškrtněte Řetězit buňky. Pokud jste zaškrtnuli Řetězit buňky, můžete v rozevírací nabídce Pořadí odkazu zvolit pořadí, ve kterém se textové buňky zřetězí.
- Nechcete-li propojit buňky tímto způsobem, můžete je propojit později pomocí Řetězícího nástroje nebo příkazem Řetězit textové buňky (nabídka Tabulka). I když nepropojíte textové buňky, můžete při zadávání nebo upravování dat používat Control+Tab pro přeskok z buňky do buňky.
- 7 Rozhodnete-li se importovat data ze souboru aplikace Excel, zaškrtněte položku Propojit na externí data. Další informace najdete v oddíle "*Importování tabulek aplikace Excel*."
- 8 Chcete-li, aby se velikost tabulky po přidání nebo odstranění řádků neměnila, zaškrtněte Zachovat geometrii.
- 9 Klepněte na OK.

Převedení textu na tabulky

Úspěch převedení textu na tabulku závisí na přípravě vlastního textu. Je důležité, aby odstavce, tabulátory, mezery nebo čárky (znaky, které QuarkXPress umí zkonvertovat) byly v bloku textu použity konzistentně, protože tyto znaky jsou použity při převodu na tabulku pro definování řádků a sloupců. Uživatelé chybně používají v textovém dokumentu více znaků tabulátor pro zarovnání sloupců dat - místo aby správně nastavili odpovídající zarážky tabulátorů. Pokud převáděný text obsahuje takovéto shluky znaků tabulátor, nebude mít blok textu správné počty znaků tabulátor mezi sloupci dat. Před převedením textu na tabulku musíte upravit počty znaků tabulátor, aby byly konzistentní.

Postup převedení textu na tabulku:

- ¹ Nástrojem **Obsah T** označte text, který chcete převést na tabulku.
- 2 Zvolením Tabulka > Převod textu na tabulku otevřete dialogové okno Převod textu na tabulku. V závislosti na zvoleném textu se QuarkXPress rozhodne, jaký znak použije pro Oddělení řádků, Oddělení sloupců a kolik Řádků a Sloupců je potřeba pro nejhorší scénář převodu zvoleného textu.

Převod textu na tabul	ku	2
Oddělit řádky:	Konec od	~
Oddělit sloupce:	Tabulátory	*
Řádky:	1	
Sloupců:	5	
Pořadí vyplňování buněk Přizpůsobit automaticky: Bu	: Z v Řádky Sloupců díž Zruš	it

Dialogové okno Převod textu na tabulku

- 3 Chcete-li vytvořit textové buňky, které se budou při přidávání textu rozšiřovat, použijte ovládací prvky v sekci Přizpůsobit automaticky.
- 4 Chcete-li do tabulky načíst informace v jiném pořadí pokud jsou například hodnoty aktuálně seřazeny v sestupném pořadí, ale chcete je načíst ve vzestupném pořadí můžete změnit tok textu. Vyberte požadovanou položku v rozevírací nabídce Pořadí vyplňování buněk (výchozí je Zleva doprava, seshora dolu).
- 5 Klepněte na OK. Vytvoří se nová tabulka, odsazená z původního textového rámečku.

Importování tabulek aplikace Excel

Data tabulky často pocházejí z tabulkového programu, například aplikace Excel. Data tabulky je možné importovat podobně jako obrázky. Přestože je postup trochu jiný, výsledky jsou stejné: Tabulka v programu QuarkXPress je propojena se souborem aplikace Excel pro sledování a aktualizování.

Importujete-li tabulku z Excelu pomocí funkce **Propojit na externí data** z dialogového okna **Vlastnosti tabulky**, použití tabulky bude sledováno stejně, jako je sledováno použití obrázku. To zajistí, že budete informováni o změnách ve zdrojové tabulce a že budete mít k dispozici nejnovější data pro výstup sestavy, bez ohledu na to, zda tisknete, balíte sestavu, ukládáte ji do PDF nebo exportujete do HTML. Chcete-li ověřit stav tabulky, zvolte **Služby** > **Použití** a klepněte na kartu **Tabulky**.

Přestože tabulky můžete aktualizovat stejně, jako můžete aktualizovat obrázky, musíte si pamatovat následující:

- Pokud při prvním importu tabulky Excel označíte v dialogovém okně Propojení tabulky položku Včetně formátů, QuarkXPress zachová (co možná nejvěrněji) formátování tabulky aplikace Excel.
 Pokud později tabulku aktualizujete, veškerá místní formátování, která jste v programu QuarkXPress provedli, budou odstraněna a nahrazena formátováním ze souboru tabulky Excel.
- Pokud při prvním importu tabulky Excel nezaškrtnete v dialogovém okně Propojení tabulky položku Včetně formátů, bude formátování tabulky aplikace Excel programem QuarkXPress potlačeno.
 Pokud později aktualizujete tabulku, QuarkXPress se pokusí zachovat veškerá místní formátování, která jste programem QuarkXPress v tabulce provedli

Postup importování tabulky aplikace Excel při zachování propojení v programu QuarkXPress:

- Pomocí nástroje Tabulky nakreslete tabulku s přibližně požadovanými rozměry. Po uvolnění tlačítka myši se otevře dialogové okno Vlastnosti tabulky.
- 2 Zaškrtněte položku Propojit na externí data.
- 3 Klepnutím na OK otevřete dialogové okno Propojení tabulky.

Propojení ta	ibulky		
Zdroj			
Druh:	Excel	~	
Název:	C:\Documents and S	ettings\arunk\Deskti	rohlížet
Tabulka			
Seznamu:	5heet1	~	
Oblast:	A4:J29	~	
Možnosti			
🗹 Včetr	ně skrytých řádků	🗹 Včetně formátů	
🗹 Včetr	ně skrytých sloupců	🔽 Včetně grafiky	
🗌 Včetr	ně předloh stylu		
		Budiž	Zrušit

Dialogové okno Propojení tabulky

- 4 Klepněte na Prohlížet a poté vyhledejte a označte soubor aplikace Excel, který chcete naimportovat.
- 5 Pokud soubor obsahuje více listů, vyberte požadovaný list v rozevírací nabídce List. Chcete-li importovat pouze část dat, můžete určit rozsah buněk v poli **Rozsah**, nebo zvolit pojmenovaný rozsah v rozevírací nabídce.
- 6 V sekci Možnosti označte atributy, které chcete importovat.
- 7 Klepněte na OK.
- Vzorce a odkazy nejsou importovány. Místo nich budou naimportovány výsledky vzorců a odkazů. Vložené obrázky nejsou importovány. Text s použitou funkcí Automatický filtr nebo Rozšířený filtr (Data > Filtr) je importován jako statický text.
- Rychlejší způsob vytvoření tabulky z dat souboru aplikace Excel bez propojení zdrojové tabulky do projektu QuarkXPressu zajišťujícího možnost aktualizace - je jeho zkopírování a vložení do

dokumentu. Provedete to tak, že vyberte libovolnou část dat v souboru aplikace Excel a zkopírujte ji. Poté přepněte do programu QuarkXPress a zvolte **Upravit > Vložit**. QuarkXPress vytvoří tabulku odpovídající datům a vloží do ní text.

Importování grafů aplikace Excel

Pokud máte grafy nebo obrázky vytvořené v aplikaci Excel pomocí příkazů Vložit > Graf nebo Vložit > Obrázek, které chcete použít v sestavě programu QuarkXPress, můžete tyto grafy nebo obrázky importovat stejným způsobem, jako ostatní obrázky. Proveďte to z karty Vložit graf dialogového okna Importovat obrázek (nabídka Soubor). Grafy a obrázky importované z aplikace Excel jsou uvedeny na kartě Obrázky dialogového okna Použití (nabídka Služby), stejně jako ostatní obrázky.

Přidání textu a obrázků do tabulek

Při práci s tabulkami uvažujte o buňce tabulky jako o textovém nebo obrázkovém rámečku. Každý rámeček má nějaký obsah - text, který může nebo nemusí být zřetězen s další buňkou, samostatný obrázek, nebo nic (může obsahovat pouze prolnutí). To znamená, že do tabulky můžete přidávat obsah obdobně, jako přidáváte obsah do rámečků - napsáním textu, naimportováním textu nebo naimportováním obrázků.

Konvertování textových buněk na obrázkové buňky je stejný proces, jako konvertování textového rámečku na obrázkový. Vyberte všechny buňky, které chcete konvertovat, a zvolte Objekt > Obsah > Obrázek.

Upravení textu v tabulce

K upravení textu v tabulkách je potřeba vědět dvě základní věci: jak se pohybovat mezi buňkami a jak označit text pro formátování. Jako vždy při práci s textem musíte nejdříve zvolit **Obsahový nástroj T**.

Po tabulce se můžete pohybovat takto:

- · Klepněte do buňky, do které chcete zadat nebo importovat text.
- · Stisknutím Control+Tab se přesunete do další buňky.
- Stisknutím Control+Shift+Tab se přesunete do předchozí buňky.
- · Stisknutím tlačítek se šipkou procházíte textem v buňce a přecházíte z buňky do buňky.
- Chcete-li do textové buňky vložit znak tabulátoru, stiskněte klávesu Tab. Chcete-li vložit pravou zarážku, stiskněte Option+Tab/Shift+Tab. Pokud potřebujete zarovnat čísla v tabulce na desetinnou čárku nebo jiný znak, můžete vložit tabulátory do každé textové tabulky a poté specifikovat odpovídající zarážky tabulátorů Na znak (Styl > Tabulátory).

Označení textu v řádcích a sloupcích pracuje takto:

- · Chcete-li označit veškerý text v řádku, klepněte vedle pravé nebo levé hrany tabulky.
- · Chcete-li označit veškerý text ve sloupci, klepněte vedle horní nebo spodní hrany tabulky.
- Chcete-li označit veškerý text v několika řádcích nebo sloupcích, táhněte ukazatel myši podél hrany tabulky.

- Chcete-li označit text v nesousedících řádcích nebo sloupcích, stiskněte klávesu Shift + klepněte na požadovaný řádek nebo sloupec.
- Chcete-li označit text v různých řádcích a sloupcích, použijte položku v podnabídce Vybrat nabídky Tabulka. Mezi dostupné volby patří Buňka, Řádek, Liché řádky, Sudé řádky, Sloupec, Liché sloupce, Sudé sloupce, Všechny buňky, Řádky záhlaví, Řádky zápatí a Tělo řady. Příkazy Vybrat v nabídce Tabulka jsou užitečné pro nastavení různých formátování na střídající se řádky nebo sloupce.

Zřetězení buněk tabulky

Jsou-li buňky zřetězeny, text psaný, importovaný nebo vložený do buňky vyplní první textovou buňku a poté přeteče do dalších zřetězených buněk. Podobně jako u zřetězených rámečků, i zde je pro řízení toku textu ve zřetězených buňkách užitečné použít znak "další sloupec" (klávesa Enter na číselníku). Kromě zřetězení buněk s dalšími buňkami tabulky je možné zřetězit je s textovými rámečky a textovými cestami.

- Chcete-li zřetězit všechny buňky v tabulce, zaškrtněte při vytváření tabulky v dialogovém okně Vlastnosti tabulky položku Řetězit buňky.
- Chcete-li zřetězit jen vybrané buňky v tabulce, zvolte Tabulka > Řetězit textové buňky. Všechny buňky ve výběru, kromě první, musí být prázdné.
- Chcete-li zřetězit buňky ručně, použijte Řetězící nástroj . Podobně jako u zřetězených rámečků, klepněte na počáteční buňku a poté klepněte na další buňku, kterou chcete přidat. Chcete-li přesměrovat existující řetězení, stiskněte Shift + klepněte na Řetězící nástroj.
- Chcete-li zrušit zřetězení buněk, použijte nástroj Zrušení zřetězení a klepněte na otevřený konec šipky mezi zřetězenými buňkami.
- Chcete-li zřetězit buňky s textovými rámečky nebo textovými cestami, použijte Řetězící nástroj
 S
- Pokud slučujete zřetězené buňky (Tabulka > Sloučit buňky), odstraní se zřetězené buňky z řetězu; ostatní zřetězení není dotčeno. Po rozdělení sloučených buněk (Tabulka > Rozdělit buňku) se zřetězení zachová a text přetéká podle specifikovaného pořadí.

Formátování tabulek

Jako ostatní objekty programu QuarkXPress, i tabulky mají svou verzi dialogového okna **Změnit** (nabídka **Objekt**), ve kterém je možné upravit atributy formátování. Obsah dialogového okna **Změnit** závisí na tom, co je zvoleno — například nástrojem **Objekt *** můžete zvolit celou tabulku; nástrojem **Obsah T**zvolit jednotlivé buňky nebo skupiny buněk; nebo zvolit určité mřížky, obrázkové buňky nebo textové buňky. Možnosti v paletě **Míry** a paletě **Barvy** rovněž závisí na výběru v tabulce a umožňují provádět některá nastavení.

Formátování mřížek

Mřížky jsou vodorovné linky mezi řádky a svislé linky mezi sloupci. Po zvolení mřížek můžete použít kartu **Síť** dialogového okna **Změnit** pro určení stylu, šířky, barvy, barvy spáry, sytosti a krytí.

- 1 Chcete-li formátovat mřížky, musíte je nejdříve zvolit tímto způsobem:
- Pro výběr jednotlivé linky mřížky na ni klepněte nástrojem Obsah

- Pro více linek mřížek stiskněte klávesu Shift a poté klepněte na jednotlivé linky mřížek.
- Pro mřížku celé tabulky, všechny vodorovné nebo všechny svislé linky, vyberte tabulku nástrojem
 Objekt . Poté určete výběr v dialogovém okně Změnit.
- Vyberte položku v podnabídce Vybrat nabídky Tabulka: Vodorovné mřížky, Svislá mřížka, Okraj nebo Všechny mřížky.
- 2 Po zvolení požadovaných mřížek vyberte **Objekt > Změnit** a klepněte na kartu **Mřížka**.

abulka 🛛 🤇	Obtékání Siť	Vrhnou	: stín			
Náhled:						
					H	
					EH	
šiika:	1 of	-				
Chult		- Čáska				
Junka			Mozora			
Barva:	K-černá	~	Barva:	K-černá	~	
Sytost:	100%	~	Sytost:	20%	~	
Krytí:	100%	~	Krytį:	50%	~	

Karta Síť dialogového okna Změnit

- 3 Nejsou-li v aktivní tabulce zvoleny žádné linky, klepněte na jedno z tlačítek napravo od sekce Náhled. Tato tlačítka vyberou buď všechny linky (Zvolit vše), nebo svislé linky (Zvolit svislé), nebo vodorovné linky (Zvolit vodorovné).
- 4 Na kartě Síť změňte pomocí sekce Náhled a tlačítka Použít všechny potřebné hodnoty.
- Paleta Míry (nabídka Okno) rovněž poskytuje možnost formátování zvolených linek.

Vložení a odstranění řádků a sloupců

Řádky a sloupce můžete vložit na kterékoli místo tabulky. Pouze klepněte do buňky, která je přímo nad nebo pod místem, na které chcete přidat řádek. Nebo klepněte do buňky, která je napravo nebo nalevo od místa, na které chcete přidat sloupec. Poté zvolte **Tabulka > Vložit > Řádek** nebo **Tabulka > Vložit > Sloupec**.

Chcete-li odstranit řádky nebo sloupce, označte je přetažením ukazatele přes hranu tabulky, a poté stiskněte Shift + klepněte na ukazatel, nebo použijte příkazy v podnabídce **Zvolit** nabídky **Tabulka** (například **Liché řádky**). Poté zvolte **Tabulka** > **Smazat** > **Řádek** nebo **Tabulka** > **Smazat** > **Sloupec**.

Je-li v nabídce Tabulka zaškrtnuta položka Zachovat geometrii, zvětší se velikost existujících sloupců a řádků, aby se vyplnil celý prostor po odstraněných sloupcích nebo řádcích. Není-li položka Zachovat geometrii zaškrtnuta, tabulka se odpovídajícím způsobem zmenší.

Sloučení buněk

Chcete-li sloučit buňky, stiskněte tlačítko Shift a zároveň vytvořte nástrojem **Textový obsah T** obdélníkový výběr buněk. Vyberte **Tabulka > Sloučit buňky**. Chcete-li vrátit zpět stav sloučených buněk, aby odpovídaly okolní tabulce, vyberte sloučené buňky a zvolte **Tabulka > Rozdělit buňky**.

Pokud sloučíte nepropojené buňky obsahující text nebo obrázky, zůstane ve sloučené buňce zachován obsah levé horní buňky výběru.

Ruční změna velikosti tabulek, řádků a sloupců

Podobně jako ostatní objekty v programu QuarkXPress můžete přetažením měnit i velikost řádek, sloupců a tabulek. Chcete-li změnit velikost řádku nebo sloupce, klepněte na mřížku. Zobrazí se ukazatel změny velikosti. Přetažením ukazatele nahoru nebo dolů změníte velikost řádku, přetažením vlevo nebo vpravo změníte velikost sloupce. Chcete-li změnit velikost celé tabulky, stiskněte při přetahování úchytu změny velikosti následující klávesové příkazy.

Vliv na tabulku	Příkaz Mac OS	Příkaz Windows
Změna velikosti tabulky a obsahu	Příkaz	Ctrl
Proporční změna velikosti tabulky (nikoliv obsahu)	Shift	Shift
Proporční změna velikosti tabulky a obsahu	Command+Shift	Ctrl+Shift

Převedení tabulek zpět na text

Chcete-li z tabulky vyexportovat aktuální data (například uložit data jako soubor aplikace Word), můžete informace převést na text. To provedete vybráním tabulky a zvolením **Tabulka > Konvertovat tabulku > Na text**.

Práce s tabulkami a skupinami

Pro zlepšení manipulace můžete tabulky s ostatními objekty seskupit pomocí příkazu **Seskupit** (nabídka **Objekt**). Kromě toho můžete rozdělit tabulku konvertováním jejích buněk na sérii zřetězených textových rámečků, obrázkových rámečků nebo rámečků obou druhů. Takto můžete oddělit prvky tabulky a použít tyto prvky kdekoli v sestavě. Provedete to vybráním tabulky a zvolením **Tabulka > Konvertovat tabulku > Do skupiny**. Chcete-li pracovat s jednotlivými rámečky, zvolte **Objekt > Oddělit**.

Pokračování tabulek do jiného místa

Protože se tabulky často nevejdou pouze na jednu stránku nebo arch - nebo do prostoru vyhrazeného v návrhu - mohou tabulky automaticky pokračovat na jiném místě, kdekoli v sestavě. Jsou-li tabulky takto rozděleny, může být potřeba přidat k nim legendu s popisem tabulky. Legendu je možné přidat do formuláře automaticky vytvářených a synchronizovaných záhlaví a zápatí.

Chcete-li pokračovat s tabulkou od jiného místa, musíte specifikovat rozdělení tabulky. Parametr rozdělení tabulky je maximální velikost tabulky, kterou může dosáhnout před rozdělením na dvě propojené tabulky. V takto rozdělených tabulkách se všechny provedené změny, například vložené sloupce, projeví v celé tabulce. Postup vytvoření rozdělené tabulky:

1 Zvolením Tabulka > Zalomení tabulky zobrazte dialogové okno Zalomení tabulky.

Nastavit za	lomení t 🔀
🗹 Šířka:	15p
Výška:	10p
Budiž	Zrušit

Dialogové okno Nastavit zalomení tabulky

- 2 Po zaškrtnutí Šířka se tabulka rozdělí, pokud šířka přesáhne hodnotu zadanou v poli. Standardně je v poli Šířka zobrazena aktuální šířka tabulky zmenšením této hodnoty se tabulka rozdělí.
- 3 Po zaškrtnutí Výška se tabulka rozdělí, pokud výška přesáhne hodnotu zadanou v poli. Standardně je v poli Výška zobrazena aktuální výška tabulky zmenšením této hodnoty se tabulka rozdělí.
- 4 Klepněte na OK. Pokud výška nebo šířka tabulky dosáhne na kritéria uvedená v položce Zalomení tabulky, tabulka se rozdělí na dvě nebo více propojených tabulek. Pokračování tabulky můžete přesunout na jiná místa v sestavě. Pokud tabulka splňuje kritéria uvedená v položce Zalomení tabulky, může k jejímu rozdělení dojít, upravíte-li její velikost nebo přidáte-li řádky či sloupce.

	Tour Schedule				
Т	our Schodulo				. Н
Tou	Schedule				H_
Jun	e 5-6	Hall, Pennsylvania	8·p.m.	\$35	
Jun	e 12	Vanadia, Connecticut	7·p.m.	\$35	
Jun	e 14	Barneston, Connecticut	7·p.m.	\$35	H

Tabulka Tour Schedule je vysoká přibližně 17,5 cm. V Zalomení tabulky nastavíme limitní výšku tabulky 7,5 cm, takže se tabulka rozdělí na tři části.

Funkce Zalomení tabulky pracuje v obou směrech: podle potřeby pokračuje dalším rozdělováním tabulky, pokud se tabulka zvětšuje, nebo kombinuje tabulky zpět, pokud se tabulka zmenšuje.

Pro přerušení propojení mezi rozdělenými tabulkami zvolte libovolnou část rozdělené tabulky a zvolte **Tabulka > Vytvořit separované tabulky**.

Přidání řádků záhlaví a zápatí do tabulek

Můžete určit, aby se v jednotlivých částech rozdělené tabulky automaticky opakovaly řádky záhlaví a zápatí. Řádky záhlaví a zápatí jsou navíc automaticky synchronizovány, takže všechny změny v textu se projeví ve všech výskytech rozdělené tabulky. Postup přidání řádků záhlaví a zápatí do tabulky:

- 1 Zvolením Tabulka > Zalomení tabulky zobrazte dialogové okno Zalomení tabulky.
- 2 Zaškrtněte Výška.

- 3 Vyberte první řádek tabulky a zvolte Tabulka > Opakovat jako záhlaví. Tím určíte, že první řádek tabulky je automatický řádek záhlaví. Můžete rovněž zvolit více řádků z vrchní části tabulky, které se budou opakovat jako záhlaví.
- 4 Vyberte poslední řádek tabulky a zvolte **Tabulka > Opakovat jako zápatí**. Tím určíte, že poslední řádek tabulky je automatický řádek zápatí. Rovněž můžete zvolit několik řádků zápatí.

Označení položky **Opakovat jako záhlaví** nebo **Opakovat jako zápatí** v nabídce **Tabulka** můžete kdykoli zrušit, a tím odstranit řádky záhlaví nebo zápatí z rozdělené tabulky.

Tour Schedule				
Date City Show-Time Ticket Price				
May-14	Madison, Wisconsin	7 p.m.	\$35	
May-16	Darius, New York	9·p.m.	\$65	
May-23	Rochester, New York	11·p.m.	\$45	

Tour Schedule					
Date	City	Show-Time	Ticket Price		
May-31	Fulton, New Jersey	8·p.m.	\$55		
June:2	Hapsburg, Pennsylvania	7-p.m.	\$35		
June:5–6	Hall, Pennsylvania	8-p.m.	\$35		

V této rozdělené tabulce jsou první dva řádky - záhlaví tabulky a záhlaví sloupců - opakovány jako řádky záhlaví v dalších výskytech tabulky.

Po přidání automatických řádků záhlaví a zápatí jsou ostatní řádky pokládány za "tělo tabulky". Položky v podnabídce Vybrat nabídky Tabulka umožňují vybrat všechny Řádky záhlaví, Řádky zápatí a Řádky těla tabulky ve všech výskytech rozdělené tabulky, kterým pak můžete nastavit potřebné formátování.
Text a typografie

Text je nedílnou součástí téměř každé publikace. QuarkXPress umožňuje vytvářet a upravovat text přímo v publikacích nebo importovat text z nejoblíbenějších aplikací pro zpracování textu. Kromě funkcí pro standardní formátování a úpravy textu QuarkXPress nabízí funkce vyhledávání a nahrazování textu a jeho stylů, kontrolu pravopisu, vlastní slovníky kontroly pravopisu a pomůcky pro používání písem, díky kterým je možné provádět změny formátování textu i v rozsáhlých projektech.

Typografie je umění vytvářet vzhled textu tak, aby doprovázel charakter nebo význam obsahu. QuarkXPress umožňuje utvářet charakter vašeho textu, protože můžete upravit každý aspekt typografie, včetně řezů, stylů, prokladu a řádkování.

Upravení textu

Chcete-li vložit a naimportovat text do aktivních textových rámečků, použijte nástroj **Textový obsah T**. Znaky jsou vloženy na *místo vložení textu*, indikované blikajícím kurzorem. *Řetěz* je veškerý text v textovém rámečku. Je-li propojena série rámečků, veškerý text ve všech rámečcích tvoří jeden řetěz.

Text můžete označit tak, že do něj vícekrát klepnete tlačítkem myši. Dvojí klepnutí vybere slovo, ve kterém se nachází kurzor; trojí klepnutí vyberte řádek obsahující kurzor; klepnete-li čtyřikrát, vyberete celý odstavec, ve kterém se nachází kurzor; klepnutí pětkrát vybere celý řetěz.

Pokud dvojím klepnutím označíte slovo, které pak vyjmete nebo zkopírujete, aplikace si po jeho vložení na nové místo zjistí kontext slova a automaticky přidá nebo odstraní mezery. Tato funkce se nazývá "Smart Space". Chcete-li při označování slova přibrat do výběru i doprovodné interpunkční znaménko, poklepejte mezi slovo a k němu přiléhající interpunkční znaménko.

Importování a exportování textu

Chcete-li importovat text, proveď te jednu z následujících operací:

 Zvolte nástroj Textový obsah I, umístěte kurzor na místo, kam chcete vložit text, a zvolte Soubor > Import. Označte položku Převod uvozovek, chcete-li konvertovat dvojité pomlčky na em pomlčku a převádět značky pro stopy a palce na apostrofy a uvozovky. Chcete-li importovat předlohy stylu ze souboru Microsoft Word nebo WordPerfect nebo převést "XPress Tags" na formátovaný text, označte položku Včetně předloh stylu.

- Přetáhněte textový soubor ze souborového systému do textového rámečku.
- · Přetáhněte text z jiné aplikace do textového rámečku.
- Stiskněte Command/Ctrl a přetáhněte textový soubor ze souborového systému do obrázkového rámečku nebo rámečku bez obsahu.
- Stiskněte Command/Ctrl a přetáhněte text z jiné aplikace do obrázkového rámečku nebo rámečku bez obsahu.

Pokud přetáhnete obsah do rámečku, který již obsahuje text nebo obrázek, QuarkXPress pro přetahovný obsah vytvoří nový rámeček. Chcete-li místo toho zaměnit obsah v rámečku, stiskněte při přetahování obsahu do rámečku Command/Ctrl. Pokud chcete, aby se při přetahování obsahu vždy vytvořil nový rámeček, stiskněte při přetahování Option/Alt.

Pokud se celý importovaný text nevejde do textového rámečku, zobrazí se symbol přetečení textu. Je-li povolena funkce Vkládání stránek (QuarkXPress/Upravit > Předvolby > Předvolby > Obecné), vloží se do sestavy stránky (při importování do automatického textového rámečku), aby se celý text vešel.

Pro exportování textu nejdříve umístěte kurzor do textového rámečku (chcete-li uložit veškerý text v tomto rámečku) nebo vyberte text, který chcete exportovat. Poté zvolte **Soubor > Export textu**, vyberte možnost v rozevírací nabídce **Formát**, zadejte název, vyberte umístění a klepněte na **Uložit**.

Filtry pro import a export

Doplněk umožňuje importovat a exportovat text v různých formátech, včetně těch, které jsou popsány v této sekci.

Word 6-2000 filter

Word 6–2000 Filter umožňuje importovat dokumenty z, nebo exportovat dokumenty do formátů aplikace Microsoft Word 97/98/2000 (Word 8).

Abyste předešli problémům, zrušte v aplikaci Microsoft Word označení pole Povolit rychlé ukládání (na kartě Uložit dialogu Možnosti) nebo použijte příkaz Uložit jako pro vytvoření kopie souboru dokumentu Word, který chcete importovat.

WordPerfect filter

WordPerfect Filter umožňuje importovat dokumenty ve formátech WordPerfect 3.0 a 3.1 (Mac OS) a WordPerfect 5.x a 6.x (Windows). WordPerfect Filter rovněž umožňuje ukládat text ve formátu WordPerfect 6.0.

WordPerfect 3.1 pro Mac OS dokáže číst dokumenty WordPerfect 6.0 pro Windows, takže není k dispozici možnost exportu do formátu WordPerfect 3.1 pro Mac OS.

Importování a exportování textu s možností Unicode

Při importování a exportování textu můžete vybrat typ kódování. Typ kódování specifikuje sekvenci bajtů, které reprezentují jednotlivé znaky textu. Pokud pracujete s mezinárodním textem nebo HTML textem, můžete vybrat vhodné kódování pro zkonvertování všech znaků v souboru do Unicode. Funkce pracuje takto:

- Je-li zvolen soubor s prostým textem nebo soubor "XPress Tags", dialogové okno Import obsahuje rozevírací nabídku Kódování. Software se pokusí určit kódování zvolených textových souborů a použije odpovídající typ kódování. Pro text však můžete vybrat jinou možnost.
- Pokud exportujete do souboru formátu prostého textu nebo formátu "XPress Tags", dialogové okno Export textu obsahuje rozevírací nabídku Kódování.
- Možnost Převod uvozovek pokračuje v konvertování přímých uvozovek na typografické uvozovky a dvojitá dělení na -em linky.

Hledání a zaměňování textu

Paleta **Hledat/zaměnit** (nabídka **Upravit**) umožňuje provádět standardní operace hledání a zaměňování. Mimo to můžete tuto paletu použít pro:

- Hledání a zaměňování pomocí zástupných znaků: Command+Shift+?/Ctrl+Shift+?
- Vyhledat a zaměnit formátování textu, včetně předlohy stylu, písma, velikosti, barvy a řezu (včetně stylů OpenType)
- · Omezit operace hledat/zaměnit na jeden textový řetěz nebo na celou sestavu
- Hledat a zaměnit na základě jazyka textu (viz "Použití jazyka textu")
- Vyhledat a zaměnit slitky
- Vyhledat a změnit neviditelné znaky (viz Průvodce klávesovými příkazy)

Stisknutím klávesy Option /Alt změníte text tlačítka **Hledat další** na **Hledat první**. Pro vyhledávání a zaměňování, při kterém budou brány do úvahy i styly formátování, zrušte označení pole **Ignorovat styl**.

Hledat				Zaměnit za			
🗹 Text:				Text:			
Předloha stylu:	¶ Norr	nální	~	Předloha stylu:	¶ Norm	iální	*
Písmo:	Arial		~	Písmo:	Arial		~
Velikost:	12 pt		~	Velikost:	12 µl		Y
🗹 Barva:	K-čer	ná	~	🗹 Barva:	K-řen	ná	~
🗹 Řez:	PBZ		K\$\$2	Rez:	PBZ		K 2 2 2
🗹 Jazyk:	angličtin	a (USA)	~	🗹 Jazyk:	angličtina	a (USA)	~
Standardni Měkké slitk Kapitálky Malé kapitá	slitky Y ilky	Tabelární číslic Proporcionální Obtažené čísli Starý styl čísli	ce ce	Standardní Měkké slitk Kapitálky Malé kapitá	slitky / ilky	Tabelární čísliu Proporcionáln Obtažené čísli Starý styl řísli	i číslice ce re
Zlomky Řadové čís Kontextov Poloha	lovky é nábrady	Ozdobná písm Náhrady záhla	a aví formuláře	Zlomky Řadové čís Kontextové Poloha	lovky á náhrady	Ozdobná písm Náhrady záhla I okalizované I	a aví formuláře
Žádný			~	Žádný			~
Sestava		Celé slovo		✓ A = a			at styl
Hledat zamče	ený obsah						

Dialogové okno **Hledat/zaměnit** použijte pro vyhledání a zaměňování textu. Pro vyhledávání a zaměňování, při kterém budou brány do úvahy i styly formátování, zrušte označení pole **Ignorovat styl**.

Kontrola pravopisu

Pro kontrolu pravopisu vyberte možnost v podnabídce **Služby > Kontrola pravopisu**. Zobrazí se paleta **Kontrola pravopisu**.

Neznámé slovo: asdf Nahradit čím: ashy	
asdic	Přeskočit
aside ashed	Nahradit
asked assad	Nahradit vše
Assad	Hledat další
asny asor	Přidat
🗹 Hledat zamčený obsah	Hotovo

Paleta Kontrola pravopisu

Chcete-li změnit rozsah kontroly pravopisu, vyberte možnost v rozevírací nabídce **Kontrola**. Možnosti jsou **Slovo**, **Výběr**, **Konec řetězu**, **Řetěz** nebo **Sestava**. Pokud zvolíte Sestava, kontrola pravopisu přeskočí objekty z použité předlohy stránky a zkontroluje předlohy stránky až po provedení kontroly

na všech stránkách sestavy. Chcete-li zkontrolovat pravopis v zamknutých textových rámečcích, buňkách a cestách, označte **Hledat zamčený obsah**. Kontrola pravopisu vždy probíhá od místa kurzoru.

Kontrolu pravopisu zahajte klepnutím na **Start**. Chcete-li spustit kontrolu pravopisu od začátku aktivního řetězu, stiskněte Shift+klepněte na **Start**.

Chcete-li nahradit nesprávně napsané slovo, zadejte správné slovo do pole **Nahradit čím** nebo vyberte správné slovo v seznamu a klepněte na **Nahradit**. Pro nahrazení všech výskytů nesprávně napsaného slova klepněte na **Nahradit vše**.

Chcete-li vyhledat návrhy slova v poli Nahradit čím, klepněte na Hledat další.

Pro přeskočení zvoleného slova klepněte na Přeskočit.

Pro přidání slova z pole **Nahradit čím** do pomocného slovníku klepněte na **Přidat**. Není-li otevřen žádný pomocný slovník, můžete jeden zvolit nebo vytvořit po klepnutí na **Přidat**. Chcete-li do otevřeného pomocného slovníku přidat všechna podezřelá slova, stiskněte Option+Shift/Alt+Shift a klepněte na **Přidat vše**.

Paletu Kontrola pravopisu zavřete klepnutím na Hotovo.

- Můžete klepnout mimo paletu Kontrola pravopisu a vrátit se do palety pro opakovanou kontrolu pravopisu.
- Chcete-li vrátit zpět změny provedené z palety Kontrola pravopisu, zvolte Upravit > Odvolat akci Změna textu.

Pro zobrazení předvoleb kontroly pravopisu klepněte na Předvolby. Další informace, viz "*Předvolby – Aplikace – Kontrola pravopisu*".

Pomocné slovníky

Abyste předešli označování slova při kontrole pravopisu, vytvořte *pomocný slovník* a dané slovo do něj přidejte. Pro vytvoření pomocného slovníku zvolte **Služby > Pomocný slovník**, zadejte název a klepněte na **Nový**. Slova do pomocného slovníku přidáte zvolením **Služby > Upravit pomocný slovník**.

Při práci na článku je možné používat pouze jeden pomocný slovník. Pomocný slovník zůstává přiřazen ke článku, dokud v dialogu **Pomocný slovník** neklepnete na **Zavřít** nebo dokud neotevřete jiný pomocný slovník.

Pomocné slovníky jsou uloženy na pevný disk jako samostatné soubory. Cesta k pomocnému slovníku článku je uložena spolu s projektem, takže pokud přesunete otevřený pomocný slovník do jiné složky nebo na jinou jednotku, aplikace jej nebude schopna najít.

Chcete-li vytvořit nebo otevřít pomocný slovník bez zavření palety **Kontrola pravopisu**, zvýrazněte slovo, které chcete zachovat, a klepněte na **Přidat**.

Chcete-li do otevřeného pomocného slovníku přidat všechna podezřelá slova, stiskněte Option+Shift/Alt+Shift a klepněte na **Přidat vše**.

Počítání slov a znaků

Chcete-li zobrazit počet slov a znaků v článku, zvolte Služby > Počet slov a znaků.

Počet slov a znaků	×
Počet slov	
Celkem:	105
Jediný výskyt:	65
Počet znaků	
Znaky celé šířky:	0
Znaky poloviční šířky:	967
Celkový počet znaků:	967
Bopomofo:	0
▶ Hangul:	0
🕨 Kana:	0
Han:	0
Symboly:	0
Soukromě použité znaky:	0
Zavřít	

Dialogové okno Počet slov a znaků

V oblasti Počet slov je zobrazen celkový počet slov a počet jedinečných slov v článku.

V oblasti Počet znaků je zobrazen celkový počet znaků a počet specifických znaků jazyka.

Privátní znaky jsou jedinečné znaky specifikované v rozsahu sady znaků Unicode jednotlivci, organizacemi a prodejci softwaru mimo ISO nebo Unicode konsorcium.

Použití stylu textu

QuarkXPress umožňuje přesnou kontrolu formátování každého znaku textu.

Použití písma

Chcete-li na označený text použít písmo, proveď te jednu z následujících operací:

- Zvolte Styl > Písmo a z podnabídky vyberte písmo.
- Otevřete dialog Styl textu (Styl > Typografické) a v nabídce Písmo vyberte písmo.
- Vyberte písmo v rozevírací nabídce Písmo na kartě Klasický nebo Styl textu palety Míry.
- Pro přímé otevření pole písma na paletě Míry stiskněte Command+Option+Shift+M / Ctrl+Alt+Shift+M, zadejte prvních několik znaků názvu písma, dokud není rozpoznáno, a stiskněte Return / Enter.

V horní části seznamu písem jsou zobrazena písma, která jste použili naposledy.

Chcete-li zobrazit náhledy písma v nabídkách písem, zaškrtněte položku Ukázat v menu písmo v sekci Písmo dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress / Upravit). Pro dočasné potlačení této předvolby stiskněte Shift.

Volba velikosti písma

Můžete používat velikosti písma od 2 do 3456 bodů. Chcete-li pro označený text určit velikost písma, proveď te jednu z následujících operací:

- Zvolte Styl > Velikost a z podnabídky vyberte velikost písma.
- Klepněte na šipku vedle aktuální velikosti písma pro zobrazení velikostí a poté vyberte velikost v seznamu nebo zadejte novou velikost.
- · Použijte jeden z níže uvedených klávesových příkazů.

Mac OS

- Zvýšení o 1 pt: Command+Option+Shift+>
- Snížení o 1 pt: Command+Option+Shift+
- Zvýšení v nastaveném rozsahu: Command+Shift+>
- Snížení v nastaveném rozsahu: Command+Shift+<

Windows

- Zvýšení o 1 pt: Ctrl+Alt+Shift+>
- Snížení o 1 pt: Ctrl+Alt+Shift+<
- Zvýšení v nastaveném rozsahu: Ctrl+Shift+>
- Snížení v nastaveném rozsahu: Ctrl+Shift+<

Použití řezů

Chcete-li na označený text použít řez, proveď te jednu z následujících operací:

- Zvolte Styl > Řez a z podnabídky vyberte řez.
- Vyberte Styl > Typografické a klepněte na zaškrtávací pole v sekci Řez.
- Vyberte řez v rozevírací nabídce Styly textu na paletě Míry. Pomocí ikon nalevo od rozevírací nabídky Styly textu můžete použít tučný řez nebo kurzívu. Chcete-li odebrat všechny styly z označeného textu, vyberte v rozevírací nabídce Styly textu položku Odebrat všechny styly.

Pravá písma jsou rozdílné styly písma v rodinách písem, jako například "Times New Roman MT Std Bd" v rodině písma "Times New Roman MT Std".

Simulovaná písma jsou prostá pravá písma, která byla upravena tak, že simulují tučný řez, kurzivu nebo tučnou kurzivu. Pokud rodina písma neobsahuje variaci tučného řezu nebo kurzivy jako samostatné skutečné písmo, můžete aplikovat tučný řez nebo kurzivu a váš operační systém provede *transformaci*, při které se vyrenderuje tučné písmo nebo kurziva. Výsledkem je simulované písmo.

Pokud aplikujete tučný řez na prosté písmo, aplikace se nejdříve pokusí vyhledat pravou tučnou verzi písma. Když ji nenajde, vytvoří simulovanou tučnou verzi písma.

Simulovaná písma jsou v sestavě označena výstražnými ikonami, protože simulovaná písma mohou způsobit problémy s výstupem. Simulovaná písma se zobrazí s výstražnou ikonou v paletě **Míry**, paletě **Piktogramy**, dialogovém okně **Styl textu**, podnabídce **Styl > Řez**, dialogovém okně **Upravit textovou předlohu stylu**, oblasti **Zaměnit za** v paletě **Hledat/Zaměnit**, sekci **Písma** dialogového

okna **Použití** (nabídka **Služby**), dialogovém okně **Nahradit písmo** přístupné z dialogového okna **Použití** a listu **Styl textu** dialogového okna **Rubi**.

Použití barvy, sytosti a krytí

Chcete-li na označený text použít barvu, sytost a krytí, proveď te jednu z následujících operací:

- Vyberte možnosti z podnabídky Styl > Barva, Styl > Sytost a Styl > Krytí.
- Otevřete paletu Barvy (Okno > Zobrazit barvy), klepněte na barvu a poté vyberte nebo zadejte hodnoty Sytost a Krytí.
- · Použijte ovládací prvky na kartě Klasický nebo Styl textu palety Míry.

Použití vodorovného nebo svislého měřítka

Chcete-li na označený text použít vodorovnou nebo svislou změnu měřítka, proveď te jednu z následujících operací:

- Zvolte Styl > Měřítko, v rozevírací nabídce Měřítko zvolte Vodorovně nebo Svisle, do pole zadejte hodnotu a klepněte na OK.
- Použijte jeden z níže uvedených klávesových příkazů. Je-li zvolen text, ve kterém je použito nastavení vodorovného i svislého měřítka, klávesové příkazy zvýší nebo sníží text odpovídajícím způsobem.
- Hodnoty vodorovného a svislého měřítka nemůžete upravovat současně.

Mac OS

- Stlačení o 5%: Command+[
- Roztažení o 5%: Command+]
- Stlačení o 1%: Command+Option+[
- Roztažení o 1%: Command+Option+]

Windows

- Stlačení o 5%: Ctrl+[
- Roztažení o 5%: Ctrl+]
- Stlačení o 1%: Ctrl+Alt+[
- Roztažení o 1%: Ctrl+Alt+]

Použití pohybu účaří

Znaky můžete posunout nad nebo pod jejich účaří, aniž by to ovlivnilo řádkování odstavce. Kladná hodnota zvedá text, záporná hodnota snižuje text. Chcete-li na označený text použít pohyb účaří, proveď te jednu z následujících operací:

- Zvolte Styl > Pohyb účaří, zadejte hodnotu do pole Pohyb účaří a poté klepněte na OK.
- · Použijte jeden z níže uvedených klávesových příkazů.

Mac OS

- Dolů o 1 pt: Command+Option+Shift+-
- Nahoru o 1 pt: Command+Option++

Windows

- Dolů o 1 pt: Ctrl+Alt+Shift+9
- Nahoru o 1 pt: Ctrl+Alt+Shift+0

Použití více stylů textu

V dialogu Styl textu (Styl > Znaky) můžete zobrazit a upravit všechny styly textu najednou.

Prázdná pole a zašedlá zaškrtávací pole v dialogu **Styl textu** znamenají, že pro označený text je použito více stylů. Je-li například prázdné pole **Písmo**, je na označený text použito více než jedno písmo.

Pokud do prázdného pole v dialogu **Styl textu** zadáte hodnotu, tato hodnota se použije na veškerý označený text. Pokud označíte nebo zrušíte označení zašedlého zaškrtávacího pole, bude toto nastavení použito nebo odebráno z veškerého označeného textu.

Písmo:	Arial	*	Řezy	
Velikost:	12 pt	~	Obyčejný	Stínovaný
Barva:	K-černá	~		Kapitálky
Sytost:	100%	~	Podtržený	Horní index
Krytí:	100%	~	Podtržení slov Jednoducké přečkrtputí	Dolní index
Měřítko:	Vodorovně 💌	100%	Dvojité přeškrtnutí	Dutý
Hodnota prostrkání:		0		
	Pohyb účaří:	0 pt		
▼OpenT ▼OpenT ▼ Stan	nit slitky 'ype dardní slitky	Tab	Jazyk: angličtina (USA))
Kapit	álky kapitálky	Obt	oridoriani usice ☐ Ozdobna p Řadové čís ažené číslice ☐ Náhrady z ý styl číslice ☑ Kontextov	nsma slovky áhlaví ré náhrady
🔽 Loka	lizované formuláře z Zádný	5	~	



Použití stylu odstavce

Styl odstavce jsou vlastnosti formátování, které se použijí na celý odstavec. Patří mezi ně zarovnání, zarážky, proklad a nastavení tabulátorů. Chcete-li použít atributy na zvolené odstavce, použijte dialog **Styl odstavce (Styl > Formáty)** nebo paletu **Míry**.

Použité formáty odstavce můžete zkopírovat z jednoho odstavce do jiného odstavce ve stejném rámečku nebo textovém řetězci. Pro zkopírování použitých formátů odstavce vyberte odstavec nebo několik odstavců, které chcete změnit, poté stiskněte Option+ / Alt+Shift a přitom klepněte kamkoli do odstavce s formátováním, které chcete zkopírovat. Zkopírováním formátů odstavce tímto způsobem se nezmění žádné styly textu.

Nastavení zarovnání

Můžete vybrat z pěti typů zarovnání odstavce: Vlevo, Na střed, Vpravo, Do bloku a Úplně. Možnost **Úplně** zarovná všechny řádky mezi levou a pravou zarážku, jako možnost **Do bloku**, ale zarovná rovněž i poslední řádek (pokud je na konci řádku značka návratu).

Chcete-li na označený text použít zarovnání, proveď te jednu z následujících operací:

- Vyberte typ zarovnání v podnabídce Styl > Zarovnání.
- Klepněte na ikonu zarovnání v kartě Klasický nebo Styl odstavce palety Míry.
- Použijte jeden z níže uvedených klávesových příkazů.

Mac OS

- Vlevo ≡: Command+Shift+L
- Na střed 🚍: Command+Shift+C
- Vpravo : Command+Shift+R
- Úplně : Command+Option+J

Windows

- Vlevo 📰: Ctrl+Shift+L
- Na střed 🚍: Ctrl+Shift+C
- Vpravo 📰: Ctrl+Shift+R
- Úplně ■: Ctrl+Alt+Shift+J

Nastavení zarážek

Chcete-li nastavit zarážky pro označené odstavce, použijte podnabídku Styl > Zarovnání, dialogStyl odstavce (Styl > Formáty) nebo kartu Styl odstavce na paletě Míry.

- Chcete-li určit, jak daleko je odstavec odsazen od levé hrany rámečku nebo sloupce, zadejte hodnotu do pole Levá zarážka.
- Pro určení, jak je první řádek odstavce odsazen od hodnoty Levá zarážka, zadejte hodnotu do pole První řádek. Upozorňujeme, že odsazení Prvního řádku je relativní k Levé zarážce použité na odstavec. Pokud například nastavíte Levou zarážku na 0,5" a odsazení Prvního řádku na 0,5" první řádek bude začínat 1" od levé hrany textového rámečku.

- Chcete-li určit, jak daleko je odstavec odsazen od pravé hrany rámečku nebo sloupce, zadejte hodnotu do pole **Pravá zarážka**. Klepněte na **OK**.
- Pro vytvoření zavěšeného odsazení zadejte kladnou hodnotu do pole Levá zarážka a zápornou hodnotu do pole První řádek nebo přetáhněte ikony zarážek na pravítku. K experimentování se zavěšeným odsazením použijte tlačítko Použít na kartě Formáty dialogového okna Styl odstavce (Styl > Formáty).

Kromě nastavení zavěšeného odsazení jako atributu odstavce můžete vložit speciální znak, který vynutí odsazení všech řádek textu od tohoto místa až po další návrat odstavce. Stiskněte Command+\ (Mac OS) nebo Ctrl+\ (Windows) pro vložení speciálního znaku Zarážka zde. (Znak Zarážka zde je neviditelný znak; chcete-li zobrazit neviditelné znaky, zvolte **Zobrazit > Zobrazit neviditelné** (Command+I / Ctrl+I.)

Zarovnání i odsazení je měřeno od hodnoty **Od okrajů rámu** specifikované v kartě **Text** dialogového okna **Změnit** (nabídka **Objekt**). Hodnota **Od okrajů rámu** ovlivní čtyři strany textového rámečku; neovlivní vnitřní sloupce textového rámečku.

Nastavení prokladu

Proklad je vzdálenost mezi řádky — vzdálenost mezi účařími textu v odstavci. Pokud stanovíte hodnotu prokladu, bude použita na všechny řádky označeného odstavce. Proklad můžete určit třemi způsoby:

- Absolutní proklad nastavuje vzdálenost mezi účařím textu na konkrétní hodnotu, bez ohledu na velikost znaků na řádcích. Pokud například stanovíte absolutní hodnotu prokladu odstavce na 16 bodů, všechna účaří budou od sebe vzdálená 16 bodů. Při určování absolutní hodnoty prokladu použijte hodnotu odpovídající celkové svislé vzdálenosti, kterou chcete zajistit mezi účařími.
- Automatický přírůstkový proklad kombinuje základní hodnotu automatického prokladu s absolutní hodnotou specifikovanou v poli Proklad (nabídka Styl). Před hodnotami přírůstkového prokladu musí být umístěna znaménka plus (+) nebo mínus (-).
- Autoproklad znamená, že aplikace použije hodnotu v poli Autoproklad (sekce QuarkXPress /Upravit > Předvolby > Odstavec) pro rozhodnutí, zda bude použit přírůstkový nebo procentuální automatický proklad. Standardní — procentuální — používá jako základ hodnotu automatického prokladu, kterou přidá k pevnému procentu největší velikosti písma v horním řádku, aby určil celkový proklad mezi automaticky proloženým řádkem a řádkem nad ním. Výchozí hodnota pro procentuální automatický proklad je 20%. Chcete-li určit automatický proklad, zadejte do pole Proklad hodnotu auto.

Chcete-li na označené odstavce použít zarovnání, proveď te jednu z následujících operací:

- Zvolte Styl > Proklad a poté do pole Proklad zadejte absolutní hodnotu prokladu, přírůstkovou hodnotu (před kterou zadáte znaménko plus nebo mínus) nebo auto.
- · Použijte ovládací prvky Proklad palety Míry.
- · Použijte jeden z níže uvedených klávesových příkazů.

Mac OS

- Snížení o 1 pt: Command+Shift+:
- Snížení o 0,1 pt: Command+Option+Shift+:

- Zvýšení o 1 pt: Command+Shift+"
- Zvýšení o 0,1 pt: Command+Option+Shift+"

Windows

- Snížení o 1 pt: Ctrl+Shift+:
- Snížení o 0,1 pt: Ctrl+Alt+Shift+:
- Zvýšení o 1 pt: Ctrl+Shift+"
- Zvýšení o 0,1 pt: Ctrl+Alt+Shift+"

Nastavení mezery před a za odstavcem

Položky Mezera před a Mezera za umožňují určit velikost mezery před a za zvolenými odstavci.

Chcete-li nastavit mezeru před a za označenými odstavci, proveď te jednu z následujících operací:

- Zvolte Styl > Formáty a poté zadejte hodnoty do polí Mezera před nebo Mezera za.
- Použijte ovládací prvky Mezera před odstavcem a Mezera za odstavcem na kartě Styl odstavce palety Míry.

Nastavení tabulátorů

Můžete vybrat z šesti druhů tabulátorů:

- Vlevo zarovná odsazený text nalevo od znaku tabulátoru.
- Na střed zarovná text na střed znaku tabulátoru.
- · Vpravo zarovná odsazený text napravo od znaku tabulátoru.
- Na tečku zarovná text na tečku.
- Na čárku zarovná text na první čárku.
- Na znak zarovná text na libovolný zvolený znak. Když zvolíte tento tabulátor, zobrazí se pole Na znak. Označte existující položku a zadejte znak, na který chcete zarovnávat.
- Pokud nenastavíte vlastní tabulátory, aplikace použije standardní levé tabulátory s odsazením každého půl palce.

Chcete-li na zvolené odstavce použít tabulátory, proveď te jednu z následujících operací:

- Použijte ovládací prvky z karty Tabulátory v dialogovém okně Styl odstavce (Styl > Tabulátory).
- Použijte ovládací prvky z karty Tabulátory na paletě Míry. Použitím palety Míry ušetříte místo na
 obrazovce a neustále vidíte efekty způsobované změnou nastavení tabulátorů. Můžete přetáhnout
 ikony tabulátorů na pravítko nebo přetáhnout ikony tabulátorů přímo do textu. Při přetahování
 tabulátorů na pravítko nebo do textu se na obrazovce zobrazí svislá linka, která vám pomůže určit
 místo pro tabulátor.

Nastavení vdov a sirotků

Vdovy a sirotci jsou dva druhy typograficky nežádoucích řádků. Tradičně je vdova definována jako poslední řádek odstavce, který přeteče na vrchol sloupce. Sirotek je první řádek odstavce, který zůstane na spodku sloupce.

Pomocí funkce **Držet řádky** můžete určit, že odstavce nebudou rozděleny, takže pokud se do sloupce nebo na stránku nevejdou všechny řádky sloupce, celý odstavec přeteče na vrchol následujícího sloupce nebo stránky. Případně můžete určit počet řádků, které musí v případě rozdělení odstavce zůstat na spodku sloupce nebo rámečku a na vrcholu následujícího sloupce nebo rámečku. Funkcí **Držet s dalším** ¶ můžete držet odstavec pohromadě s následujícím odstavcem. To vám umožní držet nadpis společně s odstavcem, který jej následuje, nebo držet pohromadě další řádky textu, které logicky patří k sobě.

Běžně se funkce **Držet s dalším** ¶ používá pro předlohy stylu nadpisů a podnadpisů a funkce **Držet řádky** (většinou s parametry **Od** a **Do**) pro předlohy stylu těla textu.

Chcete-li zapnout nebo vypnout funkce **Držet řádky** a **Držet s dalším** ¶ pro označené odstavce, zvolte **Styl > Formáty** pro zobrazení karty **Formáty** dialogového okna **Styl odstavce** a poté označte nebo zrušte označení u položek **Držet řádky** a **Držet s dalším** ¶.

Nastavení vyrovnání

Vyrovnání je upravení mezery mezi páry znaků. Vzhledem ke tvaru znaků je vzhled některých párů znaků lepší, pokud je použito vyrovnání. Můžete použít automatické vyrovnání a můžete rovněž použít ruční nastavení pro určení doplňkového vyrovnání mezi znaky.

Hodnoty vyrovnání jsou vyjádřeny jako 1/200 velikosti -em. Kladná hodnota vyrovnání zvětšuje mezeru mezi znaky; záporná hodnota ji zmenšuje.

Ruční vyrovnání

Chcete-li nastavit vyrovnání mezi dvěma znaky, proveď te jednu z následujících operací:

- Zvolte Styl > Vyrovnat a zadejte hodnotu do pole Hodnota vyrovnání. Klepněte na OK.
- Použijte ovládací prvky Hodnota vyrovnání palety Míry.
- · Použijte jeden z níže uvedených klávesových příkazů.

Mac OS

- Zmenšení o 1/20-em: Command+Shift+{
- Zvětšení o 1/20-em: Command+Shift+}
- Zmenšení o 1/200-em: Command+Option+Shift+{
- Zvětšení o 1/200-em: Command+Option+Shift+}

Windows

- Zmenšení o 1/20-em: Ctrl+Shift+{
- Zvětšení o 1/20-em: Ctrl+Shift+}
- Zmenšení o 1/200-em: Ctrl+Alt+Shift+{
- Zvětšení o 1/200-em: Ctrl+Alt+Shift+}

Automatické vyrovnání

Chcete-li automaticky vyrovnat text nad specifickou velikost písma, otevřete sekci **Typografické** v dialogovém okně **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**), označte pole **Vyrovnávat nad** a zadejte hodnotu do vedlejšího pole.

QuarkXPress používá informace o vyrovnání vestavěné do písma (*tabulka vyrovnání*). Tabulka vyrovnání obsahuje několik párů znaků — například "*Ta*" — a k nim přiřazenou hodnotu vyrovnání. Tabulku vyrovnání v písmu nemůžete změnit, ale můžete vytvořit vlastní tabulku pro libovolné písmo. Použijte k tomu dialogové okno **Upravit vyrovnání** (nabídka **Služby**). Tento dialog můžete použít pro přizpůsobení vodorovné (**Souběžný tok**) i svislé (**Příčný tok**) mezery mezi jednotlivými páry.

V aplikaci QuarkXPress můžete vytvořit své vlastní tabulky vyrovnání.

Nastavení dělení slov a výplňků

Dělení slov a výplňků (D+V) je pojmenovaný balíček nastavení pro dělení slov, které přesahují okraj řádku textu, a pro vyplnění mezer mezi slovy a znaky. D+V můžete použít na jednotlivé odstavce nebo můžete přiřadit D+V k odstavcové předloze stylu. Pro správu těchto nastavení použijte dialog Úpravy dělení a výplňků (Upravit > D+V > Nové).

Úpravy dělení a výplňků			
Název: Nové D+V			
🗹 Automatické dělení 💷 Výplňky 🔄			
Neimenčí clovo:	Min.	Opt.	Max.
Mezislovní:	85%	100%	160%
Min. znaků před: 2 Ve slovech:	-3%	0%	4%
Min. znaků za: 3 Konec v zóně:	0.cm		
🗹 I slova začínající verzálkou	- and		
Vyplňovat i je	diné slov	0	
Déleni po sobé: 3			
Dělicí zóna: 0 cm			
	Budiž		Zrušit

Dialogové okno Úpravy dělení a výplňků

- Automatické dělení: Určete, zda je povoleno automatické dělení slov.
- Nejmenší slovo: Určete minimální počet znaků, které musí obsahovat slovo, aby bylo umožněno jeho dělení.
- Min. znaků před: Určete minimální počet znaků před dělením.
- Min. znaků za: Určete minimální počet znaků za dělením.
- I slova začínající verzálkou: Určete, zda je povoleno dělit slova začínající verzálkou.
- Dělení po sobě: Určete, kolik slov může být děleno na koncích řádek, které následují za sebou.
- Dělicí zóna: Určete zónu před pravou zarážkou, ve které může dojít k dělení. Pokud nastavíte dělicí zónu například na 0,05", slovo bude rozděleno, pokud přijatelné místo dělení vyjde do vzdálenosti 0,05" od pravé zarážky. Slovo předcházející dělenému slovu nesmí spadnou do dělicí zóny.

- Výplňky: Určete, jak se změní mezery mezi slovy a znaky.
- Mezislovní: Určete minimální a maximální mezeru mezi slovy v odstavci, který je zarovnán do bloku nebo úplně. Určete optimální hodnotu mezery mezi slovy ve všech odstavcích, bez ohledu na jejich zarovnání.
- Ve slovech: Určete minimální a maximální mezeru mezi znaky v odstavci, který je zarovnán do bloku nebo úplně. Určete optimální hodnotu mezery mezi znaky ve všech odstavcích, bez ohledu na jejich zarovnání.
- Konec v zóně: Určete zónu před pravou zarážkou, do které musí spadnout poslední slovo posledního řádku odstavce zarovnaného do bloku, aby bylo možné zarovnat tuto řádku do bloku. Pokud zadáte například 1", poslední řádek odstavce, na který je použito D+V, nebude zarovnán do bloku, pokud poslední slovo nespadne do 1" od pravé zarážky.
- Vyplňovat i jediné slovo: Určete, zda bude samotné slovo na řádku odstavce zarovnaného do bloku
 roztaženo od levé až k pravé zarážce. Není-li toto zaškrtávací pole označeno, samotné slovo na řádku
 bude zarovnáno vlevo.

Specifikace výjimek dělení

Ve většině jazykových verzí aplikace QuarkXPress můžete vytvořit seznamy výjimek dělení pro jednotlivé jazyky. Dialogové okno **Výjimky dělení** (nabídka **Služby**) obsahuje rozevírací nabídku **Jazyk**, ve kterém můžete určit jazyk, na který se výjimka dělení bude vztahovat. Je-li odstavec automaticky dělen, aplikace zkontroluje seznam výjimek dělení pro odpovídající jazyk odstavce.

Dialogové okno Doporučené dělení (nabídka Služby) zobrazí doporučené dělení slova, které závisí na metodě dělení specifikované pro odstavec a na výjimkách dělení pro jazyk odstavce.

Použití měkkých pomlček

Kromě automatického dělení textu můžete upravit dělení řádku a tok textu ručním vložením měkkých pomlček (Command+- [pomlčka] / Ctrl+- [pomlčka]). Měkká pomlčka je vložena jen v případě, že dojde k rozdělení slova na konci řádku.

Nastavení prostrkání

Prostrkání umožňuje nastavit mezeru mezi zvolenými znaky a slovy. Hodnoty prostrkání jsou vyjádřeny jako 1/200 velikosti -em. Kladná hodnota prostrkání zvětšuje mezeru napravo od každého znaku; záporná hodnota ji zmenšuje.

Prostrkání je běžně používáno pro přizpůsobení textu do pevně daného prostoru. Příliš velká hodnota prostrkání však může ovlivnit návrh a čitelnost. Pokud používáte prostrkání pro přizpůsobení textu do pevně daného prostoru, přečtěte si tato obecná pravidla:

- · Prostrkejte celý odstavec, místo jednoho řádku nebo jednoho slova.
- Stanovte si vodítka pro prostrkání (například od +3 do -3).
- Zajistěte, aby svisle přiléhající odstavce používaly podobné prostrkání.

Toto jsou obecná pravidla; správné hodnoty prostrkání závisí na návrhu, písmu, šířce sloupce a dalších faktorech.

Ruční prostrkání

Chcete-li pro označený text nastavit prostrkání, proveď te jednu z následujících operací:

- Zvolte Styl > Prostrkání, zadejte hodnotu do pole Hodnota prostrkání a klepněte na OK.
- Použijte ovládací prvky Hodnota prostrkání palety Míry.
- · Použijte jeden z níže uvedených klávesových příkazů.

Mac OS

- Zmenšení o 1/20-em: Command+Shift+{
- Zvětšení o 1/20-em: Command+Shift+}
- Zmenšení o 1/200-em: Command+Option+Shift+{
- Zvětšení o 1/200-em: Command+Option+Shift+}

Windows

- Zmenšení o 1/20-em: Ctrl+Shift+{
- Zvětšení o 1/20-em: Ctrl+Shift+}
- Zmenšení o 1/200-em: Ctrl+Alt+Shift+{
- Zvětšení o 1/200-em: Ctrl+Alt+Shift+}

Upravení tabulek prostrkání

Aplikace používá informace o prostrkání vestavěné do písma (*tabulka prostrkání*). Tabulku prostrkání v písmu nemůžete změnit, ale můžete vytvořit vlastní tabulku pro libovolné písmo. Použijte k tomu dialogové okno **Upravit prostrkání** (nabídka **Služby**).

Práce s předlohami stylu

Předloha stylu je skupina atributů odstavce, atributů textu nebo obou druhů atributů, které je možné v jednom kroku použít na zvolené odstavce a text. Předlohy stylu použijte pro změnu neformátovaného textu na formáty pro nadpisy, podnadpisy, záhlaví nebo hlavní text. Použití předloh stylu pro nastavení několika atributů odstavce a textu v jednom kroku urychluje práci na sestavě a pomáhá udržovat typografickou soudržnost.

Vytvoření a upravení odstavcové předlohy stylu

Odstavcová předloha stylu je pojmenovaný balíček stylů odstavce a textu. Všechny atributy formátování odstavcové předlohy stylu můžete na text použít jednoduchým aplikováním požadované předlohy stylu. Pro vytvoření, upravení, duplikování nebo odstranění odstavcových předloh stylu použijte dialog **Předlohy stylu (Upravit > Předlohy stylu**).

Předlohy stylu v dokumentu wendigo_blonde_i 🗙
Ukázat: Všechny předlohy stylu 🔽
A Menu Item
A Normální
Arial; 12 pt; Obyčejný; Wendigo Blonde; Sytost: 100%; Krytí: 100%; Hodnota prostrkání: 0; Vodorovné měřítko: 100%; Pohyb účaří: 0 pt; angličtina (USA);
Nový 🔻 Upravit Kopie Smazat
Přidat Uložit Zrušit

Dialog Předlohy stylu použijte pro vytvoření, upravení a odstranění předloh stylu.

Pro vytvoření odstavcové předlohy stylu zvolte v rozevírací nabídce **Nová** položku **Odstavcová**. Otevře se dialogové okno **Upravit odstavcovou předlohu stylu**. Pomocí ovládacích prvků v tomto dialogovém okně nakonfigurujte atributy předlohy stylu.

Upravit odstavcovou p	oředlohu stylu						
Název: Normální							
Obecné Formáty Tabu	látory Linky						
Klávesová zkratka:							
Podle:	¶ Beze stylu 👻						
Další styl:	¶Normální 🛛 🖌						
Textový styl:	🔺 Normální 🛛 🗸 🗸	Upravit					
Popis Zarovnání: Vlevo; Le zarážka: 0 px; Prokla	Popis Zarovnání: Vlevo; Levá zarážka: 0 px; První řádek: 0 px; Pravá						
D+V: Standardní; Za Znak: (Název: Norma 100%; Krytí: 100%; 100%; Pohyb účaří:	rovnání znaků: Linka sítě účaří; Další st ální; Arial; 12 pt; Obyčejný; K-čern Hodnota prostrkání: 0; Vodorovné m 0 pt; angličtina (USA); Vlastnosti forr	vl: Normální; á; Sytost: ěřítko: nuláře: 🗸					
	Budiž	Zrušit					

V dialogu Upravit odstavcovou předlohu stylu nakonfigurujte odstavcovou předlohu stylu.

Nejdříve nakonfigurujte ovládací prvky na kartě Obecné:

- Název: Do tohoto pole zadejte název; jinak aplikace použije výchozí název "Nová předloha stylu".
- Klávesová zkratka: Pro definování klávesového příkazu k předloze stylu jej zadejte do pole Klávesová zkratka. Můžete zadat libovolnou kombinaci kláves Command, Option, Shift nebo Control / Ctrl nebo Ctrl+Alt, spolu s funkčními klávesami nebo klávesami na číselníku.

- Pokud definujete klávesovou zkratku pro předlohu stylu a tato klávesová zkratka je již přiřazena jinému příkazu, příkaz předlohy stylu potlačí existující příkaz, je-li zvolen nástroj Textový obsah
 T a je aktivní textový rámeček.
- Podle: Chcete-li atributy existující předlohy stylu použít jako základ pro novou předlohu, klepněte
 na rozevírací nabídku Podle a vyberte předlohu stylu v seznamu. Upozorňujeme, že když použijete
 rozevírací nabídku Podle v dialogu Upravit odstavcovou předlohu stylu, aby nová předloha stylu
 byla založena na existující předloze, změny provedené v původní předloze stylu se automaticky
 projeví i v té, která na ní byla založena.
- **Další styl**: Pro zvolení přechodu z jedné odstavcové předlohy stylu na jinou, po vložení znaku návratu na začátek nového řádku, vyberte odstavcovou předlohu stylu v rozevírací nabídce **Další styl**.
- Styl: Chcete-li přiřadit textovou předlohu stylu k odstavcové předloze stylu, vyberte položku z
 rozevírací nabídky Styl v sekci Styl textu. Informace o vytvoření textové předlohy stylu, viz
 "Vytvoření a upravení textové předlohy stylu."

Poté použijte karty **Formáty, Tabulátory** a **Linky** pro určení dalších atributů odstavcové předlohy stylu. Po dokončení úprav klepněte na **OK** pro návrat do dialogu **Předlohy stylu** a poté klepnutím na **Uložit** uložte předlohu stylu. Uložená odstavcová předloha stylu je uvedena v podnabídce **Odstavcová předloha stylu** (nabídka **Styl**) a rovněž v paletě **Předlohy stylu**.

- Když vytvoříte předlohu stylu v době, kdy není otevřen žádný projekt, tato předloha stylu se stane součástí výchozího seznamu předloh stylu a bude obsažena ve všech následně vytvořených projektech. Když vytvoříte předlohu stylu při otevřeném projektu, tato předloha stylu bude obsažena pouze v seznamu předloh stylu aktivního projektu.
- Pro vytvoření odstavcové předlohy stylu na základě formátovaného textu nejdříve umístěte kurzor do odstavce, jehož atributy formátování chcete mít ve své odstavcové předloze stylu. Zvolením Upravit > Předlohy stylu otevřete dialogové okno Předlohy stylu. Zvolte Nová > Odstavcová a zadejte název do pole Název. Klepněte na Uložit. Poté použijte novou předlohu stylu na odstavec.

Aktualizování odstavcové předlohy stylu

Pokud umístíte kurzor do odstavce, který používá jednotné místní formátování, můžete klepnutím na tlačítko **Aktualizovat** C aktualizovat předlohu stylu použitou na text, aby obsahovala toto místní formátování. Případně můžete zvolit **Styl > Aktualizovat styl předlohy > Odstavcová**.

Chcete-li aktualizovat předlohu stylu odstavce i předlohu stylu textu použité na text tak, aby se projevily změny místního formátování, zvolte **Styl > Aktualizovat styl předlohy > Obě**.

Vytvoření a upravení textové předlohy stylu

Textová předloha stylu je pojmenovaný balíček stylu textu. Všechny atributy formátování textové předlohy stylu můžete na text použít jednoduchým aplikováním požadované předlohy stylu. Pro vytvoření, upravení nebo odstranění textových předloh stylu použijte dialog **Předlohy stylu** (**Upravit > Předlohy stylu**).

Pro vytvoření textové předlohy stylu zvolte v rozevírací nabídce **Nová** položku **Textová**. Otevře se dialogové okno **Upravit textovou předlohu stylu**. Pomocí ovládacích prvků v tomto dialogovém okně nakonfigurujte atributy předlohy stylu.

Upravit te	xtovou pře	edlohu stylu			
Klávesc	Název: vá zkratka: Podle:	Nová předloh A <i>Beze stylu</i>	a stylu /		
Písmo: Velikost: Barva: Sytost: Krytí: Měřítko: Hoc	Agency FB 18 pt Wendigo 100% 100% Vodorovně nota prostrk Pobyb úř	Black	Řezy – – – – – – – – – – – – – – – – – – –	ý í slov ché přeškrtnutí řeškrtnutí	Stínovaný Verzálky Kapitálky Horní index Dolní index Exponent Dutý
 ✓ Umožr ✓ OpenT Stanc Měkk Malé Malé Poloha 	il slitky ype dardní slitky é slitky álky kapitálky izované form : Žádný	□ Ta □ Pr □ Ot □ St uláře	Jazyk: oporcionální číslice otažené číslice arý styl číslice	angličtina (USA)	sma ovky hlaví é néhrady
				Budiž	Zrušit

V dialogu Upravit textovou předlohu stylu nakonfigurujte textovou předlohu stylu.

Nejdříve nakonfigurujte ovládací prvky na kartě Obecné:

- Název: Do tohoto pole zadejte název; jinak aplikace použije výchozí název "Nová předloha stylu".
- Klávesová zkratka: Pro definování klávesového příkazu k předloze stylu jej zadejte do pole Klávesová zkratka. Můžete zadat libovolnou kombinaci kláves Command, Option, Shift nebo Control / Ctrl nebo Ctrl+Alt, spolu s funkčními klávesami nebo klávesami na číselníku.
- **Podle**: Chcete-li atributy existující předlohy stylu použít jako základ pro novou předlohu, vyberte předlohu stylu v rozevírací nabídce **Podle**

Poté vyberte styl textu ve spodní sekci dialogu **Upravit textovou předlohu stylu**. Po dokončení úprav klepněte na **OK** pro návrat do dialogu **Předlohy stylu** a poté klepnutím na **Uložit** uložte předlohu stylu. Uložená textová předloha stylu je uvedena v podnabídce **Textová předloha stylu** (nabídka **Styl**) a rovněž v paletě **Předlohy stylu**.

Aktualizování textové předlohy stylu

Označíte-li text, který používá jednotné místní formátování, můžete klepnutím na tlačítko Aktualizovat C aktualizovat předlohu stylu použitou na text, aby obsahovala toto místní formátování. Případně můžete zvolit **Styl > Aktualizovat styl předlohy > Typografické**.

Chcete-li aktualizovat předlohu stylu odstavce i předlohu stylu textu použité na text tak, aby se projevily změny místního formátování, zvolte **Styl > Aktualizovat styl předlohy > Obě**.

Použití předlohy stylu

Chcete-li na označený text použít předlohu stylu, proveď te jednu z následujících operací:

 Vyberte název předlohy stylu v podnabídce Styl > Odstavcová předloha stylu nebo v podnabídce Styl > Textová předloha stylu.

- Otevřete paletu Předlohy stylu (nabídka Okno) a poté v paletě klepněte na název předlohy stylu.
- Pokud je vedle názvu předlohy stylu v paletě Předlohy stylu zobrazen klávesový příkaz, můžete jej použít.

Pokud v označeném textu existuje místně nastavený odstavcový nebo textový atribut, zobrazí ve vedle názvu předlohy stylu v paletě **Předlohy stylu** znak plus. Pro odstranění místně nastavených atributů klepněte na **Beze stylu** a znovu klepněte na předlohu stylu, nebo stiskněte Option+ / Alt+ a klepněte na název předlohy stylu.

Přidání předloh stylu

Chcete-li importovat odstavcové a textové předlohy stylu z jiného článku nebo projektu, zvolte **Soubor > Přidat**, vyhledejte soubor cílového článku nebo projektu, otevřete okno **Předlohy stylu** a importujte požadované předlohy stylu.

Pokud má předloha stylu ze zdrojového souboru stejný název jako předloha stylu v cílovém projektu, ale je definována jinak, zobrazí se dialog **Konflikt během přidávání**. V tomto dialogu můžete určit způsob řešení konfliktů.

Umístění textu v textovém rámečku

Níže uvedená témata popisují několik způsobů nastavování svislého a vodorovného umístění textu v textových rámečcích.

Použití sítě účaří

QuarkXPress verze 7.0 a starší obsahují funkci Síť účaří. Síť účaří byla série neviditelných vodorovných linek s pravidelnými rozestupy, které byly umístěny shora dolů na každé stránce. Ukotvení odstavců na síť účaří umožňuje vyrovnat účaří mezi sloupci a rámečky na celé stránce a v celém archu.

V aplikaci QuarkXPress 8.0 byla funkce Síť účaří nahrazena funkcí Síť návrhu. Další informace, viz "*Práce se sítěmi návrhu*".

Svislé zarovnání textu

V textovém rámečku je možné text svisle zarovnat čtyřmi způsoby:

- Nahoře: V textových rámečcích zarovnaných nahoru jsou řádky textu umístěny tak, že vrchol prvního řádku je umístěn na hodnotu v poli První účaří.
- Na střed: V textových rámečcích zarovnaných na střed jsou řádky textu vycentrované mezi vrcholem prvního účaří a spodním okrajem textového rámečku.
- **Dole**: V textových rámečcích zarovnaných dolů jsou řádky textu umístěny tak, že spodní řádek je zarovnán se spodním okrajem textového rámečku.
- Do bloku: V textových rámečcích zarovnaných do bloku jsou řádky textu umístěny v rámečku tak, že první řádek je umístěn na hodnotu v poli První účaří a spodní řádek je zarovnán se spodním okrajem textového rámečku. Ostatní řádky jsou rovnoměrně vyrovnány mezi ně. Při svislém zarovnávání textu můžete určit maximální svislou vzdálenost mezi odstavci.

Chcete-li použít tuto možnost, vyberte položku v rozevírací nabídce **Druh** (karta **Objekt > Změnit > Text** a sekce > **Svislé zarovnání**). Pole **Mezi** ¶ **max** (k dispozici jen v případě, že je v rozevírací nabídce **Druh** zvoleno **Do bloku**) umožňuje určit velikost místa, které je možné vložit mezi svisle zarovnané odstavce.

Volby zarovnání Na střed, Dolů a Do bloku jsou určeny pouze pro obdélníkové textové bloky a mohou být porušeny překrývajícími objekty.

Specifikace odsazení textu

Odsazení textu určuje vzdálenost*odsazení* textu od vnitřních okrajů textového rámečku. Chcete-li určit odsazení textu pro aktivní textový rámeček, použijte ovládací prvky pro nastavení textu (karta **Objekt > Změnit > Text**, oblast **> Od okrajů rámu**). Chcete-li určit stejné odsazení od všech čtyř stran, ponechte neoznačené pole **Různá odsazení** a zadejte číslo do pole **Všude**. Pro určení různých odsazení na všechny čtyři strany označte pole **Různá odsazení** a poté zadejte hodnoty do polí **Nahoře, Vlevo, Dole** a **Vpravo**.

Nastavení použití písma

Chcete-li zobrazit a nahradit písma, otevřete sekci **Písma** dialogu **Použití** (nabídka**Služby**). V této sekci jsou uvedena všechna písma použitá v aktivním projektu. Chcete-li nahradit všechny výskyty písma, vyberte název písma, klepněte na **Nahradit** a vyberte náhradní písmo.

Je-li písmo uvedeno na kartě Písma (Služby > Použití) jako [Název písma], kterému předchází záporné číslo, není ve vámi používaném systému toto písmo použito. Pokud k tomu dojde, můžete nainstalovat potřebné písmo a znovu otevřít dokument nebo můžete použít příkaz Použití pro vyhledání výskytu písma a použít jiné písmo.

Převedení textu na rámečky

Chcete-li převést zvolený znak nebo znaky na Bézierův rámeček, vyberte možnost z podnabídky **Objekt > Text na rámeček**.

Chcete-li převést označený text na nevázané Bézierovy rámečky, zvolte **Objekt > Převést text na** rámečky > **Bez vazby**.

Chcete-li převést označený text na vázané Bézierovy rámečky, zvolte **Objekt > Převést text na** rámečky > **S vazbou**.

Pro převedení celého obsahu textového rámečku nebo několika textových rámečků na nevázané Bézierovy rámečky, zvolte **Objekt > Převést text na rámečky > Konvertovat celý rámeček**.

Další informace, viz "Seznámení s Bézierovými tvary" a "Použití vázaných rámečků".

V aplikaci QuarkXPress verze 8 nebo novějších můžete najednou na rámečky převádět více než jeden řádek textu.

Použití obtékání textu

Funkce obtékání textu umožňuje řídit způsob, jakým text obtéká za, okolo a uvnitř objektů a obrázků. Můžete určit, aby text obtékal aktuální objekt, nebo můžete vytvořit vlastní obtokové cesty a poté je ručně upravit.

Matrimonii corrumperet chiChirographi fermentet aeare utilitas catelli, utcunque Octavius pessimus fortiter conubium santet Caesar, et cathedras incredibiliter frugaliter corrumperet concubine, utcunque lascivius suis verecunde ic cari concubine, quod adfabilis umbraculi spinosus vocificat syrtes, etiam fiducias aegre verecunde fermentet incredibiliter lascivius suis, et optimus adlaudabilis fiducias pessimus spinosus deciper suis, quamquam satis pretosius atrimonii vo Matrimonii cov

Obtékání je skvělý způsob vytvoření vizuálně působivé stránky.

Obtékání textu ze všech stran objektu

Chcete-li nechat obtékat text ze všech stran objektu, vyberte textový rámeček nástrojem **Textový obsah** nebo nástrojem **Objekt**, zobrazte kartu**Text** dialogu **Změnit** (nabídka **Objekt**) a označte položku **Obtékat ze všech stran**.

Zda text obtéká ze tří nebo ze všech stran objektu je určeno textovým rámečkem a ne objekty, které text blokují. Toto je jediná možnost obtékání, která působí na samotný textový rámeček. Všechny ostatní způsoby obtékání působí na objekt(y) umístěný(é) před textovým rámečkem.

Obtékání textu okolo čar a textových cest

Chcete-li nastavit obtékání textu okolo čar nebo textových cest, které jsou před textovým rámečkem, vyberte linku nebo textovou cestu, zvolte **Objekt > Obtékání** a vyberte položku z rozevírací nabídky **Druh**:

- Pro zobrazování textu pod čarou nebo textovou cestou zvolte Není.
- Pro obtékání textu okolo linky nebo textové cesty zvolte Objekt. Můžete nastavit vzdálenost odsazení textu shora, zdola, zleva a zprava od zvoleného objektu. Je-li zvolený objekt textová cesta, druhý text bude obtékat okolo *cesty*, ne okolo textu na cestě.
- Pro vytvoření upravitelné obtokové cesty zvolte Ručně. Můžete určit vzdálenost nové cesty od textu
 a poté upravit cestu zvolením Objekt > Upravit > Obtékání. Informace o upravení obtokové cesty,
 viz "Jemné upravení obtokové cesty" a "Upravení obtokové cesty".

Obtékání textu okolo textových rámečků

Chcete-li nastavit obtékání textu okolo textového rámečku, který je před jiným textovým rámečkem, vyberte přední textový rámeček, zvolte **Objekt > Obtékání** a vyberte položku z rozevírací nabídky **Druh**:

- · Pro zobrazování textu za aktivním textovým rámečkem zvolte Není.
- Pro obtékání textu okolo aktivního textového rámečku zvolte Objekt. Je-li textový rámeček čtyřhranný, zadejte hodnoty do polí Nahoře, Vlevo, Dole a Vpravo pro nastavení odsazení textu od objektu. Není-li textový rámeček čtyřhranný, je zobrazeno pouze jedno pole Odstup.

Obtékání textu kolem obrázků

Aplikace pro úpravy obrázků mohou do obrázků vložit cesty a alfa kanály. Cesta je spojitá Bézierova křivka, zatímco alfa kanál je většinou obrázek v odstínech šedi. Cesty i alfa kanály jsou typicky použity pro určení částí obrázku, které budou zobrazeny, které budou skryty nebo které budou průhledné.

Pokud importujete obrázek, který má vloženou cestu či alfa kanál, můžete použít tuto cestu nebo alfa kanál pro nastavení obtékání textu okolo obrázku. Podrobněji: Aplikace dokáže vyhledat cestu nebo kanály a na základně těchto informací vytvořit obtokové cesty textu.

Chcete-li nastavit obtékání textu okolo obrázkového rámečku, který je před textovým rámečkem, vyberte obrázkový rámeček, zvolte **Objekt > Obtékání** a vyberte položku z rozevírací nabídky **Druh**:

- Pro zobrazování textu za aktivním obrázkem zvolte Není.
- Pro obtékání textu okolo ohraničení komponent obrázku zvolte Objekt. Je-li obrázková komponenta čtyřhranná, zadejte hodnoty do polí Nahoře, Vlevo, Dole a Vpravo pro nastavení odsazení textu od objektu. Není-li obrázková komponenta čtyřhranná, je zobrazeno pouze jedno pole Odstup.
- Zvolte Automaticky pro vytvoření Bézierovy ořezové a obtokové cesty podle nebílých ploch na obrázku.
- Zvolte Vsazená cesta pro obtékání textu okolo cesty vsazené do obrázku aplikací pro úpravy obrázků.
- Zvolte Alfa-kanál pro obtékání textu okolo alfa kanálu vsazeného do obrázku aplikací pro úpravy obrázků.
- Zvolte Neprázdné oblasti pro vytvoření obtokové cesty podle objektů obrázku. V závislosti na hodnotě v poli Práh bude obtoková cesta obíhat tmavý obrázek ve velkém bílém nebo téměř bílém pozadí (nebo obráceně).
- Zvolte Stejná jako ořezová pro nastavení obtokové cesty textu na ořezovou cestu zvolenou v kartě Oříznutí.
- Zvolte Hranice obrázku pro obtékání textu okolo čtyřhranného "plátna" importovaného obrázkového souboru. To zahrnuje veškeré bílé pozadí uložené v originálním obrázkovém souboru. Chcete-li určit odsazení textu od ohraničení obrázku, zadejte hodnoty do polí Nahoře, Vlevo, Dole a Vpravo.
- Vnitřní cesta v oblasti Náhled představuje obtokovou cestu a vnější obrys představuje obrázkový rámeček.

Druh: Vsaz	ená cesta 📑	
Cesta: Chy	bí 🗘	2
Odstup: 0 pt		
olerance		
Šum:	0 pt	
Hladkost:	0 pt	Informace:
Práh:		Alfa-kanály: 0
🗌 Inverze		Vsazené cesty: 0
Pouze vněi	iší okraje	

Karta Obtékání dialogového okna Obrázek se zobrazeným náhledem obtékání

Jemné upravení obtokové cesty

Zvolíte-li Automaticky, Vsazená cesta, Alfa-kanál, Neprázdné oblasti nebo Stejná jako ořezová v rozevírací nabídce Druh (Styl > Obrázek > Obtékání), můžete pomocí následujících polí upravit obtokovou cestu:

- 1 Odstup mění velikost obtokové cesty. Výsledkem kladných hodnot je větší vzdálenost obtokové cesty od původního nastavení, záporné hodnoty zmenšují plochu obrázku v obtokové cestě.
- 2 Šum umožňuje určit nejmenší dovolenou uzavřenou cestu. Každá uzavřená cesta menší než hodnota šumu je ignorována. Hodnoty šumu jsou užitečné pro vyčištění obtokových cest a upravení těchto cest pro snazší výstup.
- 3 Hladkost umožňuje nastavit přesnost cesty. Nižší hodnota vytváří komplikovanější cestu s větším počtem bodů. Vyšší hodnota vytváří nepřesnější cestu.
- 4 Práh určuje definování "bílé" barvy. Všechny pixely definované jako "bílé" jsou vyloučeny. Je-li například hodnota Práh 20% a hodnota šedého pixelu je 20% nebo méně, pixel bude pokládán za "bílý" a bude vyloučen z obtokové cesty.

Upravení obtokové cesty

Pro nastavení obtokové cesty otevřete **Obtékání (Objekt > Upravit**). Obtoková cesta se zobrazí jako purpurový obrys. Cestu můžete upravit jako jakýkoli jiný Bézierův objekt.

Druhy bodů a úseků obtokové cesty můžete změnit rovněž v paletě **Míry**. Chcete-li změnit druh bodu na jiný, použijte jedno z těchto tlačítek:

- Symetrický bod Symetrický bod propojuje dvě křivky a vytváří spojitou křivku. Výsledek je podobný hladkému bodu, ale táhla křivky vždy spočívají na rovné lince vedoucí bodem a jsou od bodu vždy stejně vzdálená.
- Hladký bod : : Hladký bod propojuje dvě křivky a vytváří spojitou křivku. Táhla křivky vždy spočívají na rovné lince vedoucí bodem, ale jejich délku je možné nastavit nezávisle.

Rohový bod [¬]: Rohový bod propojuje dvě přímé linky, přímou linku a křivku nebo dvě nespojité křivky. U křivek je možné táhly rohového bodu manipulovat nezávisle, většinou pro vytvoření ostrého přechodu mezi dvěma úseky.

Chcete-li změnit druh úseku linky, použijte některé z těchto tlačítek:

- Rovný úsek 🝾: Aktivní úsek převede na přímý.
- Zakřivený úsek : Aktivní úsek převede na zakřivený.
- Druhy bodů a úseků můžete změnit rovněž v podnabídce Styl > Druh bodu a úseku.

Práce s textovými cestami

Textová cesta je linka, na kterou můžete přidat text. Můžete určit, jak je text na cestě umístěn, nastavit styly textu (například písmo, barvu a velikost) a tvar nebo styl cesty.

Pro přidání textu na linku nebo cestu zvolte nástroj **Textový obsah T** a poklepejte na linku nebo cestu.

Chcete-li nastavit umístění textu na zvolené cestě, otevřete kartu **Textová cesta** dialogového okna **Změnit** (nabídka **Objekt**) a poté klepněte na tlačítko v oblasti **Orientace textu** pro zvolení způsobu umístění textu na cestu. Můžete rovněž zvolit položku z rozevírací nabídky **Zarovnat text** a určit, která část písma je použita k umístění znaků na cestu.

Vytvoření iniciál

Iniciály jsou počáteční písmena odstavce, která překrývají nejméně přes dva řádky od začátku odstavce. Funkce automatických iniciál zvětšuje počáteční písmena odstavce a nechá je automaticky obtékat textem odstavce. Řez a styly odpovídají zbytku odstavce.

Chcete-li na označený odstavec použít iniciály, otevřete kartu **Formáty** dialogu **Styl odstavce** a označte **Iniciály**. Chcete-li určit, kolik znaků je použito jako iniciály, zadejte hodnotu od 1 do 127 do pole **Počet znaků**. Pro určení počtu překrytých řádek zadejte hodnotu od 2 do 16 do pole **Počet řádků**.

atrimonii corrumperet chiChi. fermentet aegre utilitas catel. cunque Octavius pessimus foi bium santet Caesar, et cathedras increa frugaliter corrumperet concubine, utcui civius suis verecunde iocari concubine

Iniciály jsou skvělý způsob jak vizuálně odlišit text.

Iniciály se nepočítají v bodech, ale v procentech. Zvolíte-li iniciálu, je její velikost standardně 100%.

Iniciály můžete vytvořit rovněž z karty Styl odstavce palety Míry.

Vytvoření linek nad a pod odstavcem

Linky jsou často používány nad a pod textem pro odsazení odstavců, pro označení příbuzných informací nebo jen pro přidání grafického doplňku do návrhu stránky. Pro vytvoření linek použijte kartu Linky v dialogu Styl odstavce (nabídka Styl).

Použití vázaných rámečků

Do textu můžete vložit rámečky a linky libovolného tvaru. Díky tomu se pak chovají jako znaky písma a tečou s textem. To je užitečné zejména při přetékání textu, protože vázané objekty přetékají spolu s ostatními znaky textu. Není-li objekt svázán a text přeteče, dojde ke změně polohy textu vůči objektu, což může vyústit v překrytí textu.

Vázání rámečků a linek do textu

Když svážete objekt, chová se jako znak v textu. Postup svázání objektu:

- 1 Vyberte nástroj **Objekt** 🚸 a zvolte objekt, který chcete svázat.
- 2 Zvolte Upravit > Vyjmout nebo Upravit > Kopírovat.
- ³ Zvolte nástroj **Textový obsah T** a vložte kurzor na místo, kam chcete objekt vložit.
- 4 Zvolením Upravit > Vložit navážete objekt na místo v textu.

Vyjmutí, kopírování, vložení a odstranění vázaných rámečků a linek

Pro zkopírování vázaného objektu zvolte objekt stejným způsobem, jako libovolný znak textu, a zvolte Upravit > Vyjmout nebo Upravit > Kopírovat. Chcete-li vložit vázaný objekt, umístěte kurzor na jiné místo a zvolte Upravit > Vložit. Pro odstranění vázaného objektu vyberte objekt nebo za něj umístěte kurzor a stiskněte klávesu Delete/Backspace.

Zrušení vazby rámečků a čar

Chcete-li zrušit vazbu objektu, vyberte jej nástrojem **Objekt**a zvolením **Objekt** > **Kopie**vytvořte kopii objektu bez vazby — na stránku bude umístěna kopie objektu podle nastavení v dialogovém okně **Rozmnožit**(nabídka **Objekt**). Poté odstraňte vázaný objekt z textu tak, že jej označíte nástrojem **Textový obsah T** a stisknete Delete / Backspace.

Práce s písmy OpenType

OpenType je formát písma pro různé platformy od společností Adobe a Microsoft, který nabízí velké sady znaků a piktogramů, často včetně zlomků, různých slitků, starodávných číslovek a mnohem více. Je-li na text použito písmo OpenType, můžete využívat libovolný styl vestavěný v daném písmu prostřednictvím dialogového okna **Styl textu (Styl > Typografický**).

Porozumění rozdílů mezi znaky a piktogramy vám může pomoci v pochopení toho, jak styly OpenType pracují. Znak je prvek psaného jazyka — velká písmena, malá písmena, číslovky a interpunkce jsou ve všech jazycích. Piktogram je ve skutečnosti obrázek, který reprezentuje znak, třeba v různých formátech. Například standardní číslovka 1 je znak, zatímco starodávná číslovka 1 je piktogram. Další příklad: písmena "f" a "i" vedle sebe jsou znaky, zatímco slitek "fi" je piktogram.

Ne vždy existuje mezi znaky a piktogramy přímý vztah. V některých případech tři znaky (například 1, lomítko a 4) tvoří jeden zlomkový piktogram. Nebo jeden znak může být reprezentován třemi možnými piktogramy (například tři různé symboly ampersandu). Pro formátování a úpravy můžete zvolit jednotlivé *znaky*, bez ohledu na použité *piktogramy*.

Použití stylů OpenType

V rámci aktuálního písma můžete na text použít "styl" OpenType pro zobrazení jiných, speciálně vytvořených piktogramů. Můžete například použít **Zlomky** pro otevření speciálních piktogramů se zlomky, místo abyste manuálně formátovali zlomky změnou velikosti a polohy existujících znaků. Podobně použití **Standardních slitků** představuje znaky podle slitků dostupných v písmu. (Více informací, viz "*Použití slitků*".) Můžete používat kombinaci mnoha stylů, ačkoli některé, jako například **Horní index** a **Dolní index**, se vzájemně vylučují.

Pro použití stylů OpenType v dialogu **Styl textu (Styl > Znaky)** a v sekci **Upravit styly textu** (**Upravit > Předlohy stylu**) pro nastavení textových a odstavcových předloh stylu klepněte na položku **OpenType** pro zobrazení stylů a poté použijte zaškrtávací pole pro vybrání stylů. Zaškrtávací pole, které není dostupné, nebo položka rozevírací nabídky v hranatých závorkách znamenají, že aktuální písmo tento styl OpenType nepodporuje.

Styl textu	i -			×
Písmo: Velikost: Barva: Sytost: Krytí: Měřítko: Hoc	Arial 12 pt K-černá 100% 100% Vodorovně v dnota prostrkání: Pohyb účaří:	 <th>Řezy ✓ Obyčejný Stínovaný □ Tučný Verzálky □ Kurziva Kapitálky □ Podtržený □ Horní inde □ Podržení slov □ Dolní inde: □ Jednoduché přeškrtnutí □ Exponent □ Dvojité přeškrtnutí □ Dutý</th><th>× (</th>	Řezy ✓ Obyčejný Stínovaný □ Tučný Verzálky □ Kurziva Kapitálky □ Podtržený □ Horní inde □ Podržení slov □ Dolní inde: □ Jednoduché přeškrtnutí □ Exponent □ Dvojité přeškrtnutí □ Dutý	× (
Umožr	nit slitky		Jazyk: angličtina (USA)	•
▼ OpenT ♥ Stanc Měkk Kapit Malé ▼ Lokal	ype dardní slitky žé slitky álky kapitálky lizované formuláře	Ta Pr O St	Tabelární číslice Proporcionální číslice Obtažené číslice Starý styl číslice Kontextové náhrady	
Poloha	a: <mark>Žádný</mark>		Budiž Zrušit Použít	

Styly OpenType dostupné v dialogu Styl textu

Mezi dostupné styly OpenType patří:

- Standardní slitky: Použití slitků, které jsou určené pro zvýšení čitelnosti a jsou standardně používány.
- Měkké slitky: Použití slitků, které nejsou standardně používány. Tato funkce zahrnuje slitky, které mohou být použity pro speciální efekty na základě uživatelských předvoleb.
- Tabelární číslice: Použití stejných šířek pro číslice.
- Proporcionální číslice: Použití nestejných šířek pro číslice.

- Kapitálky: Použití kapitálek na malé znaky všech písem, kromě čínských, japonských a korejských.
- Malé kapitálky: Použití malých kapitálek na znaky všech písem, kromě čínských, japonských a korejských.
- **Obtažené číslice**: Použití moderních stylů čísel, které se lépe zarovnají s textem, který je celý psán velkými písmeny.
- Starý styl číslice: Použití stylu nejvhodnějšího pro čísla, která jsou integrována do textu.
- Kurziva: Použití kurzívy.
- Zlomky: Použití piktogramů zlomků.
- Ozdobná písma: Použití kaligrafických piktogramů.
- Řadové číslovky: Použití piktogramů řadových číslovek.
- Náhrady záhlaví: Použití piktogramů velkých písmen určených pro titulky, kde jsou použity velké velikosti písma.
- Kontextové náhrady: Použití alternativních variací piktogramů založených na kontextu postavení textu vedle sebe.
- Lokalizované formáty: Nahrazení výchozích formátů piktogramů lokalizovanými formami.
- Poloha: Použití piktogramů pro horní index, dolní index, vědecké dolní znaky, čitatel a jmenovatel.

Použití slitků

Slitky je možné používat dvěma způsoby: Původním způsobem nebo metodou OpenType. Původní způsob podporuje standardní slitky, jako fi a fl v PostScriptových písmech. Metoda OpenType umožňuje přístup ke standardním slitkům i měkkým slitkům v písmech OpenType. Obě metody jsou použity jako styly textu, což znamená, že je můžete použít na libovolný označený text.

- Pro použití slitků na označený text původním způsobem označte funkci Umožnit slitky na kartě Typografické palety Míry (nabídka Okno) nebo označte pole Slitky v dialogovém okně Styl textu dialog box (Styl > Typografické).
- Pro použití slitků na označený text metodou OpenType označte text používající OpenType a poté zvolteStandardní slitky v nabídce OpenType na kartě Klasický nebo Typografické palety Míry (nabídka Okno). Tím se použijí slitky, jako jsou fi, fl, ff, ffi, ffi, ffj a th pokud jsou obsaženy v písmu. Mimo to můžete zvolit Měkké slitky pro použití méně častých slitků, například ct, sp, st, a fh. Pokud je některá z položek slitků v hranatých závorkách, používané písmo OpenType nepodporuje tyto funkce slitků. Můžete rovněž označit Standardní slitky a Měkké slitky v sekci OpenType dialogového okna Styl textu.

Předvolby pro slitky

Předvolby pro slitky můžete nastavit v oblasti **Typografické** dialogového okna **Předvolby** (QuarkXPress/Upravit > Předvolby > Sestava pro tisk > Typografické):

- Vypnout nad: Hodnota v tomto poli určuje hodnotu prostrkání nebo vyrovnání, nad kterou se slitky od sebe rozdělí. Pokud při standardní hodnotě 1 prostrkáte text +1 (1/200 -em mezery), slitky se zkonvertují na standardní písmena.
- Ne "ffi" nebo "ffl": Označte toto pole, aby nedocházelo ke slitkům fi a fl ve slovech, jako jsou například "office" nebo "waffle", pokud v aktuálním písmu neexistují slitky ffi a ffl.

Práce s paletou Piktogramy

Piktogram je nejmenší jednotka písma — například každé velké písmeno obsahuje svůj vlastní piktogram. Chcete-li si prohlédnout všechny piktogramy v písmu — zejména písmo OpenType může obsahovat přibližně 65 000 piktogramů — musíte zobrazit úplnou mapu písma. Takovou mapu písma můžete otevřít v paletě **Piktogramy** (nabídka **Okno**). Zde můžete vidět všechny piktogramy ve zvoleném písmu, vidět tučné piktogramy nebo kurzívu, poklepáním na piktogram jej vložit do textu a uložit oblíbené piktogramy pro snadnější přístup.

•	▼ Glyffer 🛛									
Caf	isch :	Scrip	t Pro	Reg	Jar	_			PB	I
Kom	plet :	skrift	2						•	O,
Find	C		1	Tegr	i .	_				
⊠		7	•	#_	\$.	%	8,	,	(^
)	*	+	,	2.	۰.	7	ο.	1.	2	
3.	4	5,	6,	7.	8,	٩,	:	;	<	
=	>	ŗ	Ø	A,	8	с,	D,	Ε,	F,	
9.	Η,	Ι,	Ι.	к,	ι,	м	N,	ο,	Ρ.	
٩.	R,	۶,	Τ,	и	v.	w,	×.	Υ,	z.	
ſ	١	1	^	_	•	a,	ь.	٥,	d.	
۰.	f.	g .	h.	ι.	j.	k.	ι.	т,	ĸ.	~
▼Fa	▼Favoritglyffer									
ø	;									X

Paleta Piktogramy usnadňuje práci s velkými sadami znaků a písmy v profesionální kvalitě.

Chcete-li vidět piktogramy v písmu, otevřete paletu **Piktogramy** (nabídka **Okno**) a vyberte písmo v nabídce **Písmo** v levém horním rohu. Možnosti dostupné v paletě **Piktogramy** zahrnují následující:

- Tlačítka Tučný a Kurziva můžete použít pro zobrazení tučné a kurzivy verze piktogramů; není-li v systému aktivní tučná, kurziva nebo tučná kurziva varianta písma v systému, aplikace simuluje tučnou, kurzivu nebo tučnou kurzivu verzi piktogramů, jako to udělá, pokud zvolíte řez Tučný a Kurziva v paletě Míry.
- · Chcete-li zobrazit podtřídu piktogramů v písmu, vyberte možnost z rozevírací nabídky Ukázat.
- Pro zobrazení různých alternativ piktogramů klepněte na značku v pravém dolním rohu buňky jednotlivého piktogramu.
- Podle potřeby klepněte na paletě na nástroj Lupa pro zvětšení velikosti piktogramu.
- Pokud potřebujete Unicode hodnotu piktogramu například při tvorbě HTML můžete ukázat na piktogram pro zobrazení Unicode hodnotu (v šestnáctkovém kódování).
- Pro vložení piktogramu na místo kurzoru poklepejte v paletě Piktogramy na piktogram.
- Pokud často používáte určité piktogramy daného písma, můžete uložit tyto piktogramy jako oblíbené pro rychlý přístup. Pro vytvoření seznamu oblíbených položek klepněte nejdříve na značku vedle Oblíbené piktogramy v paletě Piktogramy (nabídka Okno). Poté jednoduše přetáhněte piktogram do prázdné buňky v sekci Oblíbené piktogramy. Pro odstranění oblíbeného piktogramu stiskněte Control+ klepněte / klepněte pravým tlačítkem na piktogram a použijte kontextovou nabídku.

Zobrazení neviditelných znaků

Položka **Neviditelné** (nabídka **Zobrazit**) je užitečná při upravování textu nebo finálním dokončování typografie, protože umožňuje zobrazit běžné "neviditelné znaky", jako jsou mezery, tabulátory a konce odstavců.

Vložení speciálních znaků

Existují různé druhy speciálních znaků pro typografické účely a pro formátování. Takové speciální znaky můžete zadat klávesovými příkazy nebo je můžete volit v podnabídce **Služby** > **Vložit znak**. Pokud zobrazíte neviditelné znaky (**Zobrazit** > **Neviditelné**), každý znak ze zobrazen jinak.

Vložení mezery

Chcete-li vložit speciální typ mezery — například em mezeru — na místo kurzoru, zvolte Služby > Vložit znak > Speciální > Em mezeranebo Služby > Vložit znak > Speciální (tvrdá mezera) > Em mezera. Možnosti v podnabídce Tvrdá mezera fungují jako "lepidlo" mezi dvěma slovy nebo číslicemi, takže například zabraňují rozdělení dvou "slepených" prvků na konci řádku.

Vložení dalších speciálních znaků

Chcete-li vložit jiný speciální znak než mezeru — například em linku nebo zástupný znak čísla aktuální stránky — na místo kurzoru, zvolte Služby > Vložit znak > Speciální nebo Služby > Vložit znak > Speciální (tvrdá mezera).

Specifikace jazyka textu

Nastavením jazyku k textu můžete specifikovat jazyk, který bude použit pro dělení a kontrolu pravopisu. To vám umožňuje kombinovat slova z různých jazyků ve stejném odstavci, bez rizika nesprávného dělení nebo reportování **Neznámých slov** v **Kontrole pravopisu** (nabídka **Služby**). Kromě nastavení určitého jazyka k textu můžete použít atribut **Není**, takže slovo nebude děleno ani kontrolováno na pravopis.

Chcete-li pro zvolený text nastavit jazyk, použijte rozevírací nabídku **Jazyk** v dialogovém okně **Styl** textu (Styl > Typografické) nebo na kartě Typografické v paletě Míry.

Použití náhradního písma

Je-li zapnuta funkce Náhradní písmo, pak pokud aplikace zjistí, že v aktuálním písmu není k dispozici určitý znak, prohledá aktivní písma v systému, zda některé tento znak neobsahuje. Je-li například v místě kurzoru použita Helvetica a začnete sem importovat nebo vkládat text obsahující znak Kanji, aplikace může pro tento znak použít písmo Hiragino. Pokud aplikace nenajde písmo obsahující hledaný znak, znak se zobrazí jako rámeček nebo symbol.

Funkce Náhradní písmo je implementována jako předvolba aplikace, což znamená, že může být pro kopii programu buď vypnutá nebo zapnutá. Funkce je standardně zapnutá, ale pokud ji potřebujete vypnout, zrušte označení pole Náhradní písmo v sekci Náhradní písmo dialogového okna Předvolby (QuarkXPress/Upravit > Předvolby).

Více informací o funkci Náhradní písmo, viz "Předvolby – Aplikace – Náhradní písmo".

Importování a exportování textu s možností Unicode

Při importování a exportování textu můžete vybrat typ kódování. Typ kódování specifikuje sekvenci bajtů, které reprezentují jednotlivé znaky textu. Pokud pracujete s mezinárodním textem nebo HTML textem, můžete vybrat vhodné kódování pro zkonvertování všech znaků v souboru do Unicode. Funkce pracuje takto:

- Je-li zvolen soubor s prostým textem nebo soubor "XPress Tags", dialogové okno Import obsahuje rozevírací nabídku Kódování. Software se pokusí určit kódování zvolených textových souborů a použije odpovídající typ kódování. Pro text však můžete vybrat jinou možnost.
- Pokud exportujete do souboru formátu prostého textu nebo formátu "XPress Tags", dialogové okno Export textu obsahuje rozevírací nabídku Kódování.
- Možnost Převod uvozovek pokračuje v konvertování přímých uvozovek na typografické uvozovky a dvojitá dělení na -em linky.

Práce s pravidly mapování písem

Po otevření projektu aplikace zkontroluje, zda jsou všechna písma použitá pro texty projektu dostupná v systému. Pokud nejsou, otevře se upozornění **Chybějící písma**, ve kterém máte možnost nahradit chybějící písma za aktivní písma. Tyto náhrady můžete uložit do obecných "pravidel mapování písma", které mohou být automaticky použity při každém otevření projektu.

Chcete-li vytvořit pravidlo mapování písma, otevřete nejdříve projekt, ve kterém jsou použita chybějící (neaktivní) písma. Klepnutím na **Seznam písem** zobrazíte upozornění **Chybějící písma**. Tlačítko **Nahradit** použijte pro vybrání náhradních písem. Poté klepněte na **Uložit jako pravidlo**. Všechny náhrady zobrazené v upozornění **Chybějící písma** jsou uloženy jako pravidla, přestože jsou zvoleny pouze některé náhrady. Pokud si nahrazování rozmyslíte, zvolte odpovídající řádek a klepněte na **Původní**. Můžete rovněž zvolit **Soubor > Vrátit** po otevření článku. Tím se znovu zobrazí upozornění **Chybějící písma** a umožní vám provádět změny. (Upozorňujeme, že změny se uplatní pouze v tomto článku — nikoli v některém z pravidel, které jste již uložili.)

Po vytvoření pravidla mapování písem je klepnutím na **Uložit jako pravidlo** v upozornění **Chybějící písma** pravidlo uloženo do předvoleb vaší kopie aplikace a je použito na všechny články. Chcete-li provést změnu, odstranit nebo sdílet pravidla mapování písem, zvolte **Služby > Mapování písem**.

Pro nastavení výchozího náhradního písma a určení, zda se při otevření projektu obsahujícího chybějící písmo zobrazí upozornění **Chybějící písma** použijte oblast **Písma** (**QuarkXPress/Upravit** > **Předvolby**). Další informace, viz "*Předvolby — Aplikace — Písma*".

Práce se sítěmi návrhu

Funkce Sítě návrhu je rozšíření k funkci Sít² účaří používané v aplikacích QuarkXPress a QuarkCopyDesk verze 7 a starších. Funkce Sítě návrhu usnadňuje definování sítí a umožňuje přesně zarovnat text a objekty na úrovni stránky i textového rámečku.

Informace o předvolbách týkajících se sítí návrhu, viz "Předvolby - Sestava - Vodítka a sít".

Seznámení se sítěmi návrhu

Síť návrhu je sada netisknutelných linek pro zarovnání textu a objektů.

Linky sítě

Každá síť návrhu obsahuje následující *linky sítě:* dolní linku, linku účaří, střední linku a horní linku. K těmto linkám sítě můžete zarovnat text a objekty.



Síť návrhu obsahuje dolní linku, linku účaří, střední linku a horní linku.

Sítě předlohy stránky a textového rámečku

Existují dva druhy standardních sítí návrhu: *Sítě předlohy stránky* a *sítě textového rámečku*. Každá stránka a každý textový rámeček mají k sobě přiřazenu sít návrhu. Sítě můžete pro celou sestavu skrýt nebo zobrazit zvolením **Zobrazit > Sítě stránky** nebo **Zobrazit > Sítě textového rámečku**.

Síť návrhu stránky můžete nastavit po zobrazení předlohy stránky a zvolení **Stránka > Vodítka a** síť předlohy. Síť textového rámečku můžete nastavit po zvolení **Nastavení sítě** v kontextové nabídce textového rámečku.



Stránka se zobrazenou sítí předlohy stránky a všemi linkami sítě.



Textový rámeček se zobrazenou sítí textového rámečku a všemi linkami sítě.

Další informace, viz "Použití sítě předlohy stránky."

Chcete-li používat funkci síť účaří, která je k dispozici v aplikaci QuarkXPress a QuarkCopyDesk 7.x a starších, zobrazte účaří a skryjte ostatní linky sítě.

Styly sítě

Styl sítě je pojmenovaný balíček nastavení popisující síť — je to vlastně předloha stylu pro síť návrhu. Styly sítě můžete aplikovat na textové rámečky a můžete je použít jako základ pro sítě předloh stránky. Styly sítě můžete odvozovat z jiných stylů sítě. Styly sítě jsou zobrazeny v paletě **Styly sítě** (nabídka **Okno**). Další informace, viz "*Práce se styly sítě*".

Základy používání sítí návrhu

Následující témata vysvětlují, jak pracovat se sítěmi návrhu. Další informace o stylech sítě, viz "*Práce se styly sítě*".

Nastavení sítě předlohy stránky

Chcete-li nastavit síť předlohy stránky, otevřete předlohu stránky a poté vyberte **Stránka > Vodítka** a síť předlohy. Otevře se dialog **Vodítka a síť předlohy**.

Vodítka a	síť předlohy						
Voditka ol	rajů	Voditka sloupců					
Nahoře:	0.5"	Sloupců: 1					
Dolc:	0.5"	Mezi sloupci: 0.167"					
Vlevo:	0.5"						
Vpravo:	0.5"						
Rozměrvu	nbsahu: 7.5" x 10"	1"					
Rozinery	Jusana, 7.3 x 10	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·					
Nastave	ní textu Nastavení	í zobrazení					
Velikr	ost písma: 12 pt	Svislá změna měřířka: 100%					
Ř	ádkování: 2.4 pt	Proklad = 14.4 pt					
Polohi	a sitë účaři						
	Umístit na 25%	% od Dolní linka 💉					
	🔾 Načíst z písma:						
_		(25% z Dolní linka)					
Posu	/: Linka sítě účaří	✓ 0"					
– Čádla	X/II.4 / / / / / / / / / / / / / / / / / / /						
Kuuk	a mozi on dincomm. a	NdsLdVic					
Náblec	1						
Načích n	actavení	Budiž Zružit					
Macistin							

V dialogu Vodítka a síť předlohy nastavte síť předlohy stránky.

- V sekci Vodítka okrajů pomocí polí Nahoře, Dole, Vlevo a Vpravo nastavte umístění okrajů relativně k horní, dolní, levé a pravé hraně stránky. Chcete-li synchronizovat hodnoty v polích Nahoře a Dole nebo Vlevo a Vpravo, klepněte na ikonu řetězu vedle polí.
- V sekci Vodítka sloupců určete počet sloupců na předloze stránky zadáním hodnoty do pole Sloupců.
 Hodnotou zadanou do pole Mezi sloupci definujte mezeru mezi sloupci.
- V poli Rozměry obsahu je zobrazena plocha mezi vodítky okrajů.
- Chcete-li upravit umístění a mezery sítě, použijte ovládací prvky na kartě Nastavení textu. Další informace, viz "Síť návrhu: Karta Nastavení textu".
- Chcete-li upravit zobrazení sítě, použijte ovládací prvky na kartě Nastavení zobrazení. Další informace, viz "Síť návrhu: Karta Nastavení textu".
- Chcete-li průběžně sledovat prováděné změny, označte položku Náhled.
- Chcete-li použít existující nastavení sítě předlohy stránky, stylu sítě nebo předlohy stylu, klepněte na Načíst nastavení. Další informace, viz "*Načtení nastavení sítě*".

Nastavení sítě textového rámečku

Chcete-li nastavit síť textového rámečku, stiskněte Control+ klepněte / klepněte pravým tlačítkem na textový rámeček a zvolte **Nastavení sítě**. Otevře se dialogové okno **Nastavení sítě**.

Nastavení sítě	
Nastavení textu Nastavení zobra	azení
Velikost písma: 12 pt Řádkování: 2.4 pt	Svislá změna měřítka: 100% Proklad = 14.4 pt
Poloha sítě účaří	
💽 Umístit na 🛛 25%	od Dolní linka 💌
🚫 Načíst z písma:	
	(25% z Dolní linka)
Posuv: Horní linka	• 0"
Řádků v rámečku: 3	
✓ Náhled Načíst nastavení	Budiž Zrušit

Dialogové okno Nastavení sítě

- Chcete-li upravit umístění a mezery sítě, použijte ovládací prvky na kartě Nastavení textu. Další informace, viz "Síť návrhu: Karta Nastavení textu".
- Chcete-li určit, které linky sítě budou zobrazeny, použijte ovládací prvky na kartě Nastavení zobrazení. Další informace, viz "*Sítě návrhu: Karta Nastavení zobrazení*".
- Chcete-li průběžně sledovat prováděné změny, označte položku Náhled.
- Chcete-li použít existující nastavení sítě předlohy stránky, stylu sítě nebo předlohy stylu, klepněte na Načíst nastavení. Další informace, viz "*Načtení nastavení sítě*".

Síť návrhu: Karta Nastavení textu

Chcete-li určit velikost, měřítko a pozici sítě návrhu, použijte ovládací prvky na kartě **Nastavení** textu. Karta **Nastavení textu** se zobrazí v dialogových oknech **Vodítka a sít' předlohy**, **Upravit** styl sítě a **Nastavení sítě**.

Pokud zapnete Náhled, uvidíte průběžně výsledek prováděných změn.

Velikost pisma:	12 pt	
Změna měřítka písma:	Vodor	100%
Řádkování:	2.4 pt	Proklad = 14.4 pt
Mezery znaků:	0"	Posílá se = 0.167"
Poloha sítě účaří		
💽 Umístit na	20%	od Dolní linka
🔘 Načíst z písn	na:	
		(12% z Dolní linka)
Posuv: Horní linka	• 0*	
Buněk na řáde	ek: 18	
Řádků v rámečk	u: 12	Nastavit

Karta Nastavení textu dialogu Vodítka a síť předlohy

- · Velikost písma: Zadejte velikost, který určuje výšku jednotlivých linek sítě návrhu.
- Svislé měřítko: Zadejte procentní hodnotu pro nastavení výšky jednotlivých linek sítě návrhu založené na velikosti písma.
- Řádkování a Proklad: Hodnoty Řádkování a Proklad určují mezery linek sítě. Mezery mezi linkami se vypočítají podle tohoto vzorce: Velikost písma násobena Svislým měřítkem plus Řádkování rovná se Proklad. Je-li například Velikost písma 12 pt, Svislé měřítko 100% a Řádkování je 2 pt, pak Proklad je 14 pt.
- Je-li síť návrhu založena na odstavcové předloze stylu, hodnota Proklad je definována v předloze stylu. Hodnota Proklad může být specifické číslo nebo, je-li použita hodnota auto, se odvozuje z hodnoty Autoproklad uvedené na kartě Odstavec dialogového okna Předvolby (QuarkXPress/Upravit > Předvolby). Informace o připojení předloh stylu ke stylům sítě, viz "Načtení nastavení sítě".
- Poloha sítě účaří: V této sekci vyberte možnost, kterou specifikujete polohu sítě účaří v síti návrhu.

Pro určení posuvu začátku klepněte v rozevírací nabídce od na Umístit na, zvolte Horní linka, Střed (nahoru), Střed (dolů) nebo Dolní linka a zadejte do pole procentuální hodnotu, kterou specifikujete polohu sítě účaří relativně k horní, střední nebo dolní lince.

Pro načtení počátku posuvu z písma klepněte na **Načíst z písma** a poté zvolte písmo z rozevírací nabídky. Linka sítě účaří definovaná pro zvolené písmo určuje polohu sítě účaří pro každou linku sítě. Procentuální hodnota zobrazená pod seznamem písem ukazuje vztah mezi sítí účaří a dolní linkou v návrhu písma.

- Posuv: Chcete-li nastavit umístění první linky sítě návrhu na stránku nebo v rámečku, zvolte Horní linka, Střední linka, Účaří nebo Spodní linka a do pole zadejte míru.
- Nastavit: Klepnutím otevřete dialog Nastavit řádky mezi ohraničením pro sítě na předlohách stránky. Další informace, viz "*Dialog Nastavit řádky mezi ohraničením*".
- Řádků mezi ohraničením nebo Řádků v rámečku: V tomto poli se zobrazí počet linek, které se vejdou na stránku nebo do rámečku, v závislosti na výše uvedeném nastavení.
TEXT A TYPOGRAFIE

Dialog Nastavit řádky mezi ohraničením

Dialogové okno **Nastavit řádky mezi ohraničením (Vodítka a síť předlohy > Nastavit)** použijte pro změnu počtu linek sítě, které leží mezi okraji předlohy stránky. Řada ovládacích prvků z tohoto dialogu se nachází také na kartě **Nastavení textu**; změny se projevují na obou místech.

Nastavit řádky mezi (ohraničením
Buněk na řádek: 45 🕂 🗕	Řádků mezi ohraničením: 50 + -
0 +1	0 +1
Znaků na stránce: 2250	
🖲 Nastavit ohraničení	
Horní okraj: 1.27 cm	Levý okraj: 1.27 cm
Spodní okraj: 1.27 cm	Pravý okraj: 1.27 cm 🗬
Výška obsahu = 25.4 cm	Šírka obsahu =19.05 cm
O Nastavit mezery	
Mezera řádku: 2.4 pt	Mezera: 0 cm 👻
Proklad: 14.4 pt	Posílá se: 0.423 cm
🔻 Další nast	
Velikost písma: 12 pt	Vodorovně 🗘 100% 🔹
Posuv: Horní linka 🔹 0 cm 📮	
Původní	Zrušit Budiž

Dialog Nastavit řádky mezi ohraničením použijte pro nastavení sítě na předloze stránky.

- Pole Řádků na stránce zobrazuje počet řádků na stránce. Po provedení změn se tato hodnota aktualizuje.
- Klepnutím na + nebo vedle pole zvýšíte nebo snížíte počet řádků na stránce o jednu. Je-li například hodnota Řádků na stránce 50, hodnota Velikost písma je 12 pt a svislé měřítko písma je 100%, po klepnutí na + vedle pole Velikost písma se hodnota Řádků na stránce zvýší na 51 a hodnota Velikost písma se sníží na 11,765 pt.
- Ukazatel nárůstku ukazuje v procentech (od 0 do +1) hodnotu, o kterou se vzorek sítě nevejde zcela
 přesně na stránku. Pokud se síť vejde přesně, v ukazateli nárůstku se zobrazí 0. Pokud se síť nevejde
 na stránku přesně, zobrazí se v ukazateli nárůstku přibližná hodnota poměru zbývající části.
- Klepnutím na Původní obnovíte hodnoty ve všech polích na stav, který zde byl při zobrazení dialogového okna.
- Pokud před zobrazením dialogového okna zapnete Náhled, uvidíte výsledek prováděných změn.

Sítě návrhu: Karta Nastavení zobrazení

Síť návrhu obsahuje jednotlivé linky, které označují horní, střední a spodní linku a linku sítě účaří. Ovládací prvky v kartě **Nastavení zobrazení** použijte pro zobrazení nebo skrytí linek a pro určení barvy, šířky a stylu linky sítě. Karta **Nastavení zobrazení** se zobrazí v dialogových oknech **Vodítka a síť předlohy**, **Upravit styl sítě** a **Nastavení sítě**.

TEXT A TYPOGRAFIE

Nastavení textu Zaro	vnání buněk Nastavení zobrazení
📃 Ukázat horní linku	□ 1px 🔹 💳 🛟
📃 Ukázat střední linku	□ 1px 🛟 •••••• 🛟
🗹 Ukázat účaří	□ 1px 🛟 —— 🛟
📃 Ukázat dolní linku	∎ 1px 🛟 💶 🛟
📃 Ukázat celou buňku	□ 1px 🛟 —— 🗘
	Tvar: Čtvercový 🛟

Karta Nastavení zobrazení v dialogovém okně Vodítka a síť předlohy.

- Označte Ukázat <typ linky sítě> pro zobrazení jednotlivých typů linky sítě, je-li síť zobrazena.
- Klepněte na rámeček Barva pro určení barvy jednotlivých linek sítě.
- V rozevírací nabídce Šířka zvolte šířku.
- V rozevírací nabídce Styl zvolte styl.
- Pouze dialog Vodítka a síť předlohy: Pro určení okrajů sítě předlohy stránky zvolte v rozevírací nabídce Ukázat síť položku V rámci ohraničení, Na stránku nebo Pracovní plocha.

Načtení nastavení sítě

Postup použití stylu sítě, předlohy stylu nebo sítě předlohy stránky jako základu pro síť předlohy stránky nebo síť textového rámečku:

 Klepněte na Načíst nastavení v dialogovém okně Vodítka a síť předlohy, Nastavení sítě nebo Upravit styl sítě. Otevře se dialogové okno Načíst nastavení.

Načíst na	astavení		×
Ukázat: A-P A-P A-P Worn	Všechny ředloha A (_Layout 2) ředloha A (Layout 1) ředloha A (Layout 2) mální		
		Budiž	Zrušit

V dialogu Načíst nastavení vyberte styl sítě, předlohu stylu nebo předlohu stránky.

- 2 V rozevírací nabídce Ukázat vyberte Všechny, Styly sítě, Předlohy stránky nebo Odstavcové předlohy stylu.
- 3 V seznamu vyberte existující styl sítě, předlohu stylu nebo předlohu stránky a poté klepněte na OK.
- Nastavení z načteného stylu sítě, předlohy stylu nebo předlohy stránky se zobrazí v dialogovém okně Vodítka a sít° předlohy, Nastavení sítě nebo Upravit styl sítě. Po načtení můžete tato nastavení sítě upravit.

0			1
-	Nastaveni textu	Zarovnani bunek	Nastaveni zobrazeni
	Velikost pisma	13 pt	
Zm	iěna měřítka písma	Vodor	100%
	Řádkování	3 pt	Proklad = 16 pt
	Mezery znaků	. 0*	Posílá se = 0.181"
Polo	ha sítě účaří		
	🖲 Umístit na	20% 0	d Dolní linka
	🔿 Načíst z písi	ma [.]	Helvetica
		G	23% z Dolní linka)
Pos	uv: Horní linka	• 0*]
0	Propojit na Předloh	u stylu odstavce B	ody Copy

Styl sítě s načtenou předlohou stylu "Body Copy"

Pokud načtete předlohu stylu pro styl sítě, můžete označením položky **Propojit na Předlohu stylu odstavce <název předlohy stylu>** určit, že všechny budoucí změny předlohy stylu automaticky aktualizují styl sítě. Upozorňujeme, že ovládací prvky pro písmo a mezery nejsou dostupné.

izev: Novy styl site		
Nastaveni textu	Zarovnání buněk	Nastaveni zobrazeni
Velikost pisma	a: 12 pt	
Zmēna mēřítka pisma	a: Vodor 🛟	100%
Řádkován	i: Auto	Proklad = Auto
Mezery znaki	i. 0*	Posilá se = 0.167"
Poloha sítě účaří		
🔘 Umístit na	23% c	od 🛛 🗍 Dolní linka 📫
Načíst z pí	ima:	Helvetica
	C	23% z Dolní linka)
Posuv: Horní linka	• 0*	
Propojit na Předlol	nu stylu odstavce B	ody Copy

Styl sítě s načtenou a propojenou předlohou stylu "Body Copy"

TEXT A TYPOGRAFIE

Práce se styly sítě

Styl sítě obsahuje atributy sítě, které můžete použít do textového rámečku nebo jako základ pro síť předlohy stránky nebo jiného stylu sítě.

Vytváření stylů sítě

Pro vytvoření, upravení, duplikování nebo odstranění stylů sítě použijte dialog **Styly sítě** (**Upravit** > **Styly sítě**).

- 1
- 1
i d
oha Ne;
731
; i N

Dialog Styly sítě použijte pro vytvoření, upravení, duplikování a odstranění stylů sítě.

Pokud klepnete v dialogu **Styly sítě** na položku **Nový**, **Upravit** nebo **Duplikovat**, otevře se dialogové okno **Upravit styl sítě**.

6	Nastaveni textu	Zarovnání huněk	Nastavani zohrazani
C	Hastaveni textu	Zarovnam bullek	Nastaveni zobrazeni
	Velikost pisma:	12 pt	
Zm	iěna měřítka písma:	Vodor	100%
	Řádkování:	2.4 pt	Proklad = 14.4 pt
	Mezery znaků.	0 cm	Posílá se = 0.423 cm
Polo	ha sítě účaří		
	🖲 Umístit na	12% c	od 🛛 Dolní linka 🛟
	🔿 Načíst z písr	na [.]	(*)
		C	12% z Dolní linka)
Pos	uv: (Horní linka	0 cm]

Dialogové okno Upravit styl sítě

• Chcete-li zadat název stylu sítě, zadejte hodnotu do pole Název.

- Chcete-li upravit umístění a mezery sítě, použijte ovládací prvky na kartě Nastavení textu. Další informace, viz "Síť návrhu: Karta Nastavení textu".
- Chcete-li určit, které linky sítě budou zobrazeny, použijte ovládací prvky na kartě Nastavení zobrazení. Další informace, viz "*Sítě návrhu: Karta Nastavení zobrazení*".
- Chcete-li použít existující nastavení sítě předlohy stránky, stylu sítě nebo předlohy stylu, klepněte na Načíst nastavení. Další informace, viz "Načtení nastavení sítě".
- Když vytvoříte styl sítě v době, kdy není otevřen žádný projekt, tento styl sítě se stane součástí výchozího seznamu stylů sítě a bude obsažen ve všech následně vytvořených projektech.

Použití stylu sítě na textový rámeček

Postup použití stylu sítě na zvolený textový rámeček:

- 1 Zobrazte sítě textového rámečku označením položky Zobrazit > Sítě textového rámečku.
- 2 Pro zobrazení palety Styly sítě označte položku Okno > Styly sítě.

•	
▼ Styly sítě	P
⊞ Beze stylu	
I Normální	
Mový styl sítě	
15 Xidhå og 22 hog Xid og Xidhor - 405	
15 radku x 33 bunek na radku = 495 O znaků	
	.::

Paletu Styly sítě použijte pro nastavení stylů sítě v textových rámečcích.

3 V paletě Styly sítě klepněte na název stylu sítě.

Znak plus vedle názvu stylu sítě v paletě Styly sítě oznamuje, že síť textového rámečku byla po aplikování stylu sítě upravena. Chcete-li znovu použít styl sítě a potlačit místní formátování sítě rámečku, klepněte na Beze stylu a poté klepněte na název stylu sítě (nebo stiskněte Option / Alt a klepněte na název upraveného stylu sítě).

Použití sítí návrhu

Po použití sítí návrhu do textových rámečků nebo nakonfigurování sítí předlohy stránky můžete používat sítě pro zarovnávání. Na sítě návrhu můžete zarovnávat objekty vizuálně a můžete zvolit **Zobrazit > Přichytit k sítím stránky** pro vynucené zarovnání přesouvaných objektů na sítě předlohy stránky.

TEXT A TYPOGRAFIE

Použití sítě předlohy stránky

Chcete-li specifikovat síť předlohy stránky pro sestavu stránky, aplikujte předlohu stránky na stránku projektu.

Zamknutí textu k síti

Pomocí předlohy stylu nebo místního formátování odstavce můžete zamknout text k síti předlohy stylu nebo k síti textového rámečku. Postup zamknutí textu k síti:

1 Pro nastavení zamykání textu v předloze stylu zvolte Upravit > Předlohy stylu, zvolte odstavcovou předlohu stylu, klepněte na Upravit a poté klepněte na kartu Formáty. Pro nastavení zamknutí textu v odstavci vyberte odstavec a poté zvolte Styl > Formáty.

Styl odstavce		×
Formáty Tabulát	ory Linky	
Levá zarážka:	D"	🗌 Iniciály
První řádek:	0" 🗸	Počet znaků; 1
Pravá zarážka:	0"	Počet řádků: 3
Proklad:	auto 💌	Držet rádky
Mezera před:	0"	⊖ Všechny v ¶
Mezera za:	0"	Od: 2 Do; 2
Zarovnání:	Vlevo 💌	Držet s dalším ¶
D+V:	Standardní 🛛 👻	Zamknout k síti
Zarovnání znaků:	Linka sítě účaří 🛛 👻	Síť stránky 🖌 🖌
		Linka sítě účaří 🛛 👻
Sada zavěšenýc	h znaků: Žádný	~
	В	udiž Zrušit Použít

Karta Formáty dialogového okna Styl odstavce.

- 2 V kartě Formáty označte Zamknout k síti.
- 3 Pro určení sítě, ke které se text zamkne, zvolte v první rozevírací nabídce pod Zamknout k síti položku Síť stránky nebo Síť textového rámečku.
- 4 Pro určení linky sítě, ke které se text zamkne, zvolte v druhé rozevírací nabídce pod Zamknout k síti položku Horní linka, Střední linka, Účaří nebo Dolní linka.

Přichycení objektů k síti návrhu

Můžete nastavit, aby se objekty přichycovaly k linkám sítě předlohy stránky. Po změně velikosti textového rámečku jej můžete přichytit k síti textového rámečku.

Pro přichycení k lince sítě předlohy stránky zobrazte předlohu stránky (**Zobrazit > Síť stránky**) a poté zvolte **Zobrazit > Přichytit k sítím stránky**.

Pole Dosah magnetu v oblasti Vodítka a síť dialogového oknaPředvolby umožňuje změnit standardní 6pixelovou vzdálenost, na kterou jsou objekty přitahovány k sítím stránky, pokud je zvoleno Přichytit k sítím stránky (nabídka Zobrazit).

Chcete-li objekt přichytit k lince sítě textového rámečku po změně velikosti textového rámečku, zobrazte síť textového rámečku a změňte velikost rámečku.

Zarovnání sítí

Postup zarovnání sítě textového rámečku na síť předlohy stránky nebo na vodítko:

- 1 Zkontrolujte, zda jsou označena pole Zobrazit > Vodítka, Zobrazit > Sítě stránky a Zobrazit > Sítě textového rámečku.
- 2 Zvolte nástroj Objekt ��.
- 3 V textovém rámečku klepněte na linku sítě a poté přetáhněte rámeček. Uvědomte si, že i když pohybujete linkou sítě, stále je zobrazena původní poloha rámečku. Zvolenou linku sítě můžete zarovnat s jinou linkou sítě v textovém rámečku, linkou sítě předlohy stránky nebo vodítkem. (Viz poznámky k "Náhledu při přetahování" níže.)
- Náhled při přetahování umožňuje vidět obsah přetahovaného objektu. Zvolené linky sítě se však při aktivním náhledu při přetahování nezobrazí.

Práce se zavěšenými znaky

Sady zavěšených znaků upravují *zavěšenou interpunkci* i *zarovnání k okrajům*. Zarovnání k okrajům umožňuje zavěsit znaky částečně mimo okraje, a vytvořit tak vizuálně jedinečné zarovnání textu k okraji. Zavěšená interpunkce umožňuje zavěsit interpunkční znaménka zcela mimo okraj, takže text je zarovnán k okraji na začátku nebo na konci řádku textu. Například uvozovky v první ukázce níže jsou zavěšeny mimo levý okraj textu. To umožňuje zarovnat první znak první řádky stejně, jako řádky textu pod ním. Uvozovky v druhém příkladu níže jsou zavěšeny mimo pravý okraj.

"This is a sentence that has a hanging quotation at the beginning."

Levé uvozovky v této ukázce jsou zavěšeným znakem zepředu.

"This is a sentence that has a hanging quotation at the end."

Pravé uvozovky v této ukázce jsou zavěšeným znakem zezadu.

Můžete vytvořit vlastní *třídy zavěšených znaků* a *sady zavěšených znaků* nebo můžete použít výchozí třídy a sady, které jsou od výrobce připraveny v aplikaci. Třída zavěšených znaků je skupina znaků, které musí vždy viset mimo okraj nebo musí být vsazeny za okraj o stejnou procentuální hodnotu. Sada zavěšených znaků je skupina tříd zavěšených znaků. Sadu zavěšených znaků můžete použít pro aplikaci jedné nebo několika tříd zavěšených znaků na odstavce.

Chcete-li zobrazit, upravit, duplikovat a odstranit sady a třídy zavěšených znaků, použijte dialogové okno Zavěšené znaky (Upravit > Zavěšené znaky).

Zavěšené znaky pro Projekt1	×
Ukázat: Všechny zavěšené znaky 🔽	
📕 Interpunkce zepředu 100%	^
🔲 Interpunkce zepředu 20%	
🔲 Interpunkce zepředu 30%	
Interpunkce zezadu 100%	
Interpunkce zezadu 20%	
Interpunkce zezadu 30%	
Interpunkce zezadu 50%	×
Náleží do sad: Zavěšená interpunkce; Hang = 100%; Proklad; Znaky: «»; ^{vo} ,«	
Nový 🕶 Upravit Kopie Smazat	
Přidat Uložit Zrušit	

Dialogové okno Zavěšené znaky

Sady zavěšených znaků jsou označeny ikonou 🎹. Třídy zavěšených znaků jsou označeny ikonou 🔟

Pokud ve střední sekci dialogového okna zvolíte sadu zavěšených znaků, ve spodní sekci se zobrazí třídy zavěšených znaků, které patří do této sady. Jestliže ve střední sekci zvolíte třídu, ve spodní sekci se zobrazí sady, do kterých zvolená třída patří, spolu s atributy zvolené třídy.

Chcete-li porovnat sady nebo třídy zavěšených znaků, vyberte v dialogovém okně Zavěšené znaky dvě třídy nebo sady a stiskněte Option / Alt. Text na tlačítku Přidat se změní na Porovnat.

Vytvoření tříd zavěšených znaků

Dialog **Upravit třídu zavěšených znaků (Upravit > Zavěšené znaky > Nový > Třída)** použijte pro specifikování znaků, které budou obsaženy ve třídě zavěšených znaků, procenta zavěšení a toho, zda se jedná o třídu zavěšení zepředu nebo zezadu.

Náleží o	lo následujícíc	h sad:				
Druh:	Proklad		🗸 Zavě	išení: -51)%	~
Znaky* asdfgl	njkl					

Dialogové okno Upravit třídu zavěšených znaků

Do sekce **Znaky** zadejte znaky. Poté v rozevírací nabídce **Zavěšení** vyberte procentní hodnotu zavěšení. Hodnota *procenta zavěšení* určuje, kolik procent šířky piktogramu bude vždy přečnívat přes okraj nebo kolik procent šířky piktogramu bude vsazeno dovnitř. Pokud například zvolíte –**50%**, znaky v třídě znaků budou o polovinu šířky piktogramu vsazeny dovnitř. Pokud zvolíte **100%**, znaky v třídě znaků budou viset mimo okraj o celou šířku piktogramu.

Poté zvolte, zda je třída znaků **Zepředu** nebo **Zezadu**. Znaky ve třídě **Zepředu** visí přes počáteční okraj. Znaky ve třídě **Zezadu** visí přes koncový okraj.

Po uložení třídy zavěšených znaků do sady zavěšených znaků můžete označit Náhled pro zobrazení změn upravených tříd zavěšených znaků.

Vytvoření sady zavěšených znaků

Dialogové okno **Upravit sadu zavěšených znaků (Upravit > Zavěšené znaky > Nový > Sada)** použijte pro definování tříd zavěšených znaků, které budou přidány do sady zavěšených znaků.

TEXT A TYPOGRAFIE

Upravit sadu zavěšených znaků 🛛 🛛 🛛	K
Název: Nová sada zavěšených znaků Následující třídy patří do této sady:	
Interpunkce zepředu 100% Interpunkce zepředu 20% Interpunkce zepředu 30% Interpunkce zezadu 100% Interpunkce zezadu 20% Interpunkce zezadu 30% Interpunkce zezadu 50% Východoasijská interpunkce (priorita umístění na řádek)	
Upravit třídu Budiž Zrušit	

Dialogové okno Upravit sadu zavěšených znaků

Ve střední sekci dialogového okna jsou zobrazeny všechny dostupné třídy zavěšených znaků, které je možné přidat do sady zavěšených znaků. Označte pole vedle tříd, které chcete přidat, zadejte název sady zavěšených znaků a poté klepněte na **OK**.

Chcete-li upravit třídu zavěšených znaků před uložením nové sady zavěšených znaků, zvolte třídu a klepněte na **Upravit třídu**.

V rámci sady zavěšených znaků nemůžete specifikovat jinou hodnotu zavěšení zepředu nebo zezadu pro jednotlivý znak.

Použití sad zavěšených znaků

Chcete-li na text použít sadu zavěšených znaků, vyberte položku z rozevírací nabídky Sada zavěšených znaků v dialogu Styl odstavce (Upravit > Formáty).

Chcete-li použít sadu zavěšených znaků na předlohu odstavce, zvolte možnost z rozevírací nabídky Sady zavěšených znaků z karty Formáty v dialogu Upravit odstavcovou předlohu stylu (Upravit > Předlohy stylu > Nová > Odstavec nebo Upravit > Předlohy stylu > Upravit).

Obrázky

Do programu QuarkXPress můžete importovat a vkládat obrázky vytvořené v aplikacích pro úpravu fotografií nebo v jiných grafických aplikacích. Po vložení obrázku do rámečku s ním můžete provádět několik operací, například měnit jeho polohu, měnit jeho velikost, převrátit jej nebo zkosit.

Seznámení s obrázky

Obrázkové soubory se dělí na dvě základní skupiny: Rastrové a objektově orientované.

Bitmapové obrázky

Bitmapové obrázky (někdy nazývané rastrové obrázky) jsou tvořeny jednotlivými pixely (body). Pixely jsou zarovnány do sítě, kterou lidské oko spojí v jediný obraz.

Režim barev popisuje způsob reprezentace barev v souboru; *bitová hloubka* je počet bitů použitých pro reprezentování jednotlivého pixelu. Nejjednodušší režim barev je 1bitový (rovněž známý pod označením "pérovka" nebo "černobílý"). Mnohem složitější obrázky, jako například fotografie, mají hloubku, protože obsahují více pixelů, než které je možné popsat více úrovněmi šedé nebo barevné škály.

Rozměry popisují fyzickou velikost obrázku (například 3" x 5"). Rozměr obrázkového souboru je určen aplikací, ve které je vytvořen, a rozměry jsou uloženy v obrázkovém souboru.

Rozlišení je počet pixelů (bodů) zobrazených v obrázku na jednom palci. Rozlišení je závislé na rozměru. Jinými slovy —pokud změníte rozměry obrázku, změníte rovněž jeho rozlišení. Vezměme například obrázek s rozlišením 72 dpi o rozměru 1" x 1". Pokud po naimportování tento obrázek zvětšíte na 200%, jeho efektivní rozlišení klesne na 36 dpi, protože pixely jsou zvětšeny. Chcete-li zjistit efektivní rozlišení importovaného obrázku, použijte pole **Efektivní rozlišení** ma kartě **Klasický** palety **Míry**.

Objektově orientované obrázky

Objektově orientované obrázky obsahují informace, které popisují způsob vykreslení, pozice a atributy geometrických objektů. Poté můžete zmenšit, zvětšit, roztáhnout a otáčet tyto obrázky, aniž byste museli dávat pozor na jejich vzhled — objektově orientované obrázky vypadají hladce, bez ohledu na změnu jejich velikosti, protože nejsou tvořeny pixely.

O objektově orientovaných obrázcích se často hovoří jako o formátu vektorového souboru, protože pro popis jejich tvaru používají vektory (vzdálenost a směr).

Podporované typy obrázkových souborů

Typ souboru určuje, jak jsou formátovány informace obrázku. Následuje seznam formátů souborů podporovaných aplikací QuarkXPress:

- Adobe Illustrator (AI): Nativní formát souboru pro Adobe Illustrator. Importované soubory Adobe Illustrator 9 jsou funkčně ekvivalentní s importovanými soubory PDF. Při importování souboru Adobe Illustrator 8 jsou zahrnuta veškerá EPS data v souboru. Nemůžete importovat soubory Adobe Illustrator uložené ve verzi 7 nebo starší.
- BMP(Bitmapa): Rastrový obrázkový soubor nejvíce používaný na platformě Microsoft Windows.
- DCS 2.0 (Desktop Color Separations): EPS soubor uložený jako jediný soubor, který může obsahovat výtažkové pláty (C-Azurová, M-Purpurová, Y-Žlutá, K-černá) i pláty přímých barev a hlavní obrázek. Soubor DCS 2.0 je předem separován, takže jej lze tisknout rychleji než standardní EPS. Hlavní obrázek je použit pro kompozitní tisk. Soubor DCS 2.0 může obsahovat bitmapu a objektově orientované informace. Formát DCS 2.0 podporuje barevné modely bitmapy, přímé barvy a CMYK. DCS 1.0 rovněž známý jako "pětisouborový formát" obsahuje pět samostatných souborů: Soubory plátů C-Azurová, M-Purpurová, Y-Žlutá a K-Černá a hlavní soubor.
- EPS (Encapsulated PostScript): Obvykle používaný formát souboru, který podporuje rastrové i vektorové informace. Některé soubory EPS nemají náhled. Po importu souboru EPS, který nemá náhled, se v obrázkovém rámečku zobrazí text "PostScript obrázek" a název souboru. Pokud však pošlete obrázek na výstupní zařízení PostScript, obrázek se vytiskne. Chcete-li zviditelnit náhled, vyberte položku Generovat v rozevírací nabídce Náhled dialogu Předvolby (nabídka Upravit) a poté znovu naimportujte obrázek.
- GIF(Graphics Interchange Format) : Formát bitmapového souboru, který podporuje 8bitové indexované barvy, průhlednost a animace.
- JPEG (Joint Photographic Experts Group): Formát se ztrátovou kompresí. Ztrátová komprese je metoda, která způsobuje ztrátu dat a možné zhoršení kvality obrázku. Ztrátová komprese často produkuje menší velikosti souborů než bezeztrátové komprese.
- PDF (Portable Document Format): Vlastnický formát vyvinutý společností Adobe Systems, Inc. pro usnadnění přenosu souborů. Do programu QuarkXPress můžete importovat soubory PDF až do verze 1.7.
- *PICT:* Formát platformy Mac OS založený na původních algoritmech QuickDraw. PICT obsahuje bitmapu a objektově orientované informace.
- PNG (Portable Network Graphics): Formát bitmapového souboru, který podporuje indexované barvy i spojitě tónované barvy a bezeztrátovou nebo ztrátovou kompresi.
- PSD (Photoshop Document): Vlastnický formát vyvinutý společností Adobe Systems, Inc. Přípona .psd je výchozí přípona pro soubory Adobe Photoshop.
- *SWF:* Vlastnický formát souboru pro vektorovou grafiku vyvinutý společností Adobe Systems, Inc., který je použit pro animace.
- TIFF (Tagged Image File Format): Formát souboru, který umožňuje bezeztrátovou kompresi, pokud
 ji zdrojová aplikace podporuje. TIFF může obsahovat bitmapu a objektově orientované informace
 a podporuje barevné modely bitmapy, odstínů šedi, RGB, CMYK a indexované barvy. Tento formát
 umožňuje zahrnutí vsazených cest a alfa-kanálů i zahrnutí OPI komentářů.
- *WMF (Windows Metafile):* Formát souboru platformy Windows, který může obsahovat bitmapu a objektově orientované informace. Je-li obrázek Windows Metafile importován do programu QuarkXPress na platformě Mac OS, bude zkonvertován na PICT.

Práce s obrázky

QuarkXPress poskytuje širokou řadu nástrojů pro práci s obrázky.

Importování obrázku

Chcete-li importovat obrázek, proveď te jednu z následujících operací:

- Zvolte Soubor > Import.
- Zvolte nástroj Obrázkový obsah I, vyberte obrázkový rámeček a poté zvolte Soubor > Import.
- Zvolte nástroj Obrázkový obsah 🛄, vyberte obrázkový rámeček a poté vložte obrázek ze schránky.
- Přetáhněte obrázkový soubor ze souborového systému do obrázkového rámečku.
- · Přetáhněte obrázek z jiné aplikace do obrázkového rámečku.
- Stiskněte Command/Ctrl a přetáhněte obrázkový soubor ze souborového systému do textového rámečku, rámečku bez obsahu, prázdného obrázkového rámečku nebo rámečku, který obsahuje obrázek.
- Stiskněte Command/Ctrl a přetáhněte obrázek z jiné aplikace do textového rámečku, rámečku bez obsahu, prázdného obrázkového rámečku nebo rámečku, který obsahuje obrázek.

Pokud přetáhnete obsah do rámečku, který již obsahuje text nebo obrázek, QuarkXPress pro přetahovný obsah vytvoří nový rámeček. Chcete-li místo toho zaměnit obsah v rámečku, stiskněte při přetahování obsahu do rámečku Command/Ctrl. Pokud chcete, aby se při přetahování obsahu vždy vytvořil nový rámeček, stiskněte při přetahování Option/Alt.

Při importování obrázku se obrázek naimportuje v plné velikosti, s počátkem (levý horní roh) v levém horním rohu ohraničujícího rámečku. Je-li zvolen nástroj **Obrázkový obsah**, zobrazí se za ohraničením rámečku celý obrázek.

Po dokončení importu budete muset změnit velikost a polohu obrázku, aby se vešel do rámečku.

Přesunutí obrázků

Obrázky můžete v jejich rámečcích přesouvat nástrojem **Obrázkový obsah**, v dialogu **Změnit** (**Objekt** > **Změnit**) nebo na paletě **Míry**. Při zvoleném nástroji **Obrázkový obsah** můžete klepnout na jakoukoli část obrázku, bez ohledu na jeho polohu v rámečku. Obrázek můžete v rámečku rovněž "postrkovat" pomocí kláves se šipkami.

Je-li zvolen nástroj Objekt ripoužívání šipek v paletě Míry nebo kláves se šipkami na klávesnici, místo obrázku v jeho rámečku se bude posunovat celý rámeček. Další informace o přesouvání obrázků, viz "Přesouvání objektů".

Změna velikosti obrázků

Pomocí nástroje **Obrázkový obsah**, nabídky **Objekt** (**Objekt** > **Změnit**), nabídky **Styl** nebo palety **Míry** můžete měnit velikost obrázků a zvětšovat nebo zmenšovat je. Po importování obrázku do rámečku můžete zvolit **Rámeček podle obrázku** a **Zvětšit obrázek do rámečku** z kontextové nabídky (nebo nabídky **Styl**). Stisknete-li při měnění velikosti obrázku nástrojem **Obrázkový obsah** klávesu Shift, obrázek bude měnit velikost proporcionálně.

Oříznutí obrázků

Chcete-li zobrazit pouze část obrázku, můžete jej manuálně oříznout upravením velikosti rámečku.

Otočení nebo zkosení obrázků

Otočení obrázků jim nastavuje jiný úhel v rámečku, zatímco zkosení obrázku způsobí jejich kosý vzhled.

Pro otočení obrázku zvolte nástroj **Obrázkový obsah** a pohybujte myší přes některý z rohových úchytů obrázku. V závislosti na zvoleném rohu se zobrazí ukazatel otáčení \checkmark . Přetažením ukazatele otočíte obrázkem. Můžete rovněž zadat hodnoty otočení obrázku do pole **Otočení obrázku** v dialogu **Změnit (Objekt > Změnit > Obrázek)** nebo na paletě **Míry** (karta **Klasický**).

Pro zkosení obrázku zadejte hodnotu do pole **Zkosení obrázku** v dialogu **Změnit** (**Objekt > Změnit**) nebo na paletě **Míry** (karta **Klasický**).

Barvení a stínování obrázků

Pomocí palety **Barvy** (**Okno > Barvy**), dialogu **Změnit** (nabídka **Objekt**) (**Styl > Obrázek**) nebo nabídky **Styl** můžete upravit hodnoty barev a sytosti pro stíny a polotóny černobílých obrázků a obrázků v odstínech šedi. Můžete rovněž nastavit barvu na pozadí obrázku a na na pozadí rámečku.

Převracení obrázků

Obsah obrázku můžete převrátit zleva doprava a shora dolů pomocí nabídky **Styl (Styl > Převrátit vodorovně** nebo **Styl > Převrátit svisle**) nebo karty **Klasický** na paletě **Míry** (klepněte na ikonu vodorovného ***** nebo svislého převrácení *****).

Zobrazení seznamu, ověření stavu a aktualizování obrázků

QuarkXPress automaticky zobrazí náhled každého importovaného obrázku v nízkém rozlišení 72 dpi, přičemž zachová cestu k souboru obrázku a načte si informace vysokého rozlišení pro potřeby výstupu.

Funkce **Použití** (nabídka **Služby**) umožňuje udržovat přehled o všech importovaných obrázcích. Pro použití této funkce zvolte **Služby** > **Použití** a poté klepnutím na **Obrázky** zobrazte okno **Obrázky**.

Tlačítko Ukázat zobrazí zvolený obrázek v sestavě.

Tlačítko **Aktualizovat** umožňuje aktualizovat chybějící nebo upravené obrázky. Chcete-li aktualizovat upravené obrázky bez výzvy k potvrzení, stiskněte Option+klepněte/Alt+klepněte na tlačítko **Aktualizovat**.

Pro potlačení přenosu obrázku na výstup zrušte u tohoto obrázku označení ve sloupci Tisk.

Nastavení barev pozadí obrázků

Pro zvýšení možností vašeho návrhu s použitím obrázků můžete upravit barvu rámečku, barvu obrázku a barvu pozadí obrázku. Více informací, viz "*Barvení a stínování obrázků*".

- Pro šedé pixely jsou kombinovány barvy obrázku a barvy pozadí obrázku.
- Pokud specifikujete různá krytí pro barvu obrázku a barvu pozadí obrázku, barvy budou působit na sebe vzájemně a na barvu rámečku.
- Pouze obrázky v odstínech šedi a 1bitové obrázky: Když otevřete projekt z předchozí verze programu QuarkXPress, barva rámečku je mapována do barvy pozadí obrázku, takže obrázek vypadá stejně.

Zachování vlastností obrázku

Při importování obrázku do obrázkového rámečku — ať již obrázkový rámeček obsahuje obrázek nebo ne — můžete zachovat všechny vlastnosti obrázku. Pokud například prázdný obrázkový rámeček v šabloně specifikuje, že obrázek by měl mít změněnu velikost na 50% a měl by být otočen o 90 stupňů, můžete importovat nový obrázek a tyto vlastnosti budou automaticky použity.

Chcete-li importovat obrázek a zachovat vlastnosti specifikované pro rámeček nebo existující obrázek, označte možnost **Zachovat vlastnosti obrázku** v dialogu **Import** (nabídka **Soubor**).

Práce s ořezovými cestami

Ořezová cesta je uzavřený Bézierův tvar, který určuje, jaká část obrázku bude zobrazena, a jaká část bude pokládána za průhlednou. Ořezové cesty jsou užitečné zejména při snaze izolovat objekt obrázku od jeho pozadí v originálním obrázkovém souboru.

Ořezovou cestu můžete vytvořit jako novou v programu QuarkXPress nebo QuarkCopyDesk nebo můžete pro její vytvoření použít vsazenou cestu či alfa-kanál. Ořezové cesty vytvořené v programu QuarkXPress nebo QuarkCopyDesk jsou založeny na obrázkovém souboru ve vysokém rozlišení a jsou uloženy spolu se sestavou.



Ořezová cesta umožňuje určit, jaké části obrázku budou zobrazeny a jaké budou skryté.

Vytvoření ořezových cest

Pro vytvoření nebo přiřazení ořezové cesty zvolte **Objekt > Oříznutí**, a poté vyberte možnost v rozevírací nabídce **Druh**:

- Pro oříznutí obrázku podél ohraničení rámečku zvolte Objekt. Zvolení Objekt nevytvoří ořezovou cestu; pouze se ořízne obrázek podle jeho rámečku.
- Pro oříznutí obrázku okolo cesty již vsazené do obrázkového souboru zvolte Vsazená cesta. Pokud obrázkový soubor obsahuje více než jednu ořezovou cestu, vyberte cestu v rozevírací nabídce Cesta.

- Pro oříznutí obrázku okolo alfa-kanálu vsazeného do obrázkového souboru zvolte Alfa-kanál. Pokud obrázkový soubor obsahuje více než jeden alfa-kanál, v rozevírací nabídce Alfa vyberte alfa-kanál. Uvědomte si, že ořezová cesta kolem alfa-kanálu vytvoří ostrou hranu místo prolnutého okraje. Chcete-li dosáhnout poloprůhledného prolnutí, použijte alfa-masku. (Viz "*Práce s alfa-maskami*.")
- Zvolte Neprázdné oblasti pro vytvoření ořezové cesty podle objektů obrázku. V závislosti na
 obrázku a na hodnotě v poli Práh bude ořezová cesta obíhat neprázdný obrázek ve velkém bílém
 nebo téměř bílém pozadí (nebo obráceně). Možnost Neprázdné oblasti je nejúčinnější, pokud jsou
 nepotřebné části obrázku mnohem světlejší než vlastní objekt (nebo obráceně).
- Zvolte Hranice obrázku pro oříznutí obrázku okolo čtyřhranného "plátna" importovaného obrázkového souboru. To zahrnuje veškeré bílé pozadí uložené v originálním obrázkovém souboru. Zadejte hodnoty do polí Nahoře, Vlevo, Dolea Vpravo pro určení odstup ořezové cesty od hranic obrázku. Kladné hodnoty zvyšují odstup a záporné hodnoty odstup snižují.

Druh: Vs iesta: Ou Istup: 0 Ierance - Sum: Harikost:	azená cesta utline pt	 		
iesta: Ou Istup: O Ierance - Sum: Harkost:	pt	•		
Istup: 0 Ierance – Sum: Hladkost:	pt	_		
lerance - Sum: Hladkost:	U pt	Ę		
Sum: Hladkost:	U pt			
Hladkosta				
	0 pt			
Práh:				
Inverze				
Pouze vnější okraje				
Omezit na	rámeček			
	nverze Youze vně Omezit na	nverze Pouze vnější okraje Dmezit na rámeček	nverze Youze vnější okraje Jimezit na rámeček	

Karta Oříznutí dialogu Změnit

Zelená cesta v oblasti Náhled odpovídá ořezové cestě a modrý obrys odpovídá rámečku obrázku.

Použití vsazených ořezových cest

V aplikacích pro úpravy obrázků můžete do obrázků vsadit cesty a alfa-kanály. Pokud obrázek obsahující tyto informace importujete do programu QuarkXPress, můžete se k informacím o cestě a kanálu dostat na kartě **Oříznutí** v dialogu **Změnit** nebo na paletě **Míry**.

Soubory TIFF a PSD mohou obsahovat vsazené cesty a alfa-kanály. Soubory EPS, BMP, JPEG, PCX a PICT mohou obsahovat pouze vsazené cesty.

Manipulace s ořezovými cestami

Chcete-li upravit použitou ořezovou cestu, zvolte **Objekt > Upravit > Ořezová cesta**. Poté vyberte jeden z následujících nástrojů: Nástroj **Zvolit bod** \clubsuit , **Přidat bod** ᡝ, **Odebrat bod** ∂ a **Konvertovat bod** \checkmark . Více informací, viz "*Nástroje*".

S ořezovými cestami můžete manipulovat rovněž v paletě **Míry**. Chcete-li změnit druh bodu na jiný, použijte jedno z těchto tlačítek:

- Symetrický bod Symetrický bod propojuje dvě křivky a vytváří spojitou křivku. Výsledek je podobný hladkému bodu, ale táhla křivky vždy spočívají na rovné lince vedoucí bodem a jsou od bodu vždy stejně vzdálená.
- Hladký bod : Hladký bod propojuje dvě křivky a vytváří spojitou křivku. Táhla křivky vždy spočívají na rovné lince vedoucí bodem, ale jejich délku je možné nastavit nezávisle.
- Rohový bod [¬]: Rohový bod propojuje dvě přímé linky, přímou linku a křivku nebo dvě nespojité křivky. U křivek je možné táhly rohového bodu manipulovat nezávisle, většinou pro vytvoření ostrého přechodu mezi dvěma úseky.

Chcete-li změnit druh úseku linky, použijte některé z těchto tlačítek:

- Rovný úsek 🝾: Aktivní úsek převede na přímý.
- Zakřivený úsek : Aktivní úsek převede na zakřivený.
- Druhy bodů a úseků můžete změnit rovněž v podnabídce Styl > Druh bodu a úseku.

Vytvoření speciálních efektů s ořezovými cestami

Různé možnosti na kartě **Oříznutí** vám umožňují invertovat ořezovou cestu nebo určit, zda bude obrázek oříznut pouze podél vnějšího ohraničení nebo zda je obrázek obsažen ve vlastním rámečku. Můžete vytvářet speciální efekty, jako například zprůhlednit viditelné nebo zviditelnit neprůhledné oblasti, povolit díry na cestě, oříznout obrázek podél hran obrázkového rámečku nebo odstranit části ořezové cesty, která spadá mimo ohraničení rámečku.

Práce s alfa-maskami

Narozdíl od ořezových cest, které vytvářejí ostré hrany primárně použité pro separování obrázku na popředí od obrázku na pozadí, alfa-masky mohou obsahovat informace o průhlednosti pro jemné prolnutí obrázku na popředí do obrázku na pozadí. Chcete-li pracovat s alfa-maskami v programu QuarkXPress, musíte nejdříve vytvořit alfa-masky v aplikaci pro úpravu obrázků, například Adobe Photoshop. Poté můžete použít alfa-masku v programu QuarkXPress.

OBRÁZKY



Alfa maska na obrázku plamenů způsobí, že text na pozadí se přes plameny zobrazí.

Chcete-li pracovat s alfa-maskami v programu QuarkXPress, musíte je uložit do formátu souboru obrázku, který podporuje alfa-kanály.

Pro použití alfa-masky na zvolený obrázek vyberte alfa-kanál v rozevírací nabídce **Maska** na paletě **Míry**.

Práce s obrázky PSD

Pomocí doplňku PSD Import můžete do programu QuarkXPress importovat nativní obrázkové soubory obsahující vrstvy aplikace Adobe Photoshop. Po importování souborů můžete manipulovat s vrstvami, kanály a cestami uloženými v souborech Photoshop (PSD). Tato integrace mezi programy Photoshop a QuarkXPress urychluje váš pracovní proces, protože nemusíte provádět slučování vrstev; dochází rovněž k úspoře místa na disku, protože můžete pracovat s nativními soubory; a zlepšuje vaši kreativitu poskytnutím vrstev, kanálů a cest.

Je-li zapnut doplněk PSD Import, můžete používat **Soubor > Import** pro importování PSD souboru do zvoleného obrázkového rámečku v programu QuarkXPress.

Chcete-li pracovat s vrstvami, kanály a cestami v obrázku, vyberte **Okno > PSD Import**. Paletu **PSD Import** můžete použít pro nastavení krytí vrstev, práci s barevnými kanály a volbu cest.

Abyste mohli v programu QuarkXPress pracovat s PSD soubory, musíte mít načten doplněk PSD Import.

Příprava PSD souborů

Při přípravě obrázků v programu Photoshop, abyste je mohli použít funkcí PSD Import, si uvědomte těchto několik informací:

- · Obrázek nemusíte ukládat do jiného formátu souboru, nemusíte tedy slučovat vrstvy do jedné.
- · Vytvořte alfa-kanály nebo ořezové cesty pro všechny kontury, které budete chtít obtékat textem.
- Vytvořte kanály pro plochy, na které budete chtít použít jinou přímou barvu nebo lak.
- PSD Import neumí z některých obrázků přečíst informace o vrstvách včetně těch, které používají efekty vrstev. V takovém případě je pak použit kompozitní obrázek.
- Obrázkové efekty nejsou pro obrázky aplikace Photoshop k dispozici.
- PSD Import podporuje soubory PSD v odstínech šedi, RGB, CMYK a indexovaných nebo vícekanálových režimech.

Práce s vrstvami souboru PSD

Experimentování s vrstvami umožňuje zobrazovat různé obrázky v kontextu celé sestavy. Mimo to můžete upravit průhlednost vrstvy a vyzkoušet různé režimy prolnutí — například rozložit, zesvětlit a rozdíl — a prohlédnout si, jak se tyto efekty projeví na celkovém vzhledu sestavy.

Sekci **Vrstvy** na paletě **PSD Import** můžete použít pro zobrazení, skrytí, prolnutí a změnu průhlednosti vrstev v PSD obrázcích. Na paletě **PSD Import** jsou zobrazeny informace o způsobu vytvoření obrázkového souboru, ale neumožňuje provádění základních změn do obrázkového souboru:

- V paletě Vrstvy nemůžete vytvořit, pojmenovat, kopírovat, duplikovat, zarovnat, změnit polohu, odstranit nebo sloučit vrstvy.
- Pokud soubor PSD neobsahuje vrstvy, v paletě PSD Import se zobrazí pouze vrstva pozadí.

Prolnutí vrstev PSD

Rozevírací nabídka **Režim prolnutí** v sekci **Vrstvy** umožňuje nastavit, kolik pixelů ze zvolené vrstvy se prolne s pixely na všech vrstvách pod zvolenou vrstvou. Režimy prolnutí jsou podobné těm, které jsou k dispozici v aplikacích pro úpravy obrázků: Patří mezi ně **Vícenásobný, Zeslabení barvy, Vyloučení a Sytost**.

Zobrazení a skrytí vrstev v souboru Photoshop

Zobrazit a tisknout můžete vrstvy, které jsou zobrazené; skryté vrstvy se nezobrazí na obrazovce a nelze je tisknout. PSD Import umožňuje skrýt libovolnou vrstvu, včetně vrstvy pozadí.

- · Pro zobrazení vrstvy klepněte na ikonu prázdného rámečku nalevo od vrstvy.
- Pro zobrazení všech vrstev stiskněte Option+Shift+klepněte / Alt+Shift+ klepněte na ikonu prázdného rámečku.
- Pro skrytí vrstvy klepněte na ikonu oka
- Pro skrytí všech ostatních vrstev, kromě jediné, stiskněte Option+ klepněte / Alt+ klepněte na ikonu oka D.

Pokud změny v prolnutí a krytí vrstev způsobí nežádoucí výsledky, můžete vrátit vrstvy do jejich původního stavu v importovaném souboru PSD funkcí Vrátit vrstvu nebo Vrátit všechny vrstvy v nabídce palety PSD Import.

OBRÁZKY

Upravení krytí na vrstvách v PSD

Nabídka a pole v sekci **Vrstvy** vám umožňují nastavit průhlednost pixelů na zvolené vrstvě. Můžete nastavit průhlednost od 0% (průhledné) po 100% (neprůhledné) v přírůstku 1%.

Práce s maskami vrstev

Pokud jsou do souborů PSD uloženy masky vrstev, můžete zapnout nebo vypnout masky v sekci Vrstvy palety PSD Import podržením klávesy Shift a klepnutím na miniaturu masky vrstvy.

Práce s kanály souboru PSD

Kanály aplikace Photoshop uchovávají barevné informace o obrázcích. Standardně mají obrázky v odstínech šedi a indexovaných barvách jeden kanál, RGB obrázky mají tři kanály a CMYK obrázky mají čtyři kanály. Těmto kanálům se říká *výchozí kanály*. Sekci **Kanály** palety **PSD Import** můžete použít pro zobrazení a skrytí všech kanálů, ke změně hustoty barev a inkoustu zvoleného kanálu přímé barvy nebo alfa-kanálu, a pro přiřazení přímých barev ke zvoleným indexovaným barvám. Kanálům můžete například přiřadit speciální efekty, jako jsou laky, reliéf a vyseknutí.

Zobrazení a skrytí kanálů

Viditelné kanály v importovaných PSD souborech se zobrazí na obrazovce a lze je tisknout; skryté kanály nejsou zobrazeny na obrazovce a nelze je tisknout. Způsob zobrazení a skrytí kanálů je stejný jako u vrstev.

Klepnutím na kompozitní kanál se zobrazí všechny výchozí kanály, například CMYK nebo RGB.

Upravení kanálů barev a hustoty

Funkci PSD Import můžete použít pro změnu barvy, sytosti a hustoty inkoustu libovolného kanálu přímé barvy, kanálu masky nebo alfa-kanálu vytvořeného v aplikaci Photoshop. Můžete přiřadit přímé barvy ke kanálům, které přetiskují kompozitní obrázky, a můžete specifikovat hustotu pro zobrazení kanálů na obrazovce a tisk kompozitních barev. (Hodnota hustoty není relevantní, pokud tisknete výtažkové barvy.)

Kanály specifikované jako maskovací kanály v aplikaci Photoshop jsou importovány jinak, než kanály specifikované jako přímé barvy. V Photoshopu jsou maskovací kanály přiřazeny k nastavení krytí, zatímco kanály přímých barev jsou přiřazeny k nastavení hustoty. Protože PSD Import podporuje hustotu kanálu, maskovací kanály jsou importovány s hustotou kanálu 0%. Chcete-li vidět maskovací kanály v importovaných souborech PSD, musíte manuálně zapnout maskovací kanály na kartě **Kanály** palety **PSD Import**. Na druhou stranu, kanály přímých barev zachovávají nastavení hustoty uložená v souboru PSD a jsou standardně mapovány do barev aplikace QuarkXPress.

Dialogové okno **Možnosti kanálu** použijte pro upravení barev, sytosti nebo hustoty inkoustu pixelů v kanálech přímých barev nebo alfa-kanálů. Pro zobrazení dialogu **Možnosti kanálu** poklepejte na kanál v sekci **Kanály** na paletě **PSD Import** (nabídka **Okno**).

Práce s kanály indexovaných barev

Při tisku výtažků z programu QuarkXPress pomocí doplňku PSD Import jsou barvy v obrázcích s indexovanými barvami separovány do režimu CMYK. Toto nastavení můžete potlačit vytvořením přímé barvy nebo víceinkoustové barvy (**Upravit > Barvy**) a přiřadit tuto barvu ke zvoleným indexovaným barvám v obrázku. Doplněk PSD Import rovněž umožňuje vytvořit přímé barvy z barev v obrázku s indexovanými barvami. Indexované barvy, které nezměníte, se vyseparují do režimu CMYK.

Práce s cestami souboru PSD

Doplněk PSD Import můžete použít rovněž pro výběr vsazených cest k určení ořezu obrázku a obtékání textu. Sekce **Cesty** v paletě **PSD Import** poskytuje pohodlný přístup k funkcím ořezových cest a obtékání textu v programu QuarkXPress

V sekci **Cesty** můžete vybírat různé ořezové cesty pro nastavení kontur k obtékání textu. Pro vybrání kontury k obtékání textu klepněte na prázdný rámeček v prvním sloupci. Zobrazí se ikona **Obtékání textu** a text se zalomí okolo kontur ořezové cesty.

Aby došlo k obtečení textu, musí být obrázkový rámeček před textem. Pokud se text nezalamuje, vyberte obrázkový rámeček a zvolte Objekt > Dát blíž nebo Objekt > Dát dopředu.

Sekci **Cesty** můžete použít rovněž k nastavení zobrazení obrázku vybráním ořezové cesty vytvořené v aplikaci Photoshop. Pro zvolení ořezové cesty klepněte do prázdného rámečku ve druhém sloupci. Zobrazí se ikona **Ořezová cesta** a je vidět plocha obrázku uvnitř zvolené ořezové cesty.

Změny provedené do cest v doplňku PSD Import můžete odvolat. Cesty se vrátí do svého původního stavu, jaký byl po jejich vytvoření v importovaném souboru PSD. Provedete to zvolením **Obnovit cestu** nebo **Obnovit všechny cesty** v paletě **PSD Import** nebo v kontextové nabídce.

Tisk s doplňkem PSD Import

Tisknete-li sestavu pomocí funkce PSD import, můžete v každém PSD obrázku specifikovat vrstvy, kanály a cesty které chcete tisknout. Protože ikona oka a na paletě **PSD Import** řídí zobrazení i tisk, obrázky se vytisknou tak, jak jsou zobrazeny.

Pokud tisknete sestavu bez spuštěného doplňku PSD Import, soubory PSD se vytisknou jako kompozitní náhledy v nízkém rozlišení. Informace o vrstvách, kanálech a cestách nejsou dostupné a obrázek nebude separován.

Použití obrázkových efektů

Funkce Obrázkové efekty přidává do programu QuarkXPress několik běžně používaných funkcí pro úpravy obrázků. Díky tomu můžete provádět komplikované manipulace s obrázky v rámci kontextu okolní sestavy a nemusíte je upravovat v jiné aplikaci a přepínat tam a zpět. Obrázkové efekty jsou podrobně popsány v sekcích "*Obrázkové efekty: Přizpůsobení*" a "*Obrázkové efekty: Filtry*."

Změny provedené ve funkci Obrázkové efekty nejsou destruktivní, což znamená, že neovlivňují původní obrázkový soubor. Místo toho jsou úpravy a filtry uloženy do sestavy, mohou se zobrazit na obrazovce v plném rozlišení a jsou použity až při výstupu. Pokud však preferujete ukládání změn přímo do obrázkových souborů, Obrázkové efekty umožňují i tuto funkci. Můžete selektivně exportovat obrázky s různými úpravami, filtry a transformacemi — včetně otáčení a oříznutí v programu QuarkXPress — až po efekty **Negativ** a **Gaussovské rozostření** poskytované funkcí Obrázkové efekty. Při exportování obrázků můžete rovněž konvertovat typ souboru a režim barev nebo specifikovat, zda přepsat zdrojový soubor nebo vytvořit nový (který je možné automaticky propojit do sestavy).

Můžete aplikovat více efektů i více stejných efektů, pouze s jinými parametry.

Abyste mohli pracovat s obrázkovými efekty, musíte mít načten doplněk Vista.

Při synchronizování obrázku můžete vložit obrázkové efekty, takže když přidáte, odstraníte nebo změníte efekt, tato změna bude provedena do všech výskytů synchronizovaného obrázku. Pokud přidáte obrázkový rámeček do palety Sdílený obsah (nabídka Okno), označte v dialogu Vlastnosti sdíleného objektu možnost Synchronizovat obsah. Poté nezapomeňte klepnout na Obsah a atributy. Tím se použijí stejné efekty na stejný soubor obrázku v celé sestavě.

Práce s obrázkovými efekty

Paletu **Obrázkové efekty** (nabídka **Okno**) můžete použít pro experimentování s různými efekty. Jednoduše zvolte importovaný obrázek v libovolném podporovaném formátu souboru: TIFF (.tif), PNG (.png), JPEG (.jpg), Scitex CT (.sct), GIF (.gif), PICT (.pct nebo .pict), BMP (.bmp) nebo rastrovaný/Photoshop EPS (.eps).

Paletu **Obrázkové efekty** můžete použít pro přidání efektů na zvolený obrázek. Pro použití efektů můžete rovněž použít podnabídku **Styl > Obrázkové efekty > Přizpůsobení** a podnabídku **Styl > Obrázkové efekty > Filtry**.

Efekty jsou použity na obrázky v pořadí uvedeném v paletě **Obrázkové efekty** shora dolů. Pro změnu pořadí efektů je přetáhněte v seznamu nahoru nebo dolů.

Vypnutí a odstranění obrázkových efektů

Paleta **Obrázkové efekty** umožňuje dočasně vypnout efekt za účelem experimentování nebo trvale odstranit efekty ze seznamu.

- Chcete-li vypnout efekt (bez jeho odstranění), zrušte u něj označení. Efekty označením nebo zrušením označení můžete zapnout nebo vypnout a experimentovat tak s různými kombinacemi.
- Pro trvalé odstranění efektu jej zvolte a klepněte na Odstranit efekt in nebo stiskněte klávesu Backspace / Delete.

Zobrazení efektů při plném rozlišení

Funkce Obrázkové efekty zobrazí obrázky podle aktuálního rozlišení náhledu. Rozlišení pro zvolený obrázek můžete změnit vybráním možnosti v podnabídce **Rozlišení náhledu** (nabídka **Objekt**).

Obrázkové efekty: Filtry

Filtry poskytují možnosti pro vyhodnocení celého obrázku nebo shluku pixelů a následné upravení pixelů podle kontextu. Pokud jste seznámeni s filtry nebo efekty z jiných aplikací, budete úspěšní s použitím filtrů i v aplikaci QuarkXPress.

- Filtr **Vyhladit** detekuje hrany v obrázku a rozostří celý obrázek, kromě těchto hran. Odstraňuje šum, přičemž zachovává detail. Může být užitečný pro odstranění prachu ze skenovaného obrázku.
- Filtr Gaussovské rozostření uhlazuje přechody zprůměrováním pixelů vedle ostrých hran a šrafovaných ploch v obrázku. Označením možnosti Rozostřit obrázek nebo Rozostřit masku můžete použít tento filtr samostatně na obrázky a jejich alfa-masky.
- Filtr Doostřit porovnává hodnoty pixelů v definované oblasti se specifikovanou prahovou hodnotou.
 Pokud má pixel nižší kontrast než je prahová hodnota, je jeho kontrast zvýšen.
- · Filtr Hledat obrysy zvýrazní hrany v obrázku tmavými čarami proti bílému pozadí.
- Filtr Solarizovat prolíná negativní a pozitivní plochy obrázku a vytváří fotografický efekt solarizace.
 Pro použití dialogu Solarizovat zadejte hodnotu do pole Práh nebo zatáhněte za posuvník. Hodnota

určuje, které pixely budou upraveny — pixely s hodnotami nižšími než prahová hodnota jsou pokládány za negativní a pixely s vyššími hodnotami než prahová hodnota za pozitivní. Hodnoty pixelů jsou poté invertovány.

- Filtr Difúze promíchává pixely, takže obrázek vypadá méně zaostřen. Standardně se tento efekt používá na obrázek a masku zvolenou pro obrázek na kartě Objekt > Změnit > Obrázek.
- · Filtr Reliéf způsobí, že části obrázku se budou zdát zvednuté nebo zatlačené.
- Je-li použit efekt Reliéf, můžete určit směr, ve kterém bude obrázek vystupovat nebo bude zatlačen, pomocí filtru Efekt reliéfu. Klepnutím na šipky v dialogu Efekt reliéfu použijete různé směry. Například klepnutí na pravou horní šipku zapůsobí efekt, jako byste na objekt mírně zprava zatlačili razítko, takže obrázek je v tomto směru rozmazaný.
- Filtr Detekce obrysů zobrazí pouze hrany obrázku a potlačí ostatní barvy. Dialog Detekce obrysů poskytuje dvě matematické metody pro určení hran: Sobel a Prewitt. Metoda Sobel může být trochu přesnější, protože při výpočtu bere do úvahy více okolních pixelů.
- Filtr **Kontury** tence obtáhne přechody hlavních jasných ploch pro každý barevný kanál, takže výsledkem je černobílý obrys obrázku. Výsledek můžete rovněž invertovat.
- Filtr Přidat šum nanáší na obrázek náhodné pixely, což simuluje snímání pomocí vysokorychlostního filmování. Filtr nanáší rovnoměrný vzor na stíny a polotóny a přidává hladší, nasycenější vzor do světlejších částí obrázku.
- Filtr Medián redukuje nebo eliminuje vzhled pohybu ve zvolené části obrázku. Efekt vyhledá pixely
 podobného jasu a nahradí střední pixel hodnotou mediánu jasu nalezených pixelů; pixely, které se
 znatelně liší od přiléhajících pixelů, zůstávají nezměněné.

Obrázkové efekty: Přizpůsobení

Přizpůsobení analyzuje pixely v obrázku a mapuje je na jiné hodnoty. Pokud jste seznámeni s přizpůsobením nebo efekty z jiných aplikací, budete úspěšní s přizpůsobením i v aplikaci QuarkXPress.

- Je-li obrázek příliš světlý nebo příliš tmavý, můžete použít efekt Křivky pro projasnění světlých odstínů, potlačení stínů a přizpůsobení jednotlivých polotónů.
- Pro zjasnění nebo ztmavení obrázku můžete jemně přizpůsobit tóny pomocí efektu Křivky. Namísto omezujícího nastavení stínů, světlých odstínů a polotónů můžete nastavit jakoukoli hodnotu ve škále 0% až 100% (pro CMYK a odstíny šedi) nebo 0 až 255 (pro RGB). Povaha tohoto nástroje vyžaduje více zkušeností a znalostí než používání efektu Křivky.
- Chcete-li provádět jednoduché změny do rozsahu tónů obrázku, můžete použít efekt Jas/Kontrast pro nastavení tónu jednotlivých pixelů, místo jednotlivých kanálů.
- Efekt Vyvážení barev použijte pro odstranění nežádoucího barevného závoje nebo pro opravení přesycených nebo nenasycených barev. Tento efekt mění celkovou kombinaci barev v obrázku pro obecné úpravy barvy.
- Efekt **Odstín a sytost** je určen pro nastavení celkové intenzity barvy a prosvětlení zvadlých barev, ale obecně je použit jako speciální efekt. Standardně jsou aktuální hodnoty odstínu (barevný závoj), sytosti (intenzita) a jasu (stupeň bílého světla) vyjádřeny jako nulové hodnoty.
- Pro napodobení metod starých tiskáren pro opravu specifických barev zvolte efekt Selektivní barva. Tím se zvýší nebo sníží množství výtažkové barvy ve všech základních barvách obrázku. Je-li například jablko příliš nachové, můžete z ploch ovlivňujících tento červený efekt odebrat azurovou.

- U obrázků určených pro zobrazení na obrazovce (v Sestavách pro web) můžete nastavit bílý bod
 pomocí efektu Nastavení hodnoty gama. Nastavení bílého bodu upravuje jas obrázku zobrazeného
 na obrazovce. Pro použití dialogu Nastavení hodnoty gama upravte polotóny zadáním nové hodnoty
 do pole Gama nebo zatažením za posuvník. Vyšší hodnota vytváří celkově tmavší obrázek.
- Přestože upravení hodnoty gama umožňuje ovládat zobrazení obrázku, mezi platformami Windows a Mac OS může způsobovat problémy. Windows používá pro zobrazení vyšší hodnotu gama (2,2) než Mac OS (1,8), takže stejný obrázek bude ve Windows vypadat tmavší.
 - Efekt Odbarvit převádí barevný obrázek na černobílý, přičemž nechává barevný režim a hodnotu
 jasu jednotlivých pixelů beze změny. Například přiřadí stejnou hodnotu červené, zelené a modré
 pro všechny pixely v RGB obrázku, aby se obrázek zobrazil v odstínech šedi.
 - Efekt Inverze invertuje hodnoty šedi jednotlivých kanálů v obrázku. Tento efekt je doporučen pro
 lbitové obrázky a obrázky v odstínech šedi a v RGB. Protože CMYK obrázky obsahují černý kanál,
 není tento efekt pro CMYK obrázky doporučen. Inverze černého kanálu většinou způsobí, že obrázky
 jsou z větší části černé nebo z větší části bílé.
 - Efekt Práh převádí barevné obrázky na černobílé, bez použití odstínů šedi. Zadejte hodnotu do pole
 Práh nebo zatáhněte za posuvník; všechny pixely světlejší než prahová hodnota budou převedeny na bílou a tmavší pixely na černou.
 - Efekt Posterizace upraví úrovně tónů pro jednotlivé kanály v obrázku, aby vznikly speciální efekty. Pro použití dialogu Posterizace zadejte novou hodnotu do pole Úrovně nebo zatáhněte za posuvník. Například výsledkem zvolení pětiúrovňových tónů u RGB obrázku bude 15 barev (pět pro každou ze tří základních barev).
 - Efekt Negativ invertuje jas a odstín CMYK obrázků. Protože CMYK obrázky obsahují černý kanál, je pro CMYK obrázky tento efekt doporučen, místo efektu Inverze. Inverze černého kanálu většinou způsobí, že obrázky jsou z větší části černé nebo z větší části bílé. Pokud exportujete obrázek do jiného barevného režimu (Soubor > Uložit obrázek), efekt Negativ není použit.

Uložení a načtení voleb Obrázkových efektů

Chcete-li rychle a konzistentně použít stejná nastavení a filtry pro více obrázků, můžete nastavení exportovat do souboru voleb. Soubory voleb jsou uloženy jako samostatné soubory s příponou .vpf.

Chcete-li uložit nastavení, použijte efekty na obrázek, ověřte všechna nastavení a při zvoleném obrázku klepněte na příkaz **Uložit volby** na paletě **Obrázkové efekty**.

Chcete-li použít uložené volby, vyberte obrázek a klepněte na Načíst volby na paletě Obrázkové efekty.

- Volby nemůžete upravit. Chcete-li změnit nastavení v souboru voleb, odstraňte existující soubor voleb a vytvořte nový.
- Standardně jsou soubory voleb ukládány do složky "Picture Effects Presets" ve složce aplikace. Při práci s obrázky pomocí palety Obrázkové efekty jsou data obrázku uložena do vyrovnávací paměti.
 Pro přizpůsobení složky pro ukládání voleb použijte sekci Obrázkové efekty dialogu Předvolby (QuarkXPress/Upravit > Předvolby).

Kontrola použití Obrázkových efektů

Chcete-li snadno zjistit, zda jsou použity funkce Obrázkové efekty, otevřete sekci **Vista** dialogu **Použití** (nabídka **Služby**). Podobně jako sekce **Obrázky** i sekce **Vista** obsahuje seznam s názvem souboru, umístěním, číslem stránky (křížek nebo PB označují pracovní plochu), typem souboru a počtem efektů pro každý obrázek obsažený v sestavě.

Viz rovněž "Uložení obrázkových souborů".

Uložení obrázkových souborů

Obrázkové soubory můžete uložit do různých formátů. Veškeré změny provedené v programu QuarkXPress — včetně změn provedených na kartě **Obrázek** v dialogu **Změnit** (nabídka **Objekt**) a na paletě **Obrázkové efekty** (nabídka **Okno**) — je možné uložit do zdrojového souboru obrázku nebo do nového souboru. Použití úprav do zdrojového souboru obrázku se nazývá *renderování* a je většinou prováděno pro urychlení doby zpracování výstupu nebo pro optimalizování souborů, které odesíláte poskytovateli služby.

Dialog **Možnosti exportu obrázku** umožňuje nastavit obrázkové efekty, které se mají použít, a způsob renderování zvolených obrázků.

Chcete-li exportovat jeden zvolený obrázek, zvolte **Soubor** > **Uložit obrázek** > **Zvolený obrázek**. Pro vyexportování všech obrázků v aktivní sestavě zvolte **Soubor** > **Uložit obrázek** > **Všechny obrázky v sestavě**. (Upozorňujeme, že tato možnost se použije pouze na kompatibilní formáty a režimy barev.) Chcete-li exportovat více než jeden zvolený obrázek v sestavě, vyberte **Služby** > **Použití**, klepněte na **Vista**, zvolte obrázky pro export a poté klepněte na **Vykreslit**.

Při exportování obrázku můžete přesně vybrat, které úpravy chcete uložit do jednotlivých obrázků, typ souboru a režim barev. Mimo to můžete vybrat, zda přepsat originální soubor obrázku nebo vytvořit nový soubor. Pro nahrazení originálního souboru označte **Přepsat původní obrázek**.

Označte **Propojit sestavu s novým obrázkem** pro uložení nového souboru a nahrazení odkazu k originálnímu souboru odkazem k novému souboru. Pokud zvolíte renderování transformací obrázku (například změna velikosti, zkosení, oříznutí a otočení), vlastnosti obrázkového rámečku se podle potřeby upraví, aby obrázek vypadal stejně i po novém naimportování, jako to bylo předtím.

Barva, krytí a vržené stíny

QuarkXPress umožňuje vytvářet vlastní barvy, volit barvy z různých standardizovaných barevných systémů a upravovat barvy. Barvy i sytost můžete používat na text i obrázky. Stejným způsobem jako barvu textu můžete rovněž nastavovat i jeho krytí. Pro objekty i text můžete použít vržený stín.

Seznámení s barvami

Seznámení s přímými a výtažkovými barvami

Některá tisková zařízení umí vytisknout sestavy programu QuarkXPress v plné barvě, ale mnoho tiskových prostředí vytváří výsledný tisk pomocí separačních barevných plátů reprodukovaných barevnými inkousty.

Separační pláty programu QuarkXPress

V projektu můžete specifikovat dva typy barev: přímé barvy a výtažkové barvy. Pokud tisknete stránku, která obsahuje přímé barvy, QuarkXPress vloží všechny znaky, obrázky a objekty dané přímé barvy na výtažkový plát stejné přímé barvy. Obsahuje-li sestava objekty, které používají výtažkové barvy, QuarkXPress rozdělí barvu na odpovídající počet výtažkových složek a každou stránku sestavy vytiskne na samostatné pláty pro jednotlivé barevné komponenty. Pokud vaše stránky obsahují například objekty, na které byla použita jedna přímá barva, i objekty, na které byly použity čtyři výtažkové barvy, aplikace vytiskne pět separačních plátů pro každou stránku. Budou zahrnovat: výtažkový plát azurové, purpurové, žluté a černé barvy plus další plát, který bude obsahovat prvky stránky s použitou přímou barvou.

Tiskové pláty

Při barevném tisku se v komerčních tiskárnách vytvoří tiskový plát z každé separace přímé a výtažkové barvy. *Čtyřbarevná úloha* vyžaduje čtyři tiskové pláty, každý pro tisk jiné barvy, které společně vytvoří výslednou plně barevnou stránku.

Specifikování systému barev

Zvolení barvy ze systému barev může být užitečné při komunikaci s komerční tiskárnou o barvách v sestavě. Dialogové okno Úprava barvy (Upravit > Barvy > Nová) použijte pro zvolení barvy z následujících modelů barev: PANTONE Hexachrome, PANTONE MATCHING SYSTEM, TRUMATCH, FOCOLTONE, DIC a TOYO. Barvy ze systémů barev jsou primárně používány v sestavách, které jsou určené pro tiskový výstup.

TRUMATCH a FOCOLTONE

Systémy barev TRUMATCH a FOCOLTONE používají předem nadefinované barvy, které se blízce shodují s barvami vytištěnými v barevných vzornících (lišit se mohou v závislosti na barvě použitého papíru, čistotě inkoustu a podobně).

PANTONE

Při výtažkovém tisku s využitím systému PANTONE MATCHING SYSTEM má každá barva samostatný plát. Protože inkousty barev PANTONE jsou standardizované, uvedené v katalogu a předem namíchané, je u nich plně zajištěna přesnost barev pro výsledný výstup.

DIC a TOYO

DIC a TOYO jsou systémy přímých barev, které jsou primárně používány v Japonsku.

Práce s barvami

Některé barvy jsou automaticky obsaženy v paletě **Barvy**. Chcete-li použít jiné barvy, musíte je vytvořit, nebo upravit existující, v dialogovém okně **Barvy**. V něm můžete vytvořit barvy pomocí barevných kotoučů, číselných polí nebo systémů barev.

Paleta Barvy

Při vytváření článku obsahuje jeho paleta **Barvy** (**Zobrazit > Zobrazit barvy**) všechny barvy z dialogového okna **Barvy** (**Upravit > barvy**) aplikace.



V paletě Barvy můžete vytvořit, upravit a odstranit barvy.

Dialogové okno Barvy

Dialog **Barvy** (**Upravit** > **Barvy**) slouží k vytváření, úpravě, kopírování, odstraňování a přidávání barev. V dialogu **Barvy** také můžete upravovat pravidla soutisku barev.

BARVA, KRYTÍ A VRŽENÉ STÍNY

Barvy v dokumentu Projekt1	X
Ukázat: Všechny barvy 💙	
K-černá M-Purpurová Pasování R-červená Tmavě zelená	
 Tmavě červená Y-Žlutá Šedozelená Výtažková barva: C-azurová: 0%: M-purpurová: 0%; Y- 	×
žlutá: 0%; K-černá: 100%	~
Nový Upravit Kopie Sma	izat

V dialogovém okně Barvy můžete vytvořit, upravit nebo odstranit definice barev.

Vytvoření barvy

Při vytváření barev můžete volit z několika modelů barev a z množství systémů barev. Máte-li nějaké často používané barvy, můžete v aplikaci, pokud nejsou otevřeny žádné soubory, vytvořit barvy do výchozího seznamu barev. Můžete vytvořit až 1000 výchozích nebo specifických barev. Abyste vytvořili barvu, otevřete zvolením **Upravit > Barvy** dialogové okno **Barvy**. Poté klepnutím na **Nová** otevřete dialogové okno **Úprava barvy**. Do pole **Název** zadejte název a specifikujte model vaší nové barvy.

- RGB: Tento aditivní systém barev je často používán snímači obrazovek nebo barevnými video monitory a pracuje dobře i na webových stránkách. Kombinace červeného, zeleného a modrého světla vytváří barvy na obrazovce.
- HSB: Tento barevný model je často používán výtvarníky, protože se podobá postupu při jejich běžném míchání barev. Odstín popisuje barevný pigment, Sytost představuje množství barevného pigmentu a Jas určuje množství černé v barvě.
- LAB: Tento barevný prostor je vytvořen tak, aby byl nezávislý na různých interpretacích způsobených výrobci monitorů nebo tiskáren. Barevný model LAB, rovněž nazývaný barevný prostor LAB, je standardní třírozměrný model pro reprezentaci barev. Barvy jsou specifikovány souřadnicí svítivosti (L) a dvěma souřadnicemi chrominance (A pro zeleno-červenou) a (B pro modro-žlutou).
- Víceinkoustové: Tento barevný model je založen na procentuálním vyjádření odstínu existujících výtažkových a přímých barev.
- CMYK: CMYK je odčítací barevný model používaný profesionálními tiskárnami pro reprodukci barev kombinací azurové, purpurové, žluté a černé barvy.
- Barvy pro web nebo pojmenované barvy pro web: Barvy pro web jsou použity pro zajištění konzistence barev v sestavách pro web.
- Chcete-li zvolit barvu ze systému barev a přidat ji do svého seznamu barev, vyberte jeden ze standardizovaných systémů barev v rozevírací nabídce **Model**.

Upravení barvy

Chcete-li upravit existující barvu, zvolte Upravit > Barvy, v seznamu Barvy vyberte barvu, kterou chcete upravit, a poté klepněte na Upravit pro otevření dialogového okna Úprava barvy. Můžete

rovněž poklepat na požadovanou barvu v seznamu **Barvy** a otevřít tak dialogové okno Ú**prava barvy**.

Úprava	barvy			
Název:				
Nová b	arva			
Model:	СМҮК	~		
Příma	á barva			
Polotón:	Výtažková černá	~		
			Last and	
	ſ		C: 34.3%	
Nový:			M: 0%	0
			γ; 38%	
Původní			K: 0%	
				-
				Budiž Zrušit

Dialogové okno Úprava barvy

Kopírování barvy

Chcete-li zkopírovat existující barvu, zvolte **Upravit > Barvy**, v seznamu **Barvy** vyberte barvu, kterou chcete kopírovat, a poté klepnutím na **Kopie** otevřete dialogové okno **Úprava barvy** pro zkopírovanou barvu.

Odstranění barvy

Nemůžete sice odstranit některé výchozí barvy, ale můžete odstranit jakékoli vámi vytvořené nové nebo kopírované barvy. Chcete-li odstranit barvu ze seznamu barev, zvolte **Upravit > Barvy**, v seznamu **Barvy** vyberte požadovanou barvu a poté klepněte na **Smazat**.

Importování barev z jiného článku nebo projektu

Prostřednictvím dialogového okna **Barvy** (**Upravit** > **Barvy**) nebo příkazu **Přidat** (**Soubor** > **Přidat**) můžete přidat barvy z jiného článku nebo projektu.

Změna všech výskytů jedné barvy za jinou barvu

Chcete-li globálně změnit všechny výskyty jedné barvy za jinou barvu, můžete buď upravit barvu, kterou chcete změnit na požadovanou barvu, nebo zvolte **Upravit > Barvy** pro otevření dialogového okna **Barvy**, v něm zvolte název barvy, kterou chcete odstranit, a klepněte na **Odstranit**.

Pokud globálně měníte barvu všech objektů a textů na jinou barvu, nezapomeňte předtím uložit svou práci. Díky tomu můžete v případě nechtěné změny na nesprávnou barvu jednoduše zvolit Soubor > Vrátit a vyřešit problém bez ztráty vaší práce.

Použití barvy, sytosti a prolnutí

Chcete-li nastavit barvy a sytost barev rámečků, rámů a obrázků, můžete použít karty **Rámeček** a **Rám** dialogového okna **Změnit** (**Objekt** > **Změnit**), nebo můžete použít paletu **Barvy** (**Zobrazení** > **Zobrazit barvy**).

Pomocí palety Barvy (Zobrazení > Zobrazit barvy) můžete rovněž specifikovat prolnutí a odstíny pozadí.

Průhledný rámeček můžete nastavit zvolením barvy pozadí **Není** v rozevírací nabídce **Barva** na kartě **Rám (Objekt > Změnit)**, nebo zvolením **Není** v paletě **Barvy**. Je-li rámeček průhledný, můžete vidět objekty umístěné za ním. Položku **Není** byste měli použít jen v případě, že potřebujete vidět nějaký objekt za rámečkem. Nepotřebujete-li vidět objekt za rámečkem, použijte barvu pozadí **Bílá**.

Barvu můžete aplikovat na tmavé plochy černobílých bitmap a obrázků v odstínu šedi zvolením příkazu **Barva** (**Styl > Barva**), pokud je aktivní obrázkový rámeček obsahující obrázek v jednom z těchto formátů.

Použití palety Barvy pro aplikování barev

Paletu **Barvy** můžete použít pro specifikování barvy pozadí, sytosti, barvy rámu a prolnutí dvou barev jako pozadí rámečku.

Použití palety Barvy pro vytvoření prolnutí

Prolnutí je přechod z jedné barvy do druhé. Paletu **Barvy** můžete použít pro určení dvou barev přechodu, jejich sytost, vzorek přechodu a úhel, pod kterým se relativně k rámečku prolnou. Prolnutí může obsahovat libovolné dvě barvy dostupné v projektu.

Použití barev a sytosti na text

Barvy a sytost barev můžete na text aplikovat čtyřmi způsoby:

- Barvu a sytost můžete nastavit pomocí příkazů Styl > Barva a Styl > Sytost.
- Můžete použít paletu Barvy (Zobrazit > Zobrazit barvy).
- Pro aplikování barvy a sytosti barvy na zvolený text můžete použít příkaz Textová předloha stylu (Styl > Textová předloha stylu) a vámi vytvořené textové předlohy stylu.
- Můžete použít dialogové okno Styl textu (Styl > Typografické).

Použití barev a sytosti pro linky

Barvy a sytost je možné pro linky nastavit třemi způsoby:

- Můžete použít kartu Linka (Objekt > Změnit).
- Můžete použít paletu Barvy (Zobrazit > Zobrazit barvy).
- Barvu, sytost a spáru linky můžete nastavit pomocí příkazů Styl > Barva a Styl > Sytost.

Práce s krytím

Krytí je aplikováno na úrovni barvy, takže můžete specifikovat krytí téměř na vše, na co se dá aplikovat barva, včetně první nebo druhé barvy prolnutí. To znamená, že můžete mít různá krytí pro různé atributy stejného objektu - například rám textového rámečku, pozadí, obrázek a jednotlivé znaky textu mohou mít různá krytí. Při určování krytí je třeba uvážit, jak na sebe jednotlivé objekty vzájemně působí.

Nastavení krytí

Použití krytí je stejně snadné, jako určení sytosti barvy. Kdykoli můžete vybrat barvu — v paletě **Barvy**, v paletě **Míry**, v menu **Styl**, v různých kartách dialogového okna **Změnit** (nabídka **Objekt**), v dialogovém okně **Styl textu (Styl > Typografické**) a podobně — můžete zadat i hodnotu jejího krytí od 0% (průhledné) do 100% (neprůhledné) v kroku 0,1%. Chcete-li určit krytí obrázku, zadejte hodnotu do pole **Krytí** na kartě **Obrázek (Objekt > Změnit**).

Nastavení krytí pro skupiny

Uvědomte si, že když přes sebe umístíte objekty s různým krytím barev, barvy jsou zkombinovány a mohou způsobit nahromadění inkoustu. Pokud například umístíte žlutý rámeček s 30% krytím před rámeček s azurovou barvou se 100% krytím, přední rámeček se stane světle zelený.

Tuto funkci můžete ovládat seskupováním objektů a nastavením krytí pro skupiny, místo nastavováním krytí jednotlivých objektů. Provádí se to pomocí pole **Seskupit neprůhledné** na kartě **Skupina** dialogového okna **Změnit** (nabídka **Objekt**). V závislosti na požadovaném efektu můžete vrátit hodnotu pole **Krytí** pro jednotlivé objekty na 100% (jinak dosáhnete toho, že se krytí objektu sečte s krytím skupiny).



U těchto tří seskupených objektů porovnáváme krytí jednotlivých objektů s krytím skupiny. Vlevo mají všechny objekty krytí 50% - objekty vepředu se skládají proti objektům za nimi. Vpravo mají všechny objekty krytí 100%, zatímco krytí skupiny je 50% - celá skupina se skládá proti barvě pozadí. Objekty ve skupině však mohou mít nastaveno krytí samostatně, navíc ke krytí skupiny.

Vytvoření prolnutí s průhledností

Místo bílé barvy můžete vytvořit prolnutí s barvou nastavenou na **Není**. V paletě **Barvy**, nebo v kartě **Rámeček** dialogového okna **Změnit** (nabídka **Objekt**), jednoduše vyberte pro první nebo druhou barvu prolnutí položku **Není**.

Správa barev

QuarkXPress zajišťuje produkci předpokládaných barev s nástroji pro správu barev založených na ICC, které vyžadují drobné vstupy od uživatelů. Pro odborníky na barvy však QuarkXPress umožňuje kontrolu nad všemi aspekty správy barev. Kromě přímé implementace správy barev nabízí QuarkXPress skutečně jemnou kontrolu díky náhledům, které simulují výstupy na různých zařízeních.

Nastavení zdroje a nastavení výstupu

Implementace správy barev v programu QuarkXPress umožňuje odborníkům na barvy vytvořit jemně propracované "balíčky" nastavení správy barev nazývané nastavení zdroje a nastavení výstupu. *Nastavení zdroje* samostatně popisují profily a renderování pro plné barvy a obrázky v barevných prostorech RGB, CMYK, LAB a odstínech šedi; určují zdrojové barevné prostory pro pojmenované

BARVA, KRYTÍ A VRŽENÉ STÍNY

barvy; a indikují podkladové barevné prostory pro inkousty. *Nastavení výstupu* popisují výstupní profily a barevné modely a konfigurují možnosti kontroly pro simulování různých typů výstupu na obrazovce.

Prostředí správy barev

Při práci můžete využít mnoho možností: Můžete pracovat s prověřeným výchozím nastavením, implementovat nastavení zdroje a nastavení výstupu od odborníka na barvy, nebo pracovat ve starším prostředí správy barev.

Práce ve výchozím prostředí správy barev

Výchozí nastavení poskytují přesné náhledy a skvělý výstup ve většině situací. Nemusíte nic nastavovat, ale chcete-li se na výchozí nastavení podívat, můžete v dialogovém okně **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) zkontrolovat profil obrazovky, nastavení zdroje nebo volby měkkého nátisku.

Volba převaděče barev

Rozevírací nabídka **Převaděč barev** umožňuje zvolit, jaký převaděč barev se použije při správě barev. Mezi dostupné možnosti patří **LogoSync CMM, Kodak CMM a Nastavení systému**.

Volba profilu obrazovky

Okno **Obrazovka** v sekci **Zobrazení** obsahuje používaný profil obrazovky. Výchozí nastavení -**Automaticky** - odkazuje na aktuální monitor rozpoznaný systémem Mac OS nebo Windows. V rozevírací nabídce **Profil** můžete vybrat jiný profil. Výchozí profil monitoru můžete změnit, například máte-li vlastní profil monitoru, nebo pokud přepínáte mezi přenosným a stolním počítačem a chcete simulovat stejné prostředí zobrazení.

Určení nastavení zdroje

Okno **Možnosti zdroje** v sekci **Správce barev** zobrazuje výchozí nastavení zdroje, **Výchozí QuarkXPress 7.0**, které poskytuje nejnovější prověřené prostředí správy barev. Pokud dáváte přednost prostředí správy barev z programu QuarkXPress staršího než verze 7.0, můžete v rozevírací nabídce **Nastavení zdroje** zvolit **Emulovat starý QuarkXPress**.

Určení výchozího nastavení pro měkký nátisk

Chcete-li určit výchozí nastavení výstupu pro prohlížení barev v sestavách pro tisk, vyberte jednu položku v rozevírací nabídce **Měkký nátisk**.

Určení renderování

V rozevírací nabídce **Renderování** jsou zobrazeny metody použité pro převádění barev z jednoho barevného prostoru do jiného. Ve výchozím nastavení **Absolutní kolorimetrie** jsou barvy v gamutu přesně renderovány a barvy mimo gamut jsou mapovány na co nejpřesnější odstín. V závislosti na typu zpracovávaných úloh - například, je-li větší důraz kladen na pérovky a barvy Pantone než na fotografie - můžete v rozevíracím menu **Renderování** zvolit jinou možnost.

Správa barev v obrázcích EPS a PDF používajících více barevných prostorů

Některé EPS a PDF soubory mohou obsahovat prvky, které používají různé barevné prostory. PDF nebo EPS může například obsahovat obrázek, který používá barevný prostor RGB, a barvu, která používá barevný prostor CMYK. Chcete-li umožnit programu QuarkXPress vhodně spravovat tyto

různé prvky pomocí určeného nastavení výstupu, zaškrtněte **Správa barev importovaných EPS/PDF v sestavě**.

Práce s nastaveními zdroje a výstupu připravenými odborníkem na barvy

Pokud odborník na barvy vytvoří vlastní nastavení zdroje a nastavení výstupu pro vaši zakázku nebo dokonce konkrétnější pro jednotlivou úlohu či zákazníky - můžete tato nastavení snadno použít prostřednictvím předvoleb, možností zobrazení, nastavení výstupu a Job Jackets. Příklad: pracovníci tiskárny vám mohou poskytnout nastavení, která vám pomohou zajistit odpovídající výstup na jejich zařízení.

Přidání nastavení zdroje

Jsou-li pro zpracovávaný projekt vytvořena nastavení zdroje, můžete tato nastavení zdroje použít do jiných projektů. Pro vyhledání a zvolení nastavení zdroje použijte tlačítko **Přidat** v dialogovém okně **Nastavení zdroje** (**Upravit > Nastavení barvy > Zdroj**).

Importování nastavení výstupu

Jsou-li pro vás vytvořena nastavení výstupu, naimportujte je v dialogovém okně **Nastavení výstupu** (**Upravit > Nastavení barev > Výstup**). Stiskněte tlačítko **Import** a vyhledejte a vyberte soubory nastavení výstupu.

Zvolení nastavení zdroje a nastavení výstupu

Chcete-li použít vlastní nastavení zdroje a nastavení výstupu, můžete je vybrat z různých nabídek správy barev takto:

- Zdroje barev: Chcete-li použít vlastní nastavení zdroje, vyberte jej pro sestavu v rozevírací nabídce Nastavení zdroje v okně Správce barev dialogového okna Předvolby (nabídka QuarkXPress/Edit).
- Zobrazení barev: Chcete-li použít vlastní nastavení výstupu pro kontrolu výstupu, zvolte jej v podnabídce Výstup nátisku nabídky Zobrazit.
- Barevný výstup: Chcete-li použít vlastní nastavení výstupu pro tisk nebo ostatní typy výstupu, vyberte jej v rozevírací nabídce Nastavení v okně Barvy dialogového okna Tisk (Soubor > Tisk).

Práce s nastaveními zdroje a výstupu v Job Jackets

Vytvoříte-li projekt ze souboru Job Jackets, budou pro vás přidána a zvolena odpovídající nastavení zdroje a výstupu. I nadále můžete importovat, připojit a vytvořit dodatečná nastavení, a vybrat tato nastavení pro zobrazení a výstup.

Práce ve starším prostředí správy barev

Můžete otevřít projekty z programu QuarkXPress 3.3, 4.x, 5.x nebo 6.x a můžete se spolehnout na to, že se barvy zobrazí a budou odeslány na výstup jako vždy předtím.

Můžete pokračovat v práci ve starším prostředí správy barev z programu QuarkXPress verzí 3.3, 4.x, 5.x nebo 6.x. Pokud si vyberete práci ve starším prostředí správy barev, můžete i nadále využívat výhody funkcí měkkého nátisku v programu QuarkXPress.

Na metody programu QuarkXPress 7 můžete snadno přejít změnou **Nastavení zdroje** na výchozí **QuarkXPress 7.0** (nebo vlastní možnost) v předvolbách **Správce barev** (nabídka **QuarkXPress/Upravit > Předvolby**). **Nastavení zdroje** je specifické pro sestavu, takže pokud otevřete projekt s více sestavami, můžete změnit nastavení zdroje pro každou sestavu. Poté ověřte, že používaná nastavení výstupu (**Upravit > Nastavení barev > Výstup**) používají výchozí profily **QuarkXPress 7.0** a ne profily z předchozích verzí.

Kontrola barev na obrazovce (měkký nátisk)

QuarkXPress poskytuje simulaci na obrazovku, která je dostatečně přesná pro kontrolu výstupu. Díky informacím v nastavení zdroje, nastavení výstupu a dalších uživatelem uložených nastaveních (například různé profily použité na obrázky) se v této simulaci můžete podívat, jak bude stejná sestava vypadat po odeslání výstupu na různá média a při různých způsobech tisku.

Chcete-li provést tuto kontrolu, vyberte položku z podnabídky **Výstup nátisku** v nabídce **Zobrazit**. V nabídce se zobrazí všechna nastavení výstupu dostupná v sestavě, takže pokud jste importovali uživatelská nastavení výstupu od odborníka na barvy, budou zde rovněž zobrazena. Po vybrání jedné možnosti se celá sestava zobrazí v daném barevném prostoru — včetně palety **Barvy** (nabídka **Okno**) a všech barevných vzorků zobrazených v QuarkXPressu.



Podnabídka **Výstup nátisku** (nabídka **Zobrazit**) poskytuje simulaci, při které na obrazovce můžete vidět, jak budou vypadat barvy na konkrétním výstupu. Pokud například hodláte převést přímé barvy na výtažkové barvy nebo poslat RGB sestavu na výstup v odstínech šedi, můžete se podívat, jak vaše volba bude vypadat.

Správa barev pro odborníky

I když je QuarkXPress vytvořen tak, aby okamžitě poskytoval skvělé barvy v celém pracovním procesu, odborník na barvy může kdykoli přizpůsobit a upravit nastavení správy barev pro specifické úlohy, zařízení a výstupní procesy. Pokud rozumíte teorii barev a veškeré technologii použité při správě barev - například profilům a renderování - můžete vytvořit vlastní nastavení zdrojů a nastavení výstupů, které budou vyhovovat vašemu specifickému pracovnímu postupu. Nastavení jsou přenosná, takže je můžete sdílet s uživateli, aby se předešlo barevnému překvapení na obrazovce či při tisku.

Vytvoření nastavení zdroje

Nastavení zdroje popisuje barvy v sestavě tak, jak existují před výstupem. Jinými slovy - odkud barvy pochází. Nastavení zdroje obsahuje profily a renderovací informace pro plné barvy a obrázky v modelu RGB, CMYK, LAB a stupních šedi. Vedle toho obsahuje informaci o podkladovém barevném prostoru pro pojmenované barvy (například výtažkové barvy Pantone) a inkousty (například azurová, purpurová, žlutá, černá a víceinkoustové barvy). Můžete vytvořit nastavení zdroje pro klienty na základě jejich standardního pracovního procesu, nebo můžete vytvořit nastavení zdroje pro specifický projekt.

Chcete-li zahájit vytváření nastavení zdroje, musíte znát některé podrobnosti o hardwaru a softwaru používaném v pracovním procesu zákazníka - například jaký typ digitálního fotoaparátu a skeneru používá - a musíte mít k dispozici odpovídající profily. Je rovněž užitečné prohlédnout si některé ukázkové projekty, takže se seznámíte s jimi používanými typy obrázků, barev, inkoustů a přístrojů, jako jsou například loga, tabulky, grafy, fotografie, polotóny a výstupní zařízení SWOP nebo zobrazení pro web.

Pro vytvoření nastavení zdroje zvolte Upravit > Nastavení barev > Zdroj.

Vytvoření nastavení výstupu

Nastavení výstupu popisuje schopnosti různých typů výstupních zařízení a určuje, jak se má zacházet s barvami při různých scénářích výstupu. O nastavení výstupu je možné uvažovat jako o procesu "kam barvy jdou". Nastavení výstupu specifikuje kompozitní nebo výtažkový výstup, režim výstupu a výstupní profil. Nastavení výstupu můžete vytvořit pro simulaci na displeji (pomocí **Zobrazení** > **Výstup nátisku**) a pro aktuální výstupní tisk, PDF nebo jiné formáty.

Jako u nastavení zdroje musíte i před zahájením vytváření nastavení výstupu znát podrobnosti o typických úlohách, metodách výstupu a zařízení. Je například užitečné znát název všech kompozitních tiskových zařízení a mít odpovídající profily. QuarkXPress poskytuje výchozí nastavení výstupu pro různé pracovní postupy: Neměnit, Barevná CMYK, Kompozitní CMYK a přímá barva, Barevná Hexachrome, Barevná RGB, Převést na výtažkové, Stupně šedi, Výtažky v zařízení RIP a Výtažkové a přímé.

Pro vytvoření nastavení výstupu zvolte Upravit > Nastavení barev > Výstup.

Sdílení nastavení zdroje a výstupu

Nastavení zdroje a nastavení výstupu jsou přenosná, takže odborníci na barvy je mohou snadno distribuovat uživatelům a pracovním skupinám. Nastavení zdrojů je možné přidat z jiných projektů a nastavení výstupu je možné exportovat jako samostatné soubory a uložit do výstupních stylů. Oba typy nastavení, zdroje a výstupu, je možné sdílet zahrnutím do Job Jackets. Před předáním nastavení pracovním skupinám nebo klientům ověřte nastavení pro typické úlohy.

- Chcete-li sdílet nastavení, připojit nastavení, exportovat nastavení nebo importovat nastavení, zvolte Upravit > Nastavení barev a upravte odpovídající nastavení.
- Chcete-li nastavení přidat do Job Jackets a specifikovat nastavení zdroje a výstupu použitá ve struktuře Job Jackets nebo v Job Ticketu, klepněte na tlačítko Rozšířené nastavení v dialogovém okně Správce Job Jacket (nabídka Služby), v seznamu vlevo vyberte projekt, který obsahuje nastavení zdroje nebo výstupu, a poté přetáhněte nastavení zdroje nebo výstupu do cílové struktury Job Jackets nebo do Job Ticketu. Můžete rovněž zvolit styl výstupu, který obsahuje specifická nastavení výstupu.

Chcete-li použít vlastní nastavení výstupu pro tisk nebo jiné typy výstupu, zvolte nastavení výstupu v rozevírací nabídce Nastavení na kartě Barva dialogového okna Styly výstupu (Upravit > Styly výstupu > Nový/Upravit).

Jemné upravení správy barev pro jednotlivé obrázky

Pokud potřebujete specifikovat profily a renderování pro samostatné obrázky, můžete to udělat téměř stejným způsobem, jako jste to prováděli v předchozích verzích programu QuarkXPress. Tím se potlačí výchozí nastavení programu QuarkXPress nebo zvolené nastavení zdroje. Můžete například změnit renderování jednoho EPS loga podle sytosti, ale ponechat zbývající obrázky v sestavě, většinou fotografie, jako perceptivní.

Chcete-li použít správu barev pro nastavení jednotlivých obrázků, nejdříve povolte tuto funkci zaškrtnutím **Povolit přístup k obrazovým profilům** v okně **Správce barev** dialogového okna **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**). Použití a změna profilů pro obrázky:

- Importování obrázků: Dialogové okno Importovat obrázek (nabídka Soubor) poskytuje okno Správa barev, ve kterém můžete pro zvolený obrázek specifikovat Profil a Renderování.
- Změna profilů: Na paletě Informace o profilu (nabídka Okno) jsou zobrazeny informace o typu a barevném prostoru zvoleného obrázku. Tuto paletu můžete použít pro rychlou změnu nastavení Profilu, Renderování a Správy barev podle [typ zařízení] obrázku.

Správa profilů

Správa barev je ze základu postavena na profilech. Při začlenění nových pracovních postupů, nových zařízení a řešení problémů můžete nainstalovat nové profily, určovat jejich dostupnost a zjišťovat, jak jsou jednotlivé profily v sestavě používány. Tyto úkoly můžete provádět díky funkcím Správce profilů a Použití profilů.

Funkce Správce profilů a Použití profilů jsou funkcemi rozšířeného režimu správy barev. Abyste měli přístup k příkazu **Správce profilů** v nabídce **Služby** a k sekci **Profily** v dialogovém okně **Použití**, musíte zaškrtnout položku **Povolit přístup k obrázkovým profilům** v sekci **Správce barev** dialogového okna **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**).

Instalování profilů

Pokud od výrobce získáte nové profily a tyto profily nejsou automaticky nainstalovány na úrovni systému, můžete je přetáhnout do složky "Profily", která je umístěna ve složce programu QuarkXPress. Při dalším spuštění programu QuarkXPress budou profily dostupné v odpovídajícím rozevírací nabídce správy barev. V dialogovém okně **Správce profilů** (nabídka **Služby**) můžete rovněž zadat složku nových profilů.

Načtení profilů

Pokud máte více profilů než potřebujete v konkrétní zakázce, můžete dostupné profily pro QuarkXPress zjednodušit. Proveď te to v dialogovém okně **Správce profilů** (nabídka **Služby**).

Kontrola použití profilu

Pokud spolupracujete na sestavách s dalšími uživateli, můžete se pohledem do okna **Profily** v dialogovém okně **Použití** (nabídka **Služby**) rychle přesvědčit, jak tito uživatelé implementovali správu barev. Podobně jako funkcemi Použití obrázků a Použití písem můžete i funkcí Použití profilů zobrazit, které profily jsou dostupné v sestavě, a zda jsou specifikovány v nastavení zdroje/výstupu nebo použity na obrázky. U profilů použitých na obrázky můžete nahradit jeden profil jiným.
Práce s vrženými stíny

Vržený stín je atribut objektu, podobně jako barva, který aplikujte z karty **Vržený stín** dialogového okna **Změnit** (nabídka **Objekt**), nebo z palety **Míry**. Vržený stín můžete aplikovat na objekty, rámečky, text, obrázky a další položky, v závislosti na jejich formátování.



QuarkXPress umožňuje automatické vytváření vržených stínů.

Abyste mohli pracovat s vrženými stíny, musíte mít načten doplněk DropShadow.

Použití vržených stínů

Chcete-li použít vržený stín, vyberte objekt a zaškrtněte položku Vrhnout stín na kartě Vrhnout stín v paletě Míry nebo v dialogovém okně Změnit (nabídka Objekt). Vržený stín můžete použít na tvar objektu - rámeček, linku, textovou cestu, tabulku - za předpokladu, že v objektu je použita barva pozadí. Vržený stín můžete použít na text, pokud je krytí pozadí rámečku nastaveno na méně než 100%. Vržený stín můžete použít na kontury obrázku, pokud je zvolena ořezová cesta nebo alfa-maska a barva pozadí rámečku má hodnotu Není. Vržený stín můžete použít na skupinu, přičemž vržený stín bude odrážet celkový tvar objektů ve skupině.

Upravení vržených stínů

Prostřednictvím ovládacích prvků na kartě **Vržený stín** dialogového okna **Změnit** (nabídka **Objekt**) nebo na kartě **Míry** můžete uzpůsobit vzhled vržených stínů, například vzdálenosti od objektu, velikosti v poměru k původnímu objektu, odsazení, úhlu zdroje světla, barvy, stínu, krytí, rozostření a podobně. Můžete rovněž synchronizovat úhel s ostatními vrženými stíny v sestavě, čímž snadno zachováte dominantní světelný zdroj v celé sestavě, takže výsledný vzhled vržených stínů bude mnohem přirozenější.

Začlenění vržených stínů do objektů

Doplňkové možnosti nastavují způsob, jakým vržené stíny působí na objekty, včetně krytí a obtékání textu. Podobně jako jiné ovládací prvky, i tyto volby jsou umístěny na kartě **Vržený stín** dialogového okna **Změnit** (nabídka **Objekt**) palety **Míry**.

- Funkci **Ponechat krytí objektu** použijte, aby vržený stín odpovídal různému krytí v objektu, například rozdílům v pozadí a rámu rámečku.
- Funkcí Objekt vysekne vržený stín zabráníte zobrazení stínu skrz poloprůhledné plochy objektu

 aby stín například neprosvítal jeho rámečkem.
- Funkcí Obtékat stín zahrnete vržený stín do obrysu obtékání textu specifikovaného na kartě Obtékání (Objekt > Změnit).

BARVA, KRYTÍ A VRŽENÉ STÍNY

• Použitím kombinace funkcí **Ponechat krytí objektu** a **Objekt vysekne vržený stín** dosáhnete různých výsledků, v závislosti na jejich nastavení, jak můžete vidět zde.



Zcela vlevo jsou obě funkce **Ponechat krytí objektu** a **Objekt vysekne vržený stín** nezaškrtnuté. V druhém případě zleva je zaškrtnutá pouze funkce **Ponechat krytí objektu**. Zcela vpravo jsou obě funkce zaškrtnuty.

Konstrukce dokumentu

Funkce Vrstvy umožňuje snadno skrýt, zobrazit a potlačit tisk skupin objektů. Funkce Seznam umožňuje vytvořit obsahy knihy a další seznamy. Funkce Rejstřík umožňuje automaticky generovat rejstřík sestavy. Funkce Kniha umožňuje kombinovat projekty do knih, synchronizovat jejich předlohy stylů a barvy, nebo vytvářet víceprojektové rejstříky a obsahy. Funkce Knihovna umožňuje udržovat na snadno dosažitelném místě často používané prvky.

Použití automatického číslování stránek

Postup vložení automatického čísla stránky:

- Zvolením názvu předlohy stránky v dílčí nabídce Zobrazení (Stránka > Zobrazení) zobrazte předlohu stránky.
- 2 Vytvořte textový rámeček tam, kde chcete umístit číslo stránky.
- 3 Stiskněte Command+3/Ctrl+3. Tím se vloží znak aktuálního čísla stránky <#>. Na stránkách sestavy založených na předloze stránky se zobrazí aktuální číslo stránky v místě, ve kterém je vložen znak aktuálního čísla stránky.
- 4 Zvolte znak aktuálního čísla stránky <#> a určete požadované atributy textu.

Vytváření automatického textového rámečku

Automatický textový rámeček vám umožňuje automatické přetékání textu ze stránky na stránku. Postup vytvoření automatického textového rámečku:

- 1 Zvolením názvu předlohy stránky v dílčí nabídce **Zobrazení** (**Stránka > Zobrazení**) zobrazte předlohu stránky.
- 2 Vytvořte textový rámeček tam, kde chcete umístit automatický textový rámeček.
- 3 Zvolte nástroj Řetězení 🗟.
- 4 Klepněte na ikonu Řetězení automatického textového rámečku 4.
- 5 Klepněte na rámeček vytvořený v kroku 2.

Všechny stránky založené na této předloze stránky budou obsahovat automatický textový rámeček. Text vložený do tohoto rámečku bude automaticky přetékat ze stránky na stránku.

Práce s vrstvami

Paleta **Vrstvy** je "řídícím centrem" pro vrstvy. Jedním klepnutím do této palety můžete skrýt, zobrazit, zamknout nebo odemknout vrstvy. Tuto paletu můžete rovněž použít pro určení aktivní vrstvy (na kterou se umístí nově nakreslené objekty), pro změnu uspořádání vrstev, sloučení vrstev a přesunutí objektů z jedné vrstvy do jiné.

Každá vytvořená vrstva má v paletě **Vrstvy** jedinečný barevný identifikátor. Vytvoříte-li objekt na dané vrstvě, ohraničující rámeček a úchyty objektu budou používat tuto barvu.

Pro zobrazení palety Vrstvy zvolte Zobrazit > Vrstvy.



V paletě Vrstvy můžete pracovat s vrstvami.

Každá sestava má **Výchozí** vrstvu. Do **Výchozí** vrstvy můžete přidávat objekty, nebo je z ní odebírat, ale **Výchozí** vrstvu nemůžete odstranit. Otevřete-li sestavu, která byla vytvořena aplikací QuarkXPress verze starší než 5.0, zobrazí se všechny objekty na vrstvě **Výchozí**.

Sestava může obsahovat až 256 vrstev, včetně vrstvy Výchozí.

Seznámení s vrstvami

Vrstva v programu QuarkXPress je jako čistý povlak, který pokrývá každou stránku sestavy. Na vrstvu můžete umístit prakticky cokoli, včetně obrázkových a textových rámečků, linek, tabulek, interaktivních objektů a všech ostatních typů objektů programu QuarkXPress.

Vrstvy mohou být užitečné z mnoha důvodů:

- Můžete umístit různé překlady dokumentu do různých vrstev, a díky tomu ukládat všechny jazykové verze dokumentu ve stejné sestavě. Při tisku sestavy můžete skrýt všechny ostatní vrstvy, mimo té, která obsahuje požadovaný jazyk.
- Na různé vrstvy můžete umístit různé verze designu, takže při představování designu klientovi můžete snadno přepínat tam a zpět mezi jednotlivými variacemi motivů.
- Abyste zabránili nechtěným změnám ve vrstvě obsahující prvky stránky, které by se neměly změnit, můžete vrstvu zamknout. Pokud se například chystáte tisknout na předtištěný materiál, na kterém jsou umístěny grafiky v záhlaví a na pozadí, můžete tyto grafiky přidat do vrstvy, takže uvidíte, jak výsledný výtisk bude vypadat. Poté můžete tuto vrstvu zamknout a vyřadit ji z tisku.

Pokud používáte aplikace pro úpravy obrázků, jako je například Adobe Photoshop, můžete znát koncept vrstev z těchto aplikací. Vrstvy v programu QuarkXPress však mají určité aspekty, které při úpravách obrázků nejsou k dispozici:

- I když je zobrazena přední vrstva, můžete "klepnout skrz" libovolné prázdné části vrstvy a vybrat položky z níže položených vrstev, aniž byste museli ručně měnit aktivní vrstvu.
- Každá vrstva existuje na každé stránce sestavy programu QuarkXPress a není specifická jen pro určitou stránku nebo arch. To usnadňuje ovládání vzhledu každé stránky v rozsáhlých sestavách.
- · Text v zadní vrstvě umí obtékat objekty přední vrstvy.

Vytvoření vrstev

Chcete-li vytvořit vrstvu, klepněte v paletě **Vrstvy** na tlačítko **Nová vrstva ***. Nová vrstva je přidána do palety **Vrstvy** před aktivní vrstvu. Nová vrstva je ihned aktivní, to znamená, že všechny vytvořené objekty budou umístěny na tuto vrstvu.

Chcete-li vytvořit nový objekt na určité vrstvě, aktivujte požadovanou vrstvu klepnutím na její název v paletě **Vrstvy**. Poté použijte libovolný standardní nástroj pro vytvoření objektu na tuto vrstvu.

Zvolení vrstev

Aktivní vrstva je v paletě **Vrstvy** identifikována ikonou **Upravit 2**. Aktivní vrstva je ta vrstva, do které se umístí nově vytvořené objekty. Aktivní vrstvu můžete nastavit dvěma způsoby:

- Klepnutím na název vrstvy v paletě Vrstvy.
- Zvolením jednoho objektu na stránce. Vrstva, na které je objekt umístěn, se stane automaticky aktivní vrstvou.

Vždy může být aktivní pouze jedna vrstva (i když označíte objekty na více vrstvách najednou). Můžete však zvolit více vrstev najednou (chcete-li například sloučit vrstvy). Chcete-li zvolit více vrstev najednou, proveďte jednu z následujících operací:

- Vyberte objekty z více než jedné vrstvy (například zvolením všech objektů na stránce).
- Pro označení několika za sebou jdoucích vrstev v paletě stiskněte klávesu Shift a poté klepněte na první a poslední vrstvu výběru.
- Chcete-li zvolit několik vrstev, které nejdou za sebou, stiskněte klávesu Control/Ctrl a klepněte na požadované vrstvy.
- Chcete-li zrušit označení jedné vrstvy, je-li označeno více vrstev, stiskněte klávesu Control/Ctrl a klepněte na požadovanou vrstvu.

Zobrazení a skrytí vrstev

Sloupec Viditelný v paletě Pvrstvy určuje, které vrstvy jsou v daný okamžik zobrazeny. Pokud se ve sloupci Viditelný zobrazí ikona Viditelný Pv, je vrstva zobrazena.

- Chcete-li zobrazit nebo skrýt vrstvu, klepněte na ikonu Viditelný nalevo od názvu vrstvy. Můžete rovněž poklepáním na vrstvu zobrazit její dialogové okno Atributy, v něm označit nebo zrušit označení u položky Viditelný a klepnout na OK.
- Chcete-li zobrazit nebo skrýt všechny vrstvy sestavy nejednou, vyberte název vrstvy a zvolte Zobrazit všechny vrstvy nebo Skrýt všechny vrstvy v nabídce palety Vrstvy.

KONSTRUKCE DOKUMENTU

- Chcete-li skrýt všechny vrstvy vyjma aktivní vrstvy, zvolte název vrstvy, kterou chcete aktivovat, a poté zvolte Skrýt ostatní vrstvy v nabídce palety Vrstvy. Případně můžete při klepnutí na ikonu Viditelný vrstvy, kterou chcete zobrazit, stisknout Control/Ctrl; všechny ostatní vrstvy budou skryty.
- Chcete-li zobrazit všechny vrstvy s výjimkou aktivní vrstvy, zvolte **Zobrazit ostatní vrstvy** v nabídce palety **Vrstvy**.

Pokud používáte funkci **Hledat/Zaměnit**, QuarkXPress prohledává vedle zobrazených i skryté vrstvy. Je-li nalezen výskyt na skryté vrstvě, QuarkXPress dočasně zobrazí skrytý textový rámeček nebo textovou cestu.

Při kontrole pravopisu sestavy nebo článku QuarkXPress prohledává všechny vrstvy sestavy nebo článku. Je-li nalezena podezřelá pravopisná formulace na skryté vrstvě, QuarkXPress dočasně zobrazí skrytý textový rámeček nebo textovou cestu.

Je-li vrstva skrytá, zobrazí se tato vrstva v okně **Vrstvy** dialogového okna **Tisk** neoznačená, takže tato vrstva nebude tisknuta (pokud ji ručně neoznačíte v dialogovém okně **Tisk**).

Pokud vytvoříte objekt na skryté vrstvě, objekt bude i nadále viditelný, dokud nezrušíte označení tohoto objektu.

Zjištění, na které vrstvě se objekt nachází

Vrstvu, na které se objekt nachází, můžete zjistit dvěma způsoby:

- Podívejte se na úchyty a ohraničující rámeček objektu (pro jejich zobrazení zvolte Zobrazit > Vodítka). Každé vrstvě (kromě vrstvy Výchozí) je v paletě Vrstvy přiřazena jednoznačná barva. Ohraničující rámečky a úchyty objektů na dané vrstvě mají barvu stejnou, jako má vrstva.
- Podívejte se na paletu Vrstvy. Vyberete-li objekt na stránce, zobrazí se ikona Objekt in a paletě Vrstvy hned vedle názvu vrstvy, která obsahuje vybraný objekt. Pokud vyberete více objektů na různých vrstvách, ikona Objekt se zobrazí u všech vrstev, na kterých se nachází některý z vybraných objektů.

Odstranění vrstev

Vrstvu **Výchozí** nemůžete odstranit, ale jinak můžete odstranit jakoukoli jinou vrstvu. Při odstraňování vrstev můžete vybrat, zda se mají smazat i objekty na těchto vrstvách, nebo zda se mají přemístit na jinou vrstvu. Postup odstranění vrstvy:

- 1 V paletě Vrstvy vyberte vrstvu nebo vrstvy, které chcete odstranit.
- ² Klepněte na tlačítko Vymazat vrstvu II.
- **3** Pokud odstraňovaná vrstva obsahuje objekty, otevře se dialogové okno **Vymazat vrstvu**. Vyberte některou z možností:
- Pokud vrstvy obsahují objekty, které chcete odstranit, označte Vymazat objekty na vybrané vrstvě.
- Pokud vrstvy obsahují objekty, které chcete přesunout na jinou vrstvu, zrušte označení Vymazat objekty na vybrané vrstvě a v rozevíracím menu Přesunout objekt do vrstvy vyberte cílovou vrstvu.
- 4 Klepněte na OK.

Chcete-li odstranit všechny nepoužívané vrstvy v sestavě, zvolte v nabídce palety **Vymazat nepoužité vrstvy**.

Změna voleb vrstvy

V dialogovém okně Atributy můžete nastavovat následující položky pro zvolenou vrstvu:

- Název: Název vrstvy, který je zobrazen v paletě Vrstvy.
- Barva vrstvy: Barva použitá na ohraničující rámečky a úchyty objektů umístěných na této vrstvě.
- Viditelná: Nastavuje, zda je vrstva v programu QuarkXPress viditelná.
- Potlačit tisk: Nastavuje, zda bude vrstva použita k tisku při tisku sestavy. Toto nastavení můžete
 potlačit v dialogovém okně Tisk.
- Zamknutá: Nastavuje, zda je možné manipulovat s objekty na této vrstvě.
- Zachovat obtékání: Nastavuje, zda se má použít obtékání objektů z této vrstvy na níže položené vrstvy, je-li tato vrstvy skrytá.

Pro zobrazení dialogového okna Atributy vrstvy poklepejte na název vrstvy v paletě Vrstvy, nebo zvolte název vrstvy v paletě a poté v nabídce palety vyberte Upravit vrstvu.

Vázev: Vrstva	1
Atributy vrstv Barv	/y a vrstvy: 🔲
🔽 Viditelný	🔲 Potlacit tisk
Zamknuto	Zachovat obtékání

V dialogovém okně Atributy můžete upravit vlastnosti vrstvy.

Výchozí hodnoty položek Viditelný, Zamknuto, Potlačit tisk a Zachovat obtékání pro nové vrstvy můžete nastavit v okně Vrstvy dialogového okna Předvolby (menu QuarkXPress/Upravit).

Přesunutí objektů do jiné vrstvy

Paleta Vrstvy umožňuje přesouvat existující objekty do jiné vrstvy třemi způsoby. Nástrojem Objekt vyberte objekty, které chcete přesunout, a proveď te jednu z následujících operací:

- Klepněte na tlačítko Přesunout objekt do vrstvy a v dialogovém okně Přesunutí objektů vyberte cílovou vrstvu.
- Přetáhněte ikonu Objektu III na cílovou vrstvu.
- Vyjměte objekty z jejich aktuální vrstvy a vložte je na cílovou vrstvu.

Chcete-li umístit kopii objektu na jinou vrstvu, stiskněte při přetahování ikony **Objektu** in a cílovou vrstvu v paletě **Vrstvy** klávesu Control/Ctrl.

Položky předlohy stránky na stránkách sestavy můžete přesunout z vrstvy Výchozí do jiných vrstev, ale tyto objekty poté již nebudou položkami předlohy stránky.

Změna pořadí vrstev

Umístění objektů na vrstvě pracuje stejně, jako tomu je na "prosté" stránce. V rámci vrstvy má každý objekt svou pozici v předozadním pořadí (umístění objektů na vrstvě zepředu dozadu). Nakreslíte-li objekty na vrstvu, nové objekty jsou umístěny před existující objekty této vrstvy. Pro změnu pořadí objektů v rámci vrstvy můžete použít příkazy **Dát dozadu, Dát dál, Dát dopředu** a **Dát blíž** (nabídka **Objekt**). Tyto příkazy však nepřenesou objekt na jinou vrstvu. Vše na přední vrstvě se tak zobrazí před všemi objekty na zadní vrstvě.

Chcete-li změnit pořadí vrstev, můžete v paletě **Vrstvy** přetáhnout vrstvu do nové polohy. (Vrstva uvedená na prvním místě v paletě **Vrstvy** je v sestavě umístěna zcela vepředu.)

Vrstvy a obtékání textu

Objekty na vrstvě dodržují standardní pravidlo obtékání textu v programu QuarkXPress: Text může obtékat pouze objekty, které jsou před tímto textem. Pokud například nakreslíte malý obrázkový rámeček do středu bloku textu, text obrázkový rámeček obteče.

QuarkXPress rovněž při rozhodování, zda má text obtékat kolem objektů, využívá nastavení v položce Druh v kartě Obtékání dialogového okna Změnit (nabídka Objekt).

Skryjete-li vrstvu, můžete buď zobrazit, nebo skrýt obtékání textu způsobené zasahujícími objekty z této vrstvy. Ve výchozím nastavení je zapnuto vynucené obtékání okolo skrytých objektů.

- Chcete-li skrýt vynucené obtékání textu okolo objektů na skryté vrstvě, poklepejte v paletě Vrstvy na vrstvu. Otevře se dialogové okno Atributy, ve kterém zrušte označení položky Zachovat obtékání a klepněte na OK.
- Chcete-li změnit toto výchozí nastavení obtékání textu pro nové vrstvy, zrušte označení Zachovat obtékání v okně Vrstvy dialogového okna Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit).

Duplikování vrstev

Chcete-li duplikovat vrstvu, vyberte vrstvu v paletě **Vrstvy** a poté v nabídce této palety zvolte **Kopírovat vrstvu**. Nová, duplicitní vrstva, je umístěna přímo nad původní vrstvu.

Pokud duplikujete text ve zřetězených textových rámečcích, které byly umístěny do různých vrstev, musíte si uvědomit následující skutečnosti:

- Pokud duplikujete vrstvu obsahující první rámeček zřetězeného textu, bude zkopírován text tohoto rámečku i zbývající text ve všech dalších zřetězených rámečcích. První rámeček se zobrazí na zkopírované vrstvě a zobrazí se v něm symbol přetečení.
- Pokud duplikujete vrstvu obsahující jeden z rámečků uvnitř zřetězeného textu, bude zkopírován text
 tohoto rámečku i veškerý zbývající text ve všech následujících zřetězených rámečcích. Vnitřní
 rámeček se zobrazí na zkopírované vrstvě a v něm se zobrazí symbol přetečení. Do zkopírované
 vrstvy se nezkopíruje žádný text, který se nachází ve zřetězeném textu před tímto rámečkem.
- Pokud duplikujete vrstvu, která obsahuje pouze poslední rámeček zřetězeného textu, zkopíruje se do duplikované vrstvy pouze text z tohoto posledního rámečku. Žádný předcházející text nebude zkopírován.

Sloučení vrstev

Pokud sloučíte dvě nebo více vrstev, všechny objekty na těchto vrstvách se přesunou na stejnou vrstvu. Je dodrženo předozadní pořadí objektů na všech sloučených vrstvách (jinými slovy: vše, co bylo na přední vrstvě, zůstává před všemi objekty na zadní vrstvě). Postup sloučení vrstev:

- 1 V paletě Vrstvy vyberte vrstvy, které chcete sloučit.
- V paletě Vrstvy klepněte na tlačítko Sloučit vrstvy 4. Otevře se dialogové okno Sloučit vrstvy.
- 3 V rozevírací nabídce Vybrat cílovou vrstvu vyberte cílovou vrstvu.
- 4 Klepněte na **OK**. Vizuální indikátory pro sloučené položky se změní podle barvy vrstvy, do které se sloučení provedlo. Vrstvy, které jste zvolili pro sloučení, jsou odstraněny.
- Vrstvy není možné sloučit, pokud je jedna z vybraných vrstev zamknutá.
- Vrstvy mohou být sloučeny do vrstvy Výchozí, ale vrstva Výchozí není operací sloučení nikdy odstraněna.

Zamknutí objektů na vrstvách

Abyste předešli nechtěným změnám objektů na vrstvě, můžete použít paletu **Vrstvy** pro zamknutí celé vrstvy.

Zamknutí vrstvy je nezávislé na zamknutí objektu. Objekty zamknuté pomocí **Objekt > Zamknut** je i nadále možné zvolit nebo upravit; objekty na zamknuté vrstvě nelze vůbec zvolit. Pokud zamknete objekt na vrstvě pomocí **Objekt > Zamknout** a poté zamknete a odemknete vrstvu, objekt zůstane zamknut i po odemknutí vrstvy.

Sloupec Zamknout i v paletě Vrstvy slouží k nastavení zámku vrstev. Chcete-li zamknout vrstvy, použijte jeden z následujících způsobů:

- Chcete-li zamknout nebo odemknout vrstvu, klepněte ve sloupci Zamknout nalevo od názvu vrstvy. Můžete rovněž poklepáním na vrstvu zobrazit její dialogové okno Atributy, v něm označit nebo zrušit označení u položky Zamknuto a klepnout na OK.
- Chcete-li zamknout všechny vrstvy, kromě jedné, stiskněte klávesu Command/Ctrl a ve sloupci Zamknout klepněte vedle vrstvy, kterou chcete upravit.
- Chcete-li zamknout všechny vrstvy, zvolte v nabídce palety položku Zamknout všechny vrstvy.

Použití předloh stránek s vrstvami

Objekty předlohy stránky jsou ve stránkách sestavy umístěny na vrstvě **Výchozí**. Díky vrstvám mají objekty předlohy stránky následující charakteristiky:

- Pokud použijete předlohu stránky na stránku sestavy, objekty na předloze stránky ovlivní u stránky sestavy pouze vrstvu Výchozí.
- Objekty přidané na předlohu stránky jsou umístěny za všechny objekty, které byly přidány na vrstvu Výchozí stránky sestavy.
- Objekty předlohy stránky umístěné na vrstvu Výchozí mohou být přemístěny na jinou vrstvu, ale od té chvíle to již nebudou objekty předlohy stránky.

Potlačení tisku vrstev

V dialogovém okně **Změnit** můžete potlačit tisk vrstev podobně, jako můžete potlačit tisk některých objektů, například obrázkových rámečků. Chcete-li potlačit tisk vrstvy, poklepejte na vrstvu v paletě **Vrstvy**. V dialogovém okně **Atributy** zaškrtněte pole **Potlačit tisk** a poté klepněte na **OK**.

Je-li pro vrstvu označeno **Potlačit tisk**, zobrazí se tato vrstva v okně **Vrstvy** dialogového okna **Tisk** neoznačená, takže tato vrstva nebude tisknuta (pokud ji ručně neoznačíte v dialogovém okně **Tisk**).

Stránky	Zvolit vše	Použít do sestavy
Barva Obrázky Fonts Značky Spadávka Wrstwy	Tisk 🖦 Název	
Průhlednost OPI	Pláty poučívané ve vyhrané vrstve	×
JDF Rozšířené Souhrn	Žádný výběr	<u>.</u>

Dialogové okno Tisk poskytuje nastavení pro ovládání vrstev, které se budou tisknout.

- Chcete-li změnit výchozí nastavení tisku pro nové vrstvy, zaškrtněte pole Potlačit tisk v okně Vrstvy dialogového okna Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit).
- Nastavení Potlačit tisk pro vrstvu je nezávislé na ovládacích prvcích Potlačit tisk a Potlačit tisk obrázků v dialogovém okně Změnit (nabídka Objekt).

Práce se seznamy

Funkce Seznamy umožňuje shromáždit text odstavců, které používají specifickou předlohu stylu textu nebo odstavce. Přestože je funkce Seznamy používána většinou pro vytváření obsahu knihy, můžete ji použít i pro vytvoření seznamu obrázků nebo tabulek v publikaci.

Příprava pro seznamy

Před vytvářením seznamu musíte v dokumentu vytvořit a použít předlohy stylu. Začněte vytvářením předloh stylu, které budou použity v obsahu, například "Název kapitoly", "Název oddílu" a "Text odstavce". Poté vytvořte další předlohy stylu odstavce pro formátování obsahu.

Přidání předloh stylu do seznamu

První krok při vytváření seznamu je rozhodnutí, které předlohy stylu chcete do seznamu použít. Chcete-li vytvořit obsah dokumentu, můžete do seznamu přidat předlohy stylu pro názvy kapitol a oddílů, protože obsah většinou zobrazuje názvy kapitol a odpovídající čísla stránek. Do seznamů můžete přidat předlohy stylu odstavců a znaků.

Určení úrovně v seznamu

Před generováním seznamu musíte dále rozhodnout, jak budou definovány různé úrovně v předlohách stylů odstavců. Můžete mít názvy kapitoly v první úrovni a názvy oddílů v druhé úrovni. Pokud například píšete příručku k aplikaci a jedna kapitola má název "Nabídka Soubor", můžete umístit název kapitoly "Nabídka Soubor" na první úroveň v seznamu. Položky "Nový", "Otevřít", "Zavřít"

a "Uložit" (názvy oddílů v kapitole "Nabídka Soubor") mohou být na druhé úrovni. Pečlivě si toto rozvažte předem, protože se tím zjednoduší proces generování seznamu.

Vytvoření seznamu

Po vytvoření a použití předloh stylu ve vašem dokumentu a rozhodnutí, které z nich budou obsaženy ve vašem seznamu, můžete začít vytvářet seznam. Zvolte **Upravit > Seznamy** a klepnutím na **Nový** otevřete dialogové okno **Upravit seznam**. Do pole **Název** zadejte název.

V seznamu **Styly k dispozici** jsou uvedeny všechny předlohy stylu aktivního projektu. Vyberte předlohu stylu, kterou chcete použít v seznamu, a klepnutím na **Přidat** ji přidejte do seznamu **Styly v seznamu**. Chcete-li například do Obsahu přidat všechny nadpisy, které používají předlohu stylu "Nadpis 1" a "Nadpis 2", přidejte obě předlohy stylu do seznamu **Styly v seznamu**.

Po označení předloh stylu, které budou použity v Obsahu, můžete určit způsob formátování Obsahu. Pro všechny položky v seznamu **Styly v seznamu** vyberte **Úroveň**, **Číslování a Formátovat jako**:

- Úroveň určuje, jak bude položka v seznamu odsazena v paletě Seznamy (vyšší úrovně jsou odsazeny více).
- Číslování umožňuje určit, zda a jak bude v seznamu obsaženo číslování stránek pro jednotlivé výskyty předlohy stylu.
- Formátovat jako umožňuje specifikovat předlohu stylu, která bude použita pro jednotlivé úrovně automaticky generovaného obsahu.

Název: TOC	Chulture and an				
Název	Název	Úroveň	▼ Číslování ▼	Formátova	-
A2.0 Page He A A3.0 Page Fo	A1.0 Pa	1	Jen text	¶ Normální	~
A3.0 Page Fo					×

Pro vytváření seznamů položek, jako jsou automaticky generované Obsahy, můžete použít dialogové okno **Upravit seznam**.

Importování seznamů z jiného dokumentu

Aplikace QuarkXPress umožňuje přidat seznamy z jiných dokumentů, z dialogového okna **Seznamy** (**Upravit > Seznamy**), nebo pomocí příkazu **Přidat** (**Soubor > Přidat**).

Navigace pomocí seznamů

Chcete-li zobrazit seznam, otevřete paletu **Seznamy** (nabídka **Okno**), v rozevírací nabídce **Název seznamu** vyberte seznam a klepněte na **Aktualizovat**. Zvolený seznam se zobrazí v paletě **Seznamy**.

KONSTRUKCE DOKUMENTU



Paletu Seznamy lze použít k navigaci v sestavě.

Používá-li váš dokument několik sestav, můžete zvolit jinou sestavu v rozevírací nabídce Dokument.

Chcete-li vyhledat určitý řádek v aktivním seznamu, zadejte slovo z takového řádku do pole **Najít**. Seznam v paletě se posune až k prvnímu výskytu tohoto slova.

Chcete-li přeskočit na konkrétní odstavec, poklepejte na paletu **Seznamy**. Obsah okna se posune na umístění odstavce v sestavě.

Vytvoření seznamů

Chcete-li vytvořit obsah (nebo jiný typ seznamu), umístěte nástroj pro vložení textu na místo, odkud má začínat, a klepněte v paletě **Seznamy** na příkaz **Sestavit**. Seznam bude automaticky vytvořen. Automaticky se použijí předlohy stylu zvolené pro seznam v rozevírací nabídce **Formátovat jako** (dialogové okno **Nový seznam**).

Pokud je text v dokumentu umístěn na pracovní ploše, pak se zobrazí znak křížku (Mac OS) nebo znaky "PB" (Windows) ve vytvořeném seznamu vedle textu, nikoliv na pozici čísla stránky.

Aktualizování seznamů

Paleta **Seznamy** není při práci na dokumentu automaticky aktualizována. Provedete-li v textu změny, musíte seznam aktualizovat. Po klepnutí na tlačítko **Aktualizovat** v paletě **Seznamy** se v dokumentu vyhledají položky seznamu a znovu se vygeneruje seznam v paletě **Seznamy**.

Chcete-li aktualizovat seznam, který je již umístěn do textového rámečku, vyberte rámeček a klepnutím na **Aktualizovat** zajistěte aktuálnost seznamu a potom klepněte na **Sestavit**. Aplikace zjistí, že v sestavě již kopie seznamu existuje, a zobrazí dotaz, zda chcete **Vložit** novou kopii seznamu, nebo **Nahradit** existující verzi. Pro aktualizování existujícího seznamu klepněte na **Nahradit**.

Práce se seznamy v knihách

Můžete vytvořit seznam, který bude odkazovat na všechny kapitoly v knize. Po definování hlavní kapitoly obsahující seznamy, které chcete v knize použít, můžete synchronizovat kapitoly a aktualizovat seznamy prostřednictvím palety **Seznamy (Zobrazit > Zobrazit seznamy**). Po definování, aktualizování a sloučení seznamu můžete vložit seznam do aktivního textového rámečku.

Nastavení seznamu v knize

Postup nastavení seznamu v knize:

- 1 Otevřete hlavní kapitolu. Seznamy knihy musí být uvedeny v hlavní kapitole.
- 2 V hlavní kapitole vytvořte seznam, který obsahuje požadované specifikace.
- 3 V paletě Kniha klepněte na tlačítko Synchronizovat. To zajistí, že se specifikace seznamu přidá do všech kapitol.
- 4 Zvolte Zobrazit > Zobrazit seznamy. V rozevírací nabídce Zobrazit seznam vyberte aktuálně otevřenou knihu.
- 5 Vyberte textový rámeček, ve kterém chcete zobrazit vytvořený seznam, a klepněte na Sestavit.

Aktualizování seznamu v knize

Po klepnutí na **Aktualizovat**, pro aktualizování seznamu v otevřené knize, QuarkXPress otevře všechny kapitoly knihy a vyhledá v nich texty, které patří do seznamu. Tento text zobrazí v paletě **Seznamy**. Postup aktualizování seznamu v knize:

- 1 Zvolením Zobrazit > Zobrazit seznamy otevřete paletu Seznamy.
- 2 Chcete-li zobrazit seznam pro danou knihu, vyberte otevřenou knihu v rozevírací nabídce Zobrazit seznam.
- 3 Klepnutím na Aktualizovat se překontrolují všechny kapitoly v knize a vygeneruje se nový seznam. Po dokončení operace se seznam knihy zobrazí v paletě Seznamy.

Práce s rejstříky

V programu QuarkXPress je vytváření rejstříků prováděno označováním slov v dokumentu jako položek rejstříku první, druhé, třetí a čtvrté úrovně. Můžete vytvořit křížové odkazy a zvolit, zda položky rejstříku zahrnují slovo, odstavce, výběr textu nebo veškerý text, až do dalšího výskytu specifické předlohy stylu. Až budete chtít rejstřík vygenerovat, specifikujte jeho formát (vnořený nebo úplný), oddělovací znaky, předlohu stránky a předlohy stylu pro různé úrovně. QuarkXPress poté vytvoří rejstřík a nastaví požadované styly.

Software umí zautomatizovat proces psaní, formátování a aktualizování čísel stránek v rejstříku, ale člověk vždy musí rozhodnout, co bude patřit do srozumitelného, užitečného rejstříku. Protože tento proces není možné zcela automatizovat, může vytváření rejstříku prodloužit čas přípravy dokumentu, ale protože vaši čtenáři budou schopni najít požadované informace, bude to čas dobře investovaný.

Nastavení barvy rejstříkové značky

Po přidání slova do rejstříku jej QuarkXPress označí závorkami nebo rámečkem, tzv. rejstříkovými značkami. Rejstříkové značky jsou zobrazeny v dokumentu, je-li otevřena paleta **Rejstřík** (**Zobrazit** > **Zobrazit rejstřík**). Barvu rejstříkových značek můžete změnit v dialogovém okně **Předvolby** rejstříku.

- 1 Zvolte QuarkXPress/Upravit > Předvolby > Rejstřík.
- 2 Klepnutím na tlačítko Barva odkazu zobrazte paletu s nabídkou barev.
- 3 Pro vybrání barvy rejstříkových značek použijte posuvníky, šipky, pole nebo barevný kotouč.
- 4 Klepnutím na OK zavřete paletu pro výběr barvy; poté klepnutím na OK zavřete dialogové okno Předvolby rejstříku.

Pokud označíte jako položku rejstříku blok textu, bude označen závorkami. Umístíte-li do textu textový kurzor a zadáte položku rejstříku, umístění se označí rámečkem.

Vytvoření položek rejstříku

Každý záznam v rejstříku, ať je to jedno slovo nebo několik slov, se nazývá položka. Každá položka je zařazena do úrovně. Úrovně indikují hierarchii položky, od první do čtvrté. Položky první úrovně jsou nejobecnější, položky čtvrté úrovně jsou nejspecifičtější.

QuarkXPress vám umožní vytvořit čtyřúrovňový úplný rejstřík a dvouúrovňový vložený rejstřík.

Vytvoření položky rejstříku první úrovně

Položka rejstříku první úrovně je primární položka abecedně seřazená v rejstříku.

- Než začnete přidávat slova do rejstříku, musíte se rozhodnout, zda chcete vytvořit úplný nebo vložený rejstřík. Úplný rejstřík může mít až čtyři úrovně informací a položky jsou v něm odděleny konci odstavců a mají různé předlohy stylu. Vnořený index je dvouúrovňový, přičemž položky druhé úrovně následují ve stejném odstavci okamžitě za položkami první úrovně.
- 1 Umístěte textový kurzor do textu nebo vyberte část textu. Tím určíte začátek textu, který chcete přidat do rejstříku.
- 2 Chcete-li zadat text položky první úrovně do pole **Text** palety **Rejstřík** (nabídka **Zobrazit**), zvolte text v dokumentu nebo jej napište do pole.
- 3 Chcete-li pozměnit abecední řazení položky, zadejte text do pole Řazení. Pokud má položka text například "20. století", můžete ji nechat řadit jako "dvacáté století". To neovlivní text uvedený v rejstříku.
- 4 V rozevírací nabídce Úroveň zvolte První úroveň.
- 5 Chcete-li potlačit výchozí formátování znaků použité na číslo stránky nebo křížový odkaz, vyberte jinou předlohu stylu písma v rozevírací nabídce Styl. Výchozí formátování je styl písma textu položky.
- 6 V rozevírací nabídce Rozsah vyberte položku specifikující rozsah textu, který položka rejstříku pokrývá.
- ⁷ V paletě Index klepněte na tlačítkoPřidat ⁽¹⁾; v seznamu Položky se zobrazí abecedně zařazená položka rejstříku první úrovně. Indexovaný text rejstříku je v dokumentu označen závorkami nebo rámečkem. Můžete rovněž klepnout na tlačítko Přidat vše, ⁽¹⁾ aby se do seznamu Položky přidaly všechny výskyty zvoleného textu.
- Položku rejstříku můžete přidat zvolením textu v dokumentu, zobrazením kontextové nabídky a zvolením Přidat do rejstříku. Položka bude přidána se zvolenou úrovní, stylem a rozsahem. Zobrazená kontextová nabídka je stejná, jako kontextová nabídka pro textový rámeček, s výjimkou položky Přidat do rejstříku.

Pokud zvolíte slovo, přidáte jej do rejstříku, a poté se pokusíte zvolené slovo přidat do rejstříku znovu (například do jiné úrovně), zobrazí se výstraha: "V tomto umístění již takový rejstříkový odkaz je." Chcete-li do rejstříku stejné slovo přidat vícekrát, umístěte textový kurzor na slovo a zadejte požadované slovo do pole **Text**. Zobrazí se druhá položka rejstříku plus závorky pro rejstříkovou značku.

Klávesa Option/Alt změní tlačítko **Přidat** na **Přidat opačné** položku do seznamu **Položky** v obráceném pořadí a přidá k položce čárku. Pokud například klepnete na tlačítko **Přidat opačné**, text "Elaine DeKooning" je přidán jako "DeKooning, Elaine". Text "Lila Cabot Perry" bude přidán jako "Perry, Lila Cabot."

Stisknutí klávesy Option/Alt změní tlačítko **Přidat vše** na **Přidat všechny opačné L** Klepnutí na tlačítko **Přidat všechny opačné** přidá všechny výskyty zvoleného textu do seznamu **Položky** v obráceném pořadí.

Vytvoření položky rejstříku druhé, třetí a čtvrté úrovně

V úplném rejstříku jsou položky druhé, třetí a čtvrté úrovně umístěny pod položkami první úrovně v novém odstavci. Ve vloženém rejstříku položky druhé úrovně následují za položkami první úrovně ve stejném odstavci.

- 1 Umístěte textový kurzor na začátek rozsahu textu, který chcete použít do rejstříku.
- 2 Použijte ovládací prvky Text, Řazení, Styl a Rozsah, jako když vytváříte položku rejstříku první úrovně.
- 3 Klepněte vedle položky v levém sloupci seznamu Položky a nastavte ji vyšší úroveň. Tím se dostane nad položku druhé, třetí nebo čtvrté úrovně.
- Položky druhé, třetí a čtvrté úrovně jsou odsazeny, pokud předloha stylu odstavce použitá v rejstříku má nastavenu hodnotu levého odsazení.
- 4 Zvolte Druhá úroveň, Třetí úroveň nebo Čtvrtá úroveň z rozevírací nabídky Úroveň.

Šipka I určuje, jaké možnosti Úrovně jsou k dispozici. Možnost Druhá úroveň je dostupná, pokud je šipka vedle položky první nebo druhé úrovně, možnost Třetí úroveň je dostupná, pokud je šipka vedle položky první, druhé nebo třetí úrovně, a možnost Čtvrtá úroveň je dostupná, pokud je šipka vedle položky první, druhé, třetí nebo čtvrté úrovně.

- 5 Klepněte na tlačítko Přidat 4. Nová položka rejstříku je zařazena podle abecedy a odsazena podle odpovídající úrovně.
- V rozevírací nabídce Rozsah vyberte Bez stránky č., pokud má být položka rejstříku použita jako nadpis pro více úrovní informací. Pokud například vytváříte kuchařku, můžete vytvořit položku "Dort", zrušit uvedení čísel stránek u této položky a poté uvést různé druhy dortů, například "čokoládový" nebo "šlehačkový" jako položky druhé a třetí úrovně.

Vytvoření křížových odkazů

Kromě uvádění čísel stránek pro položky rejstříku můžete čtenáře rovněž odkazovat na další témata. Například v článku o "Typografii" můžete uvést "Viz dále Písma". To provedete vytvořením křížového odkazu. Křížový odkaz můžete vytvořit k existující položce rejstříku, nebo jej můžete přidat k nové položce specificky vytvořené pro křížový odkaz. Pro vytvoření křížového odkazu použijte paletu **Rejstřík (Zobrazit > Zobrazit rejstřík)**.

Vytvoření křížového odkazu pro novou položku rejstříku

Postup vytvoření křížového odkazu pro novou položku rejstříku:

KONSTRUKCE DOKUMENTU

- 1 Kamkoli do textu umístěte textový kurzor (nezáleží na tom, kam jej umístíte, protože pro tuto položku nebudou uvedena čísla stránek).
- 2 Do pole Text na paletě Rejstřík zadejte text položky.
- 3 Použijte pole **Řazení** a Úroveň, jako kdyby jste chtěli vytvořit libovolnou další položku rejstříku.
- 4 V rozevírací nabídce Rozsah zvolte Křížový odkaz. V rozevírací nabídce vyberte požadovaný typ křížového odkazu: Viz, Viz také nebo Viz zde.
- 5 Zadáním textu do pole nebo klepnutím na existující položku v seznamu určete položku rejstříku, pro kterou se vytváří křížový odkaz.
- 6 Klepněte na tlačítko Přidat. Po rozbalení položky si prohlédněte text křížového odkazu.

Vytvoření křížového odkazu pro existující položku rejstříku

Postup vytvoření křížového odkazu pro existující položku rejstříku:

- 1 Kamkoli do textu umístěte textový kurzor (nezáleží na tom, kam jej umístíte, protože pro tuto položku nebudou uvedena čísla stránek).
- 2 V seznamu Položky vyberte položku. Položka je automaticky umístěna do pole Text.
- ³ V paletě **Rejstřík** klepněte na tlačítko **Upravit** *P*, poklepejte na položku, nebo zvolte položku a otevřete kontextovou nabídku.
- 4 V rozevírací nabídce Rozsah zvolte Křížový odkaz. V rozevírací nabídce vyberte požadovaný typ křížového odkazu: Viz, Viz také nebo Viz zde.
- 5 Zadáním textu do pole nebo klepnutím na existující položku v seznamu určete položku rejstříku, pro kterou se vytváří křížový odkaz.
- Chcete-li zobrazit text křížového odkazu v seznamu Položky spolu s čísly stránek odkazů, rozbalte položku.
- Při generování rejstříku jsou křížové odkazy umístěny hned za čísla stránek odkazů. Ty jsou formátovány předlohou stylu písma specifikovanou v dialogovém okně Předvolby rejstříku (Upravit > Předvolby > Rejstřík). Pokud specifikujete Styl položky, křížový odkaz použije stejnou předlohu stylu jako položka, kterou následuje. Pokud v rozevírací nabídce Styl (paleta Rejstřík) specifikujte předlohu stylu písma pro křížový odkaz, potlačí se jí předloha stylu specifikovaná v dialogovém okně Předvolby rejstříku. Text, který zadáte do pole Křížový odkaz, bude používat stejnou předlohu stylu; předloha stylu však nebude použita na slova "Viz", "Viz také" nebo "Viz zde", které jsou součástí křížového odkazu.

Oddělovací znaky před křížovým odkazem jsou specifikovány v poli **Před kříž. odkazem** dialogu **Předvolby rejstříku (QuarkXPress/Upravit > Předvolby > Rejstřík)**. Chcete-li použít oddělovací znak za křížovým odkazem, zadejte jej za text křížového odkazu zadaného v paletě **Rejstřík**.

Upravení položky rejstříku

Můžete zvolit položku rejstříku a upravit informace v polích **Text** nebo **Řazení**. Můžete rovněž zvolit křížový odkaz nebo odkaz na číslo stránky a upravit informace v rozevírací nabídce **Styl** nebo **Rozsah**. Můžete také změnit úroveň položky.

- 1 V seznamu Položky vyberte položku nebo odkaz. (Chcete-li zobrazit odkazy, rozbalte položku.)
- ² V paletě **Rejstřík** klepněte na tlačítko **Upravit** *𝒜*, poklepejte na položku, nebo zvolte položku a v kontextové nabídce vyberte **Upravit**.

Pokud jste v režimu úprav, je tlačítko Upravit zobrazeno inverzně \mathscr{P} .

- 3 Proveď te změny u zvolené položky nebo odkazu. Můžete rovněž zvolit nebo upravit další položky nebo odkazy.
- ⁴ Chcete-li ukončit režim úprav, klepněte znovu na tlačítko Upravit \mathscr{P} .

Odstranění položky rejstříku

Postup odstranění položky rejstříku a jejích rejstříkových značek z textu:

- 1 V seznamu Položky vyberte položku nebo odkaz. (Chcete-li zobrazit odkazy, rozbalte položku.)
- Otevřete kontextovou nabídku a zvolte Smazat, nebo klepněte na tlačítko Smazat 🗊 v paletě Index.

Určení oddělovacích znaků použitých v rejstříku

Dialogové okno **Předvolby rejstříku** umožňuje určit oddělovací znaky, které se automaticky vloží při generování rejstříku.

- 1 Zvolte QuarkXPress/Upravit > Předvolby > Rejstřík.
- 2 Do polí Oddělovací znaky zadejte všechny oddělovací znaky, včetně okolních mezer a předloh stylů křížových odkazů.
- Pole Za položkou určuje znaky okamžitě následující za každou položkou rejstříku (obvykle dvojtečka). Například: "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" používá středník a mezeru za položkou rejstříku "QuarkXPress."

Pokud za položkou rejstříku následuje bezprostředně křížový odkaz, použijí se místo znaků **Za** položkou znaky **Před kříž. odkazem**.

- Mezi čísly stránek specifikuje slova nebo znaky použité pro oddělení seznamu čísel stránek (většinou čárka nebo středník). Například: "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" používá mezi čísly stránek čárku a mezeru.
- V rozsahu stránek specifikuje slova nebo oddělovací znaky použité pro zobrazení rozsahu stránek (většinou pomlčka nebo slovo " až " s mezerami po obou stranách). Například: "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" používá mezi rozsahem stránek pomlčku.
- Před kříž. odkazem specifikuje slova nebo oddělovací znaky použité před křížovým odkazem (většinou tečka, středník nebo mezera). Například: "QuarkXPress: xii, 16–17, 19. Viz rovněž sestava stránky" používá před křížovým odkazem tečku a mezeru.
- Styl kříž. odkazu specifikuje předlohu stylu použitou pro křížový odkaz. Tato předloha stylu je použita pouze na "Viz", "Viz také" a "Viz zde".
- Mezi položkami specifikuje slova nebo oddělovací znaky použité mezi úrovněmi položek ve vloženém rejstříku (většinou středník nebo tečka). Vložený rejstřík zobrazuje položky a podpoložky rejstříku v jednom odstavci. Například: "QuarkXPress: xii, 16–17, 19; Tisk od: 62–64; Typografie: 32, 34" používá mezi položkami středník.

V úplném rejstříku jsou znaky Mezi položkami použity jako koncový znak jednotlivých odstavců.

- 3 Klepněte na OK.
- Dokončený rejstřík obsahuje formátovaný text a ne dynamické odkazy na text rejstříku. Pokud budete pokračovat v úpravách textu nebo seznamu Položky, budete muset rejstřík znovu vygenerovat.
- Do jednotlivých polí Oddělovací znaky můžete zadat až 72 znaků. V polích Oddělovací znaky můžete rovněž použít určité značky XPress Tags. Pokud například do pole Za položkou vložíte \t, bude při generování rejstříku za položku automaticky vložen výchozí tabulátor.

Vytvoření rejstříku

Dialogové okno Sestavit rejstřík použijte pro vytvoření rejstříku z obsahu palety Rejstřík.

Při generování rejstříku vytváří QuarkXPress seznam, naformátuje jej podle vašich požadavků a vloží jej na stránky podle zvolené předlohy stránky. Pokud je otevřen dokument, jsou předvolby rejstříku specifické pro daný dokument.

Před vygenerováním rejstříku vytvořte pro rejstřík předlohu stránky s automatickým textovým rámečkem. Poté vytvořte předlohy stylů odstavců pro nadpisy oddílů a všechny úrovně použité v rejstříku. Většinou jsou jednotlivé úrovně odlišeny různým odsazením.

Při generování rejstříku knihy by měl být rejstřík přidán do poslední kapitoly knihy. Je-li rejstřík vložen do jiné kapitoly knihy s následným číslováním stránek, může se změnit číslování stránek umístěných za kapitolou s rejstříkem. Může být vhodné vytvořit samostatnou kapitolu pouze pro rejstřík, a tu pak umístit na konec knihy.

Postup generování rejstříku:

- 1 Zvolte Služby > Sestavit rejstřík, nebo zobrazte nabídku obsahu v paletě Rejstřík a zvolte Sestavit rejstřík.
- 2 Klepnutím na Úplný nebo na Vložený zvolte Formát. Je-li váš rejstřík tvořen více než dvěma úrovněmi informací, měli byste vytvořit úplný rejstřík. Rozhodnete-li se vytvořit vložený rejstřík, všechny úrovně informací pro jednotlivé položky budou uvedeny ve stejném odstavci, bez další hierarchie.
- 3 Zaškrtněte Celá kniha pro vytvoření rejstříku z celé knihy, jejíž součástí je daný dokument. Pokud dokument není obsažen v knize, není tato možnost dostupná. Ponecháte-li možnost neoznačenou, bude vytvořen rejstřík pouze z aktuálního dokumentu.
- 4 Zvolením Nahradit stávající dojde k přepsání existujícího rejstříku.
- 5 Chcete-li k jednotlivým abecedním sekcím rejstříku přidat označení, zvolte **Přidat litery abecedy** a vyberte předlohu stylu z rozevírací nabídky.
- 6 Vyberte Předlohu stránky pro rejstřík (jsou uvedeny pouze předlohy stránek s automatickými textovými rámečky). QuarkXPress automaticky přidá potřebné stránky na konec dokumentu obsahujícího rejstřík. Specifikujete-li předlohu stránky jako dvoustránkovou, bude jako první přidána pravá stránka.
- 7 V rozevírací nabídce Předlohy stylů úrovní vyberte předlohy stylů pro jednotlivé úrovně rejstříku. Pokud v sekci Formát zvolíte Vložený, bude v rozevírací nabídce dostupná pouze položka První úroveň (protože všechny úrovně jsou sloučeny do stejného odstavce).

- 8 Klepnutím na OK zavřete dialogové okno Sestavit rejstřík a vytvořte rejstřík.
- Potřebujete-li porovnat dvě verze rejstříku, zrušte označení u položky Nahradit stávající v dialogovém okně Sestavit rejstřík (nabídka Služby).

Upravení výsledných rejstříků

Po vytvoření rejstříku jej musíte důkladně prohlédnout. Ověřte, že je rejstřík úplný, křížové odkazy jsou správné a úrovně jsou logické. Rozhodněte, zda vám vyhovují oddělovací znaky a formátování. Není pravděpodobné, že budete spokojeni s úplně prvním vygenerovaným rejstříkem. Některé problémy můžete vyřešit upravením nebo novým vygenerováním rejstříku, další problémy mohou vyžadovat místní formátování textu rejstříku.

Netisknutelný text v rejstříku

Pokud se text v závorkách nebude tisknout, protože je umístěn na pracovní ploše, zakrytý jiným objektem nebo jeho rámeček přetekl, zobrazí se v rejstříku vedle položky, místo čísla stránky, znak křížku † (Mac OS) nebo znaky "PB " s mezerou za B (Windows).

Pouze Mac OS: Chcete-li vyhledat znak křížku, stiskněte Option+T v poli **Hledat** dialogového okna **Hledat/zaměnit** (nabídka **Upravit**). Poté se podívejte, zda je možné vyřešit problém v dokumentu nebo jednoduše odstraňte křížek z vygenerovaného rejstříku.

Pouze Windows: Chcete-li vyhledat znaky "PB ", zadejte je (včetně mezery) do pole **Hledat** dialogového okna **Hledat/zaměnit** (nabídka **Upravit**). Poté se podívejte, zda je možné vyřešit problém v dokumentu nebo jednoduše odstraňte křížek z vygenerovaného rejstříku.

Upravení a nové vygenerování rejstříku

Chcete-li vyřešit problémy s oddělovacími znaky, položkami nebo organizací rejstříku, přejděte do palety **Rejstřík** dialogového okna **Předvolby rejstříku** (**QuarkXPress** / **Upravit** > **Předvolby** > **Rejstřík**), nebo do dialogu **Sestavit rejstřík** (nabídka **Služby**). Proveď te potřebné změny a znovu vygenerujte rejstřík.

Aktualizování rejstříku

Pokud upravíte dokument poté, co vygenerujete rejstřík, musíte rejstřík vygenerovat znovu. Protože QuarkXPress neaktualizuje text rejstříku automaticky, musíte vygenerovat výsledný rejstřík až v době, kdy jste si skutečně jisti, že je dokument hotový.

Použití místního formátování na rejstřík

Je-li již téměř jisté, že se publikace nebude měnit, můžete po vytvoření rejstříku upravit svůj rejstřík pomocí místního formátování. Například, pokud pod písmeny "W", "X", "Y" a "Z" máte vždy jen jednu položku, můžete je sloučit pod společným záhlavím "W–Z". Nebo můžete použít dialog **Hledat/Zaměnit** (nabídka **Upravit**) a použít styly na jednotlivá slova. Nezapomeňte, že změny nebudou reflektovány v budoucích verzích rejstříku, pokud se v této fázi rozhodnete odstranit nebo změnit položky.

Práce s knihami

Vícedokumentové publikace je složité spravovat. Všechny dokumenty musí být udržovány pohromadě, ale i nadále zůstávat samostatné. Tento problém vám pomáhají řešit knihy.

Knihy jsou soubory programu QuarkXPress, ve kterých se zobrazují odkazy k jednotlivým dokumentům nazývaným kapitoly. Po přidání kapitol do knihy můžete otevřít, zavřít a sledovat kapitolu prostřednictvím palety **Kniha**. QuarkXPress umožňuje synchronizovat předlohy stylu a další specifikace použité v kapitolách knihy, tisknout kapitoly z palety **Kniha** a automaticky aktualizovat číslování stránek ve všech kapitolách.

QuarkXPress umožňuje otevřít až 25 knih najednou. Knihy mohou být současně otevřeny více uživateli, takže členové pracovní skupiny mají přístup k různým kapitolám. Knihy zůstávají otevřené dokud je nezavřete nebo dokud neukončíte QuarkXPress. Změny provedené v knihách jsou uloženy po zavření palety **Kniha** nebo po ukončení programu QuarkXPress.

Změny v knihách (například přidání kapitoly nebo změna pořadí kapitol) jsou uloženy automaticky po zavření knihy nebo po ukončení programu QuarkXPress. Kapitoly, které otevřete a upravujete, musí být uloženy stejným způsobem, jakoby se jednalo o samostatné dokumenty programu QuarkXPress, tedy pomocí příkazu **Uložit** (nabídka **Soubor**).

Když členové pracovní skupiny provedou v knize změny (například otevření kapitoly nebo změna pořadí kapitol), kniha bude aktualizována, aby odrážela provedené změny. Klepnutím kdekoliv v paletě Kniha se tato paleta zaktualizuje.

Vytvoření knih

V programu QuarkXPress je kniha soubor dokumentů (kapitol). Novou knihu můžete vytvořit kdykoli. Postup vytvoření nové knihy:

- 1 Zvolte Soubor > Nový > Kniha.
- 2 Pomocí ovládacích prvků v dialogovém okně specifikujte složku pro umístění souboru nové knihy.
- 3 Do pole Název knihy/Název souboru zadejte název knihy.
- 4 Klepněte na Vytvořit. Nová kniha se zobrazí jako okno před všemi otevřenými dokumenty.
- Pokud ukládáte soubory knihy do sdílené složky, může knihu otevřít a upravovat její kapitoly více uživatelů. Chcete-li použít funkci knihy ve víceuživatelském prostředí, musí mít všichni uživatelé ze svých počítačů ke knize stejnou cestu; to znamená, že kniha musí být uložena na společném síťovém serveru, a ne na počítači uživatele, který k této knize rovněž přistupuje.

Práce s kapitolami

Knihy obsahují samostatné dokumenty programu QuarkXPress (tzv. kapitoly). Chcete-li vytvořit kapitoly, přidejte dokumenty do otevřené knihy. Kapitoly se neotevírají příkazem **Otevřít** (nabídka **Soubor**), ale prostřednictvím nabídky **Kniha**. Kapitoly můžete v knize uspořádat, nebo je z knihy odstranit. Kapitoly knihy musí být uloženy na stejném svazku, jako kniha.

Přidání kapitol do knih

Do knihy můžete přidat až 1000 kapitol. Postup přidání kapitol do otevřené knihy:

- 1 Klepněte na tlačítko Přidat kapitolu up v paletě Kniha.
- 2 Pomocí ovládacích prvků dialogového okna vyhledejte první dokument, který chcete přidat do knihy. Po přidání první kapitoly do knihy se tato kapitola standardně stane hlavní kapitolou. Hlavní kapitola definuje předlohy stylu, barvy, specifikace D+V, seznamy a linky, které budou použity v celé knize.

Tyto atributy jsou specifické pro hlavní kapitolu: ostatní kapitoly (jiné než hlavní kapitola) mají atributy nezávislé na těch, které jsou uvedeny v hlavní kapitole.

- 3 V seznamu vyberte dokument a klepněte na Přidat. Pokud byl dokument vytvořen starší verzí programu QuarkXPress, budete upozorněni, že přidáním dokumentu se aktualizuje na současný formát. Klepnete-li na OK, dokument bude aktualizován a znovu uložen jako kapitola programu QuarkXPress.
- 4 Opakováním kroků 1 až 3 přidejte do knihy další kapitoly.

Přidané kapitoly jsou uvedeny v paletě **Kniha**. Pokud je v paletě **Kniha** vybrána kapitola a vy klepnete na tlačítko **Přidat kapitolu**, přidá se další kapitola bezprostředně za vybranou kapitolu. Není-li vybrána žádná kapitola, další kapitola se přidá na konec seznamu.

Kapitola může patřit pouze do jedné knihy. Chcete-li stejnou kapitolu použít v jiné knize, použijte příkaz **Uložit jako** (nabídka **Soubor**) pro vytvoření kopie dokumentu. Přidejte kopii dokumentu do jiné knihy. Umístění kapitoly do jiné knihy může změnit číslování stránek knihy.

Stav kapitoly

Po umístění kapitol do knihy je můžete vy i ostatní uživatelé otevírat, zavírat a sledovat pomocí palety **Kniha**. Sloupec **Stav** v paletě **Kniha** ukazuje aktuální stav každé kapitoly:

- · K dispozici indikuje, že kapitolu můžete otevřít.
- Otevřená indikuje, že již máte kapitolu na svém počítači otevřenou.
- [Jméno uživatele] indikuje, že kapitolu již otevřel jiný uživatel. Jméno uživatele odpovídá jménu přiřazenému k počítači uživatele. Informace o sdílení souborů a pojmenování počítače si vyhledejte v dokumentaci ke svému počítači.
- Změněno indikuje, že kapitola byla otevřena a upravena nezávisle na knize. Chcete-li aktualizovat stav na K dispozici, otevřete kapitolu z palety Kniha a poté kapitolu zavřete.
- Chybí indikuje, že soubor kapitoly byl po přidání do knihy přesunut. Poklepáním na název kapitoly otevřete dialogové okno a v něm vyhledejte soubor.

Otevření kapitol v knize

Přestože stejnou knihu může otevřít více uživatelů, kapitolu může otevřít vždy pouze jeden. Pro otevření kapitoly musí být ve sloupci **Stav** zobrazen atribut kapitoly **K dispozici** nebo **Změněno**. Poklepáním na název dostupné kapitoly ji otevřete.

Otevření kapitol nezávisle na knize

Pokud musíte pracovat na počítači, který není součástí sítě, ve které je uložena kniha (například chcete upravit kapitolu doma), můžete pracovat na kopii kapitoly nezávisle na knize, do které patří. Po dokončení práce na kapitole ji zkopírujte zpět na původní místo v síti; v paletě **Kniha** se zobrazí s atributem **Změněno**.

Chcete-li zajistit, aby ostatní uživatelé neupravovali původní kapitolu v době, kdy upravujete její kopii, můžete umístit soubor původní kapitoly do jiné složky, takže atribut jejího stavu v paletě Kniha bude Chybí.

Změna pořadí kapitol v knize

Pořadí kapitol v knize můžete kdykoli změnit, bez ohledu na jejich stav. Při změně pořadí kapitol jsou automaticky aktualizována čísla stránek. Klepnutím na název vyberte kapitolu a klepněte na tlačítko **Přesunout kapitolu** $\clubsuit \psi$ v paletě **Kniha**. Zvolená kapitola se přesune nahoru nebo dolů.

Odebrání kapitol z knihy

Kapitolu můžete z knihy kdykoli odebrat. Klepnutím na název vyberte kapitolu a klepněte na tlačítko **Odstranit kapitolu** . Název kapitoly je odebrán z palety **Kniha** a propojení ke kapitole jsou zrušena. Kapitola se stává standardním dokumentem programu QuarkXPress.

Číslování stránek

Pokud vaše kapitoly přidávané do knihy obsahují oddíly (**Stránka > Oddíl**), zůstane číslování oddílů a stránek zachováno. Například každá kapitola v knize může být nový oddíl. Pokud vaše kapitoly nemají oddíly, QuarkXPress kapitolám v knize přiřadí vzestupné číslování stránek. Pokud má například první kapitola v knize 10 stránek, druhá kapitola začne stránkou 11.

Změnu číslování stránek v knize můžete provést přidáváním a odebíráním oddílů. Pokud stránka dokumentu obsahuje znak automatického číslování stránky, zobrazí se na takové stránce odpovídající číslo stránky.

Práce s kapitolami obsahujícími oddíly

Pokud kapitola obsahuje začátek oddílu, zůstane číslování stránek oddílu zachováno v celé knize, dokud QuarkXPress nezjistí nový začátek oddílu. Pokud je například první kapitola knihy oddíl se signováním stránek "A", všechny stránky v následujících kapitolách budou používat rovněž signování "A", dokud QuarkXPress nezjistí nový oddíl. V tomto případě může být druhá kapitola oddíl se signováním "B".

Sekce v kapitolách knihy můžete kdykoli přidat, změnit a odstranit (**Stránka > Oddíl**). Pokud odstraníte všechny oddíly ze všech kapitol v knize, kniha se vrátí k souvislému číslování stránek.

Chcete-li zobrazit číslování stránek kapitoly v paletě Kniha, musíte použít automatické číslování stránek.

Práce s kapitolami, které neobsahují oddíly

Pokud kapitoly neobsahují oddíly, QuarkXPress vytvoří "začátek kapitoly knihy" na první stránku každé kapitoly. Začátek kapitoly knihy informuje kapitolu, že má začít číslovat své stránky od čísla poslední stránky předchozí kapitoly. Chcete-li potlačit začátek kapitoly knihy a vytvořit oddíl, otevřete kapitolu a zvolte **Stránka > Oddíl**. Zaškrtnutím **Začátek oddílu** se zruší zaškrtnutí u **Začátek kapitoly knihy**. Pokud přidáte do kapitoly stránky, změníte pořadí kapitol nebo odstraníte kapitoly, následující stránky a kapitoly budou přečíslovány podle začátku tohoto oddílu.

Aby ve výstupních stránkách kapitoly přesně odpovídalo číslování stránek knihy, měl by být pro čísla stránek použit znak Aktuální číslo stránky.

Každý uživatel, který otevře knihu, může přidat a odstranit kapitoly nebo změnit jejich pořadí. Uživatel může rovněž přidávat oddíly do kapitol, aby potlačil souvislé číslování stránek nebo synchronizaci kapitol. Tyto úlohy můžete přiřadit pouze jednomu uživateli (například editorovi) a ostatní uživatele požádat, aby pouze otevírali a zavírali kapitoly prostřednictvím palety. Pokud otevřete kapitolu mimo její knihu přiřazenou v programu QuarkXPress (tím je myšleno, že ji otevřete jinak, než prostřednictvím palety **Kniha**), může se číslování stránek dočasně změnit. Pokud kapitola upravovaná mimo knihu obsahuje začátek kapitoly knihy, což automaticky aktualizuje číslování stránek v celé kapitole, bude první stránka kapitoly začínat číslem 1. Otevřete-li znovu kapitolu z palety **Kniha**, číslování stránek se automaticky aktualizuje. Obsahuje-li kapitola začátek běžného oddílu, číslování se při upravování mimo knihu neovlivní.

Synchronizace kapitol

Chcete-li zajistit, aby všechny předlohy stylu, barvy, specifikace D+V, seznamy a linky použité v kapitolách knihy byly stejné, můžete synchronizovat tyto specifikace, aby odpovídaly specifikacím z hlavní kapitoly. Standardně je hlavní kapitolou první kapitola přidaná do knihy, ale můžete ji kdykoli změnit.

Při synchronizování kapitol jsou všechny specifikace ve všech kapitolách porovnány s hlavní kapitolou a podle potřeby upraveny. Po synchronizování kapitol mají všechny kapitoly v knize stejné předlohy stylu, barvy, nastavení D+V, seznamy a linky jako hlavní kapitola.

Určení hlavní kapitoly

Standardně je za hlavní kapitolu považována kapitola, kterou do knihy přidáte jako první. Hlavní kapitola je v paletě **Kniha** indikována ikonou M nalevo od názvu kapitoly. Chcete-li změnit hlavní kapitolu, klepnutím zvolte novou hlavní kapitolu. Poté klepněte do prázdného prostoru nalevo od názvu kapitoly; ikona M hlavní kapitoly se přemístí k nové kapitole.

Synchronizace specifikací

Abyste mohli synchronizovat specifikace v knize, ověřte správnost definování předloh stylu, barev, dělení, zarovnávání, seznamů a linek v aktuální hlavní kapitole. Poté:

- Zkontrolujte, že všechny kapitoly knihy mají stav K dispozici. Není-li kapitola k dispozici, nebudou její specifikace synchronizovány.
- 2 Vyberte kapitoly, které chcete synchronizovat. Chcete-li zvolit více sousedních kapitol, klepněte na první kapitolu, stiskněte klávesu Shift a poté klepněte na poslední kapitolu. Chcete-li zvolit kapitoly, které nejdou za sebou, stiskněte při volbě kapitol klávesu Command/Ctrl.
- ³ V paletě Kniha klepněte na tlačítko Synchronizovat knihu . Otevře se dialogové okno Synchronizovat zvolené kapitoly.
- 4 Klepněte na karty Předlohy stylu, Barvy, D+V, Seznamy nebo Linky a v seznamech vyberte požadované specifikace. V seznamu K dispozici jsou uvedeny všechny odpovídající specifikace. Vyberte specifikace, které chcete synchronizovat, a poklepejte na ně. Nebo je klepnutím na šipku přesuňte do sloupce Zahrnout.
- 5 Chcete-li synchronizovat všechny specifikace v dialogovém okně **Synchronizovat zvolené kapitoly**, klepněte na tlačítko **Synchron. vše**.
- 6 Klepněte na OK. Každá kapitola knihy se otevře, porovná s hlavní kapitolou, podle potřeby upraví a uloží. Při synchronizování jsou kapitoly upravovány takto:
- Jsou porovnány specifikace stejného názvu; specifikace kapitoly jsou podle potřeby upraveny, aby se shodovaly se specifikacemi v hlavní kapitole.

KONSTRUKCE DOKUMENTU

- Specifikace v hlavní kapitole, které v ostatních kapitolách nejsou uvedeny, jsou do těchto kapitol přidány.
- Specifikace v ostatních kapitolách, které nejsou definovány v hlavní kapitole, zůstávají nedotčeny.
- Pokud provedete změny, které ovlivní specifikace v knize, musíte provést synchronizaci znovu.
- Synchronizací můžete provést globální změny libovolných specifikací v knize. Pokud se například rozhodnete změnit přímou barvu použitou v celé knize, změňte definici barvy v hlavní kapitole a poté klepněte na tlačítko Synchronizovat knihu #

Tisk kapitol

Paleta **Kniha** rychlý přístup k tisku několika kapitol se stejným nastavením. Z palety **Kniha** můžete tisknout celou knihu, nebo pouze vybrané kapitoly. Postup tisku kapitol v otevřené knize:

- 1 Ověřte, že kapitoly, které chcete tisknout, mají stav **K dispozici** nebo **Otevřená**. Nemůžete tisknout kapitoly, které mají stav **Chybí**, nebo které jsou právě používány jinými uživateli.
- 2 Chcete-li tisknout celou kapitolu, zkontrolujte, že není vybrána žádná kapitola. Chcete-li zvolit jednu kapitolu, klepněte na ni. Chcete-li vybrat kapitoly, které jdou za sebou, stiskněte při jejich volbě klávesu Shift. Chcete-li zvolit kapitoly, které nejdou za sebou, stiskněte při jejich volbě klávesu Command/Ctrl.
- ³ Klepnutím na tlačítko Vytisknout kapitoly 🖶 v paletě Kniha otevřete dialogové okno Tisk.
- 4 Chcete-li tisknout všechny stránky ve vybraných kapitolách, zvolte v rozevírací nabídce Stránky položku Všechny.
- 5 Běžným způsobem zadejte další nastavení tisku, nebo zvolte položku v rozevírací nabídce Tiskový styl. Všechny stránky nebo kapitoly se vytisknou s tímto nastavením.
- 6 Klepněte na **OK**. QuarkXPress otevře všechny kapitoly, vytiskne je a zavře. Pokud kapitola chybí nebo je používána jiným uživatelem, kniha se nevytiskne.
- V polích, které vyžadují zadání čísel stránky (například dialogové okno Tisk), musíte zadat úplné číslo stránky, včetně signování, nebo absolutní číslo stránky. Absolutní číslo stránky je aktuální pozice stránky relativně k první stránce dokumentu, bez ohledu na případné oddíly v dokumentu. Chcete-li specifikovat absolutní číslo stránky v dialogovém okně, přidejte před číslo stránky znak plus (+). Například pro zobrazení první stránky dokumentu zadejte "+1".

Vytvoření rejstříků a obsahů knih

QuarkXPress umožňuje vygenerovat rejstřík a obsah z celé knihy. Tyto funkce jsou zajištěny prostřednictvím funkcí seznamů a rejstříkování, a ne prostřednictvím palety **Kniha**. Aby však bylo možné vygenerovat úplný obsah nebo rejstřík, musí být v knize všechny kapitoly **K dispozici**.

Rejstříky v knihách

Funkce vytváření rejstříků jsou dostupné po načtení modulu doplňku Index QuarkXTensions. Abyste mohli vytvořit rejstřík, musíte prostřednictvím palety **Rejstřík** (nabídka **Zobrazit**) označit text jako položku rejstříku. Oddělovací znaky rejstříku nastavte v dialogovém okně **Předvolby rejstříku** (**QuarkXPress/Upravit > Předvolby > Rejstřík**). Po dokončení knihy vygenerujte rejstřík z dialogového okna **Sestavit rejstřík** (nabídka **Služby**).

Seznamy v knihách

V programu QuarkXPress je seznam kompilací textu, pro který je použita specifická předloha stylu odstavce. Můžete například vzít veškerý text používající předlohu stylu "Název kapitoly" a veškerý text používající předlohu stylu "Záhlaví oddílu" a vytvořit z nich dvouúrovňový obsah. Seznamy nejsou omezeny jen na vytváření obsahu - můžete například vytvořit seznam obrázků z předloh stylu použitých pro jejich popis. Generování seznamů umožňuje dialogové okno **Seznamy** (nabídka **Upravit**) a paleta **Seznamy** (nabídka **Zobrazit**).

Práce s knihovnami

Knihovny jsou místem pro pohodlné ukládání často používaných objektů stránky, například log, tiráže, právních textů a fotografií. Do jednotlivé knihovny můžete uložit až 2000 položek. Položkou knihovny může být textový rámeček, obrázkový rámeček, několik zvolených objektů nebo skupina. Chcete-li přesunout položky do a z knihovny, jednoduše je přetáhněte, nebo použijte funkce vyjmout/kopírovat a vložit.

Knihovny jsou vhodné pro ukládání objektů, které mohou být kdykoliv potřebné při vytváření sestavy. Vhodnými kandidáty na položky knihovny jsou například firemní loga, právní informace, běžně používané obrázky a texty, formáty grafů nebo kliparty. Do knihovny je rovněž možné uložit objekty s obtížně zapamatovatelným formátováním.

Pro procházení ve svisle zobrazené knihovně použijte posuvník palety **Knihovna**. Tažením za pravý spodní roh palety **Knihovna** změníte její velikost. Paletu **Knihovna** můžete zvětšit klepnutím na její maximalizující tlačítko. Dalším klepnutím na toto tlačítko vrátíte její velikost do předchozího stavu.

KONSTRUKCE DOKUMENTU



Paleta Knihovna

Knihovny programu QuarkXPress není možné otevírat na jiné platformě, než na jaké byly vytvořeny.

Vytvoření knihoven

Novou knihovnu můžete vytvořit kdykoli, pokud máte otevřeno méně než 25 souborů. Postup vytvoření nové knihovny:

1 Zvolte Soubor > Nový > Knihovna.

Nově vytvořená knihovna zůstane otevřená, dokud ji ručně nezavřete. Při spuštění programu QuarkXPress jsou všechny palety knihoven, které byly předtím otevřené, znovu automaticky otevřeny a umístěny do výchozích poloh knihoven.

- 2 Pomocí ovládacích prvků v dialogovém okně specifikujte složku pro uložení souboru nové knihovny.
- 3 Do pole Název knihovny/Název souboru zadejte název knihovny.
- 4 Klepněte na Vytvořit.

Přidání položek knihovny

Když přidáte položky do knihovny, kopie objektů jsou umístěny do knihovny a zobrazeny jako miniatura. Původní objekty nejsou z dokumentu odstraněny. Postup přidání položek do otevřené knihovny:

- 1 Zvolte nástroj **Objekt**
- 2 Zvolte objekty nebo skupinu objektů, kterou chcete umístit do knihovny. Chcete-li zvolit více objektů, stiskněte klávesu Shift a postupně na ně klepněte. Pokud však zvolíte více objektů, budou uloženy do knihovny jako jedna položka, a ne jako samostatné objekty.
- ³ Přetáhněte objekty nebo skupinu do knihovny a po zobrazení ukazatele Knihovna 60 uvolněte tlačítko myši. Položka knihovny je umístěna mezi ikony šipek.

Načtení položek knihovny

Chcete-li umístit položku knihovny do dokumentu, vyberte libovolný nástroj a klepněte na položku knihovny. Přetáhněte položku do dokumentu. Kopie položky knihovny je umístěna do dokumentu.

Manipulace s položkami knihovny

Můžete provést změnu pořadí položek v knihovně, přesunout položky z jedné knihovny do jiné, nahradit nebo odstranit položky knihovny.

- · Chcete-li změnit pořadí položky v knihovně, klepněte na ni a přetáhněte ji na jiné místo.
- Chcete-li zkopírovat položku z jedné knihovny do jiné, klepněte na ni a přetáhněte ji do jiné otevřené knihovny.
- Chcete-li nahradit položku v knihovně, vyberte v dokumentu požadovaný objekt a zvolte Upravit > Kopírovat. Klepnutím na položku v knihovně ji označte a zvolte Upravit > Vložit.
- Chcete-li v systému Mac OS odstranit položku z knihovny, klepněte na ni a zvolte Upravit > Smazat, Upravit > Vyjmout nebo stiskněte klávesu Delete. Chcete-li odstranit položku z knihovny v systému Windows, zvolte Upravit (nabídka palety Knihovna) > Smazat nebo Upravit > Vyjmout.
- Pouze Windows: Při kopírování, vkládání nebo mazání položek knihovny v systému Windows použijte nabídku Upravit v horní části palety Knihovna.
- Pokud přesunete obrázek ve vysokém rozlišení po jeho naimportování do vašeho dokumentu, musíte po přetažení položky knihovny do dokumentu aktualizovat cestu k obrázku příkazem Použití (nabídka Služby).

Práce se jmenovkami

QuarkXPress umožňuje pro správu vašich knihoven položek využít jmenovky. Můžete použít stejnou jmenovku na více položek a poté selektivně zobrazit položky knihovny podle jejich jmenovek. Máte-li například knihovnu plnou různých firemních log, můžete jednotlivým položkám přiřadit jmenovku s odpovídajícím názvem firmy.

Pojmenování položek knihovny

Po opatření jedné položky knihovny jmenovkou můžete stejnou jmenovku použít i pro další položky. Případně můžete přiřadit každé položce knihovny jedinečný název. Pojmenování položek knihovny:

- 1 Poklepáním na položku knihovny otevřete dialogové okno Objekt v knihovně.
- 2 Do pole Jmenovka zadejte popisný název, nebo zvolte některý ze seznamu Jmenovka. Chcete-li změnit název položky knihovny, zadejte jej nebo zvolte jinou jmenovku v seznamu.
- 3 Klepněte na OK.

Zobrazení položek knihovny podle jmenovky

Chcete-li zobrazit položky podle jmenovky, klepněte na rozevírací nabídku (Mac OS) nebo nabídku **Jmenovky** (Windows) v levém horním rohu palety **Knihovna**. Vyberte jmenovky, podle kterých se mají zobrazit přiřazené položky.

- V nabídce se zobrazí Všechny, Neoznačené a veškeré jmenovky, které jste vytvořili a použili na položky.
- Pro zobrazení více kategorií položek můžete zvolit více než jednu jmenovku; vedle každé zvolené jmenovky se zobrazí značka.
- Pokud na Mac OS zvolíte více než jednu jmenovku, zobrazí se v rozevírací nabídce Různé značky.
 Pokud zvolíte nabídku Jmenovky ve Windows, zobrazí se vedle jmenovek v paletě značka zaškrtnutí.
- Chcete-li zobrazit všechny položky knihovny, bez ohledu na jmenovky, vyberte Všechny.
- Chcete-li zobrazit položky, pro které nebyla použita jmenovka, vyberte Neoznačené. Možnost Neoznačené můžete použít spolu s dalšími jmenovkami.
- Chcete-li skrýt položky, pro které byla použita jmenovka, zvolte jmenovku ještě jednou.

Uložení knihoven

Klepnete-li v paletě Knihovny na zavírací tlačítko, QuarkXPress automaticky uloží změny provedené v knihovně. Pokud chcete, můžete použít funkci Automaticky ukládat knihovnu pro průběžné ukládání veškerých změn. Povolení Automatického ukládání knihovny:

- 1 Zvolte QuarkXPress/Upravit > Předvolby; poté v seznamu nalevo klepněte na Uložit a zobrazte okno Uložit.
- 2 Zaškrtněte pole Automaticky ukládat knihovnu.
- 3 Klepněte na OK.

Výstup

Ať chcete tisknout kontrolní kopie pro náhled na laserové tiskárně nebo potřebujete výsledný film nebo plát ve vysokém rozlišení z osvitové jednotky, QuarkXPress vám kdykoli pomůže získat uspokojivé výsledky.

Tisk sestav

V mnoha vydavatelských prostředích můžete tisknout na širokou řadu výstupních zařízení, od stolních inkoustových tiskáren, přes kancelářské laserové tiskárny až po nejkvalitnější osvitová zařízení. Následující témata vysvětlují postup tisku z programu QuarkXPress.

Aktualizování cest k obrázku

QuarkXPress pro importované obrázky používá dva typy informací: v nízkém rozlišení a ve vysokém rozlišení. Informace v nízkém rozlišení jsou použity pro zobrazení náhledů obrázku. Pokud tisknete, použijí se informace ve vysokém rozlišení obsažené v souborech originálních obrázků, ke kterým má přístup prostřednictvím cest k obrázkům.

Cesta k obrázku je vytvořena při importu obrázku. Aplikace uchovává informaci o cestě každého obrázku i o tom, kdy byl obrázek naposledy upraven.

Pokud je obrázek po importování přesunut nebo změněn a použijete příkaz **Tisk** nebo **Sbalit** (nabídka **Soubor**), aplikace zobrazí upozornění.

Pokud uložíte obrázky do stejné složky jako projekt, nebudete muset spravovat cesty k obrázkům. Pokud uložíte obrázky do stejné složky jako článek, nebudete muset spravovat cesty k obrázkům. Aplikace vždy dokáže "najít" obrázky, které jsou ve stejné složce jako dokument, a to i v případě, že obrázek v době importování v této složce nebyl.

Systémy OPI (Open Prepress Interface) nahradí obrázky ve vysokém rozlišení a předem připraví výtažky z plnobarevných skenovaných obrázků. Pokud používáte takový výstupní systém, můžete například importovat RGB TIFF v nízkém rozlišení do dokumentu a určit, aby program QuarkXPress automaticky zadal OPI příkazy, takže tyto obrázky v nízkém rozlišení budou při tisku zaměněny za obrázky ve vysokém rozlišení. Systémy OPI mají různé možnosti zaměňování obrázků.

Ovládací prvky dialogu Nastavení tisku

Postup tisku sestavy pro tisk:

1 Zvolte Soubor > Tisk (Command+P / Ctrl+P). Zobrazí se dialogové okno Tisk.

VÝSTUP

- 2 V rozevírací nabídce Tiskárna vyberte ovladač tiskárny.
- Pouze Windows: Po klepnutí na tlačítko Vlastnosti se otevře dialog s ovládacími prvky specifickými pro zvolený ovladač. Více informací o prvcích v tomto dialogu nebo o instalování tiskáren najdete v dokumentaci dodané se softwarem pro systém Microsoft Windows.
- 3 Specifikujte možnosti výstupu jedním z následujících způsobů:
- Pro použití existujícího výstupního stylu vyberte možnost v rozevírací nabídce Tiskový styl.
- Pro manuální změnu nastavení tisku použijte ovládací prvky ve spodní polovině dialogového rámečku. Tato část dialogu **Tisk** je rozdělena do sekcí. Pro zobrazení sekce klepněte na její název v seznamu vlevo dole. Další informace, viz "*Dialogové okno Tisk*".
- Pro uložení zvolených možností tisku do nového výstupního stylu zvolte v rozevírací nabídce Tiskový styl položku Nový styl tiskového výstupu.
- 4 Pro určení počtu kopií, které chcete tisknout, zadejte hodnotu do pole Počet kopií.
- 5 Pro určení stránek, které chcete tisknout, zadejte hodnotu do pole Stránky. Můžete zadat rozsah stránek, čísla jednotlivých stránek nebo kombinaci rozsahu stránek a jednotlivých stránek. Pro definování rozsahů a jednotlivých stránek použijte čárky a znaky dělení slov. Pokud máte například sestavu s 20 stránkami a chcete tisknout stránky od 3 do 9, od 12 do 15 a stranu 19, zadejte do pole Stránky 3–9, 12–15, 19.
- 6 Chcete-li zvolit k tisku pouze liché, pouze sudé nebo všechny stránky, vyberte možnost v rozevírací nabídce Posloupnost. Všechny (výchozí nastavení) vytiskne všechny odpovídající stránky. Možnost Liché vytiskne pouze liché stránky. Možnost Sudé vytiskne pouze sudé stránky.
- 7 Chcete-li dokument tisknout menší nebo větší, zadejte procentní hodnotu do pole Měřítko. Výchozí hodnota je 100%.
- 8 Tisknete-li dvě nebo více kopií sestavy a chcete, aby z tiskárny vycházely stránky ve správném pořadí, označte možnost Rozlistovat. Není-li možnost Rozlistovat označená, aplikace vytiskne najednou více kopií jedné stránky.
- 9 Chcete-li tisknout archy (vodorovně přiléhající stránky) bok po boku na film nebo papír, označte možnost Celý arch.
- 10 Pro tisk vícestránkové sestavy v obráceném pořadí označte možnost Odzadu. Poslední stránka sestavy bude vytisknuta jako první.
- 11 Pro zmenšení nebo zvětšení stránky v dokumentu, aby odpovídala zobrazitelné ploše zvoleného média, označte možnost **Podle tiskové plochy**.
- 12 Pouze Mac OS: Klepnutím na tlačítko Tiskárna otevřete dialog Její ovladač. Další informace najdete v dokumentaci dodané s vaším počítačem.
- 13 Klepnutím na Tisk vytisknete sestavu.
- 14 Klepnutím na Zrušit zavřete dialog Tisk bez uložení nastavení nebo vytisknutí sestavy.
- Plocha v pravé horní části dialogu Tisk slouží pro zobrazení náhledu stránky. Tento obrázek můžete použít pro zobrazení náhledu, jak stránky budou vypadat na výstupním zařízení.

Dialogové okno Tisk

V následujících tématech jsou popsány sekce dialogu Tisk.

Sekce Zařízení

Sekci **Zařízení** použijte pro úpravu nastavení týkajících se zařízení, včetně volby PPD a umístění stránky:

- Specifikujete-li PPD, pole Velikost papíru, Šířka a Výška se automaticky vyplní výchozími hodnotami získanými z PPD. Zvolíte-li PPD pro osvitovou jednotku, budou k dispozici rovněž pole Mezi stránkami a Od kraje filmu. Seznam dostupných PPD můžete přizpůsobit v rozevírací nabídce PPD v dialogu Správce PPD (nabídka Služby). Nemáte-li správné PPD, vyberte podobné, předem nastavené obecné PPD.
- Pro určení velikosti média používaného vaší tiskárnou vyberte velikost v rozevírací nabídce Velikost papíru.
- Chcete-li určit vlastní šířku a výšku média podporovaného tiskárnou, vyberte v rozevírací nabídce Velikost papíru položku Vlastní a zadejte hodnoty do polí Šířka a Výška. Při odesílání výstupu na osvitovou jednotku s kontinuálním podáváním nebo bezbubnovou osvitovou jednotku, použijte v poli Výška hodnotu Automaticky.
- Pro umístění dokumentu na zvolené výstupní médium vyberte možnost v rozevírací nabídce Poloha.
- Výchozí rozlišení pro zvolené PPD je automaticky zadáno do pole Rozlišení.
- Pouze pro osvitové jednotky: Zadáním hodnoty do pole Od kraje filmu určete vzdálenost levé hrany papíru od levé hrany role média.
- Pouze pro osvitové jednotky: Zadáním hodnoty do pole Mezi stránkami určete vzdálenost mezi stránkami sestavy při tisku stránek na roli.
- · Pro tisk obrazů stránek v negativu označte Negativní tisk.
- · Pro zobrazování chyb PostScriptu při výstupu označte Postscriptová chybová rutina.

Sekce Stránky

Sekci **Stránky** použijte pro určení orientace stránky, rozdělení stránky na části, převracení stránky a k tomu se vztahujících možností:

- Pro určení, zda se bude tisknout na výšku nebo na šířku, klepněte na přepínač Orientace (Na výšku nebo Na šířku).
- Chcete-li do výstupu přidat prázdné stránky, označte možnost Včetně prázdných stránek.
- Pro vytisknutí více stránek sestavy na jeden list papíru, při zmenšené velikosti, označte Miniatury.
- Pro svislé nebo vodorovné převracení výstupu vyberte možnost v rozevírací nabídce Převracení stránek.

Chcete-li tisknout velké sestavy po částech (dílech), vyberte možnost v rozevírací nabídce **Stránka po částech**. Aplikace na každý díl vytiskne značky a informace o umístění každé části, aby vám pomohla při jejich sestavování.

- Chcete-li umístěním počátku určit způsob, jakým je stránka rozdělena, vyberte Ručně.
- Chcete-li aplikaci nechat určit počet částí potřebných pro vytisknutí každé stránky dokumentu na základě velikosti sestavy, velikosti média, označení či neoznačení možnosti **Absolutní přesah** a

VÝSTUP

hodnoty v poli **Přesah**, zvolte **Automaticky**. Hodnotu zadanou do pole **Přesah** aplikace použije pro rozšíření stránky podle potřeby pro vytvoření jednoho dílu. Je-li označena možnost **Absolutní přesah**, aplikace pro rozšiřování stránky při vytváření dílu použije pouze hodnotu v poli **Přesah**. Není-li možnost **Absolutní přesah** označena, aplikace při vytváření dílu použije minimálně hodnotu v poli **Přesah**, ale podle potřeby může použít větší hodnotu. Chcete-li mít na výsledných sestavených dílech sestavu vystředěnu, nechte možnost **Absolutní přesah** neoznačenou.

Sekce Obrázky

Sekci Obrázky použijte pro nastavení způsobu tisku obrázků:

- Pro určení, jak budou obrázky tisknuty, vyberte možnost v rozevírací nabídce Výstup. Normální poskytuje výstup obrázků ve vysokém rozlišení s využitím dat ze zdrojových souborů obrázků. V nízkém rozlišení vytiskne obrázky v rozlišení pro obrazovku. Hrubý potlačí tisk obrázků a prolnutí a vytiskne rámeček s rámem a "X" uvnitř, podobně jako prázdný rámeček na obrazovce.
- V rozevírací nabídce Data vyberte formát tiskových dat. Přestože tisk dokumentů je mnohem rychlejší v binárním formátu, možnost ASCII je lépe přenositelná, protože to je standardní formát čitelný širokou řadou tiskáren a tiskových řadičů. Možnost Plně 8bitová kombinuje ASCII a binární formát do univerzálního a přenositelného formátu souboru.
- Pro vynucený přetisk všech černých elementů v importovaných obrázcích EPS (bez ohledu na nastavení přetisku v souboru EPS) označte **Přetisk černé v EPS**.
- Chcete-li tisknout 1bitové TIFF v plném rozlišení (nepřesahujícím rozlišení určené v seznamu sekce Zařízení), označte Výstup TIFF v plném rozlišení. Není-li možnost Výstup TIFF v plném rozlišení označena, obrázky větší než 1bitové budou podsamplovány na dvojnásobné nastavení rastru lpi (linek na palec).

Sekce Písma

V sekci **Písma** specifikujte, která písma budou obsažena ve výstupu. Upozorňujeme, že mnoho možností v této sekci je dostupných jen v případě, že tisknete na PostScriptovém výstupním zařízení.

- Pokud tisknete na výstupní zařízení PostScript level 3 nebo pozdější, nebo na zařízení, které používá PostScript 2 verze 2015 nebo novější, označte možnost Optimalizovat formáty písem.
- Pro načtení všech písem použitých v sestavě a všech systémových písem označte možnost Stáhnout písma sestavy. Chcete-li vybrat, která písma budou načtena, zrušte označení možnosti Stáhnout písma sestavy a označte možnost Zavést pro všechna písma, která chcete načíst. Zobrazení písem můžete upravit zvolením možnosti v rozevírací nabídce Ukázat.
- Chcete-li načíst všechna písma, která jsou vyžadována importovanými soubory PDF a EPS, označte možnost Stáhnout importovaná písma PDF/EPS.

Sekce Barva

Sekci Barva použijte pro nastavení výstupu barev.

 Chcete-li tisknout všechny barvy na jednu stránku, zvolte v rozevírací nabídce Vypsat položku Kompozitní. Jestliže chcete tisknout samostatné pláty pro jednotlivé barvy (pro tisk na vícebarevném tiskařském zařízení), zvolte v rozevírací nabídce Vypsat položku Výtažky. Další informace o kompozitním tisku, viz "*Tisk kompozitních barev*". Další informace o výtažkovém tisku, viz "*Tisk výtažků*".

- Pro nastavení výstupu pro výstupní zařízení vyberte položku v rozevírací nabídce Nastavení. Další informace o správě barev, viz "*Nastavení zdroje a nastavení výstupu*".
- Chcete-li určit výchozí tvar a frekvenci polotónových rastrů, použijte rozevírací nabídky Polotónové rastry a Frekvence. Možnost Tiskárna v rozevírací nabídce Polotónové rastry umožní, aby výstupní zařízení samo určilo všechna nastavení polotónů.
- Pro tisk pouze určitých plátů a pro nastavení možností polotónů pro jednotlivé pláty použijte ovládací prvky v seznamu plátů.

Sekce Značky

Sekci **Značky** použijte pro vložení ořezových značek, pasovacích značek a značek spadávky do výstupu. *Ořezové značky* jsou krátké svislé a vodorovné linky tisknuté mimo oříznutou velikost výsledné stránky a označují, kde se má stránka oříznout. *Pasovací značky* jsou symboly, které jsou použity pro přesné umístění plátů. *Značky spadávky* označují konec spadávky stránky.

- Chcete-li na všechny stránky umístit ořezové a pasovací značky, vyberte v rozevírací nabídce Značky možnost Na střed nebo Mimo osu.
- Pokud zvolíte Na střed nebo Mimo osu, zpřístupní se pole Šířka, Délka a Posuv. Hodnoty v polích Šířka a Délka určují šířku a délku ořezových značek. Hodnoty v poli Posuv určují vzdálenost ořezových značek od hrany stránky.
- Pro vložení značek označujících umístění spadávky zvolte možnost Přidat značky spadávky.

Sekce Vrstvy

V sekci Vrstvy určete, které vrstvy se použijí pro výstup a které vrstvy budou potlačeny.

Pouze dialog Tisk: Chcete-li použít nastavení v sekci Vrstvy na sestavu, označte možnost Použít do sestavy.

Sekce Spadávka

Sekci **Spadávka** použijte pro povolení spadávky (pro objekty zasahující mimo hranice stránky) při tisku. Nastavení spadávky se použije na všechny stránky v sestavě.

Pro vytvoření spadávky definováním přesahu spadávky za hranice stránek sestavy zvolte v rozevírací nabídce **Typ spadávky** položku **Symetricky** nebo **Asymetricky**.

- Pro vytvoření spadávky, která na každé straně bude přesahovat o stejnou vzdálenost, zvolte Symetricky a určete vzdálenost spadávky vyplněním pole Hodnota.
- Pro vytvoření spadávky s různými vzdálenostmi od jednotlivých okrajů stránky zvolte Asymetricky a specifikujte vzdálenosti spadávky zadáním hodnot do polí Nahoře, Dole, Vlevo a Vpravo.
- *Pouze Tisk a Výstup do PDF:* Pro rozšíření spadávky, aby obsáhla všechny objekty stránky přesahující za hranici stránky, zvolte **Objekty stránky**.
- *Pouze Tisk a Výstup do PDF:* Pro definování, zda budu objekty oříznuty na hraně spadávky nebo zda se povolí tisk celých objektů, označte **Oříznout podle spadávky**.

Sekce Spadávka je dostupná jen v případě, že je nainstalován doplněk Custom Bleeds.

Sekce Průhlednost

Sekci Průhlednost použijte pro určení, jak se při exportu bude zacházet s průhledností.

- Položka Vektorové obrázky umožňuje specifikovat rozlišení pro rastrování obrázků, které obsahují vektorová data, pokud jsou ve vztahu s průhledností. Obecně je správné zachovat tuto hodnotu vysokou, protože vektorové obrázky většinou obsahují ostré linky, které při nízkých rozlišeních vypadají roztřepeně. Toto pole rovněž nastavuje rozlišení renderování pro bitmapové rámy ve vztahu s průhledností.
- Položka **Prolnutí** umožňuje určit rozlišení pro prolnutí, pokud jsou ve vztahu s průhledností. Prolnutí lze typicky rasterizovat při relativně nízkém rozlišení, protože neobsahuje ostré hrany.
- Pole Vržené stíny umožňuje nastavit rozlišení pro rastrování vržených stínů. Tato hodnota je relativně nízká, pokud nevytvoříte vržené stíny s nulovou hodnotou v poli Rozostřit.

Zvolení nízkého rozlišení pro jedno nebo více těchto polí dokáže redukovat čas vyžadovaný pro vyrovnání a dokáže snížit dobu zpracování při odeslání sestavy na výstup.

Otočené nebo zkosené objekty, které jsou ve vztahu s průhledností, musí být před odesláním na RIP rasterizovány. Protože operace otočení a zkosení mají tendenci snižovat kvalitu obrázku, pokud jsou provedeny při nízkém rozlišení, QuarkXPress umí takové objekty převzorkovat ještě před otočením nebo zkosením, takže minimalizuje degradaci obrázku. Označte **Převzorkovat otočení**, chcete-li ručně nastavit převzorkování rozlišení pro otočené nebo zkosené objekty a obrázky, které jsou ve vztahu s průhledností. Pokud používáte hodnoty nízkého rozlišení a otočený nebo zkosený objekt se zdá být nehezký, označte toto pole a poté zadejte hodnotu do pole **Na**. Hodnota v poli **Na** by se měla nejméně rovnat nejvyšší hodnotě rozlišení z polí **Vektorové obrázky, Prolnutí** a **Vržené stíny**.

Pole **dpi pro obrázky menší než** určuje hodnotu, nad kterou otočené nebo zkosené obrázky nebudou převzorkovány. Účelem tohoto pole je zabránit zbytečnému převzorkování otočených nebo zkosených objektů, které se blíží hodnotě **Převzorkovat otočení na**. Standardně nastavte tuto hodnotu o 100dpi nižší než hodnotu **Převzorkovat otočení na**.

Chcete-li tisknout objekty bez braní hodnot jejich průhlednosti do úvahy, označte **Ignorovat vyrovnání průhlednosti**. Se všemi objekty bude zacházeno jako se 100% neprůhlednými, bez ohledu na použitou hodnotu průhlednosti. Vržené stíny a masky obrázků budou ignorovány. Tato možnost může být užitečná při řešení problémů s průhledností při výstupu.

Chcete-li nastavit rozlišení vyrovnané průhlednosti v importovaných PDF a Adobe Illustrator souborech, zadejte hodnotu do pole **Rozlišení vyrovnání**.

Vyrovnání rasterizuje plochu jen v případě, že tato plocha obsahuje rastrovaný prvek, například vržený stín, prolnutí, poloprůhledný obrázek nebo obrázek maskovaný alfa-kanálem. Vyrovnání nerasterizuje oblasti přímé barvy (bez hledu na to, zda jsou výsledkem složení poloprůhledných vrstev), pokud takové plochy nejsou překryty rastrovaným prvkem.

Sekce JDF

V sekci **JDF** určete, zda bude uložen soubor JDF ze struktury Job Jackets projektu. Pokud označíte **Výstupní JDF**, rozevírací nabídka **Včetně kontaktu Job Jacket** se stane dostupnou; vyberte kontakt ze zdrojů kontaktu ve struktuře Job Jacket projektu.

Sekce OPI

V sekci OPI můžete upravit nastavení pro rozhraní OPI (Open Prepress Interface).

- Pokud nepoužíváte OPI server, označte OPI aktivní.
- Označte S obrázky pro vložení obrázků TIFF nebo EPS do výstupu.

 Označte V nízkém rozlišení pro vložení obrázků TIFF použitých v sestavě v nízkém rozlišení a ne ve verzích ve vysokém rozlišení.

Pokud se pro soubor EPS nezdaří najít soubor ve vysokém rozlišení, nahradí se náhled na obrazovku.

Sekce OPI je dostupná jen v případě, že je nainstalován doplněk OPI.

Sekce Rozšířené

V sekci Rozšířené můžete nastavit úroveň jazyka PostScript pro výstupní zařízení.

Sekce Souhrn

V sekci Souhrn se zobrazí souhrn nastavení z jednotlivých sekcí.

Oblast náhledu stránky

Dialog **Tisk** (nabídka **Soubor**) sestav pro tisk poskytuje grafické zobrazení výstupní stránky nazývané *oblast náhledu stránky*. V oblasti náhledu stránky se nezobrazí skutečné objekty na stránkách sestavy; reprezentuje tvar a orientaci stránek relativně k cílovému médiu.

- Modrý obdélník představuje stránku sestavy.
- · Zelený obdélník představuje tisknutelnou plochu zvoleného média.
- Černý obdélník představuje plochu média, pokud je v rozevírací nabídce PPD (sekce Zařízení) zvoleno zařízení s podavačem archů.
- Šedá oblast okolo sestavy představuje spadávku, pokud je pomocí doplňku Custom Bleeds (sekce Spadávka) zvoleno nastavení spadávky.
- Pokud je velikost papíru včetně ořezových značek nebo spadávky větší než tisknutelná plocha tiskového média, červená plocha indikuje části sestavy, které jsou mimo tisknutelnou plochu a budou tedy oříznuty. Je-li v sekci Stránky zvolena pro tisk po stránkách možnost Automaticky, červená plocha se nezobrazí.
- "R" představuje otočení, kladné / záporné a převrácení.
- Šipka nalevo od grafického náhledu označuje směr podávání filmu nebo stránky.
- U grafického náhledu jsou dvě malé ikony. Ikona samostatných listů indikuje, že jste v rozevírací nabídce PPD (sekce Zařízení) vybrali výstupní zařízení s podavačem na jednotlivé archy, zatímco ikona role indikuje, že jste v rozevírací nabídce PPD vybrali zařízení s médiem podávaným z role. Ikona s otazníkem je tlačítko, po jehož stisknutí se zobrazí informace o barvách použitých v oblasti náhledu tisku.
- Jsou-li zapnuty pasovací značky (sekce Značky), budou v oblasti náhledu stránky rovněž zobrazeny.
- Je-li označena možnost Miniatury (sekce Stránky), zobrazí se náhled s miniaturami.

Tisk výtažků

Postup tisku výtažků:

- 1 Otevřete sekci Barva dialogu Tisk (nabídka Soubor).
- 2 V rozevírací nabídce Vypsat zvolte Výtažky.
- 3 Vyberte položku v rozevírací nabídce Nastavení:

- Možnost Výtažkové a přímé vytiskne pláty pro výtažkové a přímé barvy použité v sestavě.
- Možnost Převést na výtažkové převede všechny barvy v souboru na výtažkové barvy (pouze v době tisku).
- Možnost Výtažky v zařízení RIP vytiskne všechny pláty výtažkových a přímých barev a výstup je v kompozitním formátu. PostScriptový soubor k tisku však obsahuje výtažkové informace.

Možnost Výtažky v zařízení RIP musíte zvolit, pokud používáte zařízení PostScript level 3. Dále si uvědomte, že rozevírací nabídka Nastavení obsahuje rovněž všechna výstupní nastavení založená na výtažcích, která jsou uvedená v dialogu Výchozí nastavení pro výstup (Upravit > Nastavení výstupu).

- 4 Chcete-li specifikovat frekvenci rastru jinou než výchozí, zadejte hodnotu lpi (linek na palec) do pole Frekvence nebo vyberte možnost v rozevírací nabídce Frekvence.
- 5 V seznamu ve spodní části sekce Barva se zobrazí pláty použité v sestavě a výchozí nastavení pro Polotón, Frekvence, Úhel a Tvar bodu. Obecně lze říci, že výchozí nastavení plátů poskytnou správné výsledky tisku. Tyto hodnoty však můžete upravit pro své konkrétní účely. Pomlčka ve sloupci indikuje, že položku sloupce nelze upravit.
- Zrušte značky ve sloupci Tisk pro zrušení tisku jednotlivých plátů nebo zvolte plát a v rozevírací nabídce sloupce Tisk vyberte Ne.
- Ve sloupci Plát jsou uvedeny přímé a výtažkové barvy v dokumentu, pokud v rozevírací nabídce
 Vypsat zvolíte Výtažky. Rozevírací nabídka Nastavení v horní části sekce Barva určuje, které pláty budou zobrazeny.
- Rozevírací nabídka Polotónové rastry umožňuje přiřadit přímým barvám různé úhly rastru. Výchozí hodnoty rastru pro přímé barvy jsou specifikovány v rozevírací nabídce Polotón v dialogu Upravit barvy (Upravit > Barvy > Nová).
- Ve sloupci Frekvence jsou uvedeny frekvence rastru. Jedná se o hodnotu lpi (linek na palec), která bude aplikována na jednotlivé barevné pláty. Nechcete-li použít výchozí hodnotu pro plát, zvolte v rozevírací nabídce Frekvence položku Ostatní pro zobrazení dialogu Frekvence/Ostatní.
- Ve sloupci Úhel jsou uvedeny úhly rastru pro jednotlivé barevné pláty. Nechcete-li použít výchozí hodnotu, zvolte v rozevírací nabídce Úhel položku Ostatní pro zobrazení dialogu Úhel/Ostatní.
- Chcete-li specifikovat jiné tvary bodů v tiskových rastrech, vyberte možnost v rozevírací nabídce sloupce **Tvar bodu**.

Tisk kompozitních barev

Postup tisku výstupu v kompozitních barvách (jako protiklad k tisku výtažků):

- 1 Otevřete sekci Barva dialogu Tisk (nabídka Soubor).
- 2 V rozevírací nabídce Vypsat zvolte Kompozitní.
- 3 Vyberte položku v rozevírací nabídce Nastavení:
- Stupně šedi
- Barevná CMYK
- Barevná RGB
- Kompozitní CMYK a přímá barva (tiskne kompozitní PostScript pro zařízení, které podporuje výtažky In-RIP)
- Neměnit (popisuje barevné objekty pomocí jejich zdrojového barevného prostoru pro výstup na PostScriptové kompozitní barevné zařízení)
- Rozevírací nabídka Nastavení obsahuje rovněž všechna výstupní nastavení založená na výtažcích, která jsou uvedená v dialogu Výchozí nastavení pro výstup (Upravit > Nastavení výstupu).
- 4 V rozevírací nabídce Polotónové rastry vyberte Konvenční nebo Tiskárna. Možnost Konvenční použije hodnoty polotónových rastrů spočítané programem QuarkXPress. Možnost Tiskárna použije hodnoty polotónových rastrů poskytnuté zvolenou tiskárnou; v takovém případě QuarkXPress neodesílá informace o polotónových rastrech.
- 5 Chcete-li specifikovat frekvenci rastru jinou než výchozí, zadejte hodnotu lpi (linek na palec) do pole Frekvence nebo vyberte možnost v rozevírací nabídce Frekvence.

Exportování sestav

Pomocí příkazů Export, Tisk a dalších můžete vytvářet výstupní soubory v těchto formátech:

- PostScript (PS)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Portable Document Format (PDF), s nebo bez ověření PDF/X
- HyperText Markup Language (HTML)
- Extensible HyperText Markup Language (XHTML)
- Extensible Markup Language (XML)
- Extensible Stylesheet Language (XSL)
- Extensible Stylesheet Language Translator (XSLT)

Pro přístup k možnostem exportu zvolte Soubor > Export nebo klepněte na tlačítko Export 🌄

Typ aktivní sestavy určí možnosti exportu z programu QuarkXPress. Je-li například otevřena sestava pro tisk, není příkaz pro export sestavy pro web do formátu HTML (**Soubor > Export > HTML**) dostupný.

Exportování sestavy do formátu EPS

Pokud exportujete sestavu do souboru EPS (Encapsulated PostScript), můžete specifikovat název souboru a úložiště a dále nastavit různé parametry exportu EPS (přes vlastní nastavení nebo výstupní styl EPS). Postup použití základních ovládacích prvků exportu EPS:

- 1 Zvolte Soubor > Export > Stránku do EPS. Otevře se dialog Stránku do EPS.
- 2 Do pole Stránky zadejte rozsah stránek.
- 3 Pro použití existujícího výstupního stylu vyberte možnost v rozevírací nabídce Styl EPS.
- 4 Chcete-li upravit nastavení výstupu, klepněte na **Možnosti**. Pro nastavení formátu exportovaného souboru použijte sekce ve výsledném dialogu.

- Pro použití výstupního stylu EPS vyberte možnost v rozevírací nabídce **Styl EPS**. Pro vytvoření výstupního stylu EPS z aktuálně nastavených hodnot zvolte **Nový styl výstupu EPS**.
- V rozevírací nabídce Formát vyberte formát souboru EPS.
- Sekci Obecné použijte pro nastavení měřítka souboru EPS, formátu náhledu souboru EPS, zda v souboru EPS pokládat bílá místa na stránkách za průhledná nebo neprůhledná a zda tisknout soubor EPS jako arch.
- V sekci **Barva** vyberte nastavení výstupu pro soubor EPS a zvolte, které pláty se do výstupu mají zahrnout.
- V sekci Písma určete písma, která se mají vložit do exportovaného souboru EPS.
- V sekci Značky určete polohu, šířku a délku pasovacích značek v souboru EPS.
- V sekci Spadávka určete symetrický nebo asymetrický typ spadávky a určete vzdálenost spadávky okolo souboru EPS.
- V sekci **Průhlednost** zapněte nebo vypněte průhlednost a nastavte rozlišení vyrovnaných objektů v souboru EPS.
- Sekci **OPI** použijte pro nastavení možností pro zahrnutí originálních obrázků ve vysokém rozlišení do souboru EPS a pro samostatné upravování možností TIFF a EPS.
- V sekci JDF určete, zda společně se souborem EPS má být vytvořen soubor JDF (Job Definition Format). Tato možnost může být užitečná, pokud používáte Job Jackets v pracovním procesu JDF.
- Sekci Rozšířené použijte pro zvolení, zda se EPS drží PostScript Level 2 nebo PostScript Level 3.
- 5 Klepněte na **OK**. (Pro uložení aktuálních nastavení bez vytvoření souboru EPS klepněte na **Uložit nastavení**.)
- 6 Klepněte na Uložit.

Exportování sestavy do formátu PDF

Postup exportu aktivní sestavy do formátu PDF:

- 1 Zvolte Soubor > Export > Sestava do PDF. Otevře se dialogové okno Exportovat jako PDF.
- 2 Do pole Stránky zadejte rozsah stránek.
- 3 Pro použití existujícího výstupního stylu vyberte možnost v rozevírací nabídce Styl PDF.
- 4 Chcete-li upravit nastavení výstupu, klepněte na **Možnosti**. Pro nastavení formátu exportovaného souboru použijte sekce ve výsledném dialogu.
- Pro použití výstupního stylu PDF vyberte možnost v rozevírací nabídce **Styl PDF**. Pro vytvoření výstupního stylu PDF z aktuálně nastavených hodnot zvolte **Nový styl výstupu PDF**.
- Pro použití ověřování PDF/X vyberte možnost v rozevírací nabídce Ověření. Mezi dostupné možnosti patří PDF/X 1a a PDF/X 3. Upozorňujeme, že ověření PDF/X 1a povoluje pouze CMYK a přímé barvy, zatímco PDF/X 3 povoluje použití barev a obrázků, které používají jiné barevné prostory, vedle barevných profilů ICC (které jsou definovány v nastavení zdroje a výstupu pro správu barev).
- V sekci **Barva** určete, zda budete vytvářet kompozitní výstup nebo výtažky, zvolte nastavení výstupu pro soubor PDF a zvolte pláty, které budou obsaženy ve výstupu.
- V sekci Komprese určete možnosti komprese pro různé typy obrázků v souboru PDF.

- V sekci Stránky nastavte, zda budou exportovány archy, zda budou exportovány všechny stránky jako samostatné soubory PDF, zda budou vynechány prázdné stránky a zda se přidá miniatura souboru PDF.
- V sekci Značky určete polohu, šířku a délku pasovacích značek v souboru PDF.
- V sekci Hypertextový odkaz určete způsob exportu linek a seznamů ze sestavy a vzhled hypertextových odkazů v PDF. Tuto sekci můžete použít rovněž pro určení výchozí velikosti zobrazení souboru PDF.
- Sekci Metadata použijte pro vložení podrobností, které se zobrazí v kartě Popis dialogu Vlastnosti dokumentu v aplikaci Adobe Acrobat Reader.
- V sekci Písma určete písma, která se mají vložit do exportovaného souboru PDF.
- V sekci Spadávka nastavte způsob provedení spadávky v souboru PDF.
- V sekci Vrstvy určete vrstvy sestavy QuarkXPressu, které budou obsaženy jako vrstvy v PDF souboru.
- V sekci Průhlednost určete, jak se vyrovnají průhledné objekty. Chcete-li vypnout vyrovnání a zachovat průhlednosti i v exportovaném PDF, klepněte na Exportovat průhlednost přirozeně. Chcete-li objekty odeslat na výstup bez braní hodnot jejich průhlednosti do úvahy, označte Ignorovat průhlednost. Chcete-li zapnout vyrovnání, klepněte na Vyrovnat průhlednost.

Je-li vyrovnání zapnuté, můžete určit rozlišení pro rastrové obrázky, které obsahují vektorová data ve vztahu k průhlednosti. Z tohoto důvodu klepněte na rozevírací nabídku **Vektorové obrázky** a vyberte nebo zadejte hodnotu dpi. Tento ovládací prvek se použije pouze v případě, že je vyrovnání zapnuté.

Chcete-li určit rozlišení pro prolnutí (bez ohledu na to, zda je zapnuto vyrovnání), klepněte na rozevírací nabídku **Prolnutí** a vyberte nebo zadejte hodnotu dpi. Chcete-li určit rozlišení pro rastrování vržených stínů (bez ohledu na to, zda je zapnuto vyrovnání), klepněte na rozevírací nabídku **Vržené** stíny a vyberte nebo zadejte hodnotu dpi.

Chcete-li určit rozlišení pro otočené nebo zkosené objekty, je-li vyrovnání zapnuté, označte položku **Převzorkovat otočení** a zadejte hodnotu do pole **Na**. Hodnota v poli **Na** by se měla nejméně rovnat nejvyšší hodnotě rozlišení z polí **Vektorové obrázky**, **Prolnutí** a **Vržené stíny**.

Chcete-li nastavit rozlišení vyrovnané průhlednosti v importovaných PDF a Adobe Illustrator souborech, zadejte hodnotu do pole **Rozlišení vyrovnání**.

- Položka Exportovat průhlednost přirozeně není dostupná, pokud v rozevírací nabídce Ověření zvolíte PDF/X–1a: 2001 nebo PDF/X–3: 2002. Tato funkce rovněž není dostupná, pokud v sekci Barva v rozevírací nabídce Vypsat zvolíte Výtažky.
 - V sekci OPI určete možnosti pro zahrnutí originálních obrázků ve vysokém rozlišení do souboru PDF (není použitelné, pokud v rozevírací nabídce Ověření zvolíte PDF/X 1a nebo PDF/X 3).
 - V sekci JDF určete, zda společně se souborem PDF má být vytvořen soubor JDF (Job Definition Format). Tato možnost může být užitečná, pokud používáte Job Jackets v pracovním procesu JDF.
 - V sekci Souhrn uvidíte souhrn zvolených možností exportu PDF.
- 5 Klepněte na OK. (Pro uložení aktuálních nastavení bez vytvoření souboru PDF klepněte na Uložit nastavení.)

- 6 Klepněte na Uložit.
- Pokud používáte program pro vytváření souborů PDF od jiné společnosti a chcete vytvořit PostScriptový soubor, změňte své nastavení v sekci PDF dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit). Další informace, viz "*Předvolby — Aplikace — PDF*".

Vytvoření PostScriptového souboru

Pro vytvoření PostScriptového souboru ze sestavy otevřete sekci **PDF** dialogu **Předvolby** (**QuarkXPress/Upravit > Předvolby**) a označte **Uložit do PS souboru pro pozdější zpracování**. Zvolíte-li **Soubor > Export > Sestava do PDF**, QuarkXPress místo vytvoření souboru PDF vygeneruje PostScriptový soubor, pro který zadáte název a úložiště.

Použití funkce Sbalit

Postup použití funkce Sbalit:

- 1 Otevřete sekci Písma dialogu Použití (nabídka Služby) a přesvědčte se, že jsou všechna písma k dispozici. Poté přepněte do sekce Obrázky dialogu Použití a ověřte, že všechny importované obrázky jsou připojeny k dokumentu a že je u nich zobrazen stav OK.
- 2 Zvolte Soubor > Sbalit. Otevře se dialogové okno Sbalit.
- 3 Otevřete kartu Zobrazení. Pokud používáte tuto funkci, automaticky je generována zpráva. Chcete-li pouze generovat zprávu, označte v kartě Sbalit možnost Jen zpráva. Pokud necháte tuto možnost neoznačenou, můžete označit jednu nebo dvě další možnosti:
- Možnost Sestava zkopíruje soubor sestavy do specifikované cílové složky.
- Možnost Propojené obrázky zkopíruje soubory importovaných obrázků, které musí zůstat propojeny
 k dokumentu pro výstup ve vysokém rozlišení. Při této operaci QuarkXPress aktualizuje cestu ke
 každému sbíranému obrázku, aby odpovídala novému umístění souboru ve složce "Obrázky" v cílové
 složce.
- Možnost Profily barev zkopíruje všechny ICC (International Color Consortium) profily přiřazené k dokumentu nebo importovaným obrázkům.
- Pouze Mac OS: Možnost Písma obrazovky zkopíruje všechna obrazovková písma požadovaná pro zobrazení dokumentu.
- Pouze Mac OS: Možnost Písma tiskárny zkopíruje všechna písma tiskárny požadovaná pro tisk dokumentu.
- Pouze Windows: Možnost Písma tiskárny zkopíruje všechna písma požadovaná pro tisk dokumentu.
- V Mac OS jsou písma TrueType použita jako písma pro obrazovku i písma pro tiskárnu. Pokud váš dokument používá pouze písma TrueType, QuarkXPress je zkopíruje, pokud označíte možnost Písma obrazovky nebo možnost Písma tiskárny. Používá-li váš dokument kombinaci písem TrueType a Type 1 nebo používá pouze písma Type 1, označte obě možnosti Písma obrazovky a Písma tiskárny, aby se zajistilo, že písma Type 1 budou zkopírována úplně.

- 4 Na kartě **Vista** označte možnost **Varianty vykreslení obrázku**, aby se použily obrázkové efekty před zkopírováním obrázků. Není-li tento rámeček označen, obrázky budou zkopírovány v původní podobě, bez použití obrázkových efektů.
- 5 Klepněte na Uložit.
- Vyberete-li sbalení písem, QuarkXPress rovněž zkopíruje písma z importovaných souborů EPS, pokud jsou tato písma aktivní ve vašem počítači.

Práce s výstupními styly

Výstupní styly umožňují uložit nastavení výstupu pro tisk a formáty PDF a EPS. Výstupní styly můžete využít, pokud použijete příkazy **Soubor > Tisk**, **Soubor > Export > Stránku do EPS** a **Soubor > Sestava > Exportovat jako PDF**. QuarkXPress obsahuje výchozí nastavení pro možnosti výstupu, které mohou sloužit jako základ pro jejich přizpůsobení podle vašich potřeb. Nebo můžete vytvořit výstupní styly zcela od začátku.

Postup vytvoření výstupního stylu:

1 Zvolte Upravit > Výstupní styly. Otevře se dialogové okno Výstupní styly.

Výstupní styly	×
Ukázat: Všechny Výstupní styly 💙	
Výchozí EPS Výstupní styl	<u>^</u>
Výchozí PDF Výstupní styl	
Výchozi Tisk Výstupni styl Obyznavika – Níská kvalita Jaíská vasližení	
Obrazovka - Střední kvalita/nízké rozlišení	
Osvit - Vysoká kvalita/vysoké rozlišení	~
Název stylu: Výchozí EPS Výstupní styl Výstupní médium: EPS	~
<u>N</u> ový ▼ Upravit Kopie S	mazat
Import Export Uložit	Zrušit

Dialog **Výstupní styly** použijte pro vytvoření, importování, exportování, upravení a odstranění výstupních stylů.

- 2 Vyberte položku v rozevírací nabídce Nový.
- 3 Do pole Název zadejte název stylu.
- 4 V sekcích specifikujte nastavení. Další informace o možnostech EPS, viz "*Exportování sestavy do formátu EPS*". Další informace o možnostech PDF, viz "*Exportování sestavy do formátu PDF*".
- 5 Klepněte na OK.
- 6 Klepněte na Uložit.

Práce se soutiskem

Soutisk se pokouší kompenzovat nepřesnosti v pasování barevných plátů tím, že rozšíří plochy se světlejšími barvami, aby překrývaly tmavší plochy. QuarkXPress umožňuje vytvářet soutisky automaticky určením výchozích předvoleb aplikace a nastavením soutisku v dokumentu. Své soutisky můžete dále přizpůsobit nastavením hodnot soutisku pro jednotlivé barvy ve vztahu k ostatním barvám. Můžete rovněž přizpůsobit soutisk pro specifické objekty v sestavě.

Seznámení se soutiskem

V programu QuarkXPress můžete soutisk specifikovat tak, že určíte způsob soutisku *barvy objektu* proti *barvě pozadí*. Barva objektu je barva použitá na libovolný objekt (například text nebo rámeček), který je umístěn před jinou barvou. Barva pozadí je barva použitá na libovolný objekt (například text nebo rámeček), který je umístěn za barvou objektu. Pokud se na tisknuté stránce setká barva objektu s barvou pozadí, určí se směr soutisku podle relativní *svítivosti* (světlosti nebo jasu) barev.

K soutisku barvy objektu s barvou pozadí může dojít čtyřmi způsoby:

- Přetisk: Pokud se barva objektu vytiskne přímo na povrch barvy pozadí.
- Vykrojit: Pokud barva objektu vykrojí svůj přesný tvar v barvě pozadí.
- Roztáhnout: Pokud je plocha světlejší barvy objektu o trochu zvětšena, takže tvar objektu překrývá tmavější barvu pozadí.
- *Potlačení*: Pokud je plocha tmavší barvy objektu trochu zmenšena, takže tento tvar barvy pozadí překrývá barvu objektu.

Hodnoty soutisku jsou v programu QuarkXPress určeny jedním ze tří nastavení:

- Výchozí soutisk je výchozí metoda, kterou QuarkXPress používá pro automatický soutisk barev různých odstínů a sytostí, na základě relativní svítivosti barvy objektu a pozadí. Sekci Soutisk dialogu Předvolby (QuarkXPress/Upravit > Předvolby) použijte pro vložení výchozích předvoleb pro QuarkXPress a pro samostatné sestavy QuarkXPress (nastavení soutisku specifická pro sestavu).
- Soutisk specifický pro barvu je soutisk, který je specifikován pro každou barvu objektu relativně ke každé barvě pozadí. Určením hodnot Přetisk, Vykrojit, Auto množství (+) pro rozražení, Auto množství (-) pro potlačení nebo Vlastní v dialogu Nastavení soutisku (Upravit > Barvy > Soutisk), můžete upravit soutisk pro každou barvu ve vaší paletě Barvy (nabídka Okno).
- Soutisk specifický pro objekt je soutisk, který definujete pro každý objekt v paletě Soutisk (nabídka Okno).
- Předvolby specifické pro dokument potlačí výchozí předvolby; předvolby specifické pro barvy potlačí všechny výchozí předvolby; předvolby specifické pro objekt potlačí všechny ostatní předvolby soutisku.
- Pokud tisknete kompozitně (bez výtažků) nebo tisknete na laserové tiskárně, specifikování hodnot soutisku nebude mít na váš výstup žádný efekt.
- Zadávané hodnoty soutisku by měly být určeny druhem tisku a papíru, velikostí archu, inkoustů a rastrem (lpi), které budou použity pro vytvoření vaší úlohy. Pro získání nejlepších výsledků použijte metodu a hodnoty soutisku podle doporučení obsluhy vašeho koncového tiskařského zařízení.

Soutisk obrázků EPS

Nastavení soutisku (přetisky a vykrojení) v importovaných souborech EPS jsou brána do úvahy, pokud takovéto obrázky umístíte před ostatní objekty programu QuarkXPress.

Příkazy, které použijete pro vytvoření přetisknutých tahů soutisku, se budou lišit mezi jednotlivými aplikacemi pro úpravy ilustrací. Informace o vytváření tahů a přetisků najdete v dokumentaci vaší aplikace pro úpravu ilustrací.

Vytvoření a použití syté černé barvy

Autoři tiskovin a designu často používají *sytou černou* pro vytvoření hlubší, tmavější černé, aby dosáhli pravidelného, velmi tmavého zabarvení velkých ploch pokrytých inkoustem. Standardní sytá černá barva se skládá ze 100% výtažkové černé položené přes určité procento kombinace výtažkových barev.

Protože je tvořena více než jednou přímou barvou, hrozí nebezpečí nesprávného pasování syté černé při tisku. V důsledku toho QuarkXPress soutisk pro sytou černou zpracovává jiným způsobem. Pokud se barva objektu rozestře do pozadí se sytou černou barvou, všechny výtažkové barvy kromě výtažkové černé se rozestřou podle hodnoty určené v poli **Auto množství** (sekce **Upravit > Předvolby > Soutisk**). Pokud je sytá černá barva objektu potlačena barvou pozadí, pak všechny výtažkové barvy mimo výtažkové černé jsou potlačeny. Tento speciální proces soutisku je použit, aby výtažkové barvy na pozadí neprosvítaly v případě nepřesného pasování.

- QuarkXPress použije soutisk syté černé jen v případě, že procento výtažkové černé v syté černé je větší nebo rovno procentu zadanému do pole Limit přetisku (sekce Upravit > Předvolby > Soutisk).
- QuarkXPress použije proces soutisku syté černé barvy jen v případě, že je na sytou černou barvu použita 100% sytost.

Seznámení s vyrovnáním a problémy produkce

Protože PostScript nepracuje s konceptem průhlednosti, proces *vyrovnání* simuluje průhlednost upravením prvků stránky, jehož výsledkem je vytvoření požadovaného návrhu. K vyrovnání dojde pouze při tisku — když jsou objekty zaváděny do tiskového zařízení — takže vaše sestavy QuarkXPress nebudou ve skutečnosti nikdy změněny. V programu QuarkXPress probíhá operace vyrovnání následujícím způsobem.

Nejprve jsou dekomponovány rámečky, jsou rozpoznány průhledné prvky a rozdělí se vztahy mezi nespojitými tvary (včetně obrysů textu). Oblasti, které nemusí být rastrovány, jsou vyplněny novou barvou, která je vytvořena sloučením existujících barev. (Prázdné plochy a plochy s 0% krytím nemusí být vyrovnány, pokud ovšem nejsou použity pro prolnutí a obrázky.)

Výsledkem oblastí, které musí být rastrovány, jsou ořezové cesty. (Poloprůhledné obrázky, vržené stíny, poloprůhledná prolnutí a poloprůhledné objekty překrývající prvky stránky musí být rastrovány.)

Nastavení v sekci **Průhlednost** dialogu **Tisk** (nabídka **Soubor**) určuje výstupní rozlišení prvků stránky, které jsou rastrovány z důvodu průhledných efektů nebo vržených stínů. Další informace, viz "*Sekce Průhlednost*".

Obecně: při práci s průhledností není nutné používat soutisk. Pokud dojde k soutisku, přetisky neprůhledných objektů jsou odvozeny od cest vytvořených při dekompozici; nastavení hodnot

VÝSTUP

roztažení a potlačení při soutisku jsou pro průhledné objekty ignorovány. Všechny ostatní objekty vytvořené při dekompozici jsou nastaveny na vykrojení a při separacích podle na hostitele jsou odeslány přes výchozí nastavení programu QuarkXPress.

Všechny průhledné prvky stránky při výstupu do PDF vždy vyrovnány.

Spolupráce a použití jednoho zdroje

Funkci synchronizace můžete použít pro snadné vytvoření balíku informací určených k distribuci v různých formátech a různými kanály. Kromě přizpůsobení návrhu podle média — tisk, web nebo interaktivní — můžete rovněž vytvářet projekty, které obsahují několik velikostí sestav. Nejlépe si usnadníte svou práci automatickou synchronizací vašeho obsahu mezi všemi druhy sestav.

Práce se sdíleným obsahem

Pokud jste již pracovali na projektu, ve kterém musí být zachován stejný obsah na několika různých místech, tak víte, že je s tím spojen určitý stupeň nebezpečí. Co se stane, když se aktualizuje tisková verze dokumentu, ale verze pro web ne? Pro řešení tohoto problému obsahuje QuarkXPress funkci *sdílený obsah*. Tato funkce umožňuje propojit obsah, který je použit na různých místech souboru projektu. Pokud se změní jeden výskyt obsahu, ostatní kopie jsou okamžitě a automaticky aktualizovány, aby se na nich tyto změny rovněž projevily.

Pro většinu synchronizovaných objektů QuarkXPress udržuje hlavní verzi v neviditelné součásti souboru projektu, která se nazývá *knihovna sdíleného obsahu*. Pokud provedete změnu v jakémkoli synchronizovaném objektu v sestavě, tato změna se zapíše do hlavní verze v knihovně sdíleného obsahu a QuarkXPress automaticky aktualizuje všechny synchronizované kopie tohoto objektu v projektu, takže se změna projeví i v nich. Takže pokud aktualizujete objekt A, objekt B bude automaticky aktualizován přes hlavní objekt v knihovně sdíleného obsahu — a pokud aktualizujete objekt B, objekt A bude aktualizován stejným způsobem.

Knihovna sdíleného obsahu může obsahovat obrázky, rámečky, linky, formátovaný a neformátovaný text, řetězy textových rámečků, skupiny a Composition Zones. Pokud přidáte cokoli do knihovny sdíleného obsahu, můžete určit, které aspekty tohoto obsahu nebo objektu mají být *synchronizovány* (udržovány stejné na všech výskytech) a které mají být *nesynchronizovány*.



Knihovna sdíleného obsahu obsahuje text, obrázky, linky, Composition Zones a objekty, které je možné použít v různých sestavách projektu. Pokud změníte libovolný výskyt objektu knihovny sdíleného obsahu, všechny výskyty ve všech sestavách jsou automaticky aktualizovány, protože jsou propojeny s hlavní verzí uchovávanou v knihovně sdíleného obsahu.

Objekty v knihovně sdíleného obsahu jsou zobrazeny v paletě **Sdílený obsah**. Z této palety můžete duplikovat a synchronizovat tento obsah mezi různými sestavami, viz ukázka nahoře.



Paleta **Sdílený obsah** umožňuje přístup k objektům, které jsou v knihovně sdíleného obsahu. Zde "Sestava pro tisk 1" používá "Obrázkový rámeček Top Story" a obrázek v něm, ale "Sestava pro web" používá pouze samotný obrázek (ve větším obrázkovém rámečku). Pokud se obrázek změní v některé ze sestav, obě sestavy se automaticky aktualizují.

Informace o přidání různých typů sestav do jednoho projektu, viz "Projekty a sestavy".

Sdílení a synchronizování obsahu

Postup sdílení a synchronizování rámečků, linek, skupin a obsahu:

- 1 Otevřete paletu Sdílený obsah (nabídka Okno).
- 2 Vyberte objekty, které chcete synchronizovat.
- ³ V paletě Sdílený obsah klepněte na Přidat objekt ⁴. Je-li zvolen jeden objekt, otevře se dialogové okno Vlastnosti sdíleného objektu. Je-li zvoleno více objektů, otevře se dialogové okno Sdílet více objektů.

lastnost	i sdíleného objektu
Název :	Textový objekt2
5	Synchronizovat vlastnosti rámečku
	Synchronizovat obsah
	⊙ Obsah a styly ○ Pouze obsah
	Budiž Zrušit

Dialog Vlastnosti sdíleného objektu použijte pro sdílení a synchronizaci jednotlivých objektů.

azev X	Objekt obrázku	Sharing Properties Synchronizovat vlastnost	Stranka 1
	Obrazek	Pouze obsah	
T A	Textový objekt Aa Řetěz	✓ Obsah a styly at vlastnost	1
		Obsah a styly 🗘 🗘	
Com	position Zone)	1
Tento	dialog již příště nezo	bbrazovat	

Dialog Sdílet více objektů použijte pro sdílení a synchronizaci více objektů.

Je-li označena položka Automaticky ukázat zvolené objekty v sestavě, můžete přejít k objektu klepnutím na jeho název v seznamu.

U sdílených linek je možné synchronizovat pouze vlastnosti.

- 4 Chcete-li sdílet vlastnosti zvoleného objektu, označte pro daný objekt **Synchronizovat atributy** rámečku.
- 5 Pro sdílení textu nebo obrázku ve zvoleném objektu označte pro tento rámeček **Synchronizovat obsah**. Pro sdílení textu nebo obrázku i s jeho formátování zvolte **Obsah a atributy**. Pro sdílení

pouze textu nebo obrázku zvolte **Pouze obsah**. Více o možnostech rámečku a obsahu, viz "*Seznámení s možnostmi synchronizace*".

6 Klepnutím na OK přidáte zvolené objekty do palety Sdílený obsah.



Paleta Sdílený obsah umožňuje přístup k objektům a obsahu v knihovně sdíleného obsahu.

Seznámení s možnostmi synchronizace

Přidáte-li objekty a obsah do palety **Sdílený obsah**, můžete vybrat různé možnosti synchronizace v dialogu **Vlastnosti sdíleného objektu**.

- Pro synchronizování obsahu zvoleného textového rámečku, textové cesty nebo obrázkového rámečku bez synchronizace vlastního rámečku nebo cesty zrušte označení u položky Synchronizovat vlastnosti rámečku a označte položku Synchronizovat obsah. Takto synchronizovaný text musí být přetažen do textového rámečku nebo cesty a takto synchronizované obrázky musí být přetaženy do obrázkových rámečků.
- Můžete synchronizovat text nebo obrázky a vlastnosti jejich obsahu (například formátování textu a změna velikosti, otočení a efekty u obrázků) označením položky Obsah a atributy.
- Můžete synchronizovat text nebo obrázky a přitom umožnit ponechání místních úprav vlastností zvolením Pouze obsah. Pokud to nastavíte takto, text nebo obrázek je možné formátovat různě v různých částech projektu. Ale pokud upravíte text nebo obrázek na jenom místě, tato změna se projeví ve všech výskytech.
- Chcete-li synchronizovat textový rámeček, textovou cestu nebo obrázkový rámeček a jejich vlastnosti bez synchronizování jejich obsahu, označte Synchronizovat vlastnosti rámečku a zrušte označení u Synchronizovat obsah. Předpokládejme například, že toto provedete s textovým nebo obrázkovým rámečkem a poté vytáhnete dvě kopie rámečku. Pokud poté u jednoho rámečku změníte velikost a přidáte rám, druhý rámeček automaticky změní velikost a přibude mu rám. Do každého rámečku však můžete importovat různý obsah.

Pro synchronizování vlastností objektu, obsahu a vlastností obsahu označte **Synchronizovat vlastnosti rámečku** a **Synchronizovat obsah** a označte **Obsah a atributy**. Pokud takto synchronizujete dva rámečky, veškeré změny provedené v jednom se automaticky projeví ve druhém, včetně změn provedených ve velikosti rámečku, obsahu a formátování.

Umístění synchronizovaného objektu

Postup umístění synchronizovaného objektu nebo skupiny:

- 1 Vyberte cílovou položku na paletě Sdílený obsah.
- 2 Přetáhněte položku z palety Sdílený obsah na stránku.

Umístění synchronizovaného obsahu

Postup umístění synchronizovaného obsahu:

- 1 Vyberte textový rámeček, textovou cestu nebo obrázkový rámeček.
- 2 Vyberte položku textového nebo obrázkového obsahu v paletě Sdílený obsah a klepněte na Vložit. Všimněte si, že se úchyty objektu změní na symboly synchronizace. Můžete rovněž přetáhnout textovou nebo obrázkovou položku z palety Sdílený obsah do aktivního textového rámečku, textové cesty nebo obrázkového rámečku.

Můžete rovněž přetáhnout textovou nebo obrázkovou položku z palety **Sdílený obsah** do aktivního textového rámečku, textové cesty nebo obrázkového rámečku.

Importování obsahu do knihovny sdíleného obsahu

Kromě importování textu nebo obrázků do textových či obrázkových rámečků můžete použít dvě metody pro importování obsahu přímo do palety **Sdílený obsah**.

Postup importu obsahu pomocí dialogu Nastavení spolupráce:

1 Při aktivním projektu zvolte Soubor > Nastavení spolupráce. V kartě Obsah dialogu Nastavení spolupráce a na paletě Sdílený obsah se zobrazí sdílený obsah.

b Jackets Propojene	é sestavy Sdílené sestavy Obsa	ah Aktualizace	
Ukázat: Všechny	*		
Název	Název souboru	Druh	
Top Story	Vložený	TXT	~
Masthead names	Vložený	TXT	1
Top Story Picture	wood_lacav.jpg.jpg	JPEG	
			2
Importovat text	Importovat obrázek		Odstranit

Karta Obsah dialogu Nastavení spolupráce

- 2 Klepnutím na Importovat text otevřete dialogové okno Importovat text. Zvolte textový soubor a klepněte na Otevřít. Ovládací prvky dialogu Vlastnosti sdíleného objektu použijte pro určení způsobu sdílení obsahu a vlastností.
- 3 Klepnutím na Importovat obrázek otevřete dialogové okno Importovat obrázek. Zvolte obrázkový soubor a klepněte na Otevřít. Ovládací prvky dialogu Vlastnosti sdíleného objektu použijte pro určení způsobu sdílení obsahu a vlastností.

Obsah můžete importovat rovněž tlačítkem **Import** a paletě **Sdílený obsah**. Toto tlačítko je však dostupné jen v případě, že jste v paletě **Sdílený obsah** zvolili ikonu textového obsahu A nebo

ikonu obrázkového obsahu **S**. Upozorňujeme, že text importovaný tímto způsobem je vsazen do souboru projektu; není zachován odkaz ke zdrojovému textovému souboru. Obrázky importované tímto způsobem je však možné vidět a aktualizovat v sekci **Obrázky** dialogu **Použití**.

Práce s Composition Zones

Následující témata ukazují, jak Composition Zones dokáží urychlit existující pracovní postupy díky tomu, že umožní členům týmu pracovat na stejném projektu QuarkXPress současně.

Seznámení s Composition Zones

Objekt Composition Zones je sestava nebo uživatelem definovaná oblast sestavy, kterou je možné sdílet s ostatními uživateli programu QuarkXPress.

Abyste mohli v programu QuarkXPress pracovat s Composition Zones, musíte mít načten doplněk Composition Zones.

Představte si autora sestavy časopisu, který je zodpovědný za soubory projektu QuarkXPress. Autor sestavy může použít Composition Zones pro sdílení obsahu s redaktory, editory, výtvarníky a vzdálenými přispěvateli, kteří rovněž používají QuarkXPress.

Pomocí programu QuarkXPress může autor sestavy "vyčlenit" část projektu pro reklamu pomocí nástroje **Composition Zones** a poté vyexportovat tento objekt Composition Zones jako samostatný soubor. Výsledný soubor obsahuje správná nastavení a díky tomu jsou ušetřeny kroky, které udělá vzdálený autor reklamy po přijmutí souboru. Autor reklamy v programu QuarkXPress přidá obsah a vrátí soubor — spolu s potřebnými grafikami a písmy — autorovi sestavy. Autor sestavy poté vloží aktualizovaný soubor do správné složky a sestava je automaticky aktualizována, aby zobrazovala reklamu. A protože objekt Composition Zones funguje jako sestava QuarkXPress, autor sestavy může otevřít soubor a provádět v něm změny.

Mezitím autor sestavy může na stejné stránce vytvořit další objekt Composition Zones pro článek. Autor sestavy nakreslí tři rámečky: Jeden pro nadpis, jeden pro tělo článku a jeden pro obrázek. Pomocí klávesy Shift označí všechny tři rámečky a poté vytvoří nový soubor Composition Zones z těchto tří rámečků, vyexportuje soubor a upozorní redaktora, že soubor je k dispozici v místní sdílené síťové složce. Když redaktor pracuje na souboru a ukládá aktualizované verze, tyto aktualizace se zobrazují v projektu autora sestavy. A podobně jako v případě reklamy je i článek možné v projektu později upravit.





Výše uvedený scénář ukazuje primární využití pro Composition Zones, ale funkci lze přizpůsobit i jinému pracovnímu prostředí. Composition Zones je možné například omezit na projekt, ve kterém jsou definovány, což může být užitečné z několika důvodů. Autor sestavy například může chtít použít reklamu na více místech projektu a reklama může obsahovat více textových a obrázkových rámečků. Paletu **Sdílený obsah** nemůžete použít pro synchronizaci skupiny objektů, ale pokud autor sestavy vytvoří objekt Composition Zones z několika vybraných objektů, bude tento objekt Composition Zones synchronizován a bude dostupný pro použití v projektu. Autor sestavy například určil jednu sestavu pro tištěnou verzi časopisu a jinou sestavu stejného projektu pro webovou stránku, která obsahuje reklamu. Autor sestavy může omezit použití objekt Composition Zones na tento samostatný projekt, ale reklama se může přesně shodovat ve verzi pro tisk a web.

Terminologie doplňku Composition Zones

Composition Zones jsou jedinečné, protože mají po umístění do sestavy vlastnosti *objektů*, ale při úpravách svého obsahu se chovají jako *sestavy*.

 Objekt Composition Zones: Objekt ukazující obsah sestavy, která existuje někde jinde. Objekt Composition Zones můžete chápat jako "okno", kterým vidíte obsah jiné sestavy. Sestava zobrazená

v objektu Composition Zones se nazývá *sestava kompozice* (viz následující definice). Každý objekt Composition Zones získává svůj obsah z jedné (a výhradně jedné) sestavy kompozice.

 Sestava kompozice: Speciální druh sestavy, která je použita pouze pro poskytnutí obsahu do objektu Composition Zones. Sestavu kompozice můžete považovat za sestavu, která je viditelná pouze "oknem" objektu Composition Zones. Obsah jedné sestavy kompozice může být zobrazen v několika synchronizovaných objektech Composition Zones. Sestava kompozice však může být upravována vždy pouze jednou osobou.



Po vytvoření objektu Composition Zones program QuarkXPress automaticky vytvoří sestavu kompozice, která poskytne obsah pro tento objekt Composition Zones.



Přidáte-li na sestavu kompozice nějaký obsah, bude tento obsah automaticky aktualizován ve všech odpovídajících objektech Composition Zones. Aktualizace se zobrazí v objektech Composition Zones podle předvoleb nastavených pro sestavy, které obsahují objekty Composition Zones (okamžitě, v době tisku nebo při otevírání projektu).

- *Originální objekt Composition Zones:* Počáteční sestava nebo uživatelem definovaná oblast, ze které je vytvořen objekt Composition Zones.
- Umístěný objekt Composition Zones: Objekt Composition Zones, který jste umístili do sestavy pomocí palety Sdílený obsah.



Sestavy kompozice jsou uvedeny na paletě **Sdílený obsah**. Tuto paletu můžete použít pro umístění sestav kompozice do několika sestav — ve stejném projektu nebo v jiných projektech.

- · Originální hostitelská sestava: Sestava, ve které byl vytvořen objekt Composition Zones.
- Hostitelská sestava: Libovolná sestava, do které byl umístěn objekt Composition Zones.
- Externí sestava kompozice: Sestava kompozice vyexportovaná jako samostatný projekt QuarkXPress.
 Externí sestavu kompozice může upravit jiný uživatel a změny provedené tímto uživatelem jsou aktualizovány do všech hostitelských sestav.



Když vyexportujete sestavu kompozice, může tuto sestavu upravovat jiný uživatel. Změny prováděné jiným uživatelem mohou být automaticky zobrazeny ve všech hostitelských sestavách, které obsahují objekty Composition Zones založené na externí sestavě kompozice.

 Propojitelná sestava kompozice: Pokud ve svém projektu vytvoříte propojitelnou sestavu kompozice, jiní uživatelé programu QuarkXPress ji mohou propojit do svého projektu a mohou ji použít ve svých sestavách místo objektů Composition Zones. Změny v propojitelné sestavě kompozice se však projeví jen ve vlastní propojitelné sestavě (vámi nebo jinými uživateli, kteří otevřou originální hostitelskou sestavu). Propojitelné sestavy kompozice se zobrazí na kartě Sdílené sestavy dialogu Nastavení spolupráce (nabídka Soubor).

- *Sestava kompozice jednoho projektu:* Sestava kompozice, kterou je možné umístit a upravit pouze v jednom projektu, ve kterém byla sestava kompozice vytvořena.
- Propojená sestava kompozice: Sestava kompozice, ke které máte přístup propojením k projektu obsahujícímu propojitelnou sestavu kompozice. Propojené sestavy kompozice se zobrazí na paletě Sdílený obsah a na kartě Propojené sestavy dialogu Nastavení spolupráce (nabídka Soubor).
 Propojené sestavy kompozice můžete přetáhnout z palety Sdílený obsah do vaší sestavy na místo objektů Composition Zones.
- Knihovna sdíleného obsahu: Viz "Práce se sdíleným obsahem".



Vpravo nahoře: Objekt Composition Zones se zobrazí jako objekt ve všech hostitelských sestavách. **Vpravo dole**: Pokud upravíte obsah objektu Composition Zones, musíte otevřít sestavu kompozice. **Vlevo** : V paletě **Sdílený obsah** jsou uvedeny objekty Composition Zones.

Vytvoření objektu Composition Zones

Objekt Composition Zones (a jeho odpovídající sestavu kompozice) můžete vytvořit třemi metodami:

- Můžete vybrat několik objektů a poté zvolit Objekt > Composition Zones > Vytvořit.
- Můžete vytvořit celou sestavu jako objekt Composition Zones.
- Můžete zvolit nástroj Composition Zones a ručně nakreslit oblast pro objekt Composition Zones.

Následující témata ukazují všechny tři metody vytváření objektu Composition Zones, v tomto případě výhradně pro použití v jednom projektu (jedná se tedy o *sestavu kompozice jednoho projektu*).

Vytvoření objektu Composition Zones z výběru několika objektů

Postup vytvoření objektu Composition Zones z výběru několika objektů:

- 1 Zvolte nástroj **Objekt** the nebo **Obsah T C** stiskněte klávesu Shift a vyberte více než jeden objekt.
- 2 Zvolte Objekt > Composition Zones > Vytvořit. Skupinu nahradí rámeček, který velikostí odpovídá ohraničujícímu rámečku skupiny.

3 Vytváření objektu Composition Zones dokončete zvolením Objekt > Sdílet nebo otevřete paletu Sdílený obsah (nabídka Okno) a klepněte na Přidat objekt. V obou případech se zobrazí dialogové okno Vlastnosti sdíleného objektu.

Vlastnosti so	líleného objektu
Název: Sestava 2	
Dostupnost: Pouze tento p	orojekt 🗧
Umístění: Interní	Vytvořit externí
📃 Zobrazit ka	rtu v okně projektu
	Zrušit Budiž

Dialog **Vlastnosti sdíleného objektu** použije pro zadání názvu sestavy kompozice a pro určení její dostupnosti.

- 4 Do pole Název zadejte název sestavy kompozice.
- 5 V rozevírací nabídce Dostupnost zvolte Pouze tento projekt.
- 6 Označte možnost **Zobrazit kartu v okně projektu**, aby byla sestava kompozice dostupná z karty sestavy v dolní části okna projektu.
- 7 Klepnutím na OK uložte sestavu kompozice.
- Pokud je zamknuta poloha několika označených objektů (Objekt > Zamknout > Polohu), nemůžete objekt Composition Zones vytvořit.

Vytvoření objektu Composition Zones ze sestavy

Postup vytvoření objektu Composition Zones z celé sestavy:

- 1 Otevřete sestavu, kterou chcete použít jako objekt Composition Zones (například "Sestava 1").
- 2 Zvolte Sestava > Rozšířené vlastnosti sestavy.
- 3 Označte Sdílet sestavu.

ené vlastnosti formuláře
vu
Pouze tento projekt 😜
🗹 Zobrazit kartu v okně projektu
Zrušit Budiž

V dialogu **Rozšířené vlastnosti sestavy** specifikujte sdílení pro sestavu kompozice, která je založená na celé sestavě.

4 V rozevírací nabídce Dostupnost zvolte Pouze tento projekt.

- 5 Označte možnost Zobrazit kartu v okně projektu, aby byla sestava kompozice snadno dostupná z karty sestavy v dolní části okna projektu. Zrušíte-li označení Zobrazit kartu v okně projektu, budete mít k sestavě kompozice přístup po označení objektu Composition Zones a zvolení Objekt > Composition Zones > Upravit.
- 6 Klepněte na OK. Sestava kompozice se zobrazí na paletě Sdílený obsah.
- Sestava kompozice může obsahovat několik stránek. Nabídku Stránka nebo paletu Vzhled stránky použijte pro přidání, odstranění nebo přesunutí stránek.

Vytvoření objektu Composition Zones nástrojem Composition Zones

Postup manuálního definování objektu Composition Zones:

- 1 V paletě Nástroje vyberte nástroj Composition Zones.
- 2 Tažením vytvořte objekt Composition Zones.
- 3 Vytváření objektu Composition Zones dokončete zvolením Objekt > Sdílet nebo otevřete paletu Sdílený obsah (nabídka Okno) a klepněte na Přidat objekt . V obou případech se zobrazí dialogové okno Vlastnosti sdíleného objektu.

Vlastnosti sd	íleného objektu
Název: Sestava 2	
Dostupnost: Pouze tento p	rojekt 🗧
Umístění: Interní	Vytvořit externí
📃 Zobrazit kar	tu v okně projektu
	Zrušit Budiž

V dialogu **Vlastnosti sdíleného objektu** zadejte název sestavy kompozice, nastavte dostupnost a určete, zda se ve spodní části okna projektu zobrazí karta sestavy kompozice.

- 4 Do pole Název zadejte název sestavy kompozice.
- 5 V rozevírací nabídce Dostupnost zvolte Pouze tento projekt.
- 6 Klepněte na OK. Sestava kompozice se zobrazí na paletě Sdílený obsah.

Umístění objektu Composition Zones

Po přidání sestavy kompozice do palety **Sdílený obsah** můžete umístit objekt Composition Zones založený na této sestavě kompozice na stránku. Postup umístění objektu Composition Zones:

1 Otevřete paletu Sdílený obsah (nabídka Okno).



V paletě Sdílený obsah se zobrazí sestavy kompozice společně s dalším sdíleným obsahem.

- 2 Vyberte sestavu kompozice, kterou chcete umístit.
- 3 Přetáhněte sestavu kompozice z palety Sdílený obsah do sestavy.

Správa více stránek v umístěném objektu Composition Zones

Sestava kompozice může obsahovat několik stránek. Objekt Composition Zones založený na této sestavě kompozice však dokáže zobrazit pouze jednu stránku. Postup zvolení stránky, která bude zobrazena v objektu Composition Zones:

- 1 Vyberte objekt Composition Zones.
- 2 Zvolte Objekt > Změnit a poté klepněte na kartu Sestava.
- 3 V rozevírací nabídce Stránka zvolte stránku.

měnit		Σ
Rámeček Rám	Obtékání Sestava	Vrhnout stín
Strán	Ka:	Kryti sestavy: 100% 💌
🗌 Potlačit t	isk	
	(Budiž Zrušit Použit

Rozevírací nabídku **Stránka** na kartě **Sestava** dialogu **Změnit** použijte pro zobrazení specifické stránky sestavy kompozice, která bude umístěna do objektu Composition Zones.

4 Klepněte na OK.

Upravení vlastností objektu Composition Zones

Postup upravení vlastností objektu Composition Zones:

- 1 Vyberte objekt Composition Zones.
- 2 Zvolte Objekt > Změnit.
- 3 Na kartě Rámeček dialogu Změnit určete umístění, velikost, zarovnání, barvu, průhlednost a dostupnost pro tisk.
- 4 Karty Rám, Obtékání a Vrhnout stín použijte pro další změny struktury.
- 5 Kartu **Sestava** použijte pro navigaci mezi stránkami, potlačení nebo povolení tisku a pro nastavení průhlednosti sestavy.

Sledování objektu Composition Zones pro aktualizace

QuarkXPress sleduje objekty Composition Zones stejným způsobem, jako sleduje importované obrázky (viz "*Zobrazení seznamu, ověření stavu a aktualizování obrázků*"). Mimo to:

- Nepropojené oznamuje, že v originální hostitelské sestavě byla Dostupnost změněna z Všechny projekty na Pouze tento projekt.
- Nedostupné oznamuje, že objekt Composition Zones nelze aktualizovat, zřejmě z toho důvodu, že typ sestavy byl změněn ze sestavy pro tisk na sestavu pro web či interaktivní.

Převedení objektu Composition Zones na obrázek

Chcete-li z objektu Composition Zones vytvořit obrázek, zvolte **Objekt > Composition Zones > Převést na obrázek**. Tím se vytvoří obrázek odpovídající typu sestavy vytvořené v Composition Zones.

Před převedením objektu Composition Zones na obrázek se objekt Composition Zones zobrazí v sekci **Composition Zones** dialogu **Použití** (nabídka **Služby**). Pokud zvolíte **Objekt** > **Composition Zones** > **Převést na obrázek**, zobrazí se upozornění, že objekt Composition Zones se stane nesynchronizovatelným. Výsledný obrázek se zobrazí v sekci **Obrázek** dialogu **Použití**. Sestava kompozice však zůstane na paletě **Sdílený obsah**.

Zrušení synchronizace objektu Composition Zones

Když zrušíte synchronizaci objektu Composition Zones, jeho sestava kompozice zůstává dostupná v projektu. Postup zrušení synchronizace objektu Composition Zones:

- 1 V okně sestavy vyberte objekt Composition Zones.
- 2 Zvolte Objekt > Zrušit synchronizaci. Sestavy kompozice zůstávají na paletě Sdílený obsah a na kartě Sdílené sestavy dialogu Nastavení spolupráce pro pozdější použití. Následné změny v nesynchronizovaných objektech Composition Zones v okně sestavy však nebudou synchronizovány.

Sdílení sestavy kompozice

Sdílení můžete nastavit při vytváření sestavy kompozice nebo později. Mezi možnosti sdílení patří:

 Synchronizované, upravitelné sdílení mezi projekty: Sestavu kompozice můžete exportovat do samostatného souboru projektu, který pak lze libovolně otevírat a upravovat. To se nazývá externí *sestava kompozice*. Ostatní projekty mohou odkazovat na soubor projektu obsahující externí sestavu kompozice a uživatelé mohou používat tuto sestavu pro vytvoření objektů Composition Zones.

- *Synchronizované, propojené sdílení mezi projekty:* Můžete vytvořit propojitelné interní sestavy kompozice. To znamená, že ostatní projekty mohou odkazovat na projekt obsahující interní sestavu kompozice a používat tuto sestavu pro vytvoření objektů Composition Zones.
- Sdílení v jednom projektu: Použití sestavy kompozice můžete omezit na projekt, který ji obsahuje (to je sestava jednoho projektu).
- Když propojíte projekt, můžete vytvořit objekty Composition Zones z libovolné sdílené sestavy kompozice v tomto projektu. Sestavu kompozice však nemůžete upravit, dokud neotevřete projekt, který tuto sestavu obsahuje. Více uživatelů současně může odkazovat na projekt obsahující sestavu kompozice, ale vždy pouze jedna osoba může projekt otevřít a upravit sestavu.

Sdílení sestavy kompozice pro úpravy

Chcete-li ostatním uživatelům umožnit upravovat vaší sestavu kompozice uloženou do samostatného souboru, vytvořte *externí sestavu kompozice*. Když uživatel upraví tuto externí sestavu kompozice, obsah se aktualizuje v originální hostující sestavě, ze které byla sestava kompozice vytvořena (stejně tak proběhne aktualizování v ostatních projektech, které odkazují na externí sestavu kompozice). Aktualizace se zobrazí v objektech Composition Zones podle předvoleb nastavených pro sestavy, které obsahují objekty Composition Zones (okamžitě, při otevírání projektu nebo v době tisku).

Nástroj pro vytvoření všech externích sestav kompozice je tlačítko **Vytvořit externí** v dialogu **Vlastnosti sdíleného objektu**. Dialog **Vlastnosti sdíleného objektu** se zobrazí, pokud vytvoříte sestavu kompozice založenou na vícenásobném výběru objektů nebo když zvolíte nástroj **Composition Zones** a poté klepnete na **Přidat objekt** v paletě **Sdílený obsah** nebo zvolíte **Objekt** > **Sdílet**. U existujících sestav kompozice se k tlačítku **Vytvořit externí** dostanete přes paletu **Sdílený obsah**.

Postup vytvoření externí sestavy kompozice z palety Sdílený obsah:

- 1 Otevřete paletu Sdílený obsah.
- 2 Vyberte sestavu kompozice na paletě Sdílený obsah.
- 3 Klepněte na tlačítko Upravit.
- 4 V dialogu Vlastnosti sdíleného objektu klepněte na Vytvořit externí. Zobrazí se dialogové okno Uložit jako.
- 5 Zadejte název souboru, vyberte úložiště a klepněte na Uložit. Externí sestava kompozice je vytvořena jako samostatný projekt QuarkXPress.
- Když zvolíte objekt Composition Zones na paletě Sdílený obsah a klepnete na Upravit, tlačítko se změní na Vytvořit interní.

Sdílení sestavy kompozice z palety Sdílený obsah Postup nastavení sdílení z palety **Sdílený obsah**:

1 Otevřete paletu Sdílený obsah (nabídka Okno).



Paletu Sdílený obsah použijte pro sdílení sestavy kompozice pro umístění.

² Vyberte sestavu kompozice a klepnutím na Upravit 🖉 otevřete dialog Vlastnosti sdíleného objektu.

🗹 Sdílet sestav	′u
Dostupnost:	 ✓ Pouze tento projekt Všechny projekty

Rozevírací nabídka **Dostupnost** je stejná v dialogu **Rozšířené vlastnosti sestavy** a **Vlastnosti sdíleného objektu**.

- 3 V rozevírací nabídce Dostupnost zvolte Všechny projekty.
- 4 Klepněte na OK.

Sdílení sestavy kompozice ze sestavy

Postup nastavení sdílení ze sestavy kompozice:

1 Otevřete sestavu kompozice a zvolte Sestava > Rozšířené vlastnosti sestavy. Nebo Control+klepněte / klepněte pravým tlačítkem na kartu sestavy ve spodní částí okna projektu a zvolte Rozšířené vlastnosti sestavy. Karta sestavy je k dispozici, pokud označíte Zobrazit kartu v okně projektu v dialogu Vlastnosti sdíleného objektu nebo Rozšířené vlastnosti sestavy.

Rozšíře	ené vlastnosti formuláře
🗹 Sdílet sestav	/u
Dostupnost:	 ✓ Pouze tento projekt Všechny projekty ↓ktu
	Zrušit Budiž

Přístup nastavte v rozevírací nabídce Dostupnost v dialogu Rozšířené vlastnosti sestavy.

- 2 Seznam **Dostupnost** obsahuje **Všechny projekty** a **Pouze tento projekt**. Zvolte **Všechny projekty**, takže uživatelé mohou odkazovat na aktivní projekt a umístit tento objekt Composition Zones.
- 3 Klepněte na OK.

Sledování objektu Composition Zones pro aktualizace

QuarkXPress sleduje objekty Composition Zones stejným způsobem, jako sleduje importované obrázky (viz "*Zobrazení seznamu, ověření stavu a aktualizování obrázků*"). Mimo to:

- Nepropojené oznamuje, že v originální hostitelské sestavě byla Dostupnost změněna z Všechny projekty na Pouze tento projekt.
- Nedostupné oznamuje, že objekt Composition Zones nelze aktualizovat, zřejmě z toho důvodu, že typ sestavy byl změněn ze sestavy pro tisk na sestavu pro web či interaktivní.

Propojení do sestavy kompozice v jiném projektu

Má-li sestava kompozice nastavenu **Dostupnost** na **Všechny projekty**, jedná se o propojitelnou sestavu kompozice. Ostatní uživatelé mohou odkazovat na propojitelnou sestavu kompozice ze samostatných projektů a umístit propojitelnou sestavu kompozice do jedné sestavy projektu jako objekt Composition Zones.

Postup vytvoření propojení do projektu obsahujícího propojitelnou sestavu kompozice:

- Při otevřeném projektu zvolte Soubor > Nastavení spolupráce pro zobrazení dialogu Nastavení spolupráce.
- 2 Klepněte na kartu Propojené sestavy.

						_
Jol	Jackets	Propojené sestavy	Sdílené sestavy	Obsah	Aktualizace	_
Název		Původní název			Тур	
Sestava 1		Sestava 1			Tisk	
Propojit se	stavu)		Pře	rušit prop	ojeni Odstra	nit
					6	Hoto

Kartu **Propojené sestavy** dialogu **Nastavení spolupráce** použijte pro přístup k propojitelným sestavám kompozice v ostatních projektech.

- 3 Klepněte na tlačítko **Propojit sestavu**. Otevře se dialogové okno **Propojit sestavu**.
- 4 Vyberte projekt obsahující propojitelné sestavy kompozice, které chcete přidat do projektu, a klepněte na **Otevřít**.
- 5 Propojitelné sestavy kompozice v projektu, do kterého jste propojeni, jsou zobrazeny v dialogu Nastavení spolupráce a na paletě Sdílený obsah.

	Nastave	ení spolupráce		_
Job Jackets	Propojené sestavy	Sdílené sestavy	Obsah Aktualizace	
Název	Původní název		Тур	
Sestava 2	Sestava 2		Tisk	
for c21 test	Sestava 4		LISK	
Propojit sestavu)	Pře	rušit propojeni 🔵 🔵 Od:	stranit
				Hoto

V kartě **Propojené sestavy** v dialogu **Nastavení spolupráce** jsou uvedeny propojitelné sestavy kompozice z ostatních projektů.

Do sestav aktivního projektu můžete umístit jakoukoli propojenou sestavu kompozice. Když umístíte propojenou sestavu kompozice, výsledný objekt Composition Zones se podobá importovanému obrázku, protože objekt Composition Zones můžete vidět, ale nemůžete upravit jeho obsah. Můžete však upravovat vlastnosti objektu Composition Zones stejným způsobem, jako upravujete vlastnosti obrázkového rámečku.

Upravení sestavy kompozice: Obsah

Při upravování sestavy kompozice můžete změnit obsah a upravit vlastnosti na úrovni sestavy.

Postup upravení obsahu sestavy kompozice:

1 Pro externí soubor sestavy kompozice zvolte Soubor > Otevřít.

- 2 Pro sestavu kompozice v rámci projektu QuarkXPress klepněte na název sestavy v kartě sestavy ve spodní části okna projektu (k dispozici, je-li označena možnost Zobrazit kartu v okně projektu). Pokud se název sestavy kompozice nezobrazí v kartě sestavy, vyberte nástroj Objekt rakte a poklepejte na objekt Composition Zones.
- **3** Po zobrazení sestavy kompozice je veškerý obsah sestavy kompozice dostupný k úpravám. Můžete používat nabídky a příkazy na paletách pro úpravy textu, grafik a objektů a můžete používat nástroje pro přidání obsahu.
- 4 Vyberte Soubor > Uložit, aby se změny projevily v originální hostitelské sestavě (a ve všech ostatních sestavách, do kterých byla propojena a umístěna externí sestava kompozice). Pokud upravujete sestavu kompozice jednoho projektu, pouhé zavření okna aktualizuje obsah v objektu Composition Zones.

Upravení sestavy kompozice: Vlastnosti

Postup upravení vlastností sestavy kompozice:

- 1 Otevřete soubor externí sestavy kompozice (Soubor > Otevřít) nebo aktivujte sestavu kompozice pomocí karty sestavy. Sestavu kompozice můžete rovněž aktivovat zvolením nástroje Objekt rapoklepáním na objekt Composition Zones.
- 2 Volbou Sestava > Vlastnosti sestavy otevřete dialogové okno Vlastnosti sestavy.
- 3 U sestav pro tisk potvrďte nebo změňte velikost, orientaci a nastavení dvoustránek a klepněte na OK.
- 4 U sestav pro web potvrďte nebo změňte barvy pozadí a linek, velikost sestavy a obrázku na pozadí (pokud je použit) a klepněte na **OK**.
- V dialogu Vlastnosti sestavy můžete změnit typ sestavy, ale tím může dojít ke ztrátě obsahu a nastavení. A tím se sestava kompozice stane nedostupnou v dialogu Použití (nabídka Služby) v ostatních projektech QuarkXPress, které odkazují na tuto sestavu kompozice.

Obnovení obsahu externí sestavy kompozice

Pokud ztratíte externí sestavu kompozice (například ji někdo odstranil ze síťového úložiště), všechny objekty Composition Zones založené na této sestavě kompozice se zobrazí v sekci **Composition Zones** dialogu **Použití** (nabídka **Služby**) s atributem **Chybí**. Stále však máte přístup k obsahu a můžete vytvořit novou sestavu kompozice z libovolné hostitelské sestavy, která používá chybějící sestavu kompozice. Postup obnovení obsahu ztracené externí sestavy kompozice:

- 1 Otevřete sestavu s objektem Composition Zones založeným na chybějící sestavě kompozice.
- 2 Zvolte Soubor > Nastavení spolupráce.
- 3 Klepněte na kartu Propojené sestavy.
- 4 Vyberte chybějící sestavu kompozice.
- 5 Klepněte na Přerušit propojení. Sestava kompozice je odebrána z karty Propojené sestavy a do karty Sdílené sestavy dialogu Nastavení spolupráce je přidána nová sestava kompozice. Přestože název této sestavy kompozice vypadá v paletě Sdílený obsah stejně, ve skutečnosti se transformuje na novou sestavu kompozice s atributem Dostupnost omezenou na Pouze tento projekt. Poté můžete umístit a upravit sestavu kompozice.

Upravení obsahu sestavy kompozice jednoho projektu

Sestava kompozice jednoho projektu je omezena na projekt, ve kterém byla vytvořena. Vaše metoda otevření sestavy kompozice pro upravení je určena v nastavení **Zobrazit kartu v okně projektu** v dialogu **Rozšířené vlastnosti sestavy**. Označíte-li možnost **Zobrazit kartu v okně projektu**, budete mít k sestavě kompozice přístup z karty sestavy v horní části okna projektu. Klepnutím na kartu aktivujte sestavu kompozice pro zahájení úprav obsahu a vlastností sestavy.

Pokud možnost **Zobrazit kartu v okně projektu** neoznačíte, budete muset zvolit nástroj Objekt a poklepat na původní objekt Composition Zones. Zobrazí se sestava kompozice.

Pro sestavu kompozice vytvořenou z celé sestavy označte **Zobrazit kartu v okně projektu** v dialogu **Rozšířené vlastnosti sestavy**, aby ji bylo možné snadno otevírat. Jinak budete muset zvolit sestavu kompozice v paletě **Sdílený obsah**, klepnout na **Upravit** a poté zvolit **Zobrazit kartu v okně projektu**.

Zrušení synchronizace sestavy kompozice

Pokud zrušíte synchronizaci sestavy kompozice, QuarkXPress přeruší odkazy mezi sestavou kompozice a existujícími objekty Composition Zones založenými na této sestavě kompozice. Chcete-li zrušit synchronizaci všech objektů Composition Zones v projektu, vyberte sestavu kompozice v paletě **Sdílený obsah** a klepněte na tlačítko **Zrušit veškerou synchronizaci** R. Pokud však následně změníte sestavu kompozice a vytvoříte podle ní nový objekt Composition Zones, nový objekt Composition Zones bude reflektovat provedenou změnu.

Zrušení propojení k sestavě kompozice

Pokud váš projekt QuarkXPress obsahuje objekt Composition Zones propojený k sestavě kompozice v jiném projektu. můžete použít objekt Composition Zones pro jiný účel, bez načítání aktualizací po změnách provedených v projektu obsahujícím sestavu kompozice. Pokud přerušíte propojení, objekt Composition Zones zůstane v knihovně sdíleného obsahu a je stále k dispozici v paletě **Sdílený obsah**.

Postup přerušení propojení mezi objektem Composition Zones a jeho odpovídající sestavou kompozice:

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení spolupráce.
- 2 V kartě Propojené sestavy vyberte sestavu kompozice a klepněte na Přerušit propojení.
- 3 Klepněte na Hotovo. Sestava kompozice je odebrána z karty Propojené sestavy a do karty Sdílené sestavy dialogu Nastavení spolupráce je přidána nová sestava kompozice. Sestava kompozice zůstane v knihovně sdíleného obsahu.

Odstranění propojené sestavy kompozice

Odstranění propojené sestavy kompozice je podobné přerušení odkazu na propojenou sestavu kompozice. Rozdíl je v tom, že když odstraníte propojenou sestavu kompozice, sestava kompozice je odstraněna z knihovny sdíleného obsahu a není pak již zobrazována v paletě **Sdílený obsah**. Tlačítko **Odstranit** v dialogu **Nastavení spolupráce** použijte pro odstranění odkazu k propojené sestavě kompozice a tlačítko **Smazat** a na paletě **Sdílený obsah** pro smazání objektů Composition Zones z palety **Sdílený obsah**. V obou případech bude sestava kompozice odebrána z palety **Sdílený obsah**.

Postup odstranění propojené sestavy kompozice:

- 1 Zvolte Soubor > Nastavení spolupráce.
- 2 Vyberte sestavu kompozice na kartě Propojené sestavy.
- 3 Klepněte na Odstranit.
- Tlačítko Odstranit můžete použít pouze na propojené sestavy kompozice.
- Po odstranění propojené sestavy kompozice zůstane objekt Composition Zones na stránce předlohy, takže můžete použít Objekt > Sdílet pro přidání objektu Composition Zones zpět do palety Sdílený obsah.

Odstranění sestavy kompozice

Postup odstranění sestavy kompozice:

- 1 Otevřete paletu Sdílený obsah.
- ² V paletě vyberte sestavu kompozice a klepněte na Smazat 🗊.
- Tlačítko Odstranit na kartě Propojené sestavy má stejnou funkci jako tlačítko Smazat na paletě Sdílený obsah.

Použití dialogu Nastavení spolupráce

Dialog **Nastavení spolupráce** (nabídka **Soubor**) obsahuje položky pro nastavení spolupráce na projektu. Tato nastavení můžete použít pro následující:

- Vytvoření propojení k sestavám kompozice v externích projektech.
- Zobrazení informací o sdílených sestavách kompozice v aktivním projektu.
- · Sdílení Job Jackets.
- Importování textu nebo obrázků do knihovny sdíleného obsahu.
- Odebrání textu nebo obrázků importovaných přes dialog Nastavení spolupráce.
- Určení, jak často jsou změny v propojeném obsahu nebo nastavení Job Jackets aktualizovány v aktivním projektu.

V následujících tématech jsou popsána tato nastavení.

Propojení do dalších projektů

Můžete vytvořit sestavy kompozice a poté je zpřístupnit ostatním členům týmu. Můžete je propojit do projektů obsahujících propojitelné sestavy kompozice.

	Job Jackets	Propojené sestavy	Sdílené sestavy Obsah	Aktualizace
Název		Původní název		Typ
Sestava	1	Sestava 1		Tisk
			Discuit n	
Descrition	sestavu		Prerusit pr	opojeni Odstranit

Kartu **Propojené sestavy** dialogu **Nastavení spolupráce** použijte pro propojení do ostatních projektů obsahujících propojitelné sestavy kompozice, pro přerušení propojení k propojitelným sestavám kompozice v jiných projektech a pro odstranění propojené sestavy kompozice z projektu.

Informace o propojení do jiného projektu, viz "*Propojení do sestavy kompozice v jiném projektu*". Informace o použití tlačítek **Přerušit propojení** a **Odstranit**, viz "*Zrušení synchronizace sestavy kompozice*".

Ve sloupci **Název** je uveden název sestavy kompozice vytvořený v paletě **Sdílený obsah** a ve sloupci **Původní název** je uveden původní název sestavy kompozice vytvořený v originální hostitelské sestavě. Uvádění obou názvů pomáhá sledovat sestavu kompozice, pokud v paletě **Sdílený obsah** sestavu kompozice přejmenujete.

Zobrazení informací o propojitelných sestavách kompozice

Kartu Sdílené sestavy použijte pro zobrazení seznamu propojitelných sestav kompozice v projektu.

	Nastavení spolup	oráce
Job Jack	ets Propojené sestavy Sdílené se	estavy Obsah Aktualizace
Název	Původní název	Dostupnost
Sestava	Sestava 1	Všechny projekty
		Hot

Kartu **Sdílené sestavy** dialogu **Nastavení spolupráce** použijte pro identifikaci propojitelných sestav kompozice ve vašem projektu.

Ve sloupci Název je uveden název sestav kompozice v paletě Sdílený obsah a ve sloupci Původní název je uveden název sestavy kompozice vytvořený v jejich dialogu Vlastnosti sestavy.

Importování a správa sdíleného obsahu

Karta **Obsah** dialogu **Nastavení spolupráce** (nabídka **Soubor**) umožňuje importovat text a obrázky a jsou v ní uvedeny seznamy synchronizovaných textů a obrázků v projektu.

b Jackets Propojené	é sestavy Sdílené sestavy Obsah Al	tualizace	
Ukázat: Všechny	×		
Název	Název souboru	Druh	10
Top Story	Vložený	TXT	~
Masthead names	Vložený	TXT	1
Top Story Picture	wood_lacav.jpg.jpg	JPEG	
			Y
Importovat text	Importovat obrázek	Ods	tranit

Kartu Obsah dialogu Nastavení spolupráce použijte pro importování textu a obrázků.

Použijete-li kartu Obsah pro import obrázků a textu, obsah půjde přímo do palety Sdílený obsah.

Specifikace možností aktualizace

Můžete specifikovat, jak často jsou aktualizovány objekty Composition Zones, které jsou založeny na propojených sestavách.

		Nastav	ení spolupráce			
	Job Jackets	Propojené sestavy	Sdílené sestavy	Obsah	Aktualizace	
Nastavi	t automatické ak Otevírá se	ctualizace				
	Před výstupem Během práce	_				
	Aktualizovat inte	erval: <mark>6</mark> Vteřiny	,			
					(Hotovo

Možnosti aktualizace nastavte na kartě Aktualizovat dialogu Nastavení spolupráce.

- Při otevírání: Aktualizuje při otevření projektu.
- Před výstupem: Aktualizuje před tiskem projektu.
- Během práce: Aktualizuje podle specifikovaného Intervalu aktualizace

Interaktivní sestavy

Univerzálnost formátu a velké rozšíření programu Flash Player vedly k tomu, že je formát SWF vybírán autory, kteří se snaží vyvíjet interaktivní projekty vysoké kvality vzhledu, se schopností netriviální interaktivnosti a přístupné každému, kdo sedí za klávesnicí.

Pomocí interaktivních sestav můžete vytvářet bohaté interaktivní SWF projekty, doplněné o zvuky, klipy a animace prostřednictvím sady prověřených funkcí, která dělá z aplikace QuarkXPress nejlepší aplikaci pro práci s tiskovými návrhy na světě — aniž byste se museli učit nové a složité vývojové prostředí.

Seznámení s interaktivními sestavami

Přidat interaktivnost do sestavy v programu QuarkXPress je snadné. Stačí porozumět následujícím třem pojmům.

- Objekty: Object je textový rámeček, obrázkový rámeček nebo linka, které dostaly název
 prostřednictvím palety Ovládání. Objekt si můžete představit jako to "na co působí koncový uživatel
 a od čeho získává odezvu". Příkladem je objekt Textový rámeček nebo objekt Animace.
- Uživatelské události: Uživatelská událost je to, co uživatel vykonává myší. Uživatelskou událost si také můžete představit jako "způsob, kterým uživatel pracuje s objektem". Příkladem jsou Klepnutí tlačítka myši a Myš nad.
- Akce: Akce je to, co se stane, když uživatel spustí některou z uživatelských událostí objektu. Akci si můžete představit jako to, co "objekt provádí, když na něj působí koncový uživatel". Příkladem jsou Přehrát animaci a Zobrazit další stránku.

Předpokládejme například, že si vyberete textový rámeček, převedete jej na objekt tlačítko, vyberete uživatelskou událost **Uvolnit tlačítko myši** tohoto objektu a přiřadíte jí akci **Zobrazit další stránku**. Když pak koncový uživatel spustí prezentaci SWF a klepne na textový rámeček, prezentace se posune na další stránku.

Proces vytváření interaktivní sestavy je jednoduchý. Pomocí nástrojů a funkcí programu QuarkXPress pouze nakreslíte objekty sestavy stejné, jako jsou v sestavách tiskových, například textové rámečky, obrázkové rámečky, předlohy stylu a podobně. Pak tyto "*Stavební kameny interaktivní sestavy*" vyberete a přidáte jim interaktivnost těmito třemi jednoduchými kroky:

1 Pojmenujte objekt.

- 2 Definujte uživatelské události (které uživatel provádí myší), na které má objekt reagovat.
- 3 Definujte akci nebo akce, které se mají uživatelskými událostmi spouštět.
- Zavěšené znaky a síť návrhu nejsou v interaktivních sestavách k dispozici.

Typy interaktivních sestav

Existují tři typy interaktivních sestav:

- Prezentační sestavy: Interaktivní sestava, ze které je možno exportováním vytvořit soubor SWF. V této sestavě se připravují prezentace SWF.
- Sestava tlačítka: Interaktivní sestava, ve které můžete vytvořit vícestavové tlačítko. Více informací
 o objektech tlačítko viz. "Práce s objektem tlačítko.".
- Sestava z posloupnosti obrázků: Interaktivní sestava, ve které můžete vytvořit sekvenci obrázků, kterou lze přehrát v objektu animace. Více informací o objektech animace viz. "Práce s objektem animace.".

Typy objektů

Objekt je položkou dokumentu QuarkXPress (podobně jako text nebo obrázkový rámeček), kterému je přiřazen název a typ objektu. Pokud neproměníte položku dokumentu QuarkXPress na objekt, zůstává jednoduše součástí pozadí. Existuje 10 druhů objektů:

- Základní objekt: Položka dokumentu QuarkXPress (například obrázkový rámeček, textový rámeček nebo linka) nebo pojmenovaná skupina položek. Základní objekty samy o sobě nedělaní nic zvláštního, ale pomocí akcí je můžete skrýt, zobrazit nebo přesunout. Základní objekty také mohou reagovat na uživatelské události.
- Objekt tlačítko: Objekt obsahující vícestavové tlačítko: Tlačítka můžete vytvořit pomocí sestavy tlačítka.
- Objekt animace: Objekt, který se může pohybovat podél cesty, obsahuje posloupnost obrázků, nebo obsahuje posloupnost obrázků a pohybuje se podél cesty. Posloupnost obrázků se vytváří pomocí interaktivní sestavy typu "Sestava z posloupnosti obrázků".
- Video objekt: Rámeček, který obsahuje video.
- · Objekt SWF: Rámeček, který obsahuje importovanou prezentaci SWF.
- Objekt textový rámeček: Pravoúhlý rámeček obsahující text, který lze vybrat. Objekt seznam je zvláštní druh objektu textový rámeček, který uživateli dovolí vybrat každý řáde jako oddělenou položku.
- Objekt nabídka: Rámeček, který uživateli dovolí vybrat si ze seznamu možností. Objekt nabídková lišta je objekt nabídka, který se zobrazuje jako vodorovný seznam nabídek. Objekt místní nabídka je objekt nabídka, který se zobrazuje jako rozbalovací nabídka.
- Objekt okno: Objekt, který může být zobrazen nebo skryt ve svém vlastním okně, jako je například dialogové okno nebo paleta. Není omezen na okno prezentace.
- Skupina tlačítek: Seskupení dvoustavových tlačítek (zapnuto/vypnuto), které funguje jako skupina přepínačů. Pokud uživatel zapne jedno z tlačítek skupiny přepínačů, všechna ostatní tlačítka skupiny se vypnou.

Každý z objektů je navržen k provádění specifické činnosti, tudíž karta **Objekt** na paletě **Ovládání** mění svůj obsah podle druhu zvoleného objektu.

Interaktivní sestavy v akci

Představme si, že Brad zodpovídá za publicitu hudební skupiny. Skupina plánuje turné, jehož harmonogram se stále mění. Brad musí zajistit, aby skupina měla:

- Skvělý web s SWF, kde se zobrazuje nejaktuálnější harmonogram turné.
- Skvělý HTML web obsahující i nejaktuálnější harmonogram turné pro fanoušky, který nemají přehrávač Flash.
- · Seznam adres, na které se periodicky odesílá tištěný letáček s aktuálním harmonogramem turné.

Brad tedy nejdříve vyřeší grafický vzhled materiálů skupiny, pak připraví letáček jako tiskovou sestavu projektu QuarkXPress a importuje do něj aktuální harmonogram turné.



Standardní tisková sestava v programu QuarkXPress.

Po dokončení letáčku příkazem **Sestava > Kopie** zduplikuje ve stejném projektu jeho obsah do sestavy pro web. Nyní Brad může ve stejném souboru připravit HTML verzi stránky.



Sestava pro web vytvořená kopírováním sestavy pro tisk.

Nyní zkopíruje sestavu pro web do interaktivní sestavy, opět příkazem Sestava > Kopie.

Interaktivitu přidá Brad například pohybem obrázku kytary z pravé strany v okamžiku, kdy uživatel otevře prezentaci SWF. To provede následujícími kroky:

- Přidá červenou linku, který poslouží jako cesta, podél které se kytara bude pohybovat. Prostřednictvím palety Ovládání z ní vytvoří základní objekt a nazve ji "CestaKytary". V nabídce Možnosti zvolí Na začátku skryto (uživatel tedy linku nebude vidět).
- Dále vybere obrázek kytary a pomocí palety Ovládání z něj vytvoří objekt animace pojmenovaný "KytaraVPohybu". Aby stanovil, že se má pohybovat podél červené linky, zvolí Položka na cestě z rozevírací nabídky Zobrazit jako, pak vybere CestaKytary (červená linka) v nabídce Cesta. Aby stanovil rychlost pohybu, zadá 4 do políčka Rychlost.

Objekter	Hændelser	Instrukser	Side	Taster				
Vis:	Alle)	P	lavn:	SlidingG	iuitar	
Til:	Aktuel side)	ា	Type:	Animatio	on	
GuitarPa	th			Vis	som;	Objekt (oå en sti	
SlidingGu	iitar			k	urve:	GuitarP	ath	1
				Alterna	itiver:	Ingen		E.
						L Klik.I afsp	for at iille/holde pause	
				Hasti	ghed:	4	sek./sti travers	
					Lyd:	Ingen		h
				Startpur rcl	nkt og tning:	Loop Species	ficér	
	_							
		Ũ	l.					

K převedení položky na objekt animace slouží list Objekt.

Aby se animace přehrála, udělá Brad ještě dvě věci:

INTERAKTIVNÍ SESTAVY

1 Vytvoří skript, který přehraje animaci.



Skripty se vytvářejí na listu Skripty.

2 Prováže skript s první stránkou prezentace tak, že se spustí při zobrazení stránky. K provázání slouží rozevírací nabídka Vstupní skript, ve které se zvolí název skriptu.

0		Ir	nteractive	
	Objects	Events	Scripts	Pages Keys
Page:	Page Name	•	Page Nam	ne:
			Entry Scrij Exit Scrij Auto Advanc Page Descrip	pt: GoToNext GoToPrevious PlayAnimation ation:

Na listu Stránka se přiřazují skripty ke stránkám.

Dále Brad přidá tlačítko, kterým se v novém okně otevře HTML stránka manažera skupiny. Tlačítko vytvoří tak, že nakreslí obrázkový rámeček, nazve ho "TlačítkoWebu", zvolí **Tlačítko** v rozevírací nabídce **Typ objektu** a potom zvolí **Nový** z rozevírací nabídky **Tlačítko**. Tím se vytvoří sestava tlačítka, obsahující čtyři stránky. Na těchto stránkách Brad připraví čtyři stavy objektu tlačítko. Všimněte si, že si vystačíme s nástroji programu QuarkXPress. Různými stavy tlačítka poskytne Brad uživatelům zpětnou vazbu: pokud má každý stav tlačítka jiný obrázek, změní se jeho vzhled podle toho, zda je nestisknuté, stisknuté, povolené nebo zakázané.


Paleta Vzhled stránky zobrazuje stavy vytvářeného tlačítka.

Nyní Brad nastaví tlačítko. Proto přepne zpět do prezentační sestavy a nastaví tlačítko tak, aby otevíralo web skupiny. Objektu tlačítka přidá akci **Otevřít URL** k uživatelské události **Uvolnit** tlačítko myši.

Vis: Allo	Side Taster	witches	
Til: Aktuel side	Markør:	Valo 💌	
GuitarPath	Brugerhændelse:	Klik op	a 💋 🦯
SlidingGuitar WebSiteButton	Hændelseslyd:	Ingen	
	Handling:	Äbn URL	
	Metode:	Indtast URL	
	URL:	www.wendigoblonde.com	
		🖄 Åbn URL i nyt vindue	
			ilonde Web Site
ĩ	3		

Události se ke stavům tlačítka přiřazují na listu Událost.

Brad ještě přidá do prezentace animované logo. Aby vytvořil posloupnost obrázků, nakreslí obrázkový rámeček, nazve jej "AnimovaneLogo", zvolí **Animace** v rozevírací nabídce **Typ objektu**, vybere **Posloupnost v rámečku** v rozevírací nabídce **Zobrazit jako** a konečně zvolí **Nový** v nabídce **Posloupnost**. Tak se vytvoří sestava posloupnost obrázků. Brad do této sestavy přidá 10 stránek a pak připraví 11 snímků animace vložením jednoho snímku na stránku.



Paleta Vzhled stránky poskytuje náhled snímků z posloupnosti obrázků.

Přehrávání animace si zajistí přidáním **Přehrát animaci** ke stejnému skriptu, jaký použil pro spuštění animace "KytaraVPohybu".

Stránka SWF pro turné skupiny je nyní připravena, zvolí **Soubor** > **Export** > **Exportování Macromedia Flash**, nastaví volby a exportuje prezentaci ve formátu SWF.

Exporter for Ad	lobe® Flash®		? 🔀
Uložit do:	🞯 Plocha	S 🕸 📂 🖽	
Poslední dokumenty Plocha Dokumenty	Dokumenty J Tento počítač Místa v siti SnagIt 6		
Tento počítač			
	Název souboru:	Sestava 1 U	lložit
Místa v síti	Uložit jako typ:	Adobe® Flash® (*.swf)	torno
	Stránky:	Exportovat jako celou obrazovku Všechny Včechny	

Dialog Exportování Macromedia Flash umožňuje nastavit parametry exportu.

Všechny tři varianty stránky (pro tisk, pro web a interaktivní) nyní vypadají tak, jak mají a stačí už jen v paletě **Sdílený obsah** synchronizovat harmonogram turné. Pak Brad vytiskne sestavu pro tisk, vyexportuje sestavu pro web do HTML a vyexportuje interaktivní sestavu do formátu SWF.

O týden později přijde nová verze harmonogramu turné. Brad otevře projekt a zadá nový harmonogram do sestavy pro tisk. Pokud si zobrazí všechny tři sestavy, tak může bezprostředně pozorovat, že se aktualizují i zbývající dvě.



Schopnost programu QuarkXPress zobrazit více sestav umožňuje sledovat současně změny, probíhající i v sestavě pro tisk a v interaktivní sestavě.

Teď už stačí jen znovu vyexportovat sestavu pro web a interaktivní sestavu. A samozřejmě také vytisknout novou verzi letáčku.

Stavební kameny interaktivní sestavy

Exportu prezentační sestavy do formátu SWF předchází vytvoření této sestavy i jejích interaktivních objektů. Následující text popisuje vytvoření prezentační sestavy a také to, jak ji vybavit tlačítky, animacemi, soubory SWF a filmy.

Vytvoření prezentační sestavy

Prezentační sestava je interaktivní sestava, kterou je možné exportovat do formátu SWF. Postup vytvoření prezentační sestavy:

- 1 Vytvořte interaktivní sestavu:
- Pro vytvoření prezentační sestavy jako první sestavy v projektu zvolte Soubor > Nový > Projekt.
- Pro vytvoření prezentační sestavy jako sestavy v existujícím projektu otevřete projekt a zvolte Sestava > Nová.
- Chcete-li vytvořit prezentační sestavu, která je založená na existující sestavě, otevřete sestavu a zvolte Sestava > Kopie.

Layout Name.	Sestava 1		
Layout Type: (Interaktivní 🛛 📄 Single Layout Mode		
Typ interaktive	ního Iza Prezentace		
obje			
Shimkova rychi			
Rozm	iéry: 1024 x 768 Pixels		
	Šířka: 1024 px x Výška: 768 px		
Barva poz	zadí: 🔲 Bílá 📫		
	Cancel		

Zobrazí se dialogové okno **Nový projekt, Nová sestava** nebo **Kopírovat sestavu** (všechna jsou v podstatě stejná).

Dialogové okno Nový projekt slouží k vytvoření prezentační sestavy.

- 2 V rozevírací nabídce Typ sestavy zvolte Interaktivní.
- 3 V rozevírací nabídce Typ interaktivity zvolte Prezentace.
- 4 Velikost exportované prezentace se určuje pomocí rozevírací nabídky Rozměry nebo můžete zadat vlastní šířku a výšku do polí Šířka a Výška.
- 5 Barva pozadí exportované prezentace se nastavuje v rozevírací nabídce Barva pozadí.

Vytvoření objektu

Objekt je položka, která dostala název a typ prostřednictvím palety **Ovládání**. Položka může vykazovat interaktivitu teprve poté, co z ní vytvoříte objekt. Postup vytvoření objektu v prezentační sestavě:

- 1 V paletě Ovládání klepněte na kartu Objekt.
- 2 Nakreslete nebo vyberte položku, v závislosti na typu objektu, který hodláte vytvořit:
- Základní objekt: Nakreslete nebo vyberte obrázkový rámeček, textový rámeček, rámeček bez obsahu (Objekt > Obsah > Není), linku, textovou cestu, tabulku nebo skupinu položek.
- Objekt tlačítko: Nakreslete nebo vyberte obrázkový rámeček.
- Objekt animace: Nakreslete nebo vyberte obrázkový rámeček, textový rámeček, rámeček bez obsahu, linku, textovou cestu, tabulku nebo skupinu položek.
- Objekt video: Nakreslete nebo vyberte obrázkový rámeček.
- Objekt SWF: Nakreslete nebo vyberte obrázkový rámeček.
- Objekt textový rámeček: Nakreslete nebo vyberte textový rámeček.
- Objekt nabídka: Nakreslete obrázkový nebo textový rámeček.
- Objekt okno: Nakreslete nebo vyberte obrázkový rámeček, textový rámeček, rámeček bez obsahu nebo tabulku.
- Objekt skupina: Nakreslete nebo vyberte skupinu položek.

- 3 Do pole Název objektu zadejte název objektu.
- Skripty a akce pracují s objekty prostřednictvím jejich názvů, takže název objektu na stránce musí být jednoznačné.
- U názvů objektů nezáleží na velikosti písmen. Proto například můžete objekt, pojmenovaný "StartButton", používat ve výrazu pod názvem "startbutton". Více informací o výrazech najdete v části "*Práce s výrazy*."
- 4 Typ objektu, který se má vytvořit, se vybírá z rozevírací nabídky Typ objektu.
- 5 Na kartě Objekt jsou další ovládací prvky určené k nastavení objektu.

Nastavení objektu SWF

Objekt SWF je objekt, který obsahuje importovaný soubor SWF. Postup nastavení objektu SWF:

- 1 Vytvořte objekt SWF postupem, popsaným v kapitole "*Vytvoření objektu*". Ujistěte se, že objekt SWF je vybrán.
- 2 Pro určení souboru SWF, který se má v objektu SWF přehrát, zvolte v rozevírací nabídce SWF některou z možností:
- Chcete-li importovat soubor, zvolte Jiné.
- Soubor SWF, který je už v aktivním projektu používán, můžete zvolit na základě názvu souboru.
- Pro vložení cesty k souboru SWF v době spuštění prezentace (soubor ještě nemusí být k dispozici) zvolte Externí. Tato možnost má výhodu v menší velikosti exportovaného projektu, ale zvyšuje riziko porušených odkazů.
- 3 Zvolíte-li položku Externí z rozevírací nabídky SWF, otevře se dialogové okno Externí soubor.

Název:	Externí zvukl
Тур:	Soubor
Cesta	

V dialogovém okně Externí soubor zadejte cestu k souboru.

Cesta se zadává některým z následujících způsobů:

- Odkazujete-li na soubor z místního systému souborů, zvolte položku Soubor v rozevírací nabídce Typ a do pole Cesta zadejte cestu k souboru. Můžete buď zadat cestu, nebo vyhledáním zadat umístění souboru.
- Používáte-li soubor z internetu, zvolte položku URL v rozevírací nabídce Typ a do pole URL zadejte URL souboru.
- Pokud chcete odkazovat na soubor z místního systému souborů cestou, vytvořenou pomocí výrazu, zvolte položku Souborový výraz z rozevírací nabídky Typ a potom buď zadejte výraz do pole
 Výraz, nebo klepnutím na tlačítko (2) otevřete okno Editor výrazů.

- Pokud chcete odkazovat na soubor z internetu adresou URL, vytvořenou pomocí výrazu, zvolte položku Souborový výraz z rozevírací nabídky Typ a potom buď zadejte výraz do pole Výraz, nebo klepnutím na tlačítko (2) otevřete okno Editor výrazů.
- 4 Dodatečná nastavení objektu SWF lze provést volbami z rozevírací nabídky Možnosti:
- Objekt může být skryt až do výskytu akce Ukázat: zvolte Na začátku skryto.
- Změnám objektu až do výskytu povolovací akce **Povolit** můžete zabránit volbou **Na začátku** zakázáno.
- Chcete-li zachovat stav objektu i poté, co se zobrazí jiná stránka prezentace, zvolte Zachovat stav při vstupu na stránku.
- Má-li se soubor opakovaně přehrávat, zvolte Cyklus.
- Má-li se soubor opakovaně přehrávat od začátku do konce a potom od konce k začátku, zvolte Cyklus tam a zpět.
- Možnost Cyklus tam a zpět není dostupná pro objekty video.
- 5 Chcete-li zadat počáteční pozici objektu na stránce, zvolte některou z položek rozevírací nabídky **Počáteční pozice**:
- Má-li se objekt zobrazit na svém aktuálním místě stránky, zvolte Výchozí.
- Má-li být na začátku objekt na některé z pracovních ploch, zvolte Nahoře, Vlevo, Dole nebo Vpravo.
- 6 Rychlost přehrávání souboru se zadává v poli **Rychlost přehrávání**; volbou **Výchozí** se použije rychlost uložená v souboru SWF.

Nastavení objektu video

Objekt video je objekt, který obsahuje film. Postup nastavení objektu video:

- 1 Vytvořte objekt video postupem, popsaným v kapitole "*Vytvoření objektu*". Ujistěte se, že je objekt video vybrán.
- 2 Pro stanovení, který film se má přehrávat, zvolte některou z možností rozevírací nabídky Video:
- Chcete-li importovat soubor AVI nebo MOV, zvolte Jiné.
- Soubor filmu, který je už v aktivním projektu používán, můžete zvolit na základě názvu souboru.
- Pro vložení cesty k souboru FLV v době spuštění prezentace (soubor ještě nemusí být k dispozici) zvolte **Externí**.
- Zvolíte-li External, můžete v objektu video odkazovat pouze na soubory FLV. Chcete-li odkazovat na externí soubor SWF, nastavte Typ objektu na SWF.
- 3 Zvolíte-li položku Externí z rozevírací nabídky Video, otevře se dialogové okno Externí soubor.

Název: Externí zvu	a	
Typ: Soubor	•	
Cesta:		
Cesta:		C

V dialogovém okně Externí soubor zadejte cestu k souboru.

Cesta se zadává některým z následujících způsobů:

- Odkazujete-li na soubor z místního systému souborů, zvolte položku Soubor v rozevírací nabídce Typ a do pole Cesta zadejte cestu k souboru. Můžete buď zadat cestu, nebo vyhledáním zadat umístění souboru.
- Používáte-li soubor z internetu, zvolte položku URL v rozevírací nabídce Typ a do pole URL zadejte URL souboru.
- Pokud chcete odkazovat na soubor z místního systému souborů cestou, vytvořenou pomocí výrazu, zvolte položku Souborový výraz z rozevírací nabídky Typ a potom buď zadejte výraz do pole
 Výraz, nebo klepnutím na tlačítko (2) otevřete okno Editor výrazů.
- Pokud chcete odkazovat na soubor z internetu adresou URL, vytvořenou pomocí výrazu, zvolte položku Souborový výraz z rozevírací nabídky Typ a potom buď zadejte výraz do pole Výraz, nebo klepnutím na tlačítko (2) otevřete okno Editor výrazů.
- 4 Formát, do kterého se má film převést při exportu, se určuje v rozevírací nabídce Typ videa.
- SWF: Při exportu se film převede do formátu SWF-Video. Poznámka: program Flash Player 6 může přehrávat pouze SWF-Video.
- FLV: Při exportu se film převede do formátu FLV. Pro tento formát je vyžadován program Flash Player 7 nebo novější.
- 5 Dodatečná nastavení objektu video lze provést volbami z rozevírací nabídky Možnosti:
- Objekt může být skryt až do výskytu akce Ukázat: zvolte Na začátku skryto.
- Změnám objektu až do výskytu povolovací akce Povolit můžete zabránit volbou Na začátku zakázáno.
- Chcete-li zachovat stav objektu i poté, co se zobrazí jiná stránka prezentace, zvolte Zachovat stav při vstupu na stránku.
- Má-li se soubor opakovaně přehrávat, zvolte Cyklus.
- 6 Chcete-li zadat počáteční pozici objektu na stránce, zvolte některou z položek rozevírací nabídky **Počáteční pozice**:
- Má-li se objekt zobrazit na svém aktuálním místě stránky, zvolte Výchozí.
- Má-li být na začátku objekt na některé z pracovních ploch, zvolte Nahoře, Vlevo, Dole nebo Vpravo.
- 7 Dodatečná nastaveni:

- Chcete-li, aby se film po klepnutí přehrával nebo pozastavil, zaškrtněte Klepnutím přehrát/pozastavit.
- Chcete-li zadat rozšířené možnosti exportu videa a zvuku z filmu, klepněte na Nastavení exportu.
- Po nastavení objektu video je nutné k jeho přehrávání použít akci, jinak se zobrazí pouze první snímek videa.

Práce s objektem animace.

V prezentačních sestavách jsou k dispozici dva druhy animací:

- Interaktivní objekt pohybující se po cestě: To může být například logo nebo jiný prvek, který se
 pohybuje po obrazovce. K vytvoření takového typu animace potřebujete dvě věci: Objekt animace,
 který obsahuje objekt, jenž se má pohybovat podél cesty, a jiný objekt, který definuje cestu pohybu.
 Animovaným objektem může být víceméně cokoliv, objektem cesty může být linka nebo rámeček
 jakéhokoliv tvaru.
- Posloupnost obrázků v rámečku: Příklady: otáčející se kolo, blikající znak, spuštěné přesýpací hodiny. K vytvoření tohoto druhu animace musíte vytvořit sestavu z posloupnosti obrázků, což je zvláštní typ interaktivní sestavy, ve které každá stránka reprezentuje snímek animované posloupnosti. Snímky na každé stránce můžete nakreslit v programu QuarkXPress ručně, importovat snímky jako obrázky, nebo použít kombinaci těchto postupů. více informací o posloupnostech obrázků uvádí kapitola "*Vytvoření posloupnosti obrázků*".

Oba druhy animací lze kombinovat, takže můžete vytvořit posloupnost obrázků v rámečku, který se pohybuje podél cesty. Kupříkladu posloupnost obrázků zobrazujících otáčející se globus se může pohybovat po kruhové cestě.

Je důležité poznamenat, že animační objekt v exportovaném projektu nebude dělat nic, pokud ke spuštění animace nepoužijete možnost Klepnutím přehrát/pozastavit nebo akci Přehrát animaci.

Nastavení objektu animace

Postup nastavení objektu animace:

- 1 Vytvořte objekt animace postupem, popsaným v kapitole "*Vytvoření objektu*". Ujistěte se, že je objekt animace vybrán.
- 2 Zvolte typ animace v rozevírací nabídce Zobrazit jako:
- Položka na cestě: Objekt, který se posunuje po cestě.
- Posloupnost v rámečku: Rámeček obsahující posloupnost obrázků.
- Posloupnost na cestě: Rámeček, který obsahuje posloupnost obrázků a pohybuje se po cestě.
- 3 Pro zadání přehrávané posloupnosti obrázků (pokud existuje), zvolte některou z možností v rozevírací nabídce Posloupnost.
- Název sestavy: Chcete-li použít posloupnost obrázků ve stejném projektu, zadejte název sestavy posloupnosti obrázků, která obsahuje posloupnost obrázků.
- Nový: Tuto možnost zvolte, chcete-li vytvořit sestavu posloupnosti obrázků ve stejném projektu.

- Upravit: Tuto možnost zvolte, chcete-li vytvořit sestavu posloupnosti obrázků ve stejném projektu a přejít do této sestavy kvůli opravování.
- Zvolit externí soubor: Tuto možnost zvolte, chcete-li vytvořit sestavu posloupnosti obrázků v odděleném projektu programu QuarkXPress.
- 4 Rychlost přehrávání posloupnosti obrázků se zadává v poli **Rychlost přehrávání**. Jako výchozí rychlost se používá výchozí rychlost posloupnosti obrázků.
- 5 Cesta, podél které se pohybuje rámeček obsahující posloupnost obrázků, ze určuje volbou v rozevírací nabídce Cesta. Jako cestu lze použít libovolný pojmenovaný rámeček nebo objekt založený na lince.
- 6 Nastavení pohybu objektu podél cesty lze provést volbami z rozevírací nabídky Možnosti:
- Pokud se má objekt animace opakovaně pohybovat od počátečního ke koncovému bodu cesty, zvolte Cyklus.
- Má-li se objekt animace opakovaně pohybovat od počátečního ke koncovému bodu cesty a potom od koncového zpět k počátečnímu bodu, zvolte Cyklus tam a zpět.
- Objekt animace může být skryt až do výskytu akce Ukázat: zvolte Na začátku skryto.
- · Objekt animace se může skrýt po ukončení přehrávání zvolte Skrýt na konci.
- Chcete-li zachovat stav objektu animace v okamžiku opuštění stránky a nového vstupu na stránku, zvolte Zachovat stav při vstupu na stránku.
- Chcete-li koncovému uživateli zabránit za začátku v ovládání objektu, zvolte Na začátku zakázáno.
- 7 Chcete-li, aby se animace po klepnutí přehrávala nebo pozastavila, zaškrtněte **Klepnutím přehrát/pozastavit**.
- 8 Rychlost pohybu objektu animace podél cesty se zadává v poli Rychlost; použité jednotky zvolte v rozevírací nabídce.
- 9 Požadujete-li, aby se při spuštění animace přehrál zvuk, zvolte některou z možností rozevírací nabídky Zvuk:
- Chcete-li zvukový soubor importovat, zvolte Jiné z rozevírací nabídky Zvuk.
- Zvukový soubor, který je už v aktivním projektu používán, můžete zvolit na základě názvu souboru zvuku.
- Pro vložení cesty ke zvukovému souboru v době spuštění prezentace (soubor ještě nemusí být k dispozici) zvolte Externí.
- Můžete odkazovat pouze na externí zvukové soubory ve formátu MP3 nebo WAV.
 - 10 Pokud se má zvuk během přehrávání animace spojitě opakovat, zaškrtněte Cyklus.
 - 11 Zvolíte-li položku Externí z rozevírací nabídky Zvuk, otevře se dialogové okno Externí soubor.

Název:	Externí zvukl	
Тур:	Soubor 🛟	
Cesta		

V dialogovém okně Externí soubor zadejte cestu k souboru.

Cesta se zadává některým z následujících způsobů:

- Odkazujete-li na soubor z místního systému souborů, zvolte položku Soubor v rozevírací nabídce Typ a do pole Cesta zadejte cestu k souboru.
- Používáte-li soubor z internetu, zvolte položku URL v rozevírací nabídce Typ a do pole URL zadejte URL souboru.
- Pokud chcete odkazovat na soubor z místního systému souborů cestou, vytvořenou pomocí výrazu, zvolte položku Souborový výraz z rozevírací nabídky Typ a potom buď zadejte výraz do pole
 Výraz, nebo klepnutím na tlačítko (2) otevřete okno Editor výrazů.
- Pokud chcete odkazovat na soubor z internetu adresou URL, vytvořenou pomocí výrazu, zvolte položku Souborový výraz z rozevírací nabídky Typ a potom buď zadejte výraz do pole Výraz, nebo klepnutím na tlačítko (2) otevřete okno Editor výrazů.
- Chcete-li zadat počáteční bod a směr rámečku obsahujícího posloupnost obrázků, klepněte na Nastavit. Otevře se dialogové okno Počáteční bod animace.





Počáteční bod rámečku obsahujícího posloupnost obrázků se zadá jedním klepnutím kdekoliv na cestě. Chcete-li změnit počáteční směr pohybu rámečku, klepněte na **Změnit směr**. Pokud jste hotovi, klepněte na **OK**.

Po nastavení animačního objektu je nutné k jeho animování použít akci.

Vytvoření posloupnosti obrázků

Chcete-li vytvořit objekt animace, který obsahuje posloupnost obrázků (**Posloupnost v rámečku** nebo **Posloupnost na cestě**), musíte nejdříve vytvořit sestavu posloupnosti obrázků. Sestava posloupnosti obrázků je zvláštní druh interaktivní sestavy, u které se pro každý snímek posloupnosti obrázků vytváří oddělená stránka.

Postup vytvoření sestavy posloupnosti obrázků:

- 1 Vytvořte objekt animace postupem, popsaným v kapitole "*Vytvoření objektu*". Ujistěte se, že je objekt animace vybrán.
- 2 To, že chcete použít posloupnost obrázků, se určí volbou **Posloupnost v rámečku** nebo **Posloupnost na cestě** v rozevírací nabídce **Zobrazit jako**.
- 3 Sestavu posloupnost obrázků vytvoříte volbou **Nový** z rozevírací nabídky **Posloupnost**. Otevře se dialogové okno **Nová interaktivní sestava**.
- 4 Dejte sestavě název a do pole Rychlost přehrávání zadejte hodnotu. Klepněte na OK. (Šířka a Výška se automaticky zkopírují z objektu animace.)
- 5 Ujistěte se, že je zaškrtnuto Okno > Vzhled stránky. Paleta Vzhled stránky zobrazuje pro každý snímek posloupnosti obrázků jednu stránku.

Vzhled stránky	P
🗏 🏛 🗊 🚇	Î
A-Předloha A	
A 1	
1 Stránka	

Paleta Vzhled stránky (Okno > Vzhled stránky) dává přístup ke každému ze snímků v posloupnosti obrázků.

- 6 Vyberte první snímek posloupnosti obrázků poklepáním na stránku v paletě Vzhled stránky a nakreslete první snímek nástroji pro vzhled stránky programu QuarkXPress, nebo nakreslete obrázkový rámeček a naimportujte první snímek existující posloupnosti obrázků.
- 7 Druhý snímek animace vytvoříte pomocí Control+klepnutí/klepnutí pravým na stránku v paletě Vzhled stránky a volbou Vložit stránky. Otevře se dialogové okno Vložit stránky.
- 8 Zadejte číslo 1 do pole Vložit dialogového okna Vložit stránky a klepněte na OK. V paletě Vzhled stránky se zobrazí druhá stránka.

- 9 Kopírováním a vložením obsahu z první stránky do druhé docílíte toho, že oba snímky budou totožné. Mezi snímky můžete přecházet pomocí palety Vzhled stránky.
- 10 Zaktualizujte obsah nového snímku, aby se snímek vytvořil.
- 11 Předchozí čtyři kroky opakujte, dokud nemáte hotovy všechny snímky.
- 12 Až skončíte, přepněte zpět do prezentační sestavy pomocí karet sestav dole v okně nebo volbou Sestava > Přejít na stránku.
- Sestavu posloupnost obrázků také můžete vytvořit stejným postupem, jakým se vytváří prezentační sestava volbou Soubor > Nový > Projekt nebo Sestava > Nový. Obvykle se však sestava posloupnosti obrázků vytváří dříve uvedeným postupem. Tento postup zajistí automatické převzetí velikosti rámečku pro novou sestavu posloupnosti obrázků.
- Sestavu posloupnost obrázků nelze odstranit, pokud nezrušíte její synchronizaci. Zrušení synchronizace sestavy posloupnost obrázků se provede výběrem sestavy v paletě Sdílený obsah a klepnutím na tlačítko Smazat 10.

Práce s objektem tlačítko.

V prezentačních sestavách jsou k dispozici dva typy objektu tlačítko:

- Interaktivní objekt používající chování tlačítka: Téměř každý typ interaktivního objektu používá uživatelské události, jako je Stisk tlačítka myši (tlačítko myši klepnulo na objekt), Uvolnění tlačítka myši (tlačítko myši bylo uvolněno na objektu) a Poklepání (tlačítko myši poklepalo na objekt).
 Pokud těmto uživatelským událostem přiřadíme akce, můžeme proměnit téměř cokoliv na tlačítko.
- Objekt tlačítko obsahující vícestavové tlačítko: Vícestavové tlačítko je tlačítko, které při klepnutí
 mění svůj vzhled. Tím, že má tlačítko různý vzhled ve stavech zapnuto a vypnuto, je docíleno vizuální
 zpětné vazby k uživateli. Chcete-li vícestavové tlačítko používat, musíte nejdříve nakreslit různé
 stavy tlačítka (nebo je importovat jako obrázky) ve speciálním typu interaktivní sestavy, zvaném
 sestava tlačítka.

Můžete také seskupit více dvoustavových (zapnuto/vypnuto) tlačítek a vytvořit tak *skupinu tlačítek*, u které může být v daném okamžiku pouze jedno tlačítko ve stavu zapnuto. To je užitečné v situacích, kdy chcete uživateli zúžit výběr na několik vzájemně se vylučujících možností.

Vytvoření vícestavového tlačítka

Před vytvořením vícestavového tlačítka musíte nejdříve vytvořit sestavu tlačítka. Sestava tlačítka je speciální druh interaktivní sestavy, který má pro každý stav vícestavového tlačítka jednu stránku.

Můžete vytvořit následující typy vícestavových tlačítek:

- Jednoduché: Jednoduché tlačítko je vždy buď nahoře, nebo dole. Jednoduchá tlačítka jsou vhodná pro spouštění jednoduchých akcí (například přehrání filmu).
- Jednoduché se zákazem: Jednoduché se zákazem je jednoduché tlačítko, ke kterému je přidán stav zvaný "zakázáno".
- Zapnuto/vypnuto: Tlačítko zapnuto/vypnuto pracuje jako přepínač; každým klepnutím se přepne mezi stavy zapnuto a vypnuto.

• **Zapnuto/vypnuto se zákazem**: Tlačítko zapnuto/vypnuto se zákazem je tlačítko zapnuto/vypnuto, ke kterému je přidán stav "zakázáno".

Vícestavové tlačítko může mít v různých kombinacích tyto stavy:

- Nahoře: Koncový uživatel na tlačítko neklepnul.
- Nad: Ukazatel myši je nad tlačítkem, ale koncový uživatel ještě neklepnul myší.
- Dole: Koncový uživatel klepnul na tlačítko, a to je ještě dole.
- Zásah: Definuje interaktivní oblast tlačítka. Tento stav se nezobrazuje, pouze poskytuje informaci
 o tom, kde je na tlačítko možné klepnout a kde ne. Tento stav si představte jako "masku tlačítka".
 Pokud tento stav ponecháte prázdný, tlačítko nebude fungovat.
- Zakázáno: Na tlačítko nelze klepnout.
- Protože na tlačítko zapnuto/vypnuto můžete klepnout v jeho stavu "Nahoře" i "Dole", má tlačítko zapnuto/vypnuto dva stavy "zapnuto" (zapnuto-nahoře, zapnuto-dole) a dva stavy "vypnuto" (vypnuto-nahoře, vypnuto-dole). Nicméně nemusíte vytvářet různé obrázky pro každý stav tlačítka, pokud nechcete.

Postup sestavení vícestavového tlačítka v sestavě tlačítka:

- 1 Vytvořte objekt tlačítko postupem, popsaným v kapitole "*Vytvoření objektu*". Ujistěte se, že je objekt tlačítko vybrán.
- 2 Sestavu tlačítko vytvoříte volbou Nový z rozevírací nabídky Tlačítko. Otevře se dialogové okno Nová interaktivní sestava.
- 3 Sestavu pojmenujte a zvolte typ tlačítka v rozevírací nabídce Typ tlačítka. Potom klepněte na OK. (Šířka a Výška se automaticky zkopírují z objektu tlačítko.)
- 4 Ujistěte se, že je zaškrtnuto **Okno > Vzhled stránky**. Paleta **Vzhled stránky** zobrazuje pro každý stav tlačítka jednu stránku.



Paleta Vzhled stránky (Okno > Vzhled stránky) dává přístup ke každému ze stavů tlačítka v sestavě tlačítka.

- 5 Vyberte stav tlačítka poklepáním na stránku v paletě Vzhled stránky a nakreslete stav tlačítka nástroji pro vzhled stránky programu QuarkXPress, nebo nakreslete obrázkový rámeček a naimportujte stav tlačítka jako grafiku.
- 6 Kopírováním a vložením obsahu jednoho stavu tlačítka do druhého docílíte toho, že stavy budou totožné. Mezi stavy tlačítka můžete přecházet pomocí palety Vzhled stránky.
- 7 Zaktualizujte obsah stavu tlačítka.
- 8 Předchozí tři kroky opakujte, dokud nemáte připraveny všechny stavy tlačítka.
- 9 Chcete-li stanovit, že pouze část plochy tlačítka bude interaktivní (bude reagovat na tlačítko myši), zakreslete takovou oblast pomocí rámečků do stavu Zásah.
- Až skončíte, přepněte zpět do prezentační sestavy pomocí karet sestav dole v okně nebo volbou Sestava > Přejít na stránku.
- Sestavu tlačítka také můžete vytvořit stejným postupem, jakým se vytváří prezentační sestava volbou Soubor > Nový > Projekt nebo Sestava > Nový. Obvykle se však sestava tlačítka vytváří dříve uvedeným postupem. Tento postup zajistí automatické převzetí velikosti rámečku pro novou sestavu tlačítka.
- Sestavu tlačítka nelze odstranit, pokud nezrušíte její synchronizaci. Zrušení synchronizace sestavy tlačítka se provede výběrem sestavy v paletě Sdílený obsah a klepnutím na tlačítko Smazat a.

Nastavení objektu tlačítko

Postup nastavení objektu tlačítko:

- 1 Vytvořte objekt tlačítko postupem, popsaným v kapitole "*Vytvoření objektu*". Ujistěte se, že je objekt tlačítko vybrán.
- 2 Pro určení, která sestava tlačítko se má použít, zvolte některou z možností v rozevírací nabídce Tlačítko.
- Název sestavy: Chcete-li použít sestavu tlačítko ve stejném projektu, zvolte název sestavy.
- Nový: Tuto možnost zvolte, chcete-li vytvořit sestavu tlačítko ve stejném projektu.
- Upravit: Tuto možnost zvolte, chcete-li vytvořit sestavu tlačítko ve stejném projektu a přejít do této sestavy kvůli opravování.
- **Zvolit externí soubor**: Tuto možnost zvolte, chcete-li vytvořit sestavu tlačítko v odděleném projektu programu QuarkXPress.
- 3 Nastavení objektu tlačítko lze provést volbami z rozevírací nabídky Možnosti:
- Objekt může být skryt až do výskytu akce Ukázat: zvolte Na začátku skryto.
- Zakázat objekt tlačítko až do výskytu povolovací akce Povolit můžete volbou Na začátku zakázáno.
- Chcete-li zachovat stav objektu tlačítko v okamžiku opuštění stránky a nového vstupu na stránku, zvolte **Zachovat stav při vstupu na stránku**.
- Chcete-li mít tlačítko na začátku zapnuto, zaškrtněte Na začátku zapnuto.
- 4 Chcete-li zadat počáteční pozici objektu na stránce, zvolte některou z položek rozevírací nabídky **Počáteční pozice**:
- Má-li se objekt zobrazit na svém aktuálním místě stránky, zvolte Výchozí.
- Má-li být na začátku objekt na některé z pracovních ploch, zvolte Nahoře, Vlevo, Dole nebo Vpravo.
- 5 Chcete-li zadat klávesový příkaz, kterým se bude aktivovat jednoduché tlačítko nebo přepínat stav tlačítka zapnuto/vypnuto resp. zapnuto/vypnuto se zákazem, vložte kombinaci kláves do pole Klávesová zkratka.

Vytvoření skupiny tlačítek

Je možné seskupit několik tlačítek zapnuto/vypnuto (nebo zapnuto/vypnuto se zákazem) tak, že budou fungovat jako sada přepínačů (zapnutím jednoho tlačítka se ostatní tlačítka ve skupině vypnou). Postup vytvoření skupiny tlačítek:

- 1 Vytvořte dva nebo více objektů vícestavové tlačítko typu zapnuto/vypnuto nebo typu zapnuto/vypnuto se zákazem.
- 2 Objektovým nástrojem love vyberte současně všechny objekty tlačítka (a nic jiného).
- 3 Vytvořte z objektů tlačítka skupinu pomocí Objekt > Seskupit.
- 4 Na kartě **Objekt** palety **Ovládání** vyberte **Skupina tlačítek** v rozevírací nabídce **Typ objektu** a do pole **Název objektu** zadejte název skupiny tlačítek.

Sestavy z posloupnosti obrázků, sestavy tlačítek a sdílený obsah

Pokud přidáte do prezentační sestavy posloupnost obrázků nebo vícestavové tlačítko, použije QuarkXPress technologii Composition Zones a umístí do rámečku prezentační sestavy kopii cílové sestavy z posloupnosti obrázků respektive sestavu tlačítek.

Sestavy z posloupnosti obrázků i sestavy tlačítek jsou, stejně jako všechny kompoziční sestavy, synchronizovány se svými odpovídajícími rámečky v prezentační sestavě. V důsledku toho jsou všechny sestavy z posloupnosti obrázků respektive sestavy tlačítek zobrazeny v paletě **Sdílený obsah**. Animace a tlačítka mají své vlastní úchyty rámečků, kterými jsou identifikovány synchronizované položky.

Composition Zones lze použít ke vložení interaktivní sestavy do sestavy pro web a potom exportováním sestavy pro web vytvořit stránku HTML s vloženou prezentací SWF.

Práce s nabídkami

Interaktivní sestavy podporují dva typy nabídek:

- Nabídková lišta: Posloupnost nabídek uspořádaných vodorovně, se seznamy položek nabídek zobrazovanými z nabídky směrem dolů. Nabídková lišta může obsahovat podnabídky.
- Místní nabídka: Rozevírací nabídka. Také místní nabídky mohou obsahovat podnabídky.

Chcete-li vytvořit libovolný typ nabídky, musíte nejdříve vytvořit *Interaktivní nabídku*. Interaktivní nabídka nemá v programu QuarkXPress žádné uživatelské rozhraní. Jednoduše řečeno se jedná o seznam nabídek, podnabídek a položek nabídek, které jsou uloženy v projektu. Pokud vytváříte interaktivní nabídku, musíte zadat nabídky, položky nabídek, oddělovače a podnabídky. Každá položka nabídky může být svázána s **Akcí**, která určuje, co se má stát, když uživatel zvolí danou položku nabídky.

Vytvořenou interaktivní nabídku můžete přiřadit jednomu nebo více objektům nabídky. Objekt nabídky určuje, kde se má nabídka zobrazit a jak má vypadat.

Vytvoření interaktivní nabídky

Před vytvořením objektu nabídka musíte nejdříve vytvořit *Interaktivní nabídku*. Interaktivní nabídka je nabídka uložená v projektu, která se zobrazí na obrazovce až s použitím objektu nabídka.

Interaktivní nabídka může obsahovat položky nabídky, podnabídky a oddělovače. Ke každé položce nabídky i podnabídky může být přiřazena akce (například propojení na jinou stránku nebo otevření URL).

Interaktivní nabídka může být zobrazena jako nabídková lišta nebo jako místní nabídka (rozevírací nabídka).

- Pokud se interaktivní nabídka zobrazuje jako nabídková lišta, zobrazí se položky nabídky v horní části lišty. Podnabídky první úrovně se zobrazují v rozevíracích nabídkách a každá další podnabídka se zobrazí jako podnabídka položek nabídky.
- Pokud se interaktivní nabídka zobrazuje jako místní nabídka, zobrazí se položky nabídky svisle jako
 položky v rozevíracím seznamu a všechny podnabídky se zobrazí jako podnabídky položek nabídky.

Postup vytvoření interaktivní nabídky:

1 Zvolte Upravit > Interaktivní nabídky. Otevře se dialogové okno Interaktivní nabídky.

Navigation	Menu
Navigation	- Meriu
Normální p textu: 0 px	ředloha stylu: Normální;Normální odsazení Normální barva pozadí: Bílá:Zvýrazněná
předloha st px:Zvýrazn	ylu: Normální;Zvýrazněné odsazení textu: 0 ěná barva pozadí: Bílá:Tloušťka okrajové čáry:
Nový	Upravit Konie Smazat
INDVY	Copravit Kopie Sinazat

Dialog Interaktivní nabídky umožňuje vytvářet, odstraňovat a kopírovat interaktivní nabídky.

2 Pro vytvoření interaktivní nabídky klepněte na Nová. Otevře se dialogové okno Úpravy interaktivní nabídky.

Vlastnosti nabíd	ky Položky nabídky
Normální	Zvýraznění
Předloha stylu: 🔺 Normální 🛟	Předloha stylu: 🔺 Normální 📫
Od okrajů rámu: 0 px	Od okrajů rámu: 0 px
Pozadí: 🔲 Bílá 🛟	Pozadí: 🔲 Bílá 📫
Okraj	Oddělovač
Linka: 0 px	Linka: 0 px
Barva: K-černá 🛟	Barva: K-černá 🛟

Karta **Vlastnosti nabídky** dialogového okna **Úpravy interaktivní nabídky** umožňuje nastavit vzhled interaktivní nabídky.

- 3 Do pole Název nabídky zadejte název nabídky. Tento název budete používat pro přiřazení interaktivní nabídky k objektu nabídky. Název nabídky se nezobrazuje v exportovaných souborech.
- 4 Na kartě Vlastnosti nabídky určete, jak má nabídka vypadat:
- Přiřad'te předlohu stylu, odsazení textu a pozadí jak stavu nabídky Normální, tak stavu Zvýrazněný. (Hodnota Odsazení textu se používá na všech stranách textu.)
- Nastavte šířku linky a barvu pro Okraj a Oddělovač nabídky.

5 Klepněte na kartu Položky nabídky.



Karta **Položky nabídky** dialogového okna **Úpravy interaktivní nabídky** umožňuje do interaktivní nabídky přidat položky nabídky, podnabídky a oddělovače.

- 6 Postup přidání položky nabídky nebo podnabídky:
- Položku nabídky vytvoříte volbou Nabídka tlačítka Přidat nabídku .
 Chcete-li vytvořit položku nabídky v podnabídce ze seznamu vybrané položky nabídky, zvolte Podnabídka.
- Do pole Název položky zadejte název položky.
- Chcete-li zadat klávesový příkaz, který bude aktivovat akci této položky nabídky, zadejte kombinaci kláves do pole Klávesová zkratka.
- Chcete-li položce nabídky přiřadit akci, která se provede po vybrání položky koncovým uživatelem, zvolte takovou akci z rozevírací nabídky **Akce**.
- 7 Oddělovač pod položku nabídky vybranou v seznamu se přidá volbou Oddělovač.

Nastavení objektu nabídka

Postup nastavení objektu nabídka:

- 1 Vytvořte objekt nabídka postupem, popsaným v kapitole "Vytvoření objektu". Ujistěte se, že je objekt nabídka vybrán.
- 2 Chcete-li určit, jak se má nabídka zobrazovat, zvolte některou z možností rozevírací nabídky Zobrazit jako.
- Nabídková lišta: Tuto možnost zvolte, pokud se má interaktivní nabídka zobrazit v prezentaci jako vodorovná nabídková lišta.
- Místní nabídka: Tuto možnost zvolte, pokud se má interaktivní nabídka zobrazit jako rozbalovací nabídka.

- 3 Pro určení, která interaktivní nabídka se má použít, zvolte některou z možností v rozevírací nabídce Nabídka.
- Název interaktivní nabídky: Pokud se má použít existující interaktivní nabídka, zvolte její název.
- Nový: Možnost slouží k vytvoření interaktivní nabídky.
- 4 Nastavení nabídky lze provést volbami z rozevírací nabídky Možnosti:
- Objekt může být skryt až do výskytu akce Ukázat: zvolte Na začátku skryto.
- Zakázat objekt nabídka až do výskytu povolovací akce Povolit můžete volbou Na začátku zakázáno.
- Chcete-li zachovat stav objektu nabídka v okamžiku opuštění stránky a nového vstupu na stránku, zvolte Zachovat stav při vstupu na stránku.
- 5 Chcete-li upravit interaktivní nabídku vybranou v rozbalovací nabídce **Nabídka**, klepněte na Ú**pravy nabídky**.

Nastavení objektu okno

Objekt okno je objekt, který se zobrazuje jako okno oddělené od hlavního okna prezentace, například jako dialog nebo paleta. Postup nastavení objektu okno:

- 1 Vytvořte objekt okno postupem, popsaným v kapitole "*Vytvoření objektu*". Ujistěte se, že objekt okno je vybrán.
- 2 Zvolte některou možnost v rozevírací nabídce Zobrazit jako:
- Chcete-li vytvořit okno, které, dokud není zavřeno (jako dialog), koncovému uživateli zabrání v přístup k jiným oknům nebo v ovládání hlavní prezentace, zvolte Modální okno.
- Chcete-li vytvořit okno, které, pokud je otevřeno (jako paleta), koncovému uživateli dovolí přepínání do jiných oken i ovládání hlavní prezentace, zvolte Nemodální okno.
- 3 Vzhled ovládacích prvků okna se určuje v rozevírací nabídce Styl.
- 4 Vyberte položku v rozevíracím nabídce Poloha:
- · Pokud se má okno otevřít na místě, kde je umístěno v prezentační sestavě, zvolte Výchozí.
- Pokud se má okno otevřít ve středu obrazovky počítače, zvolte Na střed obrazovky.
- Pokud se má okno otevřít tak, že jeho levý horní roh má stanovené souřadnice vzhledem k levému hornímu rohu prezentačního okna, zvolte **Absolutní poloha** a zadejte hodnoty do polí **Zleva** a **Shora**.
- Pokud se má okno otevřít ve stejné poloze, jako při posledním zobrazení, zaškrtněte Zapamatovat pozici.
- 5 Pokud jste v rozevírací nabídce **Zobrazit jako** vybrali něco jiného, než **Podle návrhu**, máte k dispozici ještě další možnosti nastavení vzhledu objektu okno:
- Pokud se má na záhlaví okna objevit název, zadejte jej do pole Název.
- Má-li okno mít tlačítko "zavřít", zaškrtněte Zavírací tlačítko.

Nastavení objektu textový rámeček

Objekt textový rámeček je interaktivní objekt, který umožňuje zobrazit a upravovat text. Objektem textový rámeček může být pouze obdélníkový textový rámeček. Pro objekt textový rámeček můžete zadat písmo, velikost, řez, barvu a zarovnání textu.

Pokud textový rámeček není objektem, je převeden na vektory a zobrazuje se vždy tak, jako ho vidíte v interaktivní sestavě. Pokud však pracujete s objektem textový rámeček, je třeba pro zajištění stejného vzhledu na počítači koncového uživatele vložit do prezentace písma (viz. "*Nastavení exportu*"). Chcete-li zajistit, aby písmo bylo skutečně vloženo, použijte je alespoň na jeden znak nebo prázdný odstavec v objektu textový rámeček kdekoliv v sestavě. Pokud písmo nevložíte, použije se výchozí písmo.

Postup nastavení objektu textový rámeček:

- Vytvořte objekt textový rámeček postupem, popsaným v kapitole "*Vytvoření objektu*". Ujistěte se, že je objekt textový rámeček vybrán.
- 2 Chcete-li určit typ objektu textový rámeček, zvolte některou z možností rozevírací nabídky Zobrazit jako:
- Jednoduchý: Koncový uživatel může vybrat a kopírovat text, ale nemůže text upravovat.
- Editovatelný: Koncový uživatel může text v rámečku upravovat.
- **Posouvací**: Rámeček má posuvník. Koncový uživatel může vybrat a kopírovat text, ale nemůže text upravovat.
- Editovatelný a posouvací: Rámeček má posuvník a koncový uživatel může upravovat text v rámečku.
- Seznam: Rámeček má posuvník a obsahuje seznam položek, každá na jedné řádce. V jednom okamžiku může uživatel vybrat jednu z položek v seznamu.
- 3 Dodatečná nastavení objektu jednoduchý textový rámeček lze provést volbami z rozevírací nabídky Možnosti:
 - Objekt může být skryt až do výskytu akce Ukázat: zvolte Na začátku skryto.
 - Změnám objektu až do výskytu povolovací akce **Povolit** můžete zabránit volbou **Na začátku** zakázáno.
 - Chcete-li zachovat stav objektu textový rámeček v okamžiku opuštění stránky a nového vstupu na stránku, zvolte Zachovat stav při vstupu na stránku.
- Volbou Chráněno se všechny znaky v rámečku zobrazí jako hvězdičky. Tato možnost může být užitečná u polí, určených k zadávání hesla.
- 4 Chcete-li zadat počáteční pozici objektu na stránce, zvolte některou z položek rozevírací nabídky Počáteční pozice:
- Má-li se objekt textový rámeček zobrazit tak, jak se zobrazuje v prezentační sestavě, zvolte Výchozí.
- Má-li být na začátku objekt jednoduchý textový rámeček na některé z pracovních ploch, zvolte Nahoře, Vlevo, Dole nebo Vpravo.

Práce s přechody

Program QuarkXPress poskytuje několik přechodových efektů, které můžete používat v prezentacích. Přechody lze nastavit společně pro všechny stránky prezentační sestavy, nebo můžete nastavit přechody jednotlivých stránek a objektů pomocí akcí a skriptů.

- Zakrytí: Přechod Zakrytí přesune novou stránku přes aktuální stránku nebo skryje objekt efektem posunutí.
- Odkrytí: Přechod Odkrytí odsune aktuální stránku z prezentace a odhalí novou stránku nebo odhalí objekt efektem posunutí.
- **Opona**: Přechod Opona odhalí objekt nebo novou stránku posunováním podobně, jako se otevírá a zavírá opona.
- Roztmívání: Přechodem Roztmívání se stránka nebo objekt odhalí roztmíváním nebo skryje stmíváním.
- **Zoom**: Přechodem Zoom se stránka nebo objekt odhalí zvětšením nebo skryje zmenšením ze středu prezentace.

Nastavení přechodů

Přechody lze pro všechny stránky prezentační sestavy nastavit najednou, nebo můžete nastavit přechody jednotlivých stránek a objektů pomocí akcí a skriptů.

Pokud chcete nastavit přechod všech stránek **Prezentace**, zobrazte list **Prezentace** dialogu **Předvolby** (**QuarkXPress/Upravit > Předvolby**).

Pokud chcete nastavit přechody jednotlivých objektů a stránek, použijte při nastavování uživatelských událostí nebo při vytváření skriptu některou z následujících akcí. Jakmile si takovou akci vyberete, zobrazí se na paletě **Ovládání** ovládací prvky **Přechody**. Pomocí ovládacích prvků lze nastavit přechod jako součást akce.

- Skrýt objekt
- · Zobrazit objekt
- Zobrazit první stránku
- · Zobrazit poslední stránku
- · Zobrazit další stránku
- · Zobrazit předchozí stránku
- Zobrazit stránku
- Zpět

Práce se stránkami v interaktivních sestavách

Stránky jsou prostor, ve kterém navrhujte a řídíte průběh interaktivní sestavy. Prezentační sestava obsahuje alespoň jednu stránku. Sestava z posloupnosti obrázků obsahuje jednu stránku pro každý rám, který vytvoříte k animování posloupnosti obrázků. Sestava tlačítka obsahuje jednu stránku pro každý se stavů tlačítka (jako jsou zapnuto, vypnuto, nahoru, dolů a podobně).

Podobně jako objekty, akce a skripty, jsou stránky podstatnou součástí interaktivních sestav. Například můžete:

- Přesně řídit průběh prezentace nastavením obracení stránek automaticky po uplynutí časového intervalu, nebo po stisknutí klávesy a nebo po použití myši.
- Přidávat mezi stránky přechodové efekty, jako je stmívání a roztmívání.
- Automaticky spouštět skripty při zobrazení stránky nebo při jejím opuštění.

Přidávání stránek do interaktivních sestav

Stránky do prezentačních sestav a do sestav obrázků můžete přidat dvěma způsoby:

- Zvolte Stránka > Vložit, zadejte počet vkládaných stránek a klepněte na OK.
- Zobrazte paletu Vzhled stránky(Okno > Vzhled stránky), Control+klepnout/pravým tlačítkem myši klepněte na stránku, zadejte počet přidávaných stránek a klepněte na OK.

Nastavení stránek

Stránky interaktivních sestav lze nastavit několika způsoby:

- Použijte předvolby pro interaktivní sestavu: Výchozí přechodový efekt stránky a interval automatického přechodu stránek interaktivní sestavy nastavíte na listu Prezentace v dialogu Předvolby (QuarkXPress/Upravit > Předvolby).
- Použijte akce a skripty: Nastavte akce a skripty, aby odkazovaly na stránky vaší prezentace. Například můžete k uživatelské události tlačítka přidružit akci tak, že stisknutím tlačítka se zobrazí následující stránka.
- Použijte kartu Stránka: Jednotlivé stránky prezentační sestavy lze nastavit na kartě Stránka v
 paletě Ovládání. Karta Stránka v paletě Ovládání zobrazuje všechny stránky sestavy v pořadí čísel
 stránek. Seznam stránek lze seřadit podle názvů stránek nebo podle podle předloh stránek.

Objekty	Události	Skripty	Stránky	Zkratkové klávesy		
Stránka:	Název :	stránky	-	Názov stránky:		_
1				Skript při otevření:	Žádný	K
				Skript při opuštění:	Žádný	K
				Autom, posuv:	Výchozí 💽 sekund	1
				Popis stránky:		

Karta Stránka v paletě Ovládání umožňuje nastavit stránky interaktivní sestavy.

Chcete-li nastavit stránky prezentační sestavy prostřednictvím karty **Stránka**, vyberte stránku v seznamu stránek. Potom na ní můžete nastavit:

 Název stránky: Do pole Název stránky zadejte název stránky. Názvy stránek se zobrazují v seznamu stránek a mohou tam být užitečné. Kromě toho se lze na název stránky odkazovat z libovolného skriptu.

- Vstupní skript: Zvolte název skriptu z rozevírací nabídky Vstupní skript. Tento skript bude v
 prezentaci spuštěn v okamžiku, kdy uživatel vstoupí na stránku. Například lze spustit skript, kterým
 se při zobrazení stránky provede na obrázku efekt roztmívání.
- Výstupní skript: Zvolte název skriptu z rozevírací nabídky Výstupní skript. Tento skript bude v
 prezentaci spuštěn v okamžiku, kdy uživatel opustí stránku. Můžete například spustit skript, který
 zavře prezentaci v okamžiku, kdy uživatel opustí stránku.
- Automatický přechod: Chcete-li, aby po uplynutí časového intervalu prezentace automaticky přešla na další stránku, nastavte rozevírací nabídku Automatický přechod.
- Výchozí hodnota intervalu automatického přechodu se pro prezentaci nastaví v předvolbách Ovládání.
 - Popis stránky: Pokud chcete, aby stránka měla popis, zadejte jej do pole Popis stránky. Popisy stránek mohou být užitečné při organizování stránek. Kromě toho lze pracovat s popisem stránky prostřednictvím akcí nebo skriptů. Například lze vytvořit skript, který zobrazí popis stránky po stisknutí nějakého tlačítka.

Práce s klávesovými příkazy

Nabídky poskytují jednoduchý a intuitivní způsob práce s prezentaci. Zkušenější uživatelé ale rovněž očekávají, že pro rychlý přístup k často používaným příkazům budou mít k dispozici klávesové příkazy. Karta **Klávesy** na paletě **Ovládání** umožňuje vytvořit klávesové příkazy pro následující situace:

- Spustit událost přiřazenou klepnutí na tlačítko.
- · Spustit událost přiřazenou položce nabídky.
- · Automaticky spustit konkrétní skript po stisku klávesového příkazu.

Postup vytvoření klávesového příkazu:

- 1 Klepněte na kartu Klávesy palety Ovládání.
- 2 Ze seznamu Stránka zvolte některou z možností:
- Zvolte Všechny k vytvoření klávesových příkazů, které budou provádět skripty bez ohledu na stránku, na které se koncový uživatel nachází.
- Zvolte název předlohy stránky; tím se všechna tlačítka a nabídky z této předlohy zobrazí v seznamu vpravo a můžete vytvořit klávesové příkazy, které budou vykonávat skripty pouze pokud se koncový uživatel nachází na stránce vytvořené ze zvolené předlohy.
- Zvolte číslo stránky stránky; tím se všechna tlačítka a nabídky z této předlohy zobrazí v seznamu vpravo a můžete vytvořit klávesové příkazy, které budou vykonávat skripty pouze pokud se koncový uživatel nachází na zvolené stránce.
- 3 Rozbalovací nabídkou Ukázat můžete ovlivnit, které objekty se budou zobrazovat v seznamu vpravo. Chcete-li například vytvořit klávesový příkaz, který spustí událost přiřazenou ke klepnutí na tlačítko, zvolte Tlačítka. Tím se v seznamu zobrazí pouze tlačítka.
- 4 Cíl klávesového příkazu určíte takto:
- K přiřazení klávesového příkazu k tlačítku, vyberte jméno tlačítka v seznamu Klávesové příkazy.

- K přiřazení klávesového příkazu ke skriptu, klepněte na tlačítko Přidat klávesu P a potom zvolte jméno skriptu z rozbalovací nabídky Skript.
- 5 Do pole Klávesová zkratka zadejte kombinaci kláves. Pro klávesový příkaz můžete použít libovolnou klávesu ve spojení s libovolnou kombinací kláves Command, Shift, Option a Control (Mac OS) nebo Ctrl, Shift, a Alt (Windows). Výjimkou jsou příkazy již rezervované pro obvyklé činnosti, jako je například Command+Q/Alt+F4 sloužící k ukončení prezentace.

Objekty	Události	Skripty	Stránky	Zkratko	ové kláves	şγ			
Stránka:	Název s	tránky		kázal;	Všechny				
Všechny Předloha 1	Globa A			Naviga <mark>Stop Pr</mark> StartBu	tion resent utton	Nabídky Skript Tlačitko	5 5 ^	hift-Contr hift-I Jt-S	ol-A
				Zkratko	vá klávoso	a: Shift	T	¢	Ũ
					Skrip	t: Stop	Presentatio	n	M

Karta Klávesy na paletě Ovládání umožňuje vytvořit klávesové příkazy a přiřadit je ke skriptům.

- Některé klávesové příkazy nelze v interaktivních sestavách používat, neboť jsou rezervovány pro výchozí činnosti nebo nejsou k dispozici (neexistují) na klávesnicích systémů Mac OS nebo Windows.
- Každá nová interaktivní sestava automaticky obsahuje klávesové příkazy pojmenované "GoToNext" (jdi na další; šipka vpravo) a "GoToPrevious" (jdi na předchozí; šipka vlevo). Tyto klávesové příkazy jsou propojeny ke skriptům, které zobrazí následující nebo předchozí stránku. Tyto klávesové příkazy jsou poskytovány pro snazší navigaci a můžete je odstranit, pokud je nehodláte používat.

Nastavení předvoleb pro interaktivní sestavu

Podobně jako sestavy pro tisk a sestavy pro web, mají i interaktivní sestavy vlastní sadu listů v dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**). Většina těchto listů je identická s jejich ekvivalenty pro tisk a pro web. Navíc jsou dva listy: List **Prezentace** a list **SWF**.

Práce s akcemi

Akce jsou nástroj, který dodává prezentačním sestavím interaktivitu. Bez akcí by interaktivní sestavy nedělaly nic. Akce se přiřazují uživatelským událostem, nebo se z nich sestavuje sekvence skriptu, který se spouští při otevření nebo zavření prezentace, vstupu na stránku nebo opuštění stránky, nebo při stisku jisté kombinace kláves.

Přiřazování akcí

K přiřazování akcí v interaktivních sestavách slouží rozevírací nabídka Akce. Rozevírací nabídka Akce se zobrazuje jak na kartě Událost, tak na kartě Skript palety Ovládání.



Rozevírací nabídka Akce umožňuje přiřadit akce k uživatelským událostem na kartě Událost palety Ovládání a také skládat akce ve skriptu na kartě Skript palety Ovládání.

Přehled akcí

Zde najdete seznam a popis akcí, které jsou k dispozici pro prezentační sestavy. Tento přehled můžete využít při přiřazování akcí k uživatelským událostem a při překládání skriptů.

Akce pro text a pro formátování textu nefungují s verzí 5 programu Flash Player, ani s programem QuickTime Player.

CESTA	AKCE	POPIS
žádná akce	žádná akce	Nedělá nic.
Animace > Pozastavit	Pozastaví animaci	Pozastaví indikovaný objekt animace.
Animace > Přehrát	Přehrát animaci	Přehraje indikovaný objekt animace. Pokud byla animace pozastavena, pokračuje přehrávání od poslední pozice. Pokud byla animace zastavena, přehrávání začne od začátku.
Animace > Přehrát v objektu	Přehraje animaci v objektu	Přehraje indikovanou posloupnost obrázků v indikovaném objektu animace.
Animace > Přehrát na cestě	Přehraje animaci na cestě	Přehraje indikovanou posloupnost obrázků v indikovaném objektu animace a při tom přesunuje objekt podél indikované cesty.
Animace > Zastavit	Zastavit	Zastaví indikovaný objekt animace.
Tlačítko > Zakázat	Tlačítko Zakázat	Zakáže specifikovaný objekt tlačítka.

CESTA	АКСЕ	POPIS	
Tlačítko > Povolit	Povolí používání tlačítka	Povolí používání specifikovaného objektu tlačítka.	
Tlačítko > Vypnout	Vypne tlačítko	Změní stav indikovaného objektu tlačítka na "vypnuto".	
Tlačítko > Zapnout	Zapne tlačítko	Změní stav indikovaného objektu tlačítka na "zapnuto".	
Řízení > Break If	Přerušit Když	K dispozici pouze ve skriptech. Umožňuje vyskočit z cyklu. Viz " <i>Používání</i> podmíněných příkazů".	
Řízení > Else Jinak		K dispozici pouze ve skriptech. Vytvoří větev podmíněného příkazu If. Viz "Používání podmíněných příkazů".	
Řízení > End If	Konec příkazu If	K dispozici pouze ve skriptech. Označuje konec podmíněného příkazu If. Viz "Používání podmíněných příkazů".	
Řízení > End Loop	Konec cyklu	K dispozici pouze ve skriptech. Označuje konec příkazu cyklu Loop. Viz " <i>Používání</i> <i>podmíněných příkazů</i> ".	
Řízení > End While	Konec cyklu While	K dispozici pouze ve skriptech. Označuje konec příkazu cyklu While. Viz " <i>Používání</i> <i>podmíněných příkazů</i> ".	
Řízení > If	Když	K dispozici pouze ve skriptech. Označuje začátek podmíněného příkazu If. Viz "Používání podmíněných příkazů".	
Řízení > Loop	Cyklus Loop	K dispozici pouze ve skriptech. Označuje začátek příkazu cyklu Loop. Viz " <i>Používání</i> <i>podmíněných příkazů</i> ".	
Řízení > While	Cyklus While	K dispozici pouze ve skriptech. Označuje konec příkazu cyklu While. Viz " <i>Používání</i> <i>podmíněných příkazů</i> ".	
Kurzor > Skrýt	Skrýt kurzor	Skryje ukazatel myši.	
Kurzor > Zobrazit	Zobrazit kurzor	Zobrazí ukazatel myši, pokud byl skrytý.	
Kurzor > Použít	Použít kurzor	Změní ukazatel myši na indikovanou ikonu.	
Výraz > Nastavit	Nastavit	Umožňuje sestavit výraz, který bude vyhodnocen. Více informací o výrazech najdete v části " <i>Seznámení s výrazy</i> ."	
Internet > Získat text URL	Získat text URL	Načte textový obsah ze zadané URL a vloží jej do indikovaného textového rámečku. Poznámka : Pokud prohlížíte soubor SWF exportovaný z této prezentaci v prohlížeči, pak URL v této akci musí mít stejnou superdoménu jako soubor SWF (použijete-li Flash Player verze 6), nebo stejnou doménu jako soubor SWF (použijete-li Flash Player verze 7). Poznámka : Pokud textový soubor zobrazovaný s touto akcí obsahuje po sobě dva znaky "carriage return", budou	

CESTA	AKCE	POPIS	
		zobrazeny tři tyto znaky. Poznámka : Aby v této akci adresa URL fungovala, musí začínat znaky "http://". Poznámka : Pokud se odkazujete na textový soubor z plochy nebo ze souborového systému, musíte na počítačích Mac OS použít celou systémovou cestu k souboru. Jedinou výjimkou je situace, že textový soubor je ve stejné složce jako váš exportovaný soubor SWF (pak stačí pouze název souboru, celá cesta není třeba).	
Internet > Načíst proměnnou	Načíst proměnnou	Načte obsah pojmenované proměnné z textu kódovaného v URL a vloží tento obsah do textového rámečku. Poznámka : Pokud prohlížíte soubor SWF exportovaný z této prezentaci v prohlížeči, pak URL v této akci musí mít stejnou superdoménu jako soubor SWF (použijete-li Flash Player verze 6), nebo stejnou doménu jako soubor SWF (použijete-li Flash Player verze 7). Poznámka : Aby v této akci adresa URL fungovala, musí začínat znaky "http://".	
Internet > Otevřít URL	Otevřít URL	Odešle indikovanou URL do výchozího prohlížeče. Tak je umožněno uživateli vstoupit na URL. Poznámka : Aby v této akci adresa URL fungovala, musí začínat znaky "http://".	
Internet > Odeslat stránku	Odeslat stránku	Z indikované stránky odešle obsah editovatelného textového rámečku, vybranou položku v rozevírací nabídce nebo seznamu, stavy přepínačů a vybrané tlačítko skupiny přepínačů do indikované URL. Můžete vložit odpověď (obsah uvedené položky) do textového rámečku nebo ji chápat jako soubor, který se má uložit v počítači koncového uživatele. Poznámka : Pokud prohlížíte soubor SWF exportovaný z této prezentaci v prohlížeči, pak URL v této akci musí mít stejnou superdoménu jako soubor SWF (použijete-li Flash Player verze 6), nebo stejnou doménu jako soubor SWF (použijete-li Flash Player verze 7). Poznámka : Aby v této akci adresa URL fungovala, musí začínat znaky "http://".	
Seznam > Načíst výběr	Načíst výběr seznamu	Kopíruje text nebo číslo pozice vybrané položky v libovolném typu textového rámečku do libovolného typu textového rámečku nebo do souboru ukládaného v počítači koncového uživatele.	
Nabídka > Přidat položku nabídky	Přidat položku nabídky	Přidá položku nabídky do indikované nabídky. Název položky nabídky lze zadat ručně nebo jej číst z textového rámečku. U nové položky nabídky můžete zadat seznam podnabídek a ke každé přiřadit hodnotu a skript.	

CESTA	АКСЕ	POPIS		
Nabídka > Zapnout	Zapnout položku nabídky	Zapne položku ve specifikované nabídce.		
Nabídka > Zakázat položku	Zakázat položku nabídky	Zakáže položku ve specifikované nabídce.		
Nabídka > Povolit položku	Povolit položku nabídky	Povolí používání položky ve specifikované nabídce.		
Nabídka > Odebrat položku	Odebrat položku nabídky	Odebere položku ze specifikované nabídky.		
Nabídka > Vypnout	Vypnout nabídku	Vypne položku ve specifikované nabídce.		
Objekt > Zakázat	Zakázat objekt	Zakáže objekt a tím znemožní uživateli s objektem pracovat.		
Objekt > Zobrazit obrázek	Zobrazit obrázek	Zobrazí obrázek v objektu odvozeném z obrázkového rámečku. Poznámka : U této akce se mohou progresivní obrázky a obrázky používající barevný prostor CMYK zobrazovat nesprávně. Obrázky s velkým DPI mohou vypadat rozostřeně.		
Objekt > Přetáhnout	Přetáhnout objekt	Umožňuje uživateli přetáhnout objekt. Obvykle se používá s uživatelskou událostí Klepnutí tlačítka myši.		
Objekt > Položit	Položit objekt	Umožňuje uživateli položit objekt. Obvykl se používá s uživatelskou událostí Uvolni tlačítko myši.		
Objekt > Povolit	Povolit objekt	Povolí zakázaný objekt.		
Objekt > Skrýt	Skrýt objekt	Skryje objekt s možností přechodového efektu.		
Objekt > Původní	Původní stav objektu	Vrátí objektu jeho původní nastavení a do jeho výchozí polohy (kde byl při spuštění prezentace).		
Objekt > Nastavit polohu	Nastavit polohu objektu	Nastaví polohu objektu.		
Objekt > Ukázat	Ukázat objekt	Ukáže objekt, který byl skrytý, s možnost přechodového efektu.		
Objekt > Slide	Objekt > Slide efekt	Přesune objekt z jedné polohy do druhé p současném provedení "slide" efektu.		
Stránka > Zobrazit	Zobrazit stránku	Zobrazí konkrétní stránku prezentace včetně volitelného přechodového efektu.		
Stránka > Zobrazit první	Zobrazit první stránku	Zobrazí první stránku prezentace včetně volitelného přechodového efektu.		
Stránka > Zobrazit poslední	Zobrazit poslední stránku	Zobrazí poslední stránku prezentace včetně volitelného přechodového efektu.		
Stránka > Zobrazit další	Zobrazit další stránku	Zobrazí další stránku prezentace včetně volitelného přechodového efektu.		
Stránka > Zobrazit předchozí	Zobrazit předchozí stránku Zobrazí stránku předcházející al stránce včetně volitelného přech efektu.			

CESTA	АКСЕ	POPIS	
Stránka > Načíst popis	Načíst popis stránky	Načte popis stránky z pole Popis stránky na listu Stránka v paletě Ovládání .	
Stránka > Načíst název	Načíst název stránky	Načte název stránky z pole Název stránky na listu Stránka v paletě Ovládání .	
Stránka > Zpět	Zpět	Zobrazí naposledy zobrazenou stránku prezentace.	
Místní nabídka > Přidat položku	Přidat položku nabídky	Přidá položku nabídky do specifikované místní nabídky.	
Místní nabídka > Načíst výběr místní nabídky	Načíst výběr místní nabídky	Načte vybranou položku nabídky (název nebo číslo) z indikované místní nabídky a vloží ji do zadaného objektu textového rámečku. Položku nabídky lze přidat na začátek textu, na konec textu, položkou nabídky lze nahradit veškerý text nebo jen nahradit vybranou část textu.	
Místní nabídka > Zakázat položku	Zakázat položku nabídky	Zakáže položku nabídky ve specifikované místní nabídce.	
Místní nabídka > Povolit položku	Povolit položku nabídky	Povolí položku nabídky ve specifikované nístní nabídce.	
Místní nabídka > Odebrat položku	Odebrat položku nabídky	Odebere položku nabídky ze specifikova místní nabídky.	
Místní nabídka > Nastavit výběr místní nabídky	Nastavit výběr místní nabídky	Vybere indikovanou položku nabídky v indikované místní nabídce. Vybíranou položku nabídky můžete určit jménem nebo číslem (počínaje číslem 1).	
Tisk > Aktuální stránka	Tisknout aktuální stránku	Tiskne aktivní stránku prezentace.	
Tisk > Textový objekt	Tisknout textový objekt	Tiskne obsah textového objektu.	
Skript > Zakázat	Zakázat skript	Zakáže skript.	
Skript > Povolit	Povolit skript	Povolí skript.	
Skript > Spustit	Spustit skript	Spustí skript.	
Skript > Zastavit	Zastavit skript	Zastaví skript. V provádění zastaveného skriptu nelze pokračovat.	
Zvuk > Pípnout	Pípnout	Počítač pípne.	
Zvuk > Pozastavit	Pozastaví zvuk	Pozastaví zvuk.	
Zvuk > Přehrát	Přehrát zvuk	Přehraje zvuk.	
Zvuk > Přehrát pozadí	Přehrát zvuk na pozadí	Přehraje zvuk na pozadí.	
Zvuk > Nastavit hlasitost pozadí	Nastavit hlasitost pozadí	Nastaví hlasitost zvuku na pozadí.	
Zvuk > Nastavit hlasitost	Nastavit hlasitost zvuku	Nastaví hlasitost zvuku.	
Zvuk > Zastavit	Zastavit zvuk	Zastaví zvuk.	
Zvuk > Zastavit pozadí	Zastavit zvuk pozadí	Zastaví zvuk na pozadí.	

CESTA	АКСЕ	POPIS	
SWF > Načíst	Načíst	Načte importovanou prezentaci SWF do paměti objektu SWF.	
SWF > Pozastavit	Pozastavit	Pozastaví importovanou prezentaci SWF.	
SWF > Spustit	Spustit	Spustí importovanou prezentaci SWF.	
SWF > Zastavit	Zastavit	Zastaví importovanou prezentaci SWF.	
SWF > Uvolnit	Uvolnit	Uvolní importovanou prezentaci SWF z objektu SWF.	
Text > Kopírovat	Kopírovat text	Kopíruje vybraný text z textového rámečku do schránky. Nepracuje s uživatelskými akcemi, které obsahují klepnutí myší, protože klepnutí zruší označení veškerého textu.	
Text > Vyjmout	Vyjmout text	Vyjme vybraný text (pokud je to možné) z textového rámečku do schránky. Nepracuje s uživatelskými akcemi, které obsahují klepnutí myší, protože klepnutí zruší označení veškerého textu.	
Text > Zrušit vybrané	Zrušit vybrání textu	Zruší označení vybraného textu v textovém rámečku.	
Text > Najít	Najít text	Vyhledá text v konkrétním textovém rámečku. Hledaný textový řetěz lze buď zadat, nebo hledat text z jiného textového rámečku.	
Text > Načíst z URL	Načíst text z URL	rámečku. URL lze přímo zadat nebo ji načíst z jiného textového rámečku. Cílová URL může být načtena v celku, řádek po řádku a nebo po částech oddělených znakem. Poznámka : Pokud prohlížíte soubor SWF exportovaný z této prezentac v prohlížeči, pak URL v této akci musí mí stejnou superdoménu jako soubor SWF (použijete-li Flash Player verze 6), nebo stejnou doménu jako soubor SWF (použijete-li Flash Player verze 7). Poznámka : Pokud textový soubor zobrazovaný s touto akcí obsahuje po sobě dva znaky "carriage return", budou zobrazeny tři tyto znaky. Poznámka : Aby v této akci adresa URL fungovala, musí začínat znaky "http://".	
Text > Vložit	Vložit text	Do textového rámečku vloží text, který byl zkopírován nebo vyňat akcemi Kopírovat text nebo Vyjmout text.	
Text > Odeslat do URL	Odeslat do URL	Odešle obsah jednoho nebo všech editovatelných objektů stránky do URL buď metodou GET nebo metodou POST. URL lze přímo zadat nebo ji načíst z jiného textového rámečku. Poznámka : Pro tuto akci musí URL obsahovat dvojtečku (:).	

CESTA	АКСЕ	POPIS		
		Pokud má URL na začátku dvojtečku, předpokládá se předpona "http://".		
Text > Vybrat	Vybrat text	Vybere (označí) text v textovém rámečku. Můžete zadat počátek a konec výběru.		
Text > Nastavit text	Nastavit text	Nahradí nebo vloží text do textového rámečku. Nový text lze zadat přímo nebo načíst z jiného textového rámečku. Můžete zadat počátek a konec vkládaného nebo nahrazovaného textu.		
Formátování textu > Zarovnání	Zarovnání textu	Nastaví zarovnání textu v textovém rámečku.		
°ormátování textu > Barva Barva textu		Nastaví barvu textu v textovém rámečku.		
Formátování textu > Písmo	itování textu > Písmo Písmo textu			
Formátování textu > Odsazení	Odsazení textu	Odsadí text v textovém rámečku.		
Formátování textu > Proklad	Proklad textu	Nastaví vzdálenost řádků textu v textovém rámečku.		
Formátování textu > Styl	Styl textu	Nastaví obyčejné nebo tučné, kurzívu nebo podtržené písmo textu v textovém objektu. Poznámka : Pokud projekt obsahuje akci, která formátuje text tučným řezem písma, a při exportu zvolíte vložení všech písem, nebude exportovaný projekt obsahovat tučný řez písma. Výjimkou je situace, kdy je tučný řez písma použit v nějakém dalším textovém rámečku sestavy.		
Video > Zobrazit v objektu	Zobrazí video v objektu	Zobrazí první snímek filmu v konkrétním objektu video.		
Video > Pozastavit	Pozastavit video	Pozastaví film v objektu video. Při opětovném přehrávání pozastavený film pokračuje od místa, kde byl pozastaven.		
Video > Přehrát	Přehrát video	Přehraje od začátku film v objektu video.		
Video > Přehrát v objektu	Přehrát video v objektu	Přehraje od začátku film v konkrétním objektu video. Akce umožňuje přehrát jeden nebo více filmů v jednom objektu video.		
Video > Nastavit hlasitost	Nastavit hlasitost videa	Nastaví hlasitost filmu v objektu video.		
Video > Zastavit	Zastavit video	Zastaví přehrávání filmu v objektu video. Při opětovném přehrávání je zastavený film přehrán od začátku.		
Okno > Zavřít	Zavřít okno	Zavře okno		
Okno > Přetáhnout	Přetáhnout okno	Umožňuje uživateli přetáhnout okno. Obvykle se používá s uživatelskou událostí Klepnutí tlačítka myši.		
Okno > Položit Položit okno		Umožňuje uživateli položit okno. Obvykle se používá s uživatelskou událostí Uvolnit tlačítko myši.		

CESTA	AKCE	POPIS	
Okno > Otevřít	Otevřít okno	Otevře okno	
Okno > Nastavit název	Nastavit název	Nastaví text v záhlaví okna.	
Ostatní > Povolit interakci s uživatelem	Povolit interakci s uživatelem	Po provedení této akce pokračuje přehrávač ve zpracování uživatelských událostí. Obecně se tato akce používá ve spojení s akcí Nepovolit interakci s uživatelem. Akce povolí uživatelské události poté, co byly zakázány.	
Ostatní > Prodleva	Prodleva	Prezentace bude nečinná po zadanou dobu nebo bude čekat na jistou událost.	
Ostatní > Zakázat klávesnici	Zakázat klávesnici	Prezentace nebude reagovat na vstupy z klávesnice.	
Ostatní > Nepovolit interakci s uživatelem	Nepovolit interakci s uživatelem	Po provedení této akce jsou zablokovány veškeré uživatelské události (včetně událostí od myši a klávesnice).	
Ostatní > Povolit klávesnici	Povolit klávesnici	Prezentace umožní reagovat na vstupy z klávesnice.	
Ostatní > Otevřít projekt	Otevřít projekt	Otevře jinou prezentaci SWF a zavře prezentaci aktuální.	
Ostatní > Ukončit	Ukončit	Zavře přehrávač Flash.	

Práce s událostmi

Proces přiřazování akce k uživatelské události má tři kroky:

- 1 Vyberte objekt, který se má k akci přiřadit.
- 2 Zvolte uživatelskou událost, která má akci spustit.
- 3 Nakonfigurujte akci.

Volba uživatelské události

Uživatelská událost je to, co uživatel vykonává myší. Uživatelskou událost si také můžete představit jako "způsob, kterým uživatel pracuje s objektem". Typy uživatelských události povolených pro jednotlivé typy objektů jsou shrnuty v následující tabulce.

UŽIVATELSKÁ UDÁLOST	SPUSTÍ AKCI KDYŽ
Stisk tlačítka myši	Uživatel stiskne tlačítko myši na objektu.
Uvolnění tlačítka myši	Uživatel uvolní tlačítko myši po klepnutí na objekt a ukazatel myši je stále nad klepnutým objektem.
Poklepání	Uživatel poklepe (dvakrát klepne) tlačítkem myši na objektu.
Myš nad	Ukazatel myši přebíhá přes objekt.
Myš vedle	Ukazatel myši opustil objekt.

UŽIVATELSKÁ UDÁLOST	SPUSTÍ AKCI KDYŽ
Klepnutí vypnutého přepínače	Uživatel klepnul na přepínač, který byl vypnutý.
Uvolnění myši na vypnutém	Uživatel uvolnil tlačítko myši po klepnutí na přepínač, který byl vypnutý.
Klepnutí zapnutého přepínače	Uživatel klepnul na přepínač, který byl zapnutý.
Uvolnění myši na zapnutém	Uživatel uvolnil tlačítko myši po klepnutí na přepínač, který byl zapnutý.
Otevření okna	Otevírá se objekt okno.
Zavření okna	Zavírá se objekt okno.

Různé objekty podporují různé uživatelské události. V důsledku toho se rozevírací nabídka Uživatelská událost mění podle typu vybraného objektu.

Nastavení uživatelských událostí

Pokud máte připraveny stavební kameny a určili jste, které uživatelské události budete používat, je třeba přiřadit akce k těmto uživatelským událostem. Akce je to, co se stane, když uživatel spustí uživatelskou událost objektu. Akci si můžete představit jako to, co "objekt provádí, když na něj působí koncový uživatel".

Postup přiřazení akce k uživatelské události objektu:

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na kartu Události palety Ovládání.



Karta **Události** palety **Ovládání** slouží k přiřazování akcí k uživatelským událostem. Akce lze také používat ve skriptech.

- 3 Vzhled kurzoru myši nad objektem se stanoví volbou z rozevírací nabídky Kurzor.
- 4 V rozevírací nabídce Uživatelská událost zvolte událost (viz. "Volba uživatelské události").

- 5 Požadujete-li, aby se při výskytu uživatelské události přehrál zvuk, zvolte některou z možností rozevírací nabídky **Zvuk události**:
- Chcete-li zvukový soubor importovat, zvolte Jiné z rozevírací nabídky Zvuk.
- Zvukový soubor, který je už v aktivním projektu používán, můžete zvolit na základě názvu souboru zvuku.
- Pro vložení cesty ke zvukovému souboru v době spuštění prezentace (soubor ještě nemusí být k dispozici) zvolte **Externí**.
- 6 Zvolíte-li položku Externí z rozevírací nabídky Zvuk, otevře se dialogové okno Externí soubor.

Název:	Externí zvukl
Тур:	Soubor
Cesta	

V dialogovém okně Externí soubor zadejte cestu k souboru.

Cesta se zadává některým z následujících způsobů:

- Odkazujete-li na soubor z místního systému souborů, zvolte položku Soubor v rozevírací nabídce Typ a do pole Cesta zadejte cestu k souboru.
- Používáte-li soubor z internetu, zvolte položku URL v rozevírací nabídce Typ a do pole URL zadejte URL souboru.
- Pokud chcete odkazovat na soubor z místního systému souborů cestou, vytvořenou pomocí výrazu, zvolte položku Souborový výraz z rozevírací nabídky Typ a potom buď zadejte výraz do pole
 Výraz, nebo klepnutím na tlačítko (2) otevřete okno Editor výrazů.
- Pokud chcete odkazovat na soubor z internetu adresou URL, vytvořenou pomocí výrazu, zvolte položku Souborový výraz z rozevírací nabídky Typ a potom buď zadejte výraz do pole Výraz, nebo klepnutím na tlačítko (2) otevřete okno Editor výrazů.
- 7 V rozevírací nabídce Akce vyberte akci, která se má provést v okamžiku výskytu uživatelské události. V oblasti pod vybranou akcí se pak zobrazí příslušné parametry.
- 8 Nastavte parametry akce.

Práce se skripty

Skript je posloupnost akcí, které byly sestaveny do jistého pořadí. Pokud skript spustíte, provádějí se akce skriptu jedna po druhé ve stanoveném pořadí.

Vytvoření skriptu

Postup vytvoření skriptu:

1 Klepněte na kartu Skript palety Ovládání.

- 2 Skript začněte vytvářet klepnutím na tlačítko . Do seznamu Skript je přidán nový skript s výchozím názvem.
- 3 Do pole Název skriptu zadejte název skriptu.
- Akce se odvolávají na skripty pomocí jejich názvů, proto musí být názvy skriptů v sestavě jednoznačné.
- U názvů skriptů nezáleží na velikosti písmen.
- 4 V seznamu Akce vyberte akci. Jako výchozí hodnotu obsahuje nový skript jednu akci Žádná akce.
- 5 Zvolte akci z rozevírací nabídky Akce a nakonfigurujte ji tak, jak je popsáno v kapitole "Nastavení uživatelských událostí".
- 6 Chcete-li za vybranou akci přidat další akci, klepněte na tlačítko 4.
- 7 Předchozí dva kroky opakujte, dokud nemáte skript hotov.



Karta Skript v paletě Ovládání slouží k vytváření skriptů.

Používání podmíněných příkazů

Podmíněný příkaz je posloupnost tří nebo více akcí, které lze ve skriptu použít ke spuštění jiných akcí za jistých podmínek. Podmíněným příkazem můžete docílit toho, aby se prezentace chovala rozdílně podle verze programu Flash Player, používaného koncovým uživatelem.

V multimediálních prezentacích můžete používat tři typy podmíněných příkazů: Příkazy If, příkazy While a příkazy Loop.

Používání příkazu If ve skriptech

Akce **If** a **End If** mohou být ve skriptu použity společně k vytvoření příkazu *If*. Příkazy If se používají k provedení akcí, které jsou nějak podmíněny. Například můžete vytvořit příkaz If, který zobrazí různé stránky prezentace podle toho, zda je prezentace spuštěna na systému Mac nebo na systému Windows. Použití příkazu If ve skriptu:

1 Na kartě Skript palety Ovládání vytvořte skript.

- 2 Na začátek příkazu If přidejte akci If (Řízení > If).
- 3 Podmínka, která musí být splněna, se volí z rozbalovací nabídky Typ objektu; zvolte název objektu v rozbalovací nabídce Objekta potom si vyberte některou možnost z rozbalovacích nabídek Je nebo Má.
- 4 K zadání akce, která se má použít v případě splnění podmínky, přidejte vámi požadovanou akci bezprostředně za akci If. Pokud se má v případě splnění podmínky If provést více věcí, přidejte další akce.
- 5 Chcete-li stanovit, co se má stát v případě, že podmínka If není splněna, přidejte akci Else (Řízení
 > Else) na konec skriptu a za ni pak jednu nebo více potřebných akcí.
- 6 Příkaz If se ukončuje akcí End If (Řízení > End If), vloženou bezprostředně za poslední akci.

nterakt	ivní					(
Objekty	Události	Skripty	Stránky	Zkratkové klávesy	2	
Skript:	÷ 🦻	8	a	Akce: 🕆 🤌		Ŭ
GoToNe GoToPre Roll The	xt evious Dall	_		If "RolingBall" je M Přehrát animaci "Ro Else Otevřít okno "Splas	veskrytý ollingBall" shScreen"	^
				Akce:	If	
				Typ objektu:	Objekt	
				Objekt:	RollingBall	1
				je:	Neskrytý	1
			ΰ			

Akce **If, Else** a **End If** umožňují vytvořit podmíněné příkazy. V tomto případě se přehraje zvuk, pokud se přehrává Animation 2, jinak počítač pípne.

Akce If a End If musí být použity vždy společně.

Používání příkazu cyklu ve skriptech

Příkaz cyklu je programovací struktura umožňující opakování jednoho nebo více příkazů tak dlouho, dokud není splněna nějaká podmínka. V interaktivních sestavách jsou k dispozici dva typy příkazu cyklu: Cyklus Loop a cyklus While

Cyklus Loop (vytvořený akcemi **Loop, Break If** a **End Loop**) opakuje řadu akcí *dokud* není splněna jistá podmínka (určená akcí **Break If**). Například můžete cyklem Loop opakovat otázky, dokud student neodpoví správně.

Cyklus While (vytvořený akcemi **While** a **End While**) opakuje řadu akcí *pokud* je splněna jistá podmínka (určená akcí **While**). Například můžete cyklem While přehrávat animaci až do okamžiku, kdy koncový uživatel přesune ukazatel myši mimo okno.

Postup vytvoření cyklu Loop nebo cyklu While:

- 1 Na kartě Skript palety Ovládání vytvořte skript.
- 2 K zahájení příkazu cyklu proveď te jednu z následujících operací:
- Pro cyklus Loop přidejte akci Loop (Řízení > Loop).
- Pro cyklus While přidejte akci While. Podmínka, která musí být pro pokračování cyklu splněna, se volí z rozevírací nabídky Typ objektu; zvolte název objektu v rozevírací nabídce Objekta potom si vyberte některou možnost z rozevíracích nabídek Je nebo Má. (Poznamenejme, že pokud volíte Výraz z rozevírací nabídky Typ objektu, musíte zadat výraz, jehož hodnota je true (pravda) nebo false (nepravda), nikoliv vybírat možnost z rozbalovacích nabídek Je nebo Má.)
- 3 K zadání akce, která se má opakovat v cyklu, přidejte vámi požadovanou akci bezprostředně za akci If. Pokud se má v těle cyklu odehrát více činností, přidejte další akce.
- 4 Vytváříte-li cyklus Loop, přidejte akci **Break If**. Podmínka, která musí být pro zastavení cyklu splněna, se volí z rozevírací nabídky **Typ objektu**; zvolte název objektu v rozevírací nabídce **Objekt**a potom si vyberte některou možnost z rozevíracích nabídek **Je** nebo **Má**.
- 5 K dokončení tvorby příkazu cyklu proveď te jednu z následujících operací:
- Pro cyklus Loop přidejte akci End Loop.
- Pro cyklus While přidejte akci End While.

Spouštění skriptu

Po vytvoření skriptu na kartě **Skript** musíte nastavit prezentaci tak, aby mohla skript spustit. Způsob nastavení prezentace ke spuštění skriptu se liší podle toho, kdy chcete skript spustit.

Spuštění skriptu při výskytu uživatelské události

Postup spuštění skriptu při výskytu uživatelské události:

- 1 Klepněte na kartu Události palety Ovládání.
- 2 V seznamu Objekt vyberte objekt.
- 3 Chcete-li, můžete nastavit předvolby kurzoru v rozevírací nabídce Kurzor.
- 4 Vyberte požadovanou položku v rozevírací nabídce Uživatelská událost.
- 5 Chcete-li, můžete nastavit přehrávání zvuku v rozevírací nabídce Zvuk události.
- 6 Zvolte Skript > Spustit v rozevírací nabídce Akce.
- 7 Vyberte skript v rozevírací nabídce Skript.

Spuštění skriptu z jiného skriptu

Postup pro spuštění skriptu z jiného skriptu:

- 1 Klepněte na kartu Skript palety Ovládání.
- 2 V seznamu Skript vyberte skript.
- 3 Přidejte ke skriptu novou akci.
- 4 Zvolte Skript > Spustit v rozevírací nabídce Akce.
- 5 Zvolte skript v rozevírací nabídce Skript.

INTERAKTIVNÍ SESTAVY

Spuštění skriptu při vstupu nebo opuštění stránky

Postup pro spuštění skriptu při vstupu nebo opuštění stránky:

- 1 Klepněte na kartu Stránka palety Ovládání.
- 2 V seznamu Stránka vyberte stránku.
- 3 Z rozbalovacích nabídek Vstupní skript nebo Výstupní skript zvolte skript.

Spuštění skriptu při stisknutí kombinace kláves

Postup pro spuštění skriptu při stisknutí kombinace kláves:

- 1 Klepněte na kartu Klávesy palety Ovládání.
- 2 V seznamu Stránka vyberte některou z možností.
- ³ Klepnutím na 4 přidejte ke skriptu klávesovou zkratku.
- 4 Do pole Klávesová zkratka zadejte kombinaci kláves.
- 5 Zvolte skript v rozevírací nabídce Skript.

Export a import skriptů

Skripty lze exportovat tlačítkem 🖾 a importovat tlačítkem 🔚 na kartě SkriptySkripty v paletě Ovládánínabídky Okno. Poznámka: tlačítkem se exportují pouze vybrané skripty.

Náhled a export interaktivní sestavy

Proces vývoje interaktivní sestavy je obvykle interaktivní. Návrhář si opakovaně během práce zobrazuje náhled exportované sestavy. Pro zajištění, aby výsledný projekt fungoval podle záměru návrháře, je velmi důležité testování. Program QuarkXPress vychází těmto potřebám vstříc a zpřístupňuje náhled na jedno klepnutí myší. Nabízí také funkci "Použití" ke kontrole různých pomocných souborů užívaných projektem.

Po dokončení testování je projekt připraven k exportu. Formát SWF poskytuje řadu uživatelských nastavení, takže lze exportovat projekt ve formátu, který nejlépe vyhovuje zamýšlenému výstupu. Program QuarkXPress zpřístupňuje téměř všechna uživatelská nastavení formátu SWF.

Náhled prezentační sestavy

Chcete-li vidět, jak bude sestava vypadat po exportu, proveď te jednu z následujících operací:

- Potřebujete-li náhled aktuální stránky aktivní prezentační sestavy v programu Flash Player, zvolte Sestava > Náhled SWF > Náhled stránky.
- Potřebujete-li v programu Flash Player náhled prezentační sestavy počínaje první určenou stránkou, zvolte Sestava > Náhled SWF > Náhled sestavynebo klepněte na tlačítko a dole na okně projektu.

Náhled ukončíte stisknutím Command+Q/Ctrl+F4 nebo jednoduše přepnete do programu QuarkXPress.

K náhledu prezentace musíte mít v systému nainstalován program Flash Player.

Kontrola použití interaktivních objektů

Podobně jako lze dialogem **Použití** zkontrolovat stav písem a obrázků, lze tímto dialogem zkontrolovat i stav posloupností obrázků, vícestavových tlačítek, filmů a importovaných souborů SWF. Dialog zobrazíte příkazem **Služby > Použití** a klepnete na list **Multimedia**.

- Zaškrtávací políčko Output umožňuje pro jednotlivé multimediální objekty zjistit, zda jsou exportovány. Tato schopnost může být užitečná při řešení problémů.
- Zaškrtávací políčko Konvertovat (je k dispozici u zvuků) zapíná při exportu převod souborů, které nejsou ve formátu MP3, do formátu MP3.

Exportování prezentační sestavy

Pro exportování prezentační sestavy máte tři možnosti:

- SWF: Vytvoří soubor, který lze zobrazovat programem Flash Player. Program Flash Player se
 instaluje společně s programem QuarkXPress a lze jej bezplatně získat od firmy Adobe na
 www.adobe.com. Formát SWF je vhodný pro vkládání do stránek HTML vyvinutých v jiné aplikaci.
 Pro prohlížení souborů SWF je nutné mít na počítači nainstalován program Flash Player.
- **Projektor Windows**: Vytvoří jeden soubor, ve kterém je jak exportovaná prezentace, tak program Flash Player 7. Uživatelé systému Windows si mohou zobrazit prezentaci poklepáním na tento soubor.
- **Projektor Macintosh** *(jen Mac OS):* Vytvoří jeden soubor, ve kterém je jak exportovaná prezentace, tak program Flash Player 7. Uživatelé systému Mac OS si mohou zobrazit prezentaci poklepáním na tento soubor.
- Možnost **Projektor Macintosh** je k dispozici pouze v systému Mac OS.

Postup exportu interaktivní sestavy:

- Zvolte Soubor > Export > Exportování Adobe® Flash®. Otevře se dialogové okno Exportování Adobe® Flash®.
- 2 Zvolte některou z možností exportu, jak je popsáno dále.
- 3 Má-li se prezentace SWF primárně zobrazovat v celoobrazovkovém režimu, zaškrtněte Export na celou obrazovku.
- 4 V poli Stránky vyznačte, které stránky se mají zahrnout.
- 5 Možnosti exportu můžete zadat po klepnutí na Možnosti. Otevře se dialogové okno Možnosti exportu. Další informace o možnostech nastavení exportu najdete v kapitole "Nastavení exportu".
- 6 Klepněte na Uložit.

Nastavení exportu

Export prezentační sestavy do formátu SWF má řadu parametrů. Parametry lze změnit prostřednictvím dialogu **Nastavení exportu**, který lze vyvolat několika způsoby:

 Volbou dialogu Soubor > Export > Exportování Adobe® Flash®, tlačítko > Možnosti si zobrazíte karty Písma a Komprese.

INTERAKTIVNÍ SESTAVY

 Zvolením tlačítka Interaktivní sestavy > SWF > Výchozí možnosti v dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) se zobrazí listy Formát souboru, Písma a Komprese.

Oblast Formát souboru umožňuje zadat výchozí hodnoty nastavení exportu, které se zobrazují v dialogu Soubor > Export > Exportování Adobe® Flash®. Tato oblast se zobrazuje jen pokud dialog vyvoláte prostřednictvím dialogu Předvolby.

Zaškrtávacím políčkem **Vložit všechna písma** v oblasti **Písma** zahrnete všechna písma, která jsou nutná ke správnému renderování textových rámečků uvnitř souboru SWF. Poznámka: texty, které nejsou v textových rámečcích, se **vždy** zobrazují s přiřazeným písmem, bez ohledu na toto nastavení.

Chcete-li zajistit, aby písmo bylo skutečně vloženo, použijte je alespoň na jeden znak nebo prázdný odstavec v textovém rámečku kdekoliv v sestavě.

V oblasti Komprese jsou tyto ovládací prvky:

- Posuvník Kvalita JPEG: Umožňuje nastavit kvalitu obrázků JPEG v exportovaném souboru SWF.
 Vyšší kvalitou získáte lepší vzhled, ale i větší velikost souboru.
- Zaškrtávací políčko Nekomprimovat zvuk: Zvuk bez komprimace může znít lépe, ale soubor bude větší.
- Rozevírací nabídka Kompatibilní s: Umožňuje zvolit nejnižší kompatibilní verzi přehrávače Flash. Obecně vzato, nižší verze znamená lepší kompatibilitu v prohlížečích. Zároveň ale nižší verze nemusí podporovat všechny funkce vaší prezentace. Například verze 6 přehrávače Flash nepodporuje video ve formátu FLV. Hodnota se nepoužije v případě, že exportujete s vloženým přehrávačem Flash. Pro export s vloženým přehrávačem Flash se vždy používá verze 9.

Práce s výrazy

Výrazy, proměnné, operátory a funkce jsou prvky, ze kterých se sestává programovací jazyk, určený k vytváření "inteligentních" interaktivních prezentací. U většiny projektů výrazy nebude potřebovat, při sestavování mnoha typů multimediálních prezentací vystačíte s ovládacími prvky nabízenými paletou **Ovládání**. Nicméně pokročilejším uživatelům poskytují výrazy silnější prostředky řízení.

Seznámení s výrazy

Výraz je krátká sada instrukcí, která určuje, že interaktivní sestava má něco udělat. Například:

Box1.SetOpacity(50)

Tento výraz přikazuje interaktivní sestavě, aby nastavila krytí textového rámečku "Box1" na 50%.

Výraz je tvořen několika částmi. Výraz může mít sestaven z těchto složek:

- Parametry
- Proměnné
- Operátory
- Funkce
- Objekty

V našem příkladě je "Box1" objektem, "SetOpacity" je funkce a "50" je parametr. Kombinací těchto složek v patřičném pořadí lze vytvořit příkaz, který určí interaktivní prezentaci, aby do rámečku dala text.

Parametry

Parametr je díl informace. Parametrem může být cokoliv od celého čísla až po interaktivní objekt. Pro každý typ parametru je k dispozici proměnný typ.

Proměnné

Proměnná je místo, do kterého se ukládá dílčí informace. Můžete si ji představit jako "šuplík", ve kterém máte uschovánu hodnotu. V prezentačních sestavách můžete používat následující typy proměnných.

- Integer (celé číslo): Celé číslo od -2 147 483 648 do 2 147 483 647 (včetně).
- Decimal (desítkové číslo): Racionální číslo od –9x10306 do 9x10306 s přesností na 15 desetinných míst.
- String (řetěz): Řada maximálně 255 písmen, číslic a interpunkčních znaků.
- Boolean (logická hodnota): True (pravda) nebo false (nepravda).
- Point (bod): Souřadnice x,y (například: 10, 20). Každé z čísel musí být celé číslo od –2,147,483,648 do 2,147,483,647 (včetně).
- Object (objekt): Odkaz na interaktivní objekt.

Každá proměnná má jednoznačný název. Použijete-li název proměnné ve výraze, říkáte interaktivní prezentaci, aby vzala hodnotu, která je právě uložená v této proměnné, a použila tuto hodnotu ve výraze.

Mějme například proměnnou typu integer, pojmenovanou IntVar, která obsahuje číslo 6. Můžeme vytvořit takovýto výraz:

Box1.Append(IntVar)

Když je tento výraz prováděn ("vyhodnocován"), nalezne interaktivní prezentace hodnotu 6 uloženou v IntVar a vloží tuto hodnotu do rámečku nazvaného "Box1". V důsledku toho bude rámeček "Box1" obsahovat číslo 6.

Proměnné mohou být velmi užitečné. Do proměnných můžete například uložit číslo poslední stránky zobrazené při prezentaci, jméno uživatele, počet bodů získaných ve hře.

U názvů proměnných nezáleží na velikosti písmen.

Operátory

Operátory jsou symboly (například + nebo -), které používáme při sčítání, odčítání, násobení, dělení a při provádění mnoha dalších druhů operací.

Nejdůležitějším operátorem je znak "rovná se", neboť slouží k přiřazování hodnot proměnným. V předchozím příkladě jsme použili následující jednoduchý výraz k uložení čísla 6 do proměnné IntVar:

IntVar = 6

INTERAKTIVNÍ SESTAVY

Tento výraz určuje interaktivní prezentaci, že má uložit hodnotu za znaménkem rovnosti do proměnné pojmenované "IntVar".

Další operátory umožňují kombinovat a porovnávat čísla a jiné hodnoty. Například:

IntVar = 2 + 4

V tomto příkladě se používají dva operátory: Znaménko rovnosti a znaménko plus. Při provádění výrazu sečte interaktivní sestava čísla 2 + 4 a vloží výsledek do IntVar.

Pro přiřazování používáme jedno znaménko rovnosti (=), pro kontrolu rovnosti hodnot slouží dvě znaménka rovnosti (==).

Funkce

Funkce jsou příkazy, které umožňují provádět složité operace. Existuje mnoho druhů funkcí, ale všechny používají stejný formát:

FunctionName()

U některých funkcí je třeba zadat v závorkách za názvem funkce argument (parametr nebo proměnnou), u jiných funkcí zůstanou závorky prázdné. Závorky je třeba zapsat vždy. I v případě, že mezi nimi nic není.

Funkce, které vyžadují parametry

U některých funkcí je nutno do závorek vložit parametr nebo proměnnou. Pokud je v závorkách funkce uzavřen parametr nebo proměnná, tak tento parametr nebo proměnnou "předáváme" funkci. Například:

Box1.Append(IntVar)

V tomto výraze se hodnota proměnné IntVar předává funkci Append. Funkce Append pracuje s tímto parametrem tak, že jej umístí do textového rámečku nazvaného "Box1".

Funkce, které vracejí hodnoty

Některé funkce jsou určeny k provádění výpočtů nebo k vyhodnocování podmínek objektu. Tyto funkce vytvářejí informaci, jako třeba výsledek výpočtu nebo stav objektu. Pokud taková funkce ukončí své provádění, vrací tuto informaci.

Jako příklad nám poslouží funkce Number.sqrt(). Počítá druhou odmocninu hodnoty, kterou jí předáte. Chcete-li vypočítat druhou odmocninu čísla 25, napíšete "Number.sqrt(25)".

Nicméně zápis "Number.sqrt(25)" není úplným výrazem, protože neříká interaktivní prezentaci, co má provést s vrácenou hodnotou (druhá odmocnina z 25, tj. 5). Pro vytvoření správného úplného příkazu musíte interaktivní prezentaci sdělit, kam má informaci umístit.

To lze udělat například vložením hodnoty do proměnné:

IntVar = Number.sqrt(25)

Po vyhodnocení výrazu bude hodnota proměnné IntVar rovna číslu 5.

Proč má tato funkce na začátku Number? V tomto případě Number znamená, že se jedná o numerickou funkci. Více informací naleznete v části "Objekty".

Objekty

Některé funkce vyžadují "objekt" (se kterým pracují). Tyto funkce mohou měnit stav objektu nebo zjišťovat informace o objektu. Takové funkce nazýváme "objektové funkce" nebo "metody". Používá se pro ně následující syntaxe:

objectName.functionName()

Objektové funkce pracují podobně jako jiné funkce. Již jsme viděli tento příklad:

Box1.Append(IntVar)

Zde je textový rámeček pojmenovaný "Box1" objektem, do kterého chce funkce Append umístit hodnotu z proměnné IntVar. Tato funkce je příkladem objektové funkce, která vrací hodnotu.

Jedná se o příklad objektové funkce, která vrací hodnotu.

MyVariable = Box1.IsVisible()

V tomto výraze funkce IsVisible zjišťuje, zda je objekt zvaný "Box1" viditelný; zjištěná logická hodnota (výsledek typu Boolean s hodnotami "true" nebo "false") je uložena do proměnné MyVariable.

Kromě interaktivních objektů mohou některé objektové funkce pracovat i s jinými typy objektů. Například:

IntVar = Number.sqrt(2)

Objekt Number je knihovna matematických funkcí, nikoliv interaktivní objekt. Výraz znamená, že funkce Sqrt objektu Number má vypočítat odmocninu ze dvou a uložit výsledek do proměnné jménem "MyVariable".

Chcete-li pracovat s objektem ve výrazu, musíte dodržet jisté jmenné konvence. Jméno objektu nesmí začínat číslem a nesmí obsahovat jiné symboly než znak dolaru (\$) znak podtržení (_). Pokud obsahuje mezery, můžete je ve výraze nahradit znaky podtržení.

Práce s dialogem editoru výrazů

Tlačítko Editor výrazů 🖾 zobrazí dialogové okno Editor výrazů. Toto okno umožňuje tvorbu výrazů dvěma způsoby:

- Pokud jste v práci s výrazy začátečníky, můžete je sestrojovat poklepáním na položky (ve vhodném pořadí) v seznamech v horní polovině dialogu.
- Pokud znáte syntaktická pravidla výrazů, můžete výrazy zadávat přímo do velkého editačního pole.

INTERAKTIVNÍ SESTAVY

Objekty: Všechny Proměnné: Nový/Up	ravit) Operátory:	Funkce: Všechny	÷
MasterMenu (1) NavigationMenu (1) RotatingBallanimation (1) StartButton (1) UserInfoBox (1)	++ + + / M < = - - + * / M < = - - -	Objekt.Intersects(n) Objekt.IsEnabled(n) Objekt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.ObjEkt.StetOpactiv(n) Objekt.SetOpactiv(n) Objekt.SetOpactiv(n) Objekt.SideToLocationPt(p,n,n) Objekt.StopMotion() PoleArtneset(g,n)	
ObjSetEnabled(b) Je-li True, tento operátor povoluje cílový objekt.	. Je-li False, tento o	perátor zakazuje cílový objekt.	

Dialog Editor výrazů umožňuje vytvářet výrazy a kontrolovat jejich správnost.

Vytvářet lze několik druhů výrazů. Toto jsou nejobvyklejší typy výrazů:

- Volání funkce na interaktivní objekt: Tím lze objektu přikázat, aby něco udělal. Například můžete zviditelnit skrytý objekt voláním funkce SetVisible: MyBox.SetVisible(true)
- Přiřazení hodnoty proměnné: Zde měníte hodnotu proměnné. Například můžete přiřadit obsah textového rámečku proměnné nazvané "UserName": UserName = MyTextBox.GetText()

Volání funkce na interaktivní objekt

Postup sestavení výrazu, který volá funkci na interaktivní objekt:

- Chcete-li pracovat s interaktivním objektem, který už v sestavě existuje, vyberte jeho název v seznamu Objekty. Pomocí rozbalovací nabídky na začátku seznamu lze zúžit seznam objektů na základě typu.
- 2 Poklepáním na název objektu jej přidáte do editační oblasti.
- **3** Potřebujete-li zobrazit seznam funkcí, které mohou být volány na konkrétní typ objektu, zvolte tento typ v rozevírací nabídce **Funkce**. Pokud pracujete s objektem animace, zvolte **Animace**.
- 4 Posouvejte seznam Funkce, dokud nenajdete požadovanou funkci. Popis toho, co funkce dělá, se zobrazí po klepnutí na její název dole v dialogovém okně. Pro tento typ výrazu obvykle potřebujete funkci, která nevrací hodnotu, takže hledejte v popisu funkce takové, které *nezačínají* slovem "Get". Například pro spuštění přehrávání objektu animace zvolte *Animation.Play()*.
- 5 Poklepáním na název funkce ji přidáte do editační oblasti.
- 6 Správnost výrazu lze zkontrolovat klepnutím na Ověřit. Poznamenejme, že toto tlačítko kontroluje pouze syntaktickou správnost výrazu a taková správnost ještě neznamená, že výraz pracuje tak, jak potřebujete.
- 7 Klepněte na OK.

Po vyhodnocení výrazu je zvolená funkce volána na určený objekt. V tomto případě se přehraje animace.

Přiřazení hodnoty proměnné

Postup sestavení výrazu, který přiřadí hodnotu proměnné:

- Pokud ještě nemáte vytvořenu proměnnou, klepněte na Nový/upravit nad seznamem Proměnné.
 Otevře se okno Proměnné
- 2 Klepněte na tlačítko, zadejte název proměnné a zvolte její typ z rozevírací nabídky Typ. Pokud potřebujete proměnnou, která je pole, zaškrtněte Pole a do pole Prvků zadejte počet prvků. Klepněte na OK.
- K prvkům pole se přistupuje na základě názvu proměnné a pozice v seznamu pole.
- 3 Poklepáním na název proměnné v seznamu Proměnné se proměnná přidá do editační oblasti. Pokud například chcete načíst text z objektu textový rámeček a umístit jej do proměnné "UserName", poklepejte na UserName v seznamu Proměnné.
- 4 Znaménko "rovná se" se vloží do poklepáním na "rovná se" v oblasti **Operátory** nebo ručně z klávesnice.
- 5 Hodnota, kterou přiřazujete proměnné, zpravidla pochází buď z interaktivního objektu, nebo z nějakého výpočtu.
- Chcete-li přiřadit hodnotu z interaktivního objektu, poklepejte na název objektu v seznamu Objekty, potom poklepejte na název funkce v seznamu Funkce. Chcete-li například načíst obsah objektu textový rámeček nazvaného MyTextBox, poklepejte na MyTextBox v nabídce Objekty, a potom poklepejte na Text Object.GetText() v seznamu Funkce.
- Chcete-li přiřadit hodnotu pocházející z výpočtu, použijte vhodné funkce ze seznamu Funkce spolu s vhodnými operátory ze seznamu Operátory. Například k převedení hodnoty proměnné UserName na velká písmena, přidejte do výrazu UserName.ToUpperCase(). K tomu vám poslouží seznam
 Objekty a seznam Funkce. Nebo, chcete-li spočítat celkovou délku dvou řetězců, přidejte String1 + String2 do editační oblasti pomocí seznamů Proměnné a Operátory.
- 6 Správnost výrazu lze zkontrolovat klepnutím na Ověřit. Poznamenejme, že toto tlačítko kontroluje pouze syntaktickou správnost výrazu a taková správnost ještě neznamená, že výraz pracuje tak, jak potřebujete.
- 7 Klepněte na OK.

Job Jackets

Funkce Job Jackets přináší revoluční krok do vytváření sestav: Pomáhá zajistit, že se tisková úloha bude držet požadovaných specifikací *od okamžiku jejího vytvoření*, a tyto specifikace bude používat po celou dobu její přípravy, až do okamžiku odeslání k tisku. Job Jackets navíc rozšiřují koncept prosazování specifikace úlohy až za sféru jednotlivého uživatele díky odkazům na projekty, které mají být synchronizovány, a díky dynamicky aktualizovatelné specifikaci designu, od předloh stylu a barev až po velikost stránky a číslování.

Seznámení s Job Jackets

Job Jackets slouží ke dvěma hlavním účelům:

- · Umožňují zadavateli úlohy vytvořit podrobnou specifikaci sestav pro tisk a sestav pro web.
- Umožňují návrháři sestavy vytvořit projekty a sestavy z těchto specifikací, sdílet specifikace s
 ostatními návrháři sestav, a ověřit, že sestava odpovídá specifikacím.

Job Jackets byly vytvořeny, protože návrh sestavy a její úspěšné odeslání na výstup může být velmi složitý úkol.

Představte si například obtíže trápící návrháře sestav pro tisk. Různá tisková zařízení mají různé schopnosti. Moderní aplikace pro sestavy stránek musí být dostatečně univerzální, aby všechny tyto schopnosti podporovaly. Z toho plyne, že mnoho věcí se může pokazit, třeba už jen kvůli obyčejným lidským chybám. Pro představu několik příkladů:

- Návrhář sestavy může používat barvy nebo importované grafiky, které nemohou být přesně reprodukovány při výsledném tisku.
- Dokument s rozpočtem 100 stran může být odeslán na výstup v délce 112 stránek.
- · Projekt může být odeslán na výstupní zřízení bez požadovaných grafických souborů nebo písem.
- Sestava s malými texty v přímých barvách může být odeslána do čtyřbarevného tisku, takže výsledný text nebude čitelný.
- Nastavení správy barev může být pro výstupní zařízení nesprávně nakonfigurováno, což povede k neočekávatelným výsledkům.

Velké a složité tiskové úlohy nabízejí více možností pro chybu, a cena takových chyb je mnohem větší. Job Jackets pomáhají předcházet vytváření netisknutelných nebo nesprávně vytvořených úloh.

Co jsou Job Jackets?

Technicky řečeno, Job Jackets jsou XML struktury, které obsahují specifikace a pravidla pro vytváření a kontrolu sestav programu QuarkXPress. Koncepčně je možné strukturu Job Jackets přirovnat ke složce obsahující položky job ticket, které popisují různé typy projektů, sestav a další typy informací.

Job Jackets jsou založeny na nejnovější verzi schématu JDF (Job Definition Format). Mimo to, že umožňují ovládat specifikace programu QuarkXPress, umožňují Job Jackets i nastavovat různé další specifikace pokryté JDF, například nastavení vazby a překrytí. Při odeslání sestavy na výstup máte možnost přidat informace JDF sestavy, takže cílové zařízení může tuto informaci využít pro automatizaci procesu a pro získání dalších informací. Specifikace Job Jackets je rozšiřitelná, takže vývojáři systémů kompatibilních s JDF mohou vložit svá implementačně-specifická nastavení do Job Jackets dříve, než odešlou Job Jackets k použití návrhářům sestav. Tato nastavení je poté možné uchovávat v souboru Job Jackets a použít doplňkem, aplikací podporující JDF nebo jiným systémem pro automatizaci a zjednodušení široké škály procesů.

Job Jackets mohou rovněž pomáhat při spolupráci ve skupině. Několik návrhářů sestavy pracujících na sestavě, která sdílí stejnou sadu specifikací, může propojit své projekty ke sdílenému souboru Job Jackets, takže pokud jeden návrhář provede změnu například v předloze stylu, stejná změna může být automaticky rozšířena mezi ostatní návrháře sestavy.

Struktura Job Jackets

Job Jackets jsou struktury XML obsahující specifikace a pravidla. V následujícím textu je popsán způsob, jakým jsou tyto specifikace a pravidla v Job Jackets organizována.

Zdroje

Job Jackets obsahuje Zdroje, mezi které patří:

- 1 *Zdroje na úrovni projektu:* Je možné je použít na konkrétní projekt, například předlohy stylu, barvy, styly výstupu a nastavení správy barev.
- 2 Zdroje na úrovni sestavy: Je možné je použít na konkrétní sestavu, například:
- Specifikace sestavy: Nastavení, která je možné použít pro přiřazení určité velikosti, orientace a pod. do sestavy.
- Specifikace výstupu: Nastavení, která je možné použít pro konfigurování projektu, takže jej bude možné správně odeslat na konkrétní výstupní zařízení.
- Pravidla a sady pravidel: Testy, které je možné spustit pro kontrolu sestavy a ověření její shody se specifikacemi.

Kromě výše uvedených zdrojů může Job Jackets obsahovat určité informační zdroje, včetně těchto:

- Popis úlohy: Tato kategorie zahrnuje číslo úlohy, revizi, pokyny, poznámky a klíčová slova.
- Kontakty: Kontaktní informace pro zadavatele úlohy a další pracovníky na této úloze. Přidání kontaktů usnadní vysledovat odpovídající osobu, pokud se někdo s úlohou dostane do nesnází.

Job Ticket

Zdroje jsou v Job Jackets organizovány do jednoho nebo více *Job Ticketů*. Každý Job Ticket obsahuje sadu konkrétních zdrojů, které je možné použít na projekt v programu QuarkXPress.

V rámci Job Ticketu jsou zdroje seskupeny takto:

- 1 Nastavení projektu: Sada zdrojů na úrovni projektu, které je možné použít na jeden projekt. Nastavení projektu zahrnuje položky, jako jsou předlohy stylu, barvy, výstupní styly a nastavení správy barev. Každý Job Ticket obsahuje jednu sadu nastavení projektu.
- 2 Definice sestavy: Sada zdrojů na úrovni sestavy, každou z nich je možné použít na jednu sestavu. Každý Job Ticket může obsahovat definice pro žádnou nebo více sestav. Každá definice sestavy může zahrnovat toto:
- Specifikaci sestavy (velikost stránky, orientace a pod.)
- Žádnou nebo více Výstupních specifikací (konfigurace pro konkrétní výstupní zařízení)
- Žádnou nebo více sad pravidel (pro kontrolu sestavy)
- Typ média (tisk nebo web)
- Nastavení správy barev (nastavení zdroje a nastavení výstupu)
- Specifikace výstupní kontroly (kontrolní nátisk a shoda)
- Informační zdroje (popis, popis úlohy a pokyny)



Zdroje jsou definovány a uloženy ve struktuře Job Jackets. Job Ticket obsahuje sadu nastavení projektu pro konkrétní specifikaci typu projektu a sestavy pro žádnou nebo více sestav. Upozorňujeme, že definice zdrojů "nežijí" v Job Ticketech; Job Tickety odkazují na definice zdrojů, které jsou umístěny ve struktuře Job Jackets.

Job Tickets a šablony Job Ticket

Existují tři druhy Job Ticketů:

- Šablona Job Ticket je definicí pro "hlavní" Job Ticket. V některých případech je šablona Job Ticket podobná předloze stránky nebo souboru šablony programu QuarkXPress.
- Aktivní Job Ticket je kopie šablony Job Ticket, která je přiřazená konkrétnímu projektu.
- Pozdržený Job Ticket je kopie šablony Job Ticket, která byla přiřazena k projektu, ale již k tomuto
 projektu přiřazena není (například byl-li projekt ukončen bez uložení).



Soubor Job Jackets může obsahovat šablony Job Ticket (obsahující definice pro Job Tickety), aktivní Job Tickety (které jsou přiřazeny ke konkrétnímu projektu) a pozdržené Job Tickety (které byly přiřazeny k projektu, ale již k tomuto projektu přiřazeny nejsou).

Každou šablonu Job Ticket je možné používat ke generování Job Ticketů pro jeden nebo více projektů. Každý Job Ticket je možné použít na jediný projekt. Je-li na projekt použit Job Ticket, zdroje tohoto Job Ticketu se zpřístupní v projektu (projekt například zdědí všechny definice barev, předloh stylu a sestav uvedených v Job Ticketu).

Job Ticket je možné na projekt použít takto:

- Při vytváření projektu zvolte Soubor > Nový > Projekt z Job Ticketu a poté vyberte šablonu Job
 Ticket. QuarkXPress zkopíruje informace ze šablony Job Ticket do nového Job Ticketu pro nový
 projekt. Nový projekt automaticky obsahuje předem nakonfigurovanou sestavu pro všechny definice
 sestavy ze šablony Job Ticket plus všechna nastavení projektu definovaná v šabloně Job Ticket.
- Vytvořte nebo otevřete existující projekt a zvolte Soubor > Job Jackets > Propojit projekt a zvolte šablonu Job Ticket. QuarkXPress zkopíruje informace ze šablony Job Ticket do nového Job Ticketu pro tento konkrétní projekt. Projekt získá všechna nastavení projektu definovaná v šabloně Job Ticket a pro každou definici sestavy ze šablony Job Ticket je vytvořena nová, předem nakonfigurovaná sestava.
- Job Ticket neudržuje se šablonou Job Ticket, ze které byl vytvořen, žádnou vazbu. Změny provedené v šabloně Job Ticket se neprojeví v existujících Job Ticketech.

Připojené a vložené Job Jackets

Každý projekt programu QuarkXPress je přiřazen ke struktuře Job Jackets. Struktura Job Jackets projektu může být vložena do projektu, nebo může být uložena v XML souboru Job Jackets v místním systému souborů. Umístění struktury Job Jackets projektu závisí na způsobu práce na projektu; více informací najdete v oddíle "Použití šablony Job Ticket v projektu".



Struktura vsazeného Job Jackets



Struktura Job Jackets může existovat v souboru XML v systému souborů, nebo může být vložena do souboru projektu.

Ve výchozím nastavení jsou nevložené soubory Job Jackets uloženy ve složce specifikované v okně Job Jackets dialogového okna Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit). Soubory Job Jackets však můžete podle potřeby ukládat kamkoli. Pokud například sdílíte soubor Job Jackets mezi skupinou návrhářů sestavy (viz "*Sdílené soubory Job Jackets*"), můžete umístit soubor Job Jackets na server, takže k němu bude mít každý přístup prostřednictvím sítě.

Chcete-li změnit výchozí složku pro ukládání souborů **Job Jackets**, přejděte do okna **Job Jackets** dialogového okna **Předvolby** (**QuarkXPress/Upravit**), klepněte na **Zvolit cestu**, klepněte na tlačítko **Vybrat** a vyhledejte cílovou složku.

Sdílené soubory Job Jackets

Vnořenou strukturu Job Jackets je možné použít pouze v jednom projektu: Projekt, do kterého je vnořena. Ale samostatně uložený soubor Job Jackets je možné sdílet i více projekty. (Přesněji řečeno - sdílený soubor Job Jackets může poskytnout definice zdrojů pro Job Tickety používané více než jedním projektem.)



Sdílený soubor Job Jackets umožňuje sdílet zdroje více projekty.

Pokud dva projekty sdílejí soubor Job Jackets, mohou synchronizovat všechny zdroje, které se vyskytují v jejich Job Tickets. Takže pokud například vlastník Projektu 1 změní definici barvy, která existuje v obou Job Tickets, může být tato definice barvy automaticky aktualizována i v Projektu 2.

Ukázka použití Job Jackets

V této sekci je popsán doporučený postupy použití Job Jackets. Upozorňujeme, že toto není jediný možný postup; je to jen ukázka možného použití Job Jackets. Jsou použity následující definice:

- Zadavatel úlohy: Osoba, která ví, co by měla tisková úloha obsahovat například počet stránek, velikost, barvy a pod.
- Specialista na výstup: Osoba, která ví, jak musí být vytvořena a nakonfigurována tisková úloha, aby se správně vytiskla na cílovém zařízení.
- Návrhář sestavy: Osoba, která vytvoří vlastní sestavu v programu QuarkXPress.

Doporučený postup používání Job Jackets je tento:

- 1 Specialista na výstup a zadavatel úlohy spolupracují na definování specifikací výstupu a pravidel, které jsou vhodné pro tiskovou úlohu (nebo skupinu odpovídajících tiskových úloh), včetně takových informací, jako jsou velikost stránky, počet stránek, seznam barev, nastavení soutisku, předlohy stylu, tloušťky linek a platné barevné prostory pro importované obrázky.
- 2 Zadavatel úlohy používá tyto specifikace a pravidla pro vytvoření šablony Job Ticket v souboru Job Jackets. Šablona Job Ticket popisuje konkrétní projekt a může obsahovat různé specifikace a pravidla pro jednotlivé sestavy projektu (zde předpokládáme pouze jednu sestavu definovanou v šabloně Job Ticket). Až bude soubor Job Jackets dokončen, zadavatel úlohy poskytne soubor návrháři sestavy.
- 3 Návrhář sestavy vytvoří projekt ze šablony Job Ticket pomocí příkazu Soubor > Nový > Projekt z Ticketu. QuarkXPress automaticky vytvoří Job Ticket ze šablony Job Ticket a přiřadí Job Ticket k projektu. QuarkXPress si přečte Job Ticket a automaticky vloží všechny zdroje z Job Ticketu do projektu (například barvy, předlohy stylu a nastavení správy barev). QuarkXPress rovněž automaticky vytvoří všechny sestavy definované v Job Ticketu.
- 4 Pomocí Job Ticketu jako sady návodů vytváří návrhář sestavy výslednou sestavu. Návrhář sestavy pravidelně volí Soubor > Job Jackets > Vyhodnotit sestavu, aby ověřil, že i nadále se pohybuje v rámci pravidel definovaných v nastavení Job Ticketu. Když to tak provede, otevře se dialogové okno, ve kterém může návrhář sestavy zjistit a vyhledat všechny prvky návrhu, které porušují pravidla definovaná v Job Ticketu. To umožní návrháři sestavy opravit problémy okamžitě při jejich výskytu, a ne až v době tisku sestavy.
- 5 Po dokončení je sestava odeslána návrhářem sestavy na výstup některým z více způsobů, včetně přímého tisku, sbalení, exportu do PDF nebo PDF/X. Pokud soubor Job Jackets obsahuje specifikace výstupu, mohou být tyto specifikace použity k výstupu do patřičných formátů s požadovaným nastavením. Protože sestava byla vytvořena v rámci specifikací poskytnutých šablonou Job Ticket, je sestava při odeslání do tisku v pořádku.

Práce s Job Jackets

Informace Job Jackets jsou uloženy ve formátu XML. QuarkXPress však poskytuje obsáhlé rozhraní, které usnadňuje vytváření a upravování Job Jackets. V následujícím textu jsou popsány základy uživatelského rozhraní Job Jackets.

Základní a rozšířený režim

Dialogové okno **Správce Job Jacket** (**Služby** > **Správce Job Jacket**) poskytuje jednotné rozhraní, ve kterém může zadavatel úlohy vytvořit a nakonfigurovat Job Jackets a součásti, ze kterých jsou vytvořeny.

Standardně jsou v dialogovém okně **Správce Job Jacket** zobrazeny Job Jackets ve výchozí složce Job Jackets (viz "*Výchozí soubor Job Jackets*"), spolu s Job Jackets přiřazenými ke všem otevřeným projektům. Aktivní projekt (pokud takový je) je zobrazen tučným písmem s hvězdičkou.

Dialogové okno Správce Job Jacket má dva režimy:

- Základní režim je určen pro návrháře sestavy a zadavatele úlohy, kteří nepotřebují používat rozšířené možnosti JDF v Job Jackets. Základní režim nabízí všechny ovládací prvky potřebné pro vytvoření, správu a sdílení Job Jackets.
- Rozšířený režim je určen pro správce výroby, kteří potřebují funkce JDF pro automatizaci a integraci částí jejich pracovního postupu. Rozšířený režim využívá jiné uživatelské rozhraní, ve kterém je přístup ke všem prvkům základního režimu plus k doplňkovým zdrojům, jako jsou pravidla a zdroje JDF, což je například specifikace vazby a překrytí.

Chcete-li používat rozšířený režim, otevřete dialogové okno **Správce Job Jacket** (nabídka **Služby**) a klepněte na tlačítko **Rozšířené nastavení**. Pro přepnutí zpět do základního režimu klepněte na tlačítko **Základní nastavení**.

N 3 7 417	Cashing and Andrea	C dillocat
h 🚰 New leb lacket	Datum zmeneno	Sdileni
Part List Job Jacket	Friday 21 November 2008	Sallene Nordili co
Default Job Ticket	Friday 26 March 2008	Nesdill se
Part List lob Ticket		
Default Job Ticket 1:Projekt4		
Projekt4		

	7 74 1 8 1 4 4		_
Název	Zdroje: Projekt4		_
► 🛃 Nový Job Jacket	Barvy (b)		(
V 🚰 Part List Job Jacket	Deleni a vypinky (6)		
Default Job Ticket	Externi zaroje		
Part List Job Ticket	Font Sets		
Default Job Ticket 1:Projekt4	Formularc		
Projekt4*	Kontakty		
	0000		
	Barvy	Stav	
	Bílá	V projektu	٠
	K-černá	V projektu	+
	C-Azurová	V projektu	÷
	M-Purpurová	V projektu	÷
	Y-Žiutā	V projektu	÷
	Pasování	V projektu	•
	Nejsvětlejší možná barva.		1
	Nejsvětlejší možná barva.		1

V dialogovém okně **Správce Job Jacket** (**Služby** > **Správce Job Jacket**) může zadavatel úlohy pracovat s Job Jackets a jejich komponenty. Toto dialogové okno má základní režim (horní) a rozšířený režim (spodní).

Vytvoření souborů Job Jackets

Nejdříve ze všeho: *kdy* a *proč* by měl zadavatel úlohy vytvořit soubor Job Jackets? Pro odpověď na tuto otázku neexistují žádná pevná a stručná pravidla: Pokud chcete, můžete vložit Job Ticket pro všechny své tiskové úlohy do jednoho velkého souboru Job Jackets. Zde jsou některá vodítka, která vám pomohou rozhodnout, zda je dobré mít samostatné soubory Job Jackets.

- Pokud plánujete vytvoření většího množství tiskových úloh, které sdílejí stejné zdroje (například barvy, předlohy stylu, nastavení soutisku, nastavení správy barev, velikosti stránek, atd.), můžete vytvořit jeden soubor Job Jackets pro všechny tyto tiskové úlohy. Příklad: máte designérskou firmu, která má několik různých klientů. Každý z nich má svou vizuální identitu, takže můžete vytvořit jeden soubor Job Jackets pro každého z nich.
- Pokud máte na starost skupinu designérů a chcete zajistit, aby všichni návrháři sestav pracující na konkrétním projektu (například promo kampani) používali zcela stejné zdroje, můžete vytvořit soubor Job Jackets a šablonu Job Ticket obsahující společné zdroje, a umožnit všem návrhářům sdílet vytvořený soubor Job Jackets.
- Pokud jste poskytovatelem výstupních služeb a máte konkrétní tiskařské zařízení s konkrétními požadavky, můžete vytvořit soubor Job Jackets, který bude obsahovat požadavky vašeho tiskového zařízení. Tento soubor poté poskytnete svým zákazníkům, a tím zajistíte, že vaše požadavky budou dodrženy. Soubor Job Jackets obsahující požadavky tiskového zařízení můžete dokonce stáhnout od výrobce zařízení.

Vytvoření souboru Job Jackets: Základní režim

Postup vytvoření souboru Job Jackets v základním režimu:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby > Správce Job Jacket).
- 2 Pokud je v dialogovém okně více než jeden seznam, klepněte na Základní nastavení pro zobrazení okna základních možností.
- ³ Klepněte na tlačítko Nový Job Jackets 🛱. Otevře se dialogové okno Nový Job Jackets.

- 4 Do pole Název zadejte název souboru Job Jackets.
- 5 Předpokládáte-li umožnění přístupu více uživatelům k tomuto souboru Job Jackets, zaškrtněte položku Sdílet tuto obálku. Pokud tuto položku neoznačíte, soubor Job Jackets bude vložen do aktivního projektu (pokud takový existuje). Upozorňujeme, že pokud nyní nesdílíte soubor Job Jackets, můžete tak učinit později prostřednictvím dialogového okna Nastavení spolupráce (nabídka Soubor). (Další informace, viz "*Spolupráce se sdílenými Job Jackets.*")
- 6 Pokud jste v předchozím kroku zaškrtnuli **Sdílet tuto obálku**, vyberte složku, do které se má soubor Job Jackets uložit, zvolením položky v rozevírací nabídce **Uložit v**:
- Chcete-li použít výchozí složku (viz "*Připojené a vložené Job Jackets*"), zvolte Výchozí složka obálek.
- Chcete-li uložit sdílený soubor Job Jackets do stejné složky jako je aktivní projekt, zvolte Složka projektu.
- Chcete-li uložit sdílený soubor Job Jackets jinam, zvolte Ostatní a vyhledejte cílový adresář (například síťovou jednotku dostupnou pro všechny návrháře sestavy).
- 7 Klepnutím na Nastavení otevřete kartu Tickety, Nastavení stylu, Kontakty a Specifikace sestavy .

			Nový Job	Jacket	
Název:	Nový Jo	b Jacket			
₩ Nasta	vení				
		Sady nastavení	Nastavení stylu	Kontakty	Specifikace sestavy
		Přidat :	z: Aplikace	•	
Zd Te Od Ba Lin Dě Se	iroje: xtové před dstavcové p rvy nky člení a výpl znamy	llohy stylu oředlohy st	K dispozici: Bilá C - Azurová K - černá M - Purpurov Pasování Y - Žlutá	rá	Zahrnut:
			Přidat	vše)	(Odebrat vše)
☑ Sdíle	et tuto ol	pálku			
Uloži	it v: Vých	nozí složka obálek	•		
Maci	ntosh HD:	Users:Bikumar:Docum	ents		
					Zrušit Budiž

Dialogové okno Nový Job Jackets vám umožňuje přidat Zdroje do nového souboru Job Jackets.

- 8 Kartu Tickety použijte pro přidání šablon Job Ticket do souboru Job Jackets. Více informací, viz "Vytvoření šablony Job Ticket: Základní režim".
- 9 Kartu Nastavení stylu použijte pro přidání zdrojů do souboru Job Jackets. Pomocí volby Přidat z můžete přidat zdroje na úrovni projektu z různých zdrojů.
- · Chcete-li přidat zdroje z výchozích hodnot aplikace, klepněte na Aplikace.
- Chcete-li přidat zdroje ze souboru projektu nebo z jiného souboru Job Jackets, klepněte na Ostatní, klepněte na Vybrat a vyhledejte cílový soubor.

Chcete-li zkopírovat zdroje do šablony Job Ticket, použijte tři seznamy ve spodní části dialogového okna. Vyberte typ zdroje v prvním seznamu, zvolte specifický zdroj ve druhém seznamu a klepnutím

na tlačítko zkopírujte tyto zdroje do třetího seznamu (v něm jsou zobrazeny zdroje tohoto typu v šabloně Job Ticket).

Chcete-li odebrat Zdroje ze souboru Job Jackets, zvolte typ zdroje v prvním seznamu, zvolte specifický zdroj ve třetím seznamu a klepněte na tlačítko **Smazat**.

- 10 Kontakty mohou usnadnit komunikaci všech, kteří pracují se souborem programu QuarkXPress, se zadavatelem úlohy v případě výskytu problému. Chcete-li přidat kontaktní informaci JDF do souboru Job Jackets, klepněte na kartu Kontakty a poté přidejte kontakt klepnutím na Nový objekt ゴ^{*}. Klepnutím na ikonu vedle nového kontaktu rozbalte jeho pole a poté vyplňte podrobnosti do jednotlivých polí.
- 11 Specifikace sestavy umožňuje nastavit atributy pro automaticky generované sestavy, například velikost stránky a počet stránek. Chcete-li přidat specifikaci sestavy do souboru Job Jackets, klepněte na kartu Specifikace sestavy a poté přidejte specifikaci sestavy klepnutím na Nový objekt [™]. Klepnutím na ikonu vedle nové specifikace sestavy rozbalte její pole a poté vyplňte podrobnosti do jednotlivých polí.
- 12 Klepněte na OK.

Vytvoření souboru Job Jackets: Rozšířený režim

Postup vytvoření souboru Job Jackets v rozšířeném režimu:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby).
- 2 Pokud je v dialogovém okně pouze jeden seznam, klepněte na Rozšířené nastavení pro zobrazení okna rozšířených možností.
- ³ Klepněte na tlačítko Nový Job Jackets 🛱. Otevře se dialogové okno Nový Job Jackets.
- 4 Zadejte název souboru Job Jackets, vyhledejte cílový adresář a klepněte na Uložit. Pokud předpokládáte umožnění přístupu ke stejnému souboru Job Jackets více návrhářům sestavy, můžete vybrat adresář, do kterého budou mít k souboru Job Jackets všichni návrháři sestavy přístup prostřednictvím sítě.
- 5 Přidejte zdroje do souboru Job Jackets podle popisu v "*Přidání zdrojů do souboru Job Jackets: Rozšířený režim*".

Přidání zdrojů do souboru Job Jackets: Rozšířený režim

Tento postup je užitečný, pokud chcete vytvořit soubor Job Jackets používající zdroje v existujícím projektu. Máte-li například kopii projektu brožury z minulého roku a chcete použít všechny předlohy stylu, barvy a podobné prvky z projektu brožury do nového souboru Job Jackets, můžete pro to použít tento postup. Tento postup můžete použít i pro zkopírování zdrojů z jednoho souboru Job Jackets do jiného.

Postup přidání zdrojů do souboru Job Jackets v rozšířeném režimu:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby).
- 2 Pokud je v dialogovém okně pouze jeden seznam, klepněte na Rozšířené nastavení pro zobrazení okna rozšířených možností.
- 3 Určete, odkud chcete kopírovat zdroje:

- Chcete-li kopírovat zdroje ze struktury Job Jackets, šablony Job Ticket nebo Job Ticketu, vyberte položku zdroje v seznamu vlevo.
- · Chcete-li zkopírovat zdroje z otevřeného projektu, vyberte projekt v seznamu vlevo.
- Chcete-li zkopírovat zdroje z výchozích hodnot aplikace, klepněte na tlačítko Zavést zdroje aplikace
 S.
- 4 V pravém horním seznamu zvolte kategorii zdroje.
- 5 Přetáhněte jednotlivé zdroje ze seznamu vpravo dole na ikonu cílového souboru Job Jackets v seznamu vlevo.

Můžete rovněž přetáhnout zdroje do Job Ticketu nebo projektu.

Další informace o změně úložiště zdrojů v nastavení Job Ticketu jsou v kapitole" *Určení umístění zdrojů: Rozšířený režim*".

Práce s Job Tickety

Job Ticket je sada zdrojů (specifikací a pravidel), které je možné použít na jeden nebo více projektů QuarkXPress. Každý Job Ticket má svůj název a je uložen v konkrétné struktuře Job Jackets. Job Ticket obsahuje zdroje na úrovni projektu (například barvy, předlohy stylu a nastavení správy barev) a zdroje na úrovni sestavy (například specifikaci sestavy a definici sestavy).

Existují tři druhy Job Ticketů:

- Šablona Job Ticket je definicí pro "hlavní" Job Ticket. V některých případech je šablona Job Ticket podobná předloze stránky nebo souboru šablony programu QuarkXPress.
- Aktivní Job Ticket je kopie šablony Job Ticket, která je přiřazená konkrétnímu projektu.
- Pozdržený Job Ticket je kopie šablony Job Ticket, která byla přiřazena k projektu, ale již k tomuto
 projektu přiřazena není (například byl-li projekt ukončen bez uložení).

Vytvoření šablony Job Ticket

Zde jsou některá vodítka, která vám pomohou rozhodnout, zda je dobré mít samostatné šablony Job Ticket:

- Máte-li často se opakující tiskovou úlohu, například noviny nebo časopis, můžete pro takovouto úlohu vytvořit šablonu Job Ticket.
- Předpokládáte-li vytvoření několika různých typů sestav (například plakát, pohlednice, webová stránka a prezentace Flash), které jsou všechny založeny na jednom motivu nebo kampani, můžete vytvořit šablonu Job Ticket pro každou sestavu a uložit všechny šablony Job Ticket do jednoho souboru Job Jackets. Tímto způsobem budou všechny sestavy sdílet stejné předlohy stylu, barvy a podobně.
- Máte-li standardní formát, který je používán větším počtem osob, například reklamní formát, můžete
 použít šablonu Job Ticket, která pomůže vašim zákazníkům vytvářet jejich dokumenty podle daných
 pravidel.
- Pokud je pro několik návrhářů sestav potřeba zajistit, aby používali stejné předlohy stylu, barvy a další zdroje, a aby udržovali tyto zdroje mezi sebou synchronizované (protože zdroje je možné

měnit), můžete uložit tyto zdroje do šablony Job Ticket, takže autoři sestav k nim budou mít přístup prostřednictvím sdíleného souboru Job Jackets. Toto řešení pomůže udržovat firemní značkové standardy ve velkých organizacích.

Vytvoření šablony Job Ticket: Základní režim

Postup přidání šablony Job Ticket do struktury Job Jackets v základním režimu:

1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby > Správce Job Jacket). Pokud je v dialogovém okně více než jeden seznam, klepněte na Základní nastavení pro zobrazení okna základních možností.

	Datum změněno	Sdileni
Kový Job Jacket Art List Job Jacket Default Job Ticket Part List Job Ticket	Friday 21 November 2008 Friday 28 March 2008	Sdílené Nesdílí se
Default Job Ticket 1:Projekt4		

Šablony Job Ticket můžete vytvořit v základním režimu dialogového okna **Správce Job Jacket** (nabídka **Služby**).

- 2 Vyberte strukturu Job Jackets, která bude obsahovat šablonu Job Ticket.
- 3 Klepněte na tlačítko Nová šablona Job Ticket D. Otevře se dialogové okno Nová šablona Job Ticket.

		Nová sada nasta	vení	
Vázev sady nastavení:	Sada nastave	ní		
Asociovaný Job Jacket:	Ny Job Jacket			
	_			
	Nas	stavení stylu Nasta	vení sestavy	
	Přidat z:	Nynější Job Jacket	•	
Zdroje [.]		K dispozici:		Zahrnut:
Textové předlohy sty Odstaucové předlohy	tu			
Barvy	51		III	
Linky				
Seznamy			4	
		Přidat věa		Odebratule
		C Pridat Vse		Ouebrat Vse
				(7
				Zrusit Budiz

K nové šabloně Job Ticket můžete přiřadit zdroje v dialogovém okně Nový Job Ticket.

4 Nakonfigurujte novou šablonu Job Ticket podle popisu v oddíle "*Práce se zdroji v Job Ticketu: Základní režim*".

Upravení Job Ticketu: základní režim

Chcete-li upravit Job Ticket aktivního projektu, otevřete projekt a zvolte **Soubor > Job Jackets > Upravit Job Ticket**. Zobrazí se dialog **Upravit Job Ticket**. Informace o použití dialogového okna **Upravit Job Ticket** najdete v sekci "*Práce se zdroji v Job Ticketu: Základní režim*".

Práce se zdroji v Job Ticketu: Základní režim

Tato sekce popisuje postup, jak přidat nebo odebrat zdroje z Job Ticketu nebo šablony Job Ticket prostřednictvím dialogového okna **Nový Job Ticket** nebo **Upravit Job Ticket**. Tato dvě dialogová okna jsou v podstatě stejná, pouze dialogové okno **Upravit Job Ticket** pro Job Tickety se mírně liší od okna pro šablony Job Ticket.

ariausan'i Joh Jackatu	Deaduct Lieb Job Jack	lat			
lastaveni stylu Nasta	avení sestavy	KEL .			
	Přidat z:	Prohlížet	v		
		C:\Documents and Settin	ngs\vchauhan\D	\Projekt1.qxp	
Zdroje:		K dispozici:		Včetnë:	
Textové předlohy st Odstavcové předloh	ylu 🔬	Blue Blá Colourouá		M-Purpurová	~
Linky Dělení a výplňky		Green K-černá			
Seznamy		M-Purpurová Pasování	×		9
		Přidat vše		Odehrat vše	

Do šablony Job Ticket nebo Job Ticketu můžete přidat zdroje v dialogových oknech **Nový Job Ticket** a **Upravit Job Ticket**.

Postup přiřazení zdrojů v dialogových oknech Nový Job Ticket nebo Upravit Job Ticket:

- Chcete-li přidat nebo odebrat zdroje na úrovni projektu, použijte ovládací prvky na kartě Nastavení stylu (pro šablony Job Ticket) nebo kartě Nastavení projektu (pro aktivní a pozdržené Job Tickety).
 Pomocí rozevírací nabídky Přidat z můžete přidat zdroje na úrovni projektu z různých zdrojů:
- Chcete-li přidat zdroje z Job Ticketu ze struktury Job Jackets, zvolte Nynější Jacket.
- Chcete-li přidat zdroje z aktivního projektu, zvolte Nynější připojený projekt.
- · Chcete-li přidat zdroje z výchozích hodnot aplikace, zvolte Aplikace.
- Chcete-li přidat zdroje ze souboru projektu nebo z jiného souboru Job Jackets, klepněte na Ostatní, klepněte na Vybrat a vyhledejte cílový soubor.

Chcete-li zkopírovat zdroje do Job Ticketu, použijte tři seznamy ve spodní části dialogového okna. Vyberte typ zdroje v prvním seznamu, zvolte specifický zdroj ve druhém seznamu a klepnutím na tlačitko s šipkou vpravo zkopírujte tyto zdroje do třetího seznamu (v něm jsou zobrazeny zdroje tohoto typu v Job Ticketu).

Chcete-li odebrat zdroje z Job Ticketu, zvolte typ zdroje v prvním seznamu, zvolte specifický zdroj ve třetím seznamu a klepněte na tlačítko s šipkou vlevo.

2 Přítomnost definice sestavy znamená, že dojde-li k použití tohoto Job Ticketu na projekt, QuarkXPress automaticky vytvoří sestavu. Při vytváření definice sestavy můžete určit specifikaci sestavy (např. s informacemi o velikost stránky a počtu stránek), typ média (tisk, Web nebo interaktivní), sady pravidel a specifikaci výstupu.

Chcete-li do Job Ticketu přidat definici sestavy, klepněte na kartu **Nastavení sestavy** a klepněte na tlačítko +; definice sestavy je přidána do seznamu.

Chcete-li upravit vybranou definici sestavy, klepněte na **Vlastnosti sestavy** pro zobrazení ovládacích prvků vlastností sestavy. Poté:

- Pro nastavení názvu definice sestavy zadejte název do pole Název sestavy. Tento název bude použit pro automaticky generovanou sestavu.
- Chcete-li v definici sestavy určit například velikost stránky nebo počet stránek, vyberte možnost v
 rozevírací nabídce Specifikace sestavy. (Upozorňujeme, že specifikace sestavy musí být ve struktuře
 Job Jackets dříve, než zde můžete volit specifikaci sestavy; více informací, viz "*Vytvoření souborů
 Job Jackets*".)
- Chcete-li určit, jaký typ sestavy by se měl vytvořit automaticky pro tuto definici sestavy, vyberte položku z rozevírací nabídky Druh média.
- Chcete-li do definice sestavy zkopírovat sady pravidel a specifikace výstupu z nadřazené struktury Job Jackets, použijte tři seznamy ve spodní části dialogového okna. Vyberte typ zdroje v prvním seznamu, zvolte specifický zdroj ve druhém seznamu a klepnutím na tlačítko zkopírujte tyto zdroje do třetího seznamu (v něm jsou zobrazeny zdroje tohoto typu v definici sestavy).

Chcete-li odstranit definici sestavy, vyberte ji a klepněte na tlačítko -

3 Až skončíte s konfigurováním Job Ticketu, klepněte na OK.

Vytvoření šablony Job Ticket: Rozšířený režim

Postup přidání šablony Job Ticket do struktury Job Jackets v rozšířeném režimu:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby > Správce Job Jacket). Pokud je v dialogovém okně pouze jeden seznam, klepněte na Rozšířené nastavení pro zobrazení okna rozšířených možností.
- 2 Chcete-li určit, kam se má nová šablona Job Ticket uložit, vytvořte nebo zvolte ikonu Job Jackets v seznamu vlevo.
- 3 Klepněte na tlačítko Nová šablona Ticketu i Šablona Job Ticket je přidána do zvolené struktury Job Jackets.
- 4 Nakonfigurujte novou šablonu Job Ticket podle popisu v oddíle "Práce se zdroji v Job Ticketu: Rozšířený režim".

Práce se zdroji v Job Ticketu: Rozšířený režim

Se zdroji v Job Ticketu můžete pracovat v několika situacích:

- Tento postup můžete použít, pokud chcete vytvořit šablonu Job Ticket používající zdroje v existujícím projektu. Máte-li například kopii projektu brožury z minulého roku a chcete použít všechny předlohy stylu, barvy a podobné prvky z projektu brožury do nové šablony Job Ticket, nebo do aktivního Job Ticketu existujícího projektu, můžete použít tento postup.
- · Postup můžete použít pro zkopírování zdrojů z jednoho Job Ticketu do jiného.
- Tento postup můžete použít pro zkopírování zdrojů ze struktury Job Jackets nebo projektu do Job Ticketu.

Postup přidání zdrojů do struktury Job Jackets v rozšířeném režimu:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby).
- 2 Pokud je v dialogovém okně pouze jeden seznam, klepněte na Rozšířené nastavení pro zobrazení okna rozšířených možností.
- 3 Určete, odkud chcete kopírovat zdroje:
- Chcete-li kopírovat zdroje ze struktury Job Jackets, šablony Job Ticket nebo Job Ticketu, vyberte položku zdroje v seznamu vlevo nahoře.
- Chcete-li zkopírovat zdroje z otevřeného projektu, vyberte projekt v seznamu vlevo.
- Chcete-li zkopírovat zdroje z výchozích hodnot aplikace, klepněte na tlačítko Zavést zdroje aplikace
 S
- 4 V pravém horním seznamu zvolte kategorii zdroje.
- 5 Přetáhněte jednotlivé zdroje ze seznamu vpravo dole do cílové šablony Job Ticket nebo Job Ticketu v seznamu vlevo.

Přidání definice sestavy do Job Ticketu: Rozšířený režim

Definice sestavy je skupina specifikací, jejichž kombinace popisuje samostatnou sestavu. Definice sestavy zahrnuje zdroje, jako jsou médium (výstup), typ (tisk, web nebo interaktivní), specifikace výstupu a sady pravidel.

Pokud vytvoříte projekt ze šablony Job Ticket, aplikace QuarkXpress automaticky vytvoří sestavu pro všechny definice sestav ze šablony Job Ticket. Pokud definice sestavy neobsahuje specifikaci sestavy, QuarkXPress zobrazí dialogové okno **Nový projekt**, ve kterém můžete určit velikost stránky, okraje a podobně.

Po přidání definice sestavy do aktivního Job Ticketu, bude sestava vytvořena z této definice sestavy a automaticky přidána do odpovídajícího projektu.

Postup přidání definice sestavy do šablony Job Ticket nebo do Job Ticketu:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (Služby > Správce Job Jacket) a v levém seznamu zvolte cílový Job Ticket.
- 2 Pro zobrazení ovládacích prvků zdroje klepněte na tlačítko Rozšířené nastavení.
- 3 V pravém horním seznamu vyberte Sestavy. V pravém spodním seznamu se zobrazí všechny definice sestav v Job Ticketu.

- Klepněte na tlačítko Nový objekt i nad pravým spodním seznamem. Přidá se definice sestavy s názvem "Sestava". (Název, který určíte pro definici sestavy, je stejný název, jaký se použije na aktuální sestavu při vytváření projektu. Chcete-li přejmenovat definici sestavy, poklepejte na její název a zadejte nový název.)
- 5 Klepnutím na tlačítko vedle názvu definice sestavy rozbalte nastavení a zobrazte pole pro definování sestavy.
- 6 Určete nebo zadejte hodnotu do všech požadovaných polí.
- 7 Klepněte na Uložit.

Informace o používání definic sestav najdete v oddíle "Použití definice sestavy v projektu."

Použití šablony Job Ticket v projektu

Šablonu Job Ticket můžete v projektu použít dvěma způsoby:

- Vytvořte projekt ze šablony Job Ticket.
- Propojte existující projekt se šablonou Job Ticket.

V obou případech se ze šablony Job Ticket vytvoří Job Ticket, jehož nová instance bude použita na nový projekt. V následujícím textu jsou popsány obě možnosti.

Vytvoření projektu ze šablony Job Ticket

Při vytváření projektu ze šablony Job Ticket QuarkXPress vždy z této šablony vytvoří Job Ticket. Můžete určit, kam se tento Job Ticket uloží: Do sdíleného souboru Job Jackets, nebo do vložené struktury Job Jackets v souboru projektu.

Postup vytvoření projektu ze šablony Job Ticket:

1 Vyberte Soubor > Nový > Projekt z Ticketu. Otevře se dialogové okno Nový projekt z Ticketu.

Nový projekt ze sady nastavení	×
🗄 🍺 New Job Jacket 🖉	^
🗆 🍘 Projekt2 Job Jacket	
Bon de travail par défaut	
Bon de travail par défaut 1:Projekt2	
Projekt2*	
	× .
Prohlížet	
Výběr: Projekt2 Job Jacket	
Sdílet obálku Vybrat Zrušit	

Dialogové okno Nový projekt z Ticketu použijte pro zvolení šablony Job Ticket pro nový projekt.

- 2 Není-li zobrazena požadovaná struktura Job Jackets, klepněte na **Procházet**, vyhledejte soubor Job Jackets a klepněte na **Otevřít**.
- 3 V seznamu vyberte cílovou šablonu Job Ticket. (Upozorňujeme, že můžete zvolit i pozdržený Job Ticket.)
- 4 Nastavte zaškrtnutí položky Sdílet obálku takto:
- Chcete-li uložit aktivní Job Ticket projektu do externího souboru Job Jackets, takže Job Ticket může sdílet zdroje s ostatními uživateli tohoto souboru Job Jackets, zaškrtněte pole Sdílet obálku. (Další informace, viz "Spolupráce se sdílenými Job Jackets.")
- Chcete-li uložit Job Ticket tohoto projektu do vnořené struktury Job Jackets v souboru projektu, zrušte zaškrtnutí položky **Sdílet obálku**.
- 5 Klepněte na **Vybrat**. Nový projekt zdědí nastavení projektu ze šablony Job Ticket a QuarkXPress automaticky vytvoří sestavy pro všechny definice sestavy v šabloně Job Ticket.
- Job Ticket nemůžete uložit do výchozí struktury Job Jackets. Pokud tedy vytvoříte projekt ze šablony Job Ticket, která je ve výchozí struktuře Job Jackets, a zaškrtnete políčko Sdílet obálku, budete vyzváni k uložení nového souboru Job Jackets do systému souborů.

Propojení existujícího projektu k souboru Job Jackets

Při připojování existujícího projektu k souboru Job Jackets se odebere aktuálně aktivní Job Ticket projektu a připojí se nový Job Ticket vytvořený ze šablony Job Ticket v jiném souboru Job Jackets. K tomuto kroku se můžete rozhodnout, pokud chcete například propojit existující projekt k souboru Job Jackets, ve kterém má jiný návrhář sestavy aktivní Job Ticket, a tedy synchronizovat některé nebo všechny zdroje, které oba návrháři používají. (Další informace, viz "*Spolupráce se sdílenými Job Jackets*").

Postup použití Job Ticketu na existující projekt:

- 1 Vytvořte nebo otevřete projekt.
- 2 Zvolte Soubor > Job Jackets > Připojit projekt. Otevře se dialogové okno Připojit projekt.
- 3 Není-li zobrazen požadovaný soubor Job Jackets, klepněte na Procházet, vyhledejte soubor a klepněte na Otevřít.
- 4 V seznamu vyberte cílovou šablonu Job Ticket.
- 5 Nastavte zaškrtnutí položky Sdílet obálku takto:
- Chcete-li uložit Job Ticket tohoto projektu do souboru Job Jackets obsahujícího cílovou šablonu Job Ticket, zaškrtněte položku Sdílet obálku.
- Chcete-li uložit Job Ticket tohoto projektu do vnořené struktury Job Jackets v souboru projektu, zrušte zaškrtnutí položky **Sdílet obálku**.
- 6 Klepněte na Připojit. Projekt zdědí nastavení projektu ze šablony Job Ticket a automaticky se vytvoří sestavy pro všechny definice sestavy v šabloně Job Ticket.
- Pokud použijete šablonu Job Ticket, která je ve výchozí struktuře Job Jackets, a zaškrtnete pole Sdílet obálku, budete vyzváni k uložení nového souboru Job Jackets do systému souborů. Je to proto, že Job Ticket nemůžete uložit do výchozí struktury Job Jackets.

Zobrazení vztahů Job Ticketu

V dialogovém okně **Správce Job Jacket** (nabídky **Služby**) můžete vidět vztahy mezi Job Jackets, šablonami Job Ticket, Job Tickety a projekty. Ikony zobrazené v tomto dialogovém okně představují následující:

- struktura Job Jackets (propojená)
- struktura Job Jackets (vložená)
- šablona Job Ticket
- · aktivní nebo pozdržený Job Ticket
- projekt (tučný název projektu indikuje aktivní projekt)

Projekt, který je připojen k aktivnímu Job Ticketu, je zobrazen takto:

Part List Ticket

Projekt, který je propojen k aktivnímu Job Ticketu

Pozdržený Job Ticket má ikonu , ale není propojen s projektem. To může znamenat, že projekt byl přesunut, odstraněn nebo nikdy neuložen.

Použití definice sestavy v projektu

Definice sestavy poskytuje kombinaci nastavení, které popisují sestavu. Mezi tato nastavení může patřit typ média (Tisk, Web nebo Interaktivní), sady pravidel, nastavení výstupu a správa barev nastavení zdroje. Definice sestavy může rovněž obsahovat specifikaci sestavy, která obsahuje

informace například o velikosti papíru a počtu stránek (upozorňujeme, že specifikace sestavy musí být vytvořena na úrovni Job Jackets).

Pokud použijete na projekt šablonu Job Ticket, aplikace QuarkXpress automaticky vytvoří sestavu pro všechny definice sestav ze šablony Job Ticket. Takové sestavy mají stejné názvy jako definice sestav, na kterých jsou založeny.

Definici sestavy můžete v projektu použít dvěma způsoby:

- Vytvořit projekt z Job Ticketu obsahujícího definici sestavy podle popisu v kapitole "Vytvoření projektu ze šablony Job Ticket".
- Propojit Job Ticket s aktivním projektem po vytvoření projektu podle popisu v kapitole "*Propojení* existujícího projektu k souboru Job Jackets".

V obou případech jsou definované sestavy vytvořeny automaticky.

Spolupráce se sdílenými Job Jackets

Zdroje ve sdíleném souboru Job Jackets je možné sdílet libovolnými projekty, které používají Job Tickety uložené v tomto souboru Job Jackets. Pokud jeden projekt aktualizuje sdílený zdroj, bude změna automaticky přenesena do všech ostatních projektů, které tento zdroj používají.

Předpokládejme například, že dva návrháři sestav - Andrea a Hektor - pracují samostatně na dvou projektech. Oba projekty používají Job Ticket, který je uložen v souboru Job Jackets s názvem "Bryn's Job Jackets". (Není důležité, zda jsou oba Job Tickety založeny na stejné šabloně Job Ticket nebo ne, dokud jsou oba Job Tickety uloženy v souboru "Bryn's Job Jackets".)

Nyní předpokládejme, že oba Job Tickety obsahují předlohu stylu s názvem "Logo Subhead". Protože je tato předloha stylu obsažena v Job Ticketu, je definice předlohy stylu uložena v souboru Job Jackets. A protože Job Tickety obou návrhářů sestav obsahují tuto předlohu stylu, oba projekty mohou používat definici předlohy stylu, která je uložena ve sdíleném souboru Job Jackets. Pokud se tedy Andrea, jako hlavní návrhář sestavy, rozhodne, že změní písmo použité v předloze stylu "Logo Subhead", bude tato změna automaticky odeslána i do sestavy, na které pracuje Hektor - a písmo v jeho kopii předlohy stylu se změní rovněž. Jinými slovy - Zdroj předlohy stylu "Logo Subhead" je možné synchronizovat mezi dvěma projekty.



V rámci sdíleného souboru Job Jackets může existovat pouze jedna definice pro jakýkoli zdroj, bez ohledu na počet Job Ticketů, které tento zdroj používají. Takže pokud Job Tickety pro dva projekty používají stejný zdroj (v tomto případě předlohu stylu), je možné tento zdroj mezi oběma projekty automaticky synchronizovat.

Je důležité zmínit, že kopie zdroje v souboru projektu je s kopií zdroje v Job Ticketu spojená odkazem, ale je od ní oddělená. Pokud se tedy kopie zdroje v projektu změní - například když Andrea změní písmo v předloze stylu "Logo Subhead" - QuarkXPress automaticky neaktualizuje kopii tohoto zdroje v Hektorově projektu, dokud není povolena spolupráce v projektech obou autorů (**Soubor** >

Nastavení spolupráce). Je-li spolupráce povolena pro Andreu, QuarkXPress automaticky rozešle změnu z Andreina projektu do aktivního Job Ticketu a automaticky tedy aktualizuje kopii zdroje v souboru "Bryn's Job Jackets". Je-li spolupráce povolena i u Hektora, přečte si jeho kopie programu QuarkXPress aktualizovanou informaci ze souboru "Bryn's Job Jackets" a vloží novou definici do jeho projektu.



Pokud Andrea změní definici předlohu stylu sdíleného Zdroje, její kopie programu QuarkXPress odešle tuto změnu (prostřednictvím aktivního Job Ticketu projektu) do sdíleného souboru Job Jackets. Poté si Hektorova kopie programu QuarkXPress přečte aktualizovanou definici předlohy stylu ze souboru Job Jackets a aktualizuje definici v jeho projektu.

Nastavení, kdy má k aktualizaci dojít, se provádí v dialogovém okně **Nastavení spolupráce** (nabídka **Soubor**).

Na kartě **Aktualizace** se pomocí zaškrtávacích polí **Při otevření, Před výstupem** a **Během práce** určí, zda projekt aktualizuje definice svých zdrojů ze sdíleného souboru Job Jackets při otevření, před odesláním na výstup nebo při práci na projektu.

		Nastave	ení spolupráce			
	Job Jackets	Propojené sestavy	Sdílené sestavy	Obsah	Aktualizace	
Nastavit	automatické ak	tualizace				
)tevírá se					
- P	red výstupem					
1	ěhem práce					
A	ktualizovat inte	rval: 6 Vteřiny				
						Hotovo

Chcete-li nastavit, jak často se změny ve sdílených zdrojích zapíší do / čtou ze sdíleného souboru Job Jackets, použijte kartu **Aktualizace** v dialogovém okně **Nastavení spolupráce** (nabídka **Soubor**).

Karta **Job Jackets** tohoto dialogového okna zobrazuje název struktury Job Jackets aktivního projektu, stav (sdílený či nesdílený), cestu k souboru Job Jackets (pokud existuje) a název aktivního Job Ticketu aktivního projektu. Tlačítka ve spodní části karty jsou tato:

- **Změnit Jacket**: Použijte toto tlačítko pro propojení tohoto projektu s Job Ticketem v jiném souboru Job Jackets.
- Změnit Ticket: Toto tlačítko použijte pro propojení tohoto projektu s jiným Job Ticketem.
- Načíst aktualizaci: Pokud jsou ve vrchní části tohoto dialogového okna vypnuté možnosti automatické aktualizace, můžete použít toto tlačítko pro provedení ruční aktualizace.
- Zapnutí sdílení /Vypnutí sdílení: Toto tlačítko použijte pro oddělení aktivního projektu od sdíleného souboru Job Jackets. Job Ticket projektu je přesunut do vnořené struktury Job Jackets v souboru projektu.

Job Jackets	Propojené sestavy	Sdílené sestavy	Obsah	Aktualizace		
Job Jacke Statu	et: Product List Job J Is: Sdílené Cesta: C:\Docu	acket ments and S\Pro	duct List	Job Jackets.xm	d	
Nastaveni	Budiž úlohy: Default Job	Ticket 4:Projekt1				
C Da Xa di a	projektu			Načíst aktualiza	ci Vyp	nutí sdílení

Sdílení pro strukturu Job Jackets aktivního projektu můžete nastavit v kartě **Job Jackets** dialogového okna **Nastavení spolupráce** (nabídka **Soubor**).

Je důležité zmínit, že propojení mezi dvěma Job Tickety neznamená, že *všechny* zdroje budou automaticky synchronizovány mezi projekty, které tyto Job Tickety používají. Zdroj je synchronizován mezi dvěma projekty jen tehdy, pokud jsou splněny všechny tři následující podmínky:

- Zdroj existuje v obou projektech.
- Zdroj existuje v Job Ticketech obou projektů.
- · Job Tickety obou projektů jsou ve stejném souboru Job Jackets.

Exportování a importování Job Ticketů

Může nastat situace, kdy bude zadavatel úlohy potřebovat zkopírovat šablonu Job Ticket nebo Job Ticket z jednoho souboru Job Jackets do jiného, nebo importovat všechny šablony Job Tickets a Job Tickety ze struktury Job Jackets do jiné struktury Job Jackets. Obě tyto operace můžete provádět pomocí funkce exportu a importu Job Ticketu.

Exportování šablony Job Ticket nebo Job Ticketu

Postup exportování šablony Job Ticket nebo Job Ticketu ze struktury Job Jackets:

- 1 Otevřete dialogové okno **Správce Job Jacket** (**Služby**) a v seznamu vlevo zvolte cílový Job Ticket (nebo Job Tickety).
- ² Nad seznamem vlevo klepněte na tlačítko Exportovat Job Ticket D. Otevře se dialogové okno Nový Job Jackets.

3 Určete název a umístění a klepněte na Uložit. Všechny zvolené Job Tickety jsou uloženy do souboru Job Jackets, spolu se všemi zdroji, které potřebují.

Importování šablony Job Ticket nebo Job Ticketu

Postup importování šablony Job Ticket nebo Job Ticketu do struktury Job Jackets:

- Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (Služby) a v seznamu vlevo zvolte ikonu cílového Job Jackets.
- ² Nad seznamem vlevo klepněte na tlačítko Importovat . Otevře se dialogové okno Zvolit soubor Job Jackets.
- 3 Zvolte soubor Job Jackets a klepněte na Otevřít. Všechny šablony Job Ticket a Job Tickety ve zvoleném souboru jsou importovány do zvolené struktury Job Jackets, spolu se všemi jimi vyžadovanými zdroji.

Výchozí soubor Job Jackets

Po nainstalování programu QuarkXPress se do složky určené v okně **Job Jackets** dialogového okna **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) nainstaluje rovněž soubor Job Jackets (obsahující výchozí šablonu Job Ticket) s názvem "DefaultJacket.xml".

Vytvoříte-li projekt zvolením Soubor > Nový > Projekt, provede se toto:

- QuarkXPress vytvoří kopii výchozího souboru Job Jackets (s názvem "Default Job Jackets") a vloží jej do nového projektu. Vložená struktura Job Jackets má název "[názevsouboru] Job Jackets."
- Do vložené struktury Job Jackets QuarkXPress vytvoří Job Ticket z výchozí šablony Job Ticket (s názvem "Default Job Ticket"). Nový Job Ticket má název "[názevsouboru] Ticket".
- QuarkXPress přiřadí Job Ticket k vložené struktuře Job Jackets v novém projektu.

Výchozí soubor Job Jackets můžete použít pro nastavení zdrojů, které jsou použity v nových projektech QuarkXPress. Výchozí šablonu Job Ticket, která je použita projekty vytvořenými zvolením **Soubor > Nový > Projekt**, můžete upravit. V následujícím textu jsou popsány oba postupy.

Nový Job Ticket nemůžete uložit do výchozího souboru Job Jackets. Více informací, viz "Vytvoření projektu ze šablony Job Ticket".

Upravení výchozí šablony Job Ticket: Nabídka Soubor

Výchozí šablona Job Ticket je použita projekty vytvořenými volbou **Soubor > Nový > Projekt**. Výchozí šablonu Job Ticket můžete změnit dvěma způsoby:

Upravení výchozí šablony Job Ticket z nabídky Soubor:

- 1 Zavřete všechny otevřené projekty.
- 2 Chcete-li otevřít výchozí šablonu Job Ticket v dialogovém okně Upravit Job Ticket, zvolte Soubor > Job Jackets > Upravit Job Ticket.
- 3 Pomocí ovládacích prvků dialogového okna Upravit Job Ticket nakonfigurujte výchozí šablonu Job Ticket a poté klepněte na OK.

Upravení výchozí šablony Job Ticket: Nabídka Služby

Chcete-li upravit výchozí šablonu Job Ticket z dialogového okna Správce Job Jacket:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby).
- 2 Klepněte na tlačítko Otevřít Jacket, vyhledejte výchozí soubor Job Jackets a klepněte na Otevřít.
- 3 Rozbalte výchozí strukturu Job Jackets a v seznamu zvolte šablonu Job Ticket s názvem "Výchozí Job Ticket".
- ⁴ Klepněte na tlačítko Upravit Ø. Otevře se dialogové okno Upravit Job Ticket.
- 5 Pomocí ovládacích prvků dialogového okna Upravit Job Ticket nakonfigurujte šablonu Job Ticket.
- 6 Klepněte na OK.

Následující projekt, který vytvoříte zvolením **Soubor > Nový > Projekt**, použije upravenou výchozí šablonu Job Ticket.

Upravení výchozího souboru Job Jackets

Výchozí soubor Job Jackets můžete použít pro nastavení zdrojů, které jsou použity v nových projektech QuarkXPress. Pro upravení výchozího souboru Job Jackets:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby).
- ² Klepněte na tlačítko **Otevřít Jacket (1)**, vyhledejte výchozí soubor Job Jackets a klepněte na **Otevřít**.
- 3 V seznamu vyberte strukturu Job Jackets s názvem "Výchozí Job Jackets".
- 4 Pomocí ovládacích prvků dialogového okna Správce Job Jacket nakonfigurujte strukturu výchozího Job Jackets a poté klepněte na OK.

Informace o práci se zdroji najdete v oddíle "Práce se zdroji v Job Ticketu: Rozšířený režim".

Práce se Zdroji: Rozšířený režim

"Zdroje" je generická kategorie popisující většinu komponent, které vytvářejí Job Jackets a Job Tickety. Zdroje obsahují vše, od předloh stylu po specifikaci velikosti stránky. V následujícím textu je popsán přístup, vytvoření a aktualizace Zdrojů v panelu rozšířených možností dialogového okna **Správce Job Jacket** (nabídka **Služby**).

Zadavatelé úlohy budou tento postup často používat pro různé účely. Návrháři sestavy však tento postup možná nepoužijí nikdy.

Přístup ke zdrojům: Rozšířený režim

Než můžete začít pracovat se zdrojem, musíte mít k němu přístup. Postup přístupu ke zdroji:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby).
- 2 Pokud je v dialogovém okně pouze jeden seznam, klepněte na Rozšířené nastavení pro zobrazení okna Rozšířené možnosti.

- 3 V seznamu nalevo otevřete ☐ nebo vytvořte soubor Job Jackets ☐. Kategorie zdroje v souboru Job Jackets jsou v seznamu vpravo nahoře seřazeny v abecedním pořadí.
- 4 Chcete-li pracovat se zdroji, které jsou specifické pro strukturu Job Jackets, vyberte cílovou strukturu Job Jackets v seznamu nalevo. Upozorňujeme, že nepřístupné (nevysvícené) kategorie zdrojů představují zdroje, které musí být specifikovány na úrovni Job Ticketu.
- 5 Chcete-li pracovat se zdroji, které jsou specifické pro Job Ticket, rozbalte strukturu Job Jackets; vytvořte
 [™], duplikujte [™] nebo importujte [™] Job Ticket; poté ověřte, že je v seznamu vlevo zvolen cílový Job Ticket. Upozorňujeme, že nepřístupné (nevysvícené) kategorie zdrojů představují zdroje, které musí být specifikovány na úrovni Job Jackets.
- 6 V pravém horním seznamu vyberte typ zdroje. V pravém spodním seznamu jsou zobrazeny existující zdroje zvoleného typu.

	1		-
Název	Zdroje: Projekt4		
🕨 🔂 Nový Job Jacket	Barvy (6)		1
🖤 🚰 Part List Job Jacket	Dělení a výplňky (6)		- 1
Default Job Ticket	Externi zdroje		_
Part List Job Ticket	Font Sets		
Default Job Ticket 1:Projekt4	Formulare		1
Projekt4'	Kontakty		
	Bila K-černá	V projektu V projektu	•
	C-Aturavá	V projektu	
	M-Purpurová	V projektu	1
	v-žiutá	V projektu	-
	Pasování	V projektu	•
	Nejsvětlejší možná barva.		

Dialogové okno **Správce Job Jacket** použijte pro zobrazení, vytvoření, kopírování, smazání, importování nebo exportování zdrojů.

Nastavení zdrojů: Rozšířený režim

Po vyhledání zdroje v dialogovém okně **Správce Job Jacket** můžete tento zdroj nakonfigurovat. Pro různé typy zdrojů jsou v tomto dialogovém okně dostupné různé možnosti:

- Pro většinu zdrojů můžete určit místo úložiště.
- Většinu zdrojů můžete odstranit.
- Můžete vytvořit nebo upravit některé typy zdrojů, ale ostatní musí být vytvořeny a upraveny v jiných částech uživatelského rozhraní programu QuarkXPress.
- Ve struktuře Job Jackets můžete vytvořit, duplikovat, odstranit a nakonfigurovat definice sestavy, Specifikace výstupu, Specifikace sestavy, Popis úlohy, Kontakty, Pravidla a Sady pravidel.

Pokud to Zdroj dovolí, můžete vytvořit a nakonfigurovat tento Zdroj v dialogovém okně **Správce Job Jacket** takto:

1 Pro vytvoření zdroje typu zvoleného v pravém horním seznamu klepněte v pravém spodním seznamu na tlačítko **Nový objekt**. Pro přejmenování zdroje klepněte na jeho název.

- 2 Pokud má zdroj ikonu pro rozbalení, klepněte na ikonu a rozbalte zdroj. Poté nakonfigurujte pole, která se zobrazila. Některá pole zdroje obsahují rozevírací nabídku, do jiných budete muset hodnoty vložit ručně.
- ³ Pokud má zdroj tlačítko C, klepněte na toto tlačítko pro vytvoření dalšího výskytu zdroje. Například při vytváření specifikace sestavy můžete klepnout na tlačítko u zdroje Přímá barva a vytvořit tak další přímé barvy.

Určení umístění zdrojů: Rozšířený režim

Zdroje mohou existovat v různých úložištích:

- V Jacketu: Uloženy ve struktuře Job Jackets, ale nepoužity žádnou ze šablon Job Ticket nebo Job Ticketem této struktury Job Jackets.
- V Ticketu: Uloženy ve struktuře Job Jackets a přiřazeny k šabloně Job Ticket nebo Job Ticketu.
 Pokud je zdroj "V Ticketu" umístěn v šabloně Job Ticket, která je přiřazena k projektu, bude tento zdroj rovněž dostupný v projektu.
- V projektu: Uloženy v projektu, ale NEJSOU přiřazeny ke struktuře Job Jackets nebo Job Ticketu.

Umístění zdrojů můžete určit takto:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket, viz "Přístup ke zdrojům: Rozšířený režim".
- 2 V pravém spodním seznamu vyberte zdroj.
- 3 V rozevírací nabídce Stav vyberte požadované umístění:
- Je-li objekt zvolený v levém seznamu struktura Job Jackets, můžete zvolit pouze V Jacketu.
- Pokud je objekt zvolený v levém seznamu šablona Job Ticket nebo Job Ticketu, můžete určit, zda je nebo není zdroj přiřazen k této šabloně Job Ticket nebo Job Ticketu zvolením V Jacketu nebo V Ticketu.
- Je-li objekt zvolený v levém seznamu projekt, můžete specifikovat, zda je zdroj definován pouze pro projekt (Stav = V projektu), nebo zda používá definice v Job Ticketu aktivního projektu (Stav = V Ticketu).

	Trincian Besteland	2		
Nazev	Zdroje: Projekt4	1		
Nový Job Jacket	Barvy (0)	(
Part List Job Jacket	Deleni a vypinky (6)			
Default Job Ticket	Externi zoroje			
Part List Job Ticket	Formuláře			
Default Job Ticket 1:Projekt4	Kontakty			
G Projekt4*	Romany			
		-		
	Barvy	Stav		
	🗍 🗖 Bílá	V projektu 🗘		
	K-černá	V projektu 🗘		
	C-Azurová	V prolektu 🗘		
	M-Purpurová	V obálce nastaven		
	Y-Žiutá	✓ V projektu		
	Pasování	v projektu -		
	Výtažková barva; C-azurová: 0%; M černá: 0%	purpurová: 100%; Y-žlutá: 0%; K-		

Dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby) použijte pro určení úložiště zdrojů.

Práce se specifikacemi sestavy

Specifikace sestavy umožňuje definovat informace specifické pro sestavu, jako jsou například velikost stránky, počet stránek, okraje, informace o archu, spadávce, vazbě a podobně.

Standardní postup pro práci se specifikacemi sestavy je:

- 1 Vytvořte specifikaci sestavy (viz "*Vytvoření specifikace sestavy: Rozšířený režim*"). Tato část úkolu je typicky provedena zadavatelem úlohy.
- 2 Přiřaď te specifikaci sestavy k sestavě pomocí šablony Job Ticket nebo Job Ticketu. To je práce typicky provedená návrhářem sestavy.

V následujícím textu jsou podrobně popsány jednotlivé výše uvedené postupy.

Vytvoření specifikace sestavy: Rozšířený režim

Specifikace sestavy jsou zdroje, a proto musí být vytvořeny v dialogovém okně **Správce Job Jacket** podle popisu uvedeném v oddíle "Práce se zdroji: Rozšířený režim".

Název Mázev Ant List Job Jacket Part List Job Jacket	Zdroje: Part List Job Jacket Sady zavěšených znaků Seznamy		Î
Default Job Ticket Part List Job Ticket Part List Job Ticket Popentul Job Ticket 1:Projekt4 Projekt4*	Specifikace sestavy (1) Specifikace výstupu (1) Textové předlohy stylu Třídy zavěšených znaků		
	Specifikace sestavy Předlohy Počet stránek Šířka stránky Výška stránky	25 8" 11"	Ð
	Horni okraj Spodni okraj Levý okraj	l Jakýkoliv Jakýkoliv teleštetke	

Pro vytvoření specifikace sestavy můžete použít dialogové okno **Správce Job Jacket** (nabídka **Služby**).

Použití Specifikace sestavy na sestavu

Specifikaci sestavy můžete přiřadit k sestavě dvěma způsoby: vytvořením sestavy ze šablony Job Ticket, nebo použitím specifikace sestavy na aktivní Job Ticket existující sestavy.

Zadavatel úlohy většinou přidá Specifikaci sestavy do definice sestavy v souboru Job Jackets *před* vytvářením aktuálního projektu a sestavy. Protože Specifikace sestavy je zdroj, můžete ji přidat do definice sestavy podobně, jako jakýkoli jiný zdroj (viz "*Práce se Zdroji: Rozšířený režim*").

Název	Zdroje: Part List Job Ticket			Ĩ
▶ 🔂 Nový Job Jacket	Dělení a výplňky			1
Part List Job Jacket	Font Sets			- 1
Part List Job Ticket	Formulaře (1)			
Default Job Ticket 1:Projekt4	Kontakty			
	Linky			
		•		-
	Formuláře			
	Druh media	Tisk	Ŧ	
	Konfigurace zdrojové	Neni		
	Výstup natisku	Neni	-	
	Kenderovani natisku	Relativni kolorimetrie	-	
	Story Direction	Naní	* 1 1	
	Sadu pravidel	A Part List Lawout Spec	Reation	
	Specifikace výstupu	V Part List Layout spec	meation	_
	in the second second	- Term		

Chcete-li nakonfigurovat šablonu Job Ticket, aby se automaticky vytvořila sestava odpovídající konkrétní specifikaci sestavy, přiřaď te specifikaci sestavy k definici sestavy pomocí dialogového okna **Správce Job Jacket**.

Návrhář sestavy může použít specifikaci sestavy na aktivní Job Ticket sestavy po vytvoření projektu a sestavy pomocí dialogového okna **Upravit Job Ticket** (**Soubor >Job Jackets > Upravit Job Ticket**). Chcete-li přidat specifikaci sestavy do aktivního Job Ticketu, klepněte na kartu **Nastavení sestavy**, v seznamu sestav vyberte sestavu a zvolte požadovanou možnost v rozevírací nabídce **Specifikace sestavy**.
	_				
	N	lastavení stylu	Nastavení sestavy	J	
+ -	Specifi	kace sestavy	Sady pravidel	Specifikace výstupu	_
Part List Layout	Layout	Specification	Part List Rule Set		
₩ Vlastnosti sestavy					
 Vlastnosti sestavy Název projektu: Specifikace sestavy: Zdroje: 	Part List Lavi Nenî ✓ Layout S	put ipecification K dispozici:	Druh média:	Tisk Včetně:	
 Vlastnosti sestavy Název projektu: Specifikace sestavy: Zdroje: Sady pravidel Specifikace výstupu 	Part List Lavi Není ✓ Layout S	pecification K dispozici: Part List Rule	Druh média:	Tisk Včetně: Part List Rule Set	

Dialogové okno **Upravit Job Ticket** (**Soubor >Job Jackets > Upravit Job Ticket**) můžete použít pro přiřazení specifikace sestavy k sestavě v aktivním projektu.

Práce se specifikacemi výstupu

Specifikace výstupu umožňují určit informace týkající se výstupu, například barevný prostor a rozlišení obrázků, formát grafického souboru, frekvenci polotónování, úroveň PostScriptu, shodu s PDF/X a podobně. Podobně jako pravidla, i specifikace výstupu jsou testy, které jsou provedeny na aktivní sestavě, pokud návrhář sestavy zvolí **Soubor > Job Jackets > Vyhodnotit sestavu**.

Standardní postup pro práci se specifikacemi výstupu je:

- 1 Vytvořte specifikaci výstupu (viz "*Vytvoření Specifikace výstupu: Rozšířený režim*"). Tato část práce je typicky prováděná zadavatelem úlohy, za spolupráce se specialisty na výstup.
- 2 Přiřaď te specifikaci výstupu k sestavě pomocí definice sestavy v šabloně Job Ticket. To může udělat zadavatel úlohy nebo návrhář sestavy, ale typicky by to měl provést zadavatel úlohy.
- 3 Použitím specifikaci výstupu na výstupu (Soubor > Výstupní úloha) zajistíte, že úloha bude správně zobrazena. Další informace najdete v oddíle "Použití specifikací výstupu pro výstup úlohy."

V následujícím textu jsou podrobně popsány jednotlivé výše uvedené postupy.

Vytvoření Specifikace výstupu: Rozšířený režim

Specifikace výstupu jsou zdroje, a proto musí být vytvořeny v dialogovém okně **Správce Job Jacket** podle popisu uvedeném v oddíle "*Práce se Zdroji: Rozšířený režim*".

JOB JACKETS

Název A Carlo Dacket Part List Job Jacket	Zdroje: Part List Job Jacket Sady zavěšených znaků Seznamy
Default Job Ticket Part List Job Ticket Default Job Ticket Pojekt4 Projekt4	Specifikace sestavy (1) Specifikace výstupu (1) Textové předlohy stylu Třídy zavěšených znaků
	CT / CD D
	Specifikace výstupu
	Název: Part List Output Specification Barevný prostor obrázku: CMYK; Formát obrázku: TIFF; Vystupni metoda: Tisk,

Pro vytvoření specifikace výstupu můžete použít dialogové okno **Správce Job Jacket** (nabídka **Služby**).

Použití Specifikace výstupu na sestavu

Specifikaci výstupu můžete přiřadit k sestavě dvěma způsoby: Vytvořením sestavy ze šablony Job Ticket, nebo použitím specifikace výstupu na aktivní nastavení Job Ticket existující sestavy.

Zadavatel úlohy většinou přidá specifikaci výstupu do definice sestavy v souboru Job Jackets *před* vytvářením aktuálního projektu a sestavy. Protože Specifikace výstupu je zdroj, můžete ji přidat do definice sestavy podobně, jako jakýkoli jiný zdroj (viz "*Práce se Zdroji: Rozšířený režim*").

	Zdroia: Default Job Ticket 1:Pr	roiekte	
NAZEV	Barvy Dēleni a výplňky Externi zdroje Font Sets	0)6844	
Default job Ticket 1 Projekt4 Projekt4*	Formulaře (1) Kontakty	°.	
	Formuläře kommyorace zarojovec Výstup nátisku Renderování nátisku Story Direction Specifikace sestavy Sady pravidel Specifikace vystupu	Není Jakýkoliv Jakýkoliv Není Není Není	
	Pokyny	✓ PDF Output Specif	ication

Chcete-li nakonfigurovat šablonu Job Ticket, aby se automaticky vytvořila sestava odpovídající konkrétní specifikaci výstupu, přiřaďte specifikaci výstupu k definici sestavy pomocí dialogového okna **Správce Job Jacket**.

Návrhář sestavy může přiřadit specifikaci výstupu k sestavě po vytvoření projektu a sestavy. Bližší informace o této operaci najdete v kapitole "*Upravení Job Ticketu: základní režim*".

		Upravit sa	adu nastav	eni		
zev sady nastavení:	Projekt	1 Ticket				
ociovaný Job Jacket:	Projekt1	. Job Jacket				
		Nastavení stylu	Nastave	ní sestavy)	
+ -						
Název projektu Part List Lavout	Sp	ecifikace sestavy yout Specification	Sady p	ravidel st Rule Set	Specifikace výstupu Output Specification	
Viacrosti sestavy						
♥ Vlastnosti sestavy Název projektu:	Part List	Layout				
 Vlastnosti sestavy Název projektu: Specifikace sestavy: 	Part List	Layout Specification		Druh média:	Tisk	
 Vlastnosti sestavy Název projektu: Specifikace sestavy: Zdroje: 	Part List Layout	Layout Specification K dispozici:		Druh média:	Tisk Včetně:	
 Vlastnosti sestavy Název projektu: Specifikace sestavy: Zdroje: Sady pravidel Specifikace systupo 	Part List Layout	Layout Specification K dispozici: Output Spec	cification	Druh média:	Tisk Včetně: Output Specification	
 Vlastnosti sestavy Název projektu: Specifikace sestavy: Zdroje: Sady pravidel Specifikare vyknipu 	Part List	Layout Specification K dispozici: Output Specification Prior	cification dat vše	Druh média:	Tisk Včetně: Outout Specification Odebrat vše	

Dialogové okno **Upravit Job Ticket** (**Soubor > Job Jackets > Upravit Job Ticket**) můžete použít pro přiřazení specifikace sestavy k sestavě v aktivním projektu.

Použití specifikací výstupu pro výstup úlohy

Specifikace výstupu může obsahovat přesná pravidla popisující způsob odeslání úlohy na výstup, včetně pravidel, která musí být vyhodnocena, a pokynů, jak by měla být úloha odeslána na výstup. Do specifikace výstupu je možné například určit, že sestava nesmí obsahovat žádné obrázky s rozlišením nižším než 150 dpi a že musí být odeslána ve formátu PDF.

Pokud struktura Job Jackets aktivní sestavy obsahuje specifikaci výstupu (viz "*Vytvoření Specifikace výstupu: Rozšířený režim*"), můžete použít tuto specifikaci výstupu pro odeslání úlohy na výstup. To proveď te takto:

- 1 Zvolte Soubor > Výstupní úloha. Otevře se dialogové okno Výstupní úloha.
- 2 Zvolte specifikaci výstupu.
- 3 Klepněte na Výstup.

JOB JACKETS

Druh Tisk
e nového výstupu
pní metoda: Tisk;
Hotovo Output

Dialogové okno **Výstupní úloha** (nabídka **Soubor**) můžete použít pro odeslání aktivní sestavy na výstup s použitím specifikace výstupu obsažené ve struktuře Job Jackets sestavy.

Při odeslání úlohy na výstup příkazem Výstupní úloha je vždy přidán soubor JDF.

Práce s pravidly a sadami pravidel

Pravidlo je test, který je proveden na aktivní sestavě, pokud zvolíte **Soubor >Job Jackets > Vyhodnotit sestavu**.

Každé pravidlo umí otestovat jednu podmínku. Pravidlo může například stanovit, že všechny textové znaky musí být nastaveny na přetisk. Pravidla mohou dále obsahovat popisy, politiku (zda je daná podmínka pro návrháře sestavy povinná, doporučená nebo zakázaná) a instrukce k řešení problémů.

Standardní postup pro práci s pravidly a sadami pravidel je tento:

- Vytvořte pravidla (viz "Vytvoření pravidel: Rozšířený režim") a přidejte je do sady pravidel (viz "Přidání pravidel do sady pravidel: Rozšířený režim"). To je práce typicky provedená zadavatelem úlohy, za spolupráce se specialisty na výstup.
- 2 Přiřad'te sadu pravidel k sestavě prostřednictvím šablony Job Ticket (viz "*Použití Sady pravidel na sestavu*"). To je práce typicky provedená zadavatelem úlohy.
- 3 Sadu pravidel použijte pro vyhodnocení sestavy (viz "Vyhodnocení sestavy"). To je práce typicky provedená návrhářem sestavy.

V následujícím textu jsou podrobně popsány všechny výše uvedené postupy.

Vytvoření pravidel: Rozšířený režim

Při vytváření pravidla nejdříve vyhledejte zdroje pravidla v dialogovém okně **Správce Job Jacket** podle popisu uvedeného v oddíle "Práce se zdroji: Rozšířený režim". Poté použijte průvodce pravidlem takto:

- Klepněte na tlačítko Nové □^{*}. Otevře se dialogové okno Upravit pravidlo (první část průvodce pravidlem).
- 2 Do pole Název zadejte název pravidla.
- 3 Chcete-li označit, na jaký objekt se pravidlo má vztahovat, vyberte položku v rozevírací nabídce Předmět. Dostupné předměty jsou: všechny rámečky, textové rámečky, obrázkové rámečky, znaky textu, linky, textové cesty, obrázky a písma.

lázev:	All Text Must	Overprint				
Yedmët:	Znaky textu		ialalalababi	di Notedi I - Cor	undertontonton (~
Podmínky:						
Název	písma					~
Velikos	st písma					
Barva						
Sylusi	÷					
	extu					
✓ Soutis	k textu					

Pro vytvoření pravidel použijte dialogové okno Upravit pravidlo.

4 Chcete-li určit, co se má pravidlem kontrolovat, označte položku v sekci **Podmínky**. Dostupné podmínky závisí na zvoleném předmětu.

Opakujte tento krok pro všechny podmínky, které chcete do pravidla uložit. Podmínky jsou kombinovány logickým operátorem AND. Například pro vytvoření pravidla specifikujícího, že textové rámečky by měly mít pozadí z 50% modré barvy, zvolte **Textové rámečky** a poté označte položky **Pozadí** a **Sytost**.

5 Po klepnutí na Následující zobrazíte další dialogové okno průvodce pravidlem. V tomto dialogovém okně musíte specifikovat podmínky, které spustí pravidlo (například "není Přetisk" nebo "je menší než 10pt"). Chcete-li nakonfigurovat jednotlivé podmínky, klepnutím na ikonu rozbalte položku v seznamu a poté vybírejte z možností a zadávejte hodnoty do odpovídajících polí.

JOB JACKETS

je	 Žádná hodnota Vlastní soutisk Vlastní přetisk Vlastní vykrojení Vlastní archování Vlastní zanesení 		÷
		-	

Druhé dialogové okno průvodce pravidlem použijte pro nakonfigurování pravidla.

Má-li podmínka tlačítko •, můžete klepnout na toto tlačítko a přidat do podmínky dodatečné podmínky. Dodatečné podmínky jsou kombinovány logickým operátorem OR. Chcete-li například specifikovat, že indikovaný objekt by měl mít barvu, která je buď typu CMYK, nebo je to přímá barva, nakonfigurujte první řádek pro kontrolu atributu **CMYK** a poté přidejte druhý řádek a nakonfigurujte jej pro kontrolu atributu **Přímá barva**.

6 Po klepnutí na Následující zobrazíte poslední třetí dialogové okno průvodce pravidlem. Toto dialogové okno použijte pro specifikování Popisu pravidla, Politiky (to určuje, jaký druh ikony se zobrazí, není-li pravidlo splněno) a Pokynů pro vyřešení problému. Informace, které vložíte do pole Pokyny, se zobrazí, zvolí-li návrhář sestavy funkci Vyhodnotit sestavu a pravidlo není dodrženo.

Upravit p	pravidlo	
Popis pra	avida:	
All text	must be set to overprint.	J
Politika:	🚫 Zakázané	
Pokyny:		
Manual	ly set text to overprint where necessary.	
		1000
Podrobn	osti:	
Název: Předmě	All Text Must Overprint it: Znaky textu; Podmínky: Soutisk textu; Soutisk textu: Soutisk textu je Vlastní vykrojení;	
Zruš	šit Jzpět Následující) Ukončit	

Třetí dialogové okno průvodce pravidlem použijte pro nastavení činností, které se provedou v případě, že pravidlo není dodrženo.

Přidání pravidel do sady pravidel: Rozšířený režim

Pravidla musí být vložena do *Sady pravidel*, což je pojmenovaná skupina pravidel. Zadavatel úlohy může přidat jednu nebo více sad pravidel do definice sestavy v šabloně Job Ticket. Návrhář sestavy pracující na sestavě, která je založena na definici sestavy, může poté vyhodnotit sestavu s pomocí pravidel této sady pravidel (viz "*Vyhodnocení sestavy*"). Postup přidání pravidla do sady pravidel:

- 1 Otevřete dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby).
- 2 Pokud je v dialogovém okně pouze jeden seznam, klepněte na **Rozšířené nastavení** pro zobrazení okna **Rozšířené možnosti**.
- 3 Vytvořte nebo zvolte strukturu Job Jackets.
- 4 V pravém horním seznamu zvolte Sady pravidel.
- 5 Klepnutím na tlačítko Nová vytvořte sadu pravidel. Otevře se dialogové okno Upravit sadu pravidel.

	Upravi	t sadu pravidel
Název:	Part List Rule Set	
K disp All Te No Pr	oozici: .xt Must Overpr ocess–Color Text	Včetně: All Text Must Overpr No Process-Color Text
Podrobr	Přidat vše	Odebrat vše
		Zrušit Budiž

Dialogové okno Upravit sadu pravidel použijte pro práci se sadami pravidel.

- 6 Do pole Název zadejte název sady pravidel.
- 7 V seznamu **K dispozici** vyberte požadovaná pravidla, nebo klepněte na **Přidat vše** pro přidání všech pravidel ze seznamu **K dispozici** do aktivní sady pravidel.
- 8 Klepněte na OK.

Použití Sady pravidel na sestavu

Po přiřazení sady pravidel k instanci šablony Job Ticket sestavy může návrhář sestavy vyhodnotit sestavu proti této sadě pravidel (viz "*Vyhodnocení sestavy*"). Sadu pravidel můžete přiřadit k sestavě dvěma způsoby.

Zadavatel úlohy většinou přidá sadu pravidel do definice sestavy v souboru Job Jackets *před* vytvářením aktuálního projektu a sestavy. Protože sada pravidel je zdroj, můžete ji přidat do definice sestavy podobně, jako jakýkoli jiný zdroj (viz "*Práce se Zdroji: Rozšířený režim*").

	-12	Zdroje: Part List Job Ticket		_	-
Nazev Market Nový Job Jacket Projekt4 Job Jacket Default Job Ticket		Barvy Dělení a výplňky Externí zdroje			
Part List Job Ticket Default Job Ticket 1:Projekt4 Projekt4*		Font Sets Formulare (1) Kontakty	•		
		Formuláře	INC.III		
		Výstup nátisku Renderování nátisku Story Direction	Není Relativní kolorimetrie Jakýkolly	• • •	
		Specifikace sestavy Sady pravidel	Part List Lavout Specification Neni	•	00
		Pokyny	Part List Rule Set	•	00

Chcete-li v sestavě zpřístupnit sadu pravidel okamžitě po vytvoření sestavy, přiřaďte sadu pravidel k definici sestavy v dialogovém okně **Správce Job Jacket**.

Návrhář sestavy může přidat sadu pravidel do sestavy *po* vytvoření projektu a sestavy. Bližší informace o této operaci najdete v kapitole "*Práce se zdroji v Job Ticketu: Základní režim*".

ociovany job jacket.	Projekti job jack	et				
	Nastav	vení stylu	Nastavo	eni sestavy		
+ - Název projektu	Specifikace	estavy	Sady	pravidel	Specifikace výstupu	
♥ Vlastnosti sestavy Název projektu:	Part List Layout					
♥ Vlastnosti sestavy Název projektu: Specifikace sestavy:	Part List Layout	ion	•	Druh média:	Tisk	10
 Vlastnosti sestavy Název projektu: Specifikace sestavy: Zdroje: Sady pravidel Specifikace výctupu 	Part List Layout	ion K dispozici: Part List Rule	e Set	Druh média:	Tisk Včetně: Part List Rule Set	

Návrhář sestavy může použít dialogové okno **Upravit Job Ticket** (**Soubor >Job Jackets > Upravit Job Ticket**) pro přiřazení sady pravidel k sestavě v aktivním projektu.

Vyhodnocení sestavy

Sady pravidel, specifikace sestavy a specifikace výstupu poskytují testy, které je možné vyhodnotit a určit, zda sestava odpovídá specifikaci vytvořené zadavatelem úlohy. Příkaz **Vyhodnotit sestavu** vám umožňuje testy provést a určit, zda (a kde) došlo k porušení pravidel. Tento příkaz rovněž zkontrolujte, zda sestava odpovídá definici sestavy, ověří typ média (tisk, web nebo interaktivní) a nastavení správy barev. Zjistí-li se porušení pravidla, může návrhář sestavy rozhodnout, co s tím udělat.

Než se pokusíte vyhodnotit sestavu, zkontrolujte, že je projekt přiřazen k Job Ticketu, který definuje sadu pravidel nebo specifikaci výstupu pro aktivní sestavu.

Funkce Vyhodnotit sestavu je určena pro vyhledání problémů se sestavou a indikování míst, kde mohou být opraveny. Nemůže však zabránit návrháři sestavy, aby provedl změny, které nebudou v souladu se specifikacemi a pravidly definovanými v Job Ticketu.

Postup vyhodnocení sestavy:

1 Zvolte Soubor > Job Jackets > Vyhodnotit sestavu. Otevře se dialogové okno Vyhodnocení sestavy s příslušnými sadami pravidel, specifikacemi sestavy a specifikacemi výstupu. Chcete-li rozbalit sadu pravidel, specifikaci sestavy nebo specifikaci výstupu a prohlédnout si jednotlivá pravidla, klepněte na ikonu vedle požadované položky.

1	Ponic providla	Případy
M	Siřka stránky	Zádné vyhodnocení
7	Výška stránky	Žádné vyhodnocení
7	V Part List Rule Set	,
7	All Text Must Overprint	Žádné vyhodnocení
7	No Process-Color Text	Žádné vyhodnocení
7	Part List Output Specification	
7	Barevný prostor obrázku	Žádné vyhodnocení
7	Formát obrázku	Žádné vyhodnocení
7	Přetisk pozadí rámečku	Žádné vyhodnocení
4	Přetisk obvodu rámečku	Žádné vyhodnocení
U Po	pravit pravidlo Nové pravidlo	Zobrazit případ: 🛛 🖌 🖌 🖿
Po	pravit pravidlo Nové pravidlo	Zobrazit případ: 🛛 📢 🤞 k k
U Po	pravit pravidlo Nové pravidlo	Zobrazit případ: 🔃 📢 🤞 🕨 🛛
Pc	pravit pravidlo Nové pravidlo	Zobrazit případ: 🙀 🚺 🕨

Dialogové okno **Vyhodnocení sestavy** slouží pro vyhodnocení aktivní sestavy proti sadám pravidel, specifikacím sestavy a specifikacím výstupu.

2 Chcete-li upravit zvolené pravidlo, klepněte na jeho název a poté klepněte na tlačítko Upravit pravidlo. Všechny změny pravidla jsou zapsány zpět do souboru Job Jackets a použijí se na všechny ostatní projekty, které používají tento Job Ticket.

- 3 Chcete-li určit, že pravidlo by mělo být zkontrolováno, zaškrtněte políčko vedle tohoto pravidla. Chcete-li určit, že mají být zkontrolována všechna pravidla v sadě pravidel, specifikaci sestavy nebo specifikaci výstupu, zaškrtněte políčko vedle názvu sady pravidel, specifikace sestavy nebo specifikace výstupu.
- 4 Chcete-li vyhodnotit aktivní sestavu proti zaškrtnutým pravidlům, klepněte na Vyhodnotit. Sloupec Případy je při kontrole aktualizován a ukazuje, zda dokument splňuje jednotlivá pravidla.
- 5 Chcete-li se dozvědět více informací o porušeném pravidlu, klepněte na jeho název a poté se podívejte do polí Pokyny a Podrobnosti. Pole Pokyny obsahuje veškeré instrukce napsané autorem pravidla. Rámeček Podrobnosti poskytuje informace o projektu (například zda byl upraven od posledního vyhodnocení).

est	ava: Sestava 1		
2	Popis pravidla	Případy	
4	Nastavení sestavy	Provedeno	
7	Druh média	~	
~	Part List Layout Specification	Chyba	
4	🔻 Part List Rule Set	Chyba	
~	All Text Must Overprint	○ 2	
2	No Process-Color Text	🚫 2	
7	Part List Output Specification	Provedeno	
4	Barevný prostor obrázku		
4	Formát obrázku		
Po	pravit pravidlo Nové pravidlo	Zobrazit pripad: [44] 4	
U Po	pravit pravidlo Nové pravidlo	Zobrazit pripad: 🔤	
U Po Char	pravit pravidlo Nové pravidlo	Zobrazit pripad: 🔤	
Pc Char Olit Osli Iapo Toji	pravit pravidlo Nové pravidlo bkyny	Zobrazit pripad:	

Dialogové okno Vyhodnocení sestavy ukazuje, která pravidla jsou splněna a která jsou porušena.

- 6 Chcete-li v sestavě vyhledat místa, na kterých jsou pravidla porušena, klepněte na tlačítka Zobrazit případ. To usnadní nápravu porušených pravidel.
- QuarkXPress můžete nakonfigurovat tak, aby automaticky vyhodnotil každou sestavu při otevření projektu, při ukládání projektu, při zavírání projektu a při odeslání sestavy na výstup. Další informace najdete v oddíle "*Předvolby Aplikace Job Jackets*."

Zamknutí souboru Job Jackets

Aby se zabránilo pokusům o úpravu zdroje dvěma uživateli najednou, QuarkXPress zamkne sdílený soubor Job Jackets za následujících podmínek:

- Pokud uživatel projektu, který sdílí soubor Job Jackets, otevře dialogové okno Upravit Job Ticket (Soubor >Job Jackets > Upravit Job Ticket), QuarkXPress zamkne tento soubor Job Jackets.
- Otevře-li uživatel dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby), QuarkXPress zamkne všechny soubory Job Jackets zobrazené v dialogovém okně Správce Job Jacket.
- Pokud uživatel projektu, který sdílí soubor Job Jackets, vytvoří, zkopíruje, upraví nebo smaže zdroj, který je ve sdíleném souboru Job Jackets, QuarkXPress zamkne soubor Job Jackets. Příklad: Tara pracuje na projektu, který sdílí soubor Job Jackets s názvem "Product List". Zvolí Upravit > Barvy a začne upravovat barvu, která je v Job Ticketu projektu. QuarkXPress zamkne všechny sdílené zdroje v souboru Job Jackets "Product List", takže je může upravovat pouze Tara.

Je-li soubor Job Jackets zamknutý:

- Nemůžete vytvořit projekt ze šablony Job Ticket v tomto souboru Job Jackets.
- Nemůžete propojit projekt se souborem Job Jackets.
- Nemůžete otevřít dialogové okno Upravit Job Ticket (Soubor > Job Jackets > Upravit Job Ticket) pro projekt, který sdílí soubor Job Jackets.
- Můžete otevřít dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby), ale nemůžete upravit zamknutý soubor Job Jackets ani žádný z jeho Job Ticketů.
- Nemůžete upravit sdílený zdroj v souboru Job Jackets. Příklad: pokud Tara zamkla soubor Job Jackets
 "Product List" a Samuel zvolí Upravit > Barvy a pokusí se upravit barvu, která je v Job Ticketu
 projektu, barva bude nevysvícená a nedostupná, dokud Tara soubor Job Jackets neodemkne.
- V projektu, který sdílí soubor Job Jackets, nemůžete přidat sestavu nebo změnit název existující sestavy.
- Nemůžete změnit pravidlo v dialogovém okně Vyhodnocení sestavy (Soubor > Job Jackets > Vyhodnotit sestavu).

Zamknutý soubor Job Jackets se odemkne v těchto případech:

- Pokud uživatel, který zamknul, zavře dialogové okno Upravit Job Ticket.
- Pokud uživatel, který zamknul, zavře dialogové okno Správce Job Jacket.
- Pokud uživatel, který zamknul, dokončí úpravy zdroje, který je ve sdíleném souboru Job Jackets. V
 příkladu výše to bude ve chvíli, kdy Tara změní sdílené barvy a pak klepne v dialogovém okně
 Barvy na příkaz Uložit nebo Zrušit.
- Vzhledem k zamknutí souboru Job Jackets je důležité otevřít dialogová okna Upravit Job Ticket a Správce Job Jacket jen na dobu nutnou pro dokončení všech operací, které v nich potřebujete udělat. Poté je hned zavřete.
- Pokud zobrazíte dialogové okno Správce Job Jacket (nabídka Služby) a zjistíte, že nemůžete upravit soubor Job Jackets přiřazený k projektu, je tento soubor Job Jackets pravděpodobně zamknutý jiným uživatelem.

Tisk s výstupem JDF

Při odeslání projektu na výstup můžete nyní určit, že spolu s výstupním souborem má být vygenerován a uložen soubor JDF. (Upozorňujeme, že pokud tisknete na výstupní zařízení přímo, není soubor JDF vygenerován.)

	\\printserver	(HP LaserJet 8150 - B1	Zone 🔽		1
Print Style:	Uživatelská n	iastavení	~		
Copies:	1		Collate	E.	D
Pages:	Všechny	~	Spreads	40	R
Sequence:	Všechny	~	Back to Front		
Scale:	100%	~	Tit in Print Area		
Značky Spadávka Vrstvy Prúhlednost					
OPI JDF Rozšířené Souhrn					

Pro určení, které informace z Job Jackets mají být do zahrnuty při výstupu do souboru XML ve formátu shodném s JDF, použijte okno **JDF** dialogového okna **Tisk**.

Sestavy pro web

Kromě sestav pro tisk a interaktivních sestav QuarkXPress podporuje i sestavy pro web, které můžete exportovat a vytvářet HTML webové stránky. QuarkXPress nabízí bohatou sadu nástrojů pro tvorbu webových stránek, včetně akcí při přeběhu myši, obrázkových map, formulářů, nabídek a CSS stylů, spolu se standardními komponenty webových stránek, jako jsou hypertextové odkazy - prakticky vše, co můžete udělat na webové stránce, můžete vytvořit v programu QuarkXPress.

Práce se sestavami pro web

V následujícím textu jsou popsány základy práce se sestavami pro web.

Vytvoření sestavy pro web

Následující text popisuje, jak vytvořit sestavu pro web.

- 1 Chcete-li začít vytvářet sestavu pro web, proveď te jednu z následujících operací:
- Pro vytvoření prázdné sestavy pro web jako první sestavy v novém projektu zvolte Soubor > Nový > Projekt.
- Pro vytvoření sestavy pro web jako nové sestavy v existujícím projektu otevřete projekt a zvolte Sestava > Nová.
- Chcete-li vytvořit sestavu pro web, která je založená na existující sestavě, otevřete sestavu a zvolte Sestava > Kopie.

Zobrazí se dialogové okno **Nový projekt, Nová sestava** nebo **Kopírovat sestavu** (všechna jsou v podstatě stejná).

SESTAVY PRO WEB

Nový projekt		X
Název projektu	: Sestava 1	
Тур	: Web	Jednoduchý formulářový režim
Barvy		Sestava
Pozadí:	🗆 Bílá 🛛 🔽	Šířka stránky: 🛛 600 px 🛛 🗸
Odkaz:	📕 Web modrá 🛛 💌	Proměnná šířka stránky
Navštívený odkaz:	📕 Web nac 💌	Šiřka: 100%
Aktivní propojení:	📕 Web červená 🔽	Minimum: 300 px
🗌 Obrázek na	i pozadí:	Prohlížet
0	pakovat: Není	~
		Budiž Zrušit

Novou sestavu pro web můžete nakonfigurovat v dialogovém okně Nový projekt.

- 2 V rozevírací nabídce Druh zvolte Web.
- 3 Chcete-li použít na webové stránce jiné než výchozí barvy pro text a pozadí, vyberte možnosti v rozevírací nabídce v sekci Barvy.
- 4 Určete šířku stránky jednou z těchto metod:
- Pro vytvoření stránky s pevnou šířkou (bez ohledu na velikost okna prohlížeče), zadejte hodnotu do pole **Šířka stránky** a nechte pole **Proměnná šířka stránky** nezaškrtnuté.
- Chcete-li jako základ pro šířku stránky použít šířku okna prohlížeče, zaškrtněte Proměnná šířka stránky a zadejte hodnoty do polí Šířka (určí, kam se umístí svislé vodítko indikující konec stránky) a Minimum (určí minimální dovolenou šířku stránky). Při tvorbě stránky musíte zaškrtnutím Objekt > Změnit > Text > Proměnná šířka určit, které textové rámečky upraví svou velikost podle velikosti okna prohlížeče.
- 5 Chcete-li určit obrázek na pozadí stránky, zaškrtněte **Obrázek na pozadí**, klepněte na **Vybrat** a vyberte obrázek na pozadí. Poté zvolte možnost v rozevírací nabídce **Opakovat**.
- 6 Klepněte na OK.
- Rámečky mohou přesahovat do šedé oblasti za okraji stránky, a to bez ohledu na zadanou velikost stránky. Obsah za okraji nebude ořezán.

Textové rámečky v sestavách pro web

Sestavy pro web podporují dva typy textových rámečků:

Rastrové textové rámečky: Rastrové textové rámečky mají v dialogovém okně Změnit (nabídka Objekt) označeno pole Při exportu konvertovat na grafiku. Rastrové textové rámečky vypadají na vyexportované stránce skvěle, protože při exportu dojde k jejich převodu na obrázky (to je indikováno malou ikonou fotoaparátu v jejich pravém horním rohu), ale jejich obsah není koncovým uživatelem vybíratelný nebo vyhledávatelný. Rastrové textové rámečky používejte v případě, že je důležité věrné zobrazení návrhu.

 HTML textové rámečky: HTML textové rámečky nemají v dialogovém okně Změnit (nabídka Objekt) zaškrtnuto pole Při exportu konvertovat na grafiku. HTML textové rámečky zůstávají na vyexportované webové stránce volitelné a vyhledávatelné, ale používají pouze písma, která jsou nainstalována na počítači koncového uživatele. Při tvorbě návrhu můžete v HTML textovém rámečku používat libovolná písma, ale není zaručeno, že stejné písmo bude zobrazeno v prohlížeči koncového uživatele. HTML textové rámečky použijte, je-li možnost vyhledávání nebo volení textu důležitější, než samotný vzhled.

HTML textové rámečky mají následující omezení:

- HTML textové rámečky musí mít čtvercový nebo obdélníkový tvar. HTML textové rámečky, které nejsou čtvercové nebo obdélníkové, budou při exportu převedeny na grafiku.
- · HTML textové rámečky nemohou být otočené.
- HTML textové rámečky mohou obsahovat sloupce, ale sloupce budou při exportu sestavy pro web převedeny na HTML tabulku.
- U HTML textového rámečku není možné neproporčně měnit velikost.
- · Pro text v HTML textovém rámečku není možné používat velikosti písma, které nejsou celočíselné.
- Text v HTML textovém rámečku bude na vyexportované stránce obtékat objekt před tímto rámečkem, ale jen v případě, že objekt vepředu zcela nezakrývá HTML textový rámeček. Pokud je HTML textový rámeček zcela zakrytý, chová se, jakoby pro objekt před ním měl nastaveno obtékání Není.
- HTML textové rámečky není možné na stránce zřetězit.

Pro HTML textové rámečky nejsou dostupné tyto funkce:

- Úplné zarovnání textu nebo zarovnání textu do bloku
- Specifikace dělení a zarovnání (D+V)
- Odsazení prvního řádku
- Zachytávání na síť účaří
- · Tabulátory
- Nastavení První účaří a Maximum mezi odstavci
- Pohyb účaří
- Vyrovnání a prostrkání
- Vodorovné a svislé měřítko
- Styly písma Obrys, Stín, Kapitálky, Exponent a Podtržení slov
- Vodorovné a svislé převrácení

Chcete-li použít některé z těchto nastavení v HTML textovém rámečku, zvolte **Objekt > Změnit** a označte **Při exportu konvertovat na grafiku**. Tím dojde k převedení HTML textového rámečku na rastrový.

Práce s rodinami písem v CSS

Standardní kaskádní styly CSS (Cascading Style Sheets) umožňují vytvoření rodin písem. Jsou to skupiny písem, které je možné přiřadit k textům v HTML textových rámečcích. Rodina písem typicky začíná velmi specifickým písmem (například Agency FB), poté jsou uvedena podobná, ale mnohem

SESTAVY PRO WEB

běžnější písma obecně dostupná na většině platforem (například Arial a Helvetica), a nakonec je uvedeno "generické" písmo: Serif, Sans-serif, Cursive, Fantasy nebo Monospace.

Postup vytvoření rodin písem v CSS:

1 Zvolte Upravit > Rodiny písem v CSS. Otevře se dialogové okno Rodiny písem.

ş	Rodiny písem pro Projekt1	×
	Arial Courier Courier New Georgia Helvetica Times Times New Roman Verdana	
	1. Arial 2. *Helvetica Generické písmo: Sans-serif	
	Nový Upravit Kopie Smazat Přidat Uložit Zrušit	

V dialogovém okně Rodiny písem nastavte rodiny písem.

2 Klepněte na Nová. Otevře se dialogové okno Úprava rodiny písem.

lázev:				
Senerické písmo:	5erif	*		
)ostupná písma:		Písmo v rodině pís	em:	
Písmo Olagency FB Olarial Black Olarial Narrow Olarial Rounded M1 Olackadder ITC Olackadder ITC		Písmo	Úroveň	Nahoru 🔶

V dialogovém okně Úprava rodiny písem můžete nastavit, která písma jsou členem rodiny písem.

- 3 Generické písmo vyberte v rozevíracím menu Generické písmo.
- 4 Chcete-li přidat písma do rodiny písem, použijte tlačítka se šipkou. Tlačítka **Nahoru** a **Dolů** použijte pro změnu priority písma v rodině (vyšší poloha v seznamu znamená vyšší prioritu).
- 5 Klepněte na OK.

Chcete-li použít rodinu písem, jednoduše použijte první písmo z rodiny písem na text v HTML textovém rámečku.

SESTAVY PRO WEB

Grafické prvky v sestavách pro web

Při exportování sestavy pro web jsou následující objekty zkonvertovány na obrázky ve formátu vhodném pro zobrazení na webu:

- Rámečky obsahující importované obrázky
- Linky
- · Text na cestě
- Rámečky typu žádný (Objekt > Obsah > Není)
- · Prázdné rámečky
- Tabulky, pro které je označeno Objekt > Změnit > Tabulka > Konvertovat tabulku do grafiky pro export.

Převod můžete nastavit na kartě Export v dialogovém okně Změnit.

Rámeček	Obrázek	Rám	Obtékání	Oříznutí	Vrhnout stín	Export	
Název	souboru:	Shreya	5				
Export	ovat jako:	JPEG	1	~			
Fxpn	rtovat do:	image		~			
Alterna	tivní text:	Shreya	jpg				
Možnost	ii						
valit	y obrázku:	Nejvyš	ší	~			
F	Progresivní						
Di avec	etu konvod	ovations	ກະວຣິເປັນ				

Možnosti exportu pro obrázky, rastrové textové rámečky a další grafické prvky můžete nastavit na kartě **Export** v dialogovém okně **Změnit**.

Nastavení grafických prvků pro export:

- 1 Zvolte **Objekt > Změnit** a otevřete kartu **Export**.
- 2 Vyberte požadovanou položku v rozevírací nabídce **Exportovat jako**. Můžete vybrat z položek **GIF**, **JPEG**, **SWF** a **PNG**. Možnosti pod touto nabídkou se změní v závislosti na vybraném formátu.
- 3 Chcete-li vybrat cílový adresář pro vyexportovaný obrázkový soubor, zadejte hodnotu do pole Exportovat do.
- 4 Do pole Alternativní text zadejte krátký popis nebo název obrázku.

Importování souboru ve formátu Flash (SWF)

Spolu s možností importovat obrázky ve všech formátech podporovaných v sestavách pro tisk je možné importovat rovněž soubory ve formátu Flash (SWF). Pokud exportujete sestavu obsahující

importovaný soubor Flash, soubor Flash je zkopírován na místo úložiště exportu, a poté zobrazen se jako část vyexportované stránky HTML.

Převedení na / ze sestavy pro web

Chcete-li převést sestavu pro tisk na sestavu pro web, otevřete sestavu, zvolte **Sestava > Kopie** a poté v rozevírací nabídce **Typ** vyberte **Web**.

Při převádění sestavy pro tisk na sestavu pro web dojde k následujícím změnám:

- Pro všechny textové rámečky je zaškrtnuto pole Při exportu konvertovat na grafiku. Pokud zrušíte
 označení této možnosti a převedete rámeček na textový rámeček HTML, všechny tabulátory budou
 převedeny na mezery.
- Zřetězené textové rámečky na dvojstránkách jsou zobrazeny jako samostatné textové rámečky na stejné stránce.
- Atributy předloh stylu, které nejsou podporovány v textových rámečcích HTML, jsou v dialogovém okně Upravit předlohy stylu (Upravit > Předlohy stylu) označeny hvězdičkou (*).

Při převádění sestavy pro web na sestavu pro tisk dojde k následujícím změnám:

- HTML a rastrové rámečky jsou zobrazeny jako textové rámečky.
- Rámečky HTML formulářů a formuláře jsou odstraněny.
- · Obrázkové mapy a obrázky s akcí při přeběhu myši jsou zkonvertovány na obyčejné obrázky.

Omezení sestav pro web

Textové rámečky v sestavách pro web neumožňují následující funkce:

- · Zavěšené znaky
- Odesílání, prostrkání, vyrovnání, specifikaci D+V (dělení slov a výplňků)
- Nedělitelné znaky
- styly OpenType
- · Zamknutí k síti
- Zvýrazňovací značky
- · Svislý směr textu
- Chcete-li tyto funkce použít v sestavách pro web, vyberte textový rámeček a zaškrtněte Při exportu konvertovat na grafiku v dialogu Změnit (Objekt > Změnit).

Hypertextové odkazy

Ve většině HTML nástrojích vytváříte hypertextový odkaz zvolením části textu nebo obrázku a poté zadáním URL adresy do pole. QuarkXPress provádí tyto operace trochu jinak.



Paleta Hypertextové odkazy

Cíle

Cíl je "zásobník" pro konkrétní URL adresu. Tak jako projekt v programu QuarkXPress může obsahovat seznamy barev a předloh stylu, může obsahovat i seznam cílů. Každý cíl obsahuje jeden z následujících typů URL adres:

- URL: Odkazuje na konkrétní zdroj na webu.
- Stránka: Odkazuje na konkrétní stránku ve stejné sestavě.
- Vazba: Odkazuje na konkrétní část stránky v sestavě.
- Přestože se pro cíle typu URL, "stránka" a "vazba" uživatelské rozhraní trochu liší, skutečný odkaz ve vyexportovaném HTML je vždy URL adresa.

Podobně jako barvy a předlohy mají své názvy, mají názvy i cíle. Cíli můžete přiřadit jakýkoli název. Příklad: pokud máte cíl pro URL adresu http://www.quark.com, můžete cíli přiřadit název "Webová stránka Quark".

Obdobně jako jsou vidět barvy projektu v paletě **Barvy**, můžete zobrazit seznam cílů projektu v paletě **Hypertextové odkazy**. A stejně jako vybíráte barvu z palety **Barvy**, můžete vybrat i cíl pro zvolený text nebo objekt klepnutím na položku v paletě **Hypertextové odkazy**.

Seznam cílů můžete upravit v dialogovém okně **Hypertextové odkazy** (nabídka **Upravit**). Upozorňujeme, že stejně jako v případě barev, může i seznam cílů projektu obsahovat cíle, které v projektu ve skutečnosti použity nejsou.

Pokud chcete vytvořit hypertextové odkazy zvolením nějaké položky a zadáním odkazované URL adresy, můžete to tak provést i v programu QuarkXPress. Musíte si však být vědomi, že pokud to takto provedete, vytváříte tím cíl, který bude přidán do seznamu cílů projektu a uveden v paletě Hypertextové odkazy.

Vazby

Vazba je zjednodušeně řečeno značka, kterou můžete připojit k objektu kdekoli v sestavě. Vazby můžete připojit takto:

- · Slovo, znak nebo řetězec v rastrovém nebo HTML textovém rámečku nebo text na textové cestě
- Obrázkový rámeček
- Určitá plocha obrazové mapy

- Určitá buňka tabulky
- · Prázdný rámeček
- Čára

V programu QuarkXPress jsou vazby indikovány takto: 🎄 nebo 🕵.

Cílová okna

Cílová okna můžete použít pro určení, v jakém okně se cíl otevře. Dostupné typy cílových oken jsou tyto:

- None: Cíl se zobrazí ve stejném okně, v jakém je umístěn hypertextový odkaz.
- _blank: Cíl by se měl zobrazit v novém okně prohlížeče.
- _self: Cíl se zobrazí ve stejném okně, v jakém je umístěn hypertextový odkaz.
- _parent: Cíl by se měl zobrazit v předchozím okně stránky obsahující hypertextový odkaz.
- _top: Cíl by měl odstranit ze stránky všechny rámy a zabrat celé okno prohlížeče.
- Cílové okno je přiřazeno ke konkrétnímu hypertextovému odkazu (to, na co uživatel na stránce klepne) a ne k cíli (URL adresa otevřená tímto klepnutím). Současně platí, že nemůžete specifikovat cílové okno, pokud pouze vytváříte cíl.

Vytvoření cíle

Cíl obsahuje URL adresu, na kterou může ukazovat hypertextový odkaz. Postup vytvoření cíle:

- 1 Zvolte Okno > Hypertextové odkazy. Zobrazí se paleta Hypertextové odkazy.
- Chcete-li určit URL adresu ručně, zvolte URL a poté do pole URL zadejte typ adresy, nebo použijte tlačítko Vybrat a vytvořte cestu k určitému souboru. (Uvědomte si, že po vyexportování stránky HTML musíte ověřit, že je cesta stále platná.) Z rozevírací nabídky vedle pole URL můžete vybrat jeden ze čtyř běžných protokolů.
- Chcete-li vytvořit odkaz k jiné stránce stejné sestavy, zvolte v poli Druh položku Stránka. Poté vyberte stránku v rozevírací nabídce Stránka.
- Chcete-li vytvořit odkaz k určité vazbě stejné sestavy, zvolte v poli Druh položku Vazba. Poté vyberte vazbu v rozevírací nabídce Vazba.
- 2 Klepněte na **OK**. (Pokud chcete přidat více cílů, stiskněte při stisknutí **OK** tlačítko Shift a dialogové okno **Nový hypertextový odkaz** bude zůstávat otevřené.)

Nový hy	vpertextový odkaz	X
Název:]
Druh:	URL	
URL:	~	Prohlížet
	Budiž	Zrušit

Vytvořte cíl pomocí dialogového okna Nový hypertextový odkaz.

Vytvoření vazby

Vazba je stručně řečeno ukazatel na určité místo v sestavě. Postup vytvoření vazby:

- 1 Zvolte Okno > Hypertextové odkazy. Zobrazí se paleta Hypertextové odkazy.
- V paletě Hypertextové odkazy klepněte na tlačítko Nový odkaz v dokumentu.
- Zvolte Styl > Vazba > Nová.
- Otevřete paletu Hypertextové odkazy a zvolte Nový odkaz v dokumentu.
- Zobrazte kontextovou nabídku pro vybraný text nebo objekt a zvolte Vazba > Nová.
- 2 Do pole Název vazby zadejte její název, nebo v rozevírací nabídce vyberte nepoužitý název vazby.
- 3 Klepněte na OK.

Nový odkaz v dol	kumentu	×
Název vazby:		~
	Budiž	Zrušit

Pomocí dialogového okna Nový odkaz v dokumentu nakonfigurujte novou vazbu.

Chcete-li vytvořit "prázdnou" vazbu, zrušte označení všeho, a poté v paletě Hypertextové odkazy klepněte na tlačítko Nový odkaz v dokumentu. Tento postup použijte pro vytvoření hypertextových odkazů k vazbám v sestavě, ke kterým nemáte přístup, nebo které ještě nejsou vytvořeny.

Vytvoření hypertextového odkazu s využitím existujícího cíle

Hypertextový odkaz je textový řetězec, rámeček nebo linka, která odkazuje na konkrétní cíl. Chcete-li vytvořit hypertextový odkaz s využitím existujícího cíle, zvolte část textu nebo obrázkový rámeček, které chcete použít jako hypertextový odkaz, a poté proveď te jednu z těchto operací:

- Na paletě Hypertextové odkazy klepněte na cíl.
- Zvolte Styl > Hypertextový odkaz > [cíl].
- Zobrazte kontextovou nabídku pro zvolený text nebo objekt a zvolte Hypertextový odkaz > [cíl].

Vytvoření nového hypertextového odkazu

Hypertextový odkaz je textový řetězec, rámeček nebo linka, která odkazuje na konkrétní cíl. Postup současného vytvoření hypertextového odkazu a cíle:

- 1 Vyberte text nebo objekt, který chcete použít jako hypertextový odkaz.
- V paletě Hypertextové odkazy klepněte na tlačítko Nový hypertextový odkaz.
- Zvolte Styl > Hypertextový odkaz > Nový.
- · Zobrazte kontextovou nabídku pro zvolený text nebo rámeček a zvolte Hypertextový odkaz.
- Chcete-li určit URL adresu ručně, zvolte URL a poté do pole URL zadejte typ adresy, nebo použijte tlačítko Vybrat a vytvořte cestu k určitému souboru. (Uvědomte si, že po vyexportování stránky

SESTAVY PRO WEB

HTML musíte ověřit, že je cesta stále platná.) Z rozevírací nabídky vedle pole URL můžete vybrat jeden ze čtyř běžných protokolů.

- Chcete-li vytvořit odkaz k jiné stránce stejné sestavy, zvolte položku Stránka. Poté vyberte stránku v rozevírací nabídce Stránka.
- Chcete-li vytvořit odkaz k určité vazbě stejné sestavy, zvolte položku Vazba. Poté vyberte vazbu v rozevírací nabídce Vazba.
- 2 Klepněte na OK.

Zobrazení odkazů v paletě Hypertextové odkazy

Tlačítko **Ukázat** a rozevírací nabídka v paletě **Hypertextové odkazy** umožňují nastavit, co se má zobrazit v posuvném seznamu palety:

- Klepnutím na tlačítko Ukázat cíle se zobrazí cíle.
- Klepnutím na tlačítko Ukázat vazby se zobrazí vazby.
- Klepnutím na tlačítko Ukázat odkazy na stránky se zobrazí odkazy na stránky této sestavy.
- Zvolením Název zobrazíte položky v seznamu podle jejich názvu, zvolením Odkaz zobrazíte položky v seznamu podle jejich URL adresy.

Formátování hypertextových odkazů

Ve výchozím nastavení jsou hypertextové odkazy podtrženy a zbarveny podle výchozích barev definovaných v dialogovém okně **Vlastnosti sestavy** (**Sestava > Vlastnosti sestavy**). Výchozí vzhled jednotlivých hypertextových odkazů můžete potlačit zvolením specifického slova (nebo slov) v hypertextovém odkazu a použitím požadovaného formátování (barva, velikost a písmo).

Změníte-li formátování odstavce, který obsahuje hypertextový odkaz, projeví se v hypertextových odkazech změny písma a velikosti písma, jejich výchozí barva a formátování podtržení textu však budou zachovány.

Upravení a odstranění cílů

Chcete-li upravit název nebo URL adresu cíle, vyberte v paletě **Hypertextové odkazy** cíl a klepněte na tlačítko **Upravit** *P*. Provedené změny se aplikují na všechny hypertextové odkazy v této sestavě, které používají daný cíl.

Chcete-li odstranit cíl, vyberte v paletě **Hypertextové odkazy** cíl a klepněte na tlačítko **Smazat 1**. Všechny hypertextové odkazy k tomuto cíli budou odstraněny ze sestavy.

Cíle můžete případně upravit a odstranit v dialogovém okně Hypertextové odkazy (nabídka Upravit).

Upravení a odstranění vazeb

Chcete-li upravit název vazby, vyberte v paletě **Hypertextové odkazy** vazbu a klepněte na tlačítko **Upravit** *S*. Můžete upravit název vazby i vazbu samotnou. Nemá-li vazba název, bude v paletě **Hypertextové odkazy** zobrazena jen vazba.

Chcete-li odstranit vazbu, vyberte v paletě **Hypertextové odkazy** vazbu a klepněte na tlačítko **Smazat 1**. Všechny hypertextové odkazy k této vazbě budou odstraněny ze sestavy.

Vazby můžete případně upravit a odstranit v dialogovém okně **Hypertextové odkazy** (nabídka **Upravit**).

Upravení a odstranění hypertextových odkazů

Chcete-li upravit cíl hypertextového odkazu, vyberte v sestavě hypertextový odkaz, v paletě Hypertextové odkazy klepněte na tlačítko Upravit a zadejte novou hodnotu do pole URL, nebo vyberte možnost z rozevírací nabídky vedle pole URL.

Chcete-li odstranit cíl od hypertextového odkazu, vyberte v sestavě hypertextový odkaz, v paletě Hypertextové odkazy klepněte na Žádný hypertextový odkaz, nebo zvolte Styl > Hypertextový odkaz > Smazat.

Navigace pomocí palety Hypertextové odkazy

Kromě vytváření hypertextových odkazů v paletě **Hypertextové odkazy** můžete paletu **Hypertextové odkazy** použít pro navigaci k hypertextovým odkazům a vazbám v aktivní sestavě programu QuarkXPress. Postup navigace pomocí palety **Hypertextové odkazy**:

- Chcete-li zobrazit cíl, kterým je URL adresa, poklepejte na daný cíl v paletě **Hypertextové odkazy**. URL adresa je zaslána do určeného webového prohlížeče.
- Chcete-li přejít k vazbě v aktivní sestavě, poklepejte v paletě Hypertextové odkazy na vazbu.

Akce při přeběhu myši

Rámeček s *Akcí při přeběhu myši* je obrázkový rámeček na HTML stránce, který se změní, pokud přes něj přeběhne ukazatel myši. Tyto rámečky jsou většinou používány jako "tlačítka", která odkazují na jinou stránku nebo slouží pro stažení souboru. Rámečky s akcí při přeběhu myši jsou vizuálně působivé, ale jsou omezeny velikostí souboru a časem jeho stahování. Tyto rámečky nejsou navíc podporovány všemi verzemi webových prohlížečů (přestože jsou podporovány aplikacemi Microsoft Internet Explorer a Netscape Navigator verze 3.x a novější i aktuálními verzemi prohlížečů Safari a Firefox).

QuarkXPress nabízí dva typy akcí při přeběhu myši:

- Základní akce při přeběhu myši: Při přeběhu myši přes rámeček se změní obrázek.
- 2polohová akce při přeběhu myši: Při přeběhu myši přes rámeček se změní obrázek ve dvou nebo více dalších rámečcích.



Rámeček s nastavenou akcí při přeběhu myši změní svůj vzhled, pokud nad ním koncový uživatel přejede ukazatelem myši.

Vytvoření základní akce při přeběhu myši

Základní akci při přeběhu myši můžete vytvořit pro obrázkové i textové rámečky. Používáte-li textové rámečky, tyto rámečky se při exportu automaticky převedou na grafiku. Postup vytvoření základní akce při přeběhu myši:

- 1 V aktivní sestavě pro web vyberte obrázkový nebo textový rámeček.
- 2 Zvolte Objekt > Základní akce při přeběhu myši > Vytvořit akci při přeběhu myši. Otevře se dialogové okno Akce při přeběhu myši.
- 3 Určete, co se má zobrazit v případě, že ukazatel myši není nad rámečkem s nastavenou akcí při přeběhu myši:
- Pro obrázkový rámeček zadejte cestu k obrázku a název obrázku do pole Výchozí obrázek, nebo klepněte na Zvolit/Procházet a vyhledejte soubor ručně.
- Pro textový rámeček zadejte a naformátujte text.
- 4 Určete, co se zobrazí, pokud koncový uživatel přetáhne ukazatel myši přes rámeček s nastavenou akcí při přeběhu myši.
- Pro obrázkový rámeček zadejte cestu k obrázku a název obrázku do pole Obrázek pod myší, nebo klepněte na Zvolit/Procházet a vyhledejte soubor ručně.
- · Pro textový rámeček zadejte a naformátujte text.
- 5 Chcete-li k rámečku s akcí při přeběhu myši přidat hypertextový odkaz, zadejte do pole Hypertextový odkaz URL adresu, nebo vyberte adresu v rozevírací nabídce Hypertextový odkaz. Můžete rovněž klepnout na Zvolit/procházet a vyhledat cílový soubor ručně. Upozorňujeme však, že tím se vytvoří odkaz s absolutní adresou; chcete-li vytvořit odkaz s relativní adresou, ručně zadejte relativní cestu k cílovému souboru.
- 6 Klepněte na OK. V rámečku s nastavenou akcí při přeběhu myši se zobrazí ikona ♣, která indikuje že rámeček přepínané obrázky, ikona ♥ indikující, je nastavena akce a konečně ikona ♥ indikující hypertextový odkaz (pokud jste jej nastavili).

Upravení a odstranění základních akcí při přeběhu myši

Chcete-li upravit akci při přeběhu myši, vyberte obrázkový rámeček obsahující akci při přeběhu myši a zvolte **Objekt > Základní akce při přeběhu myši > Upravit akci myši**. Otevře se dialogové okno **Akce při přeběhu myši**. Můžete buď změnit obrázek, nebo upravit hypertextový odkaz.

Chcete-li odstranit akci při přeběhu myši, vyberte obrázkový rámeček obsahující akci při přeběhu myši a zvolte **Objekt > Základní akce při přeběhu myši > Smazat akci myši**.

Vytvoření 2polohové akce myši

Je-li použita 2polohová akce myši a koncový uživatel pohybuje myší přes jeden rámeček, zobrazí se v jiném rámečku obrázek akce při přeběhu myši. Rámeček, přes který koncový uživatel pohybuje myší, se nazývá *počáteční*. Rámeček, ve kterém se zobrazí obrázek akce při přeběhu myši, se nazývá *cílový*. Postup vytvoření 2polohové akce myši:

- 1 Vytvořte textový nebo obrázkový rámeček, který bude použit jako *počáteční* při přeběhu myši přes tento rámeček se aktivuje akce. Jedná-li se o textový rámeček, zvolte Objekt > Změnit a označte Při exportu konvertovat na grafiku.
- 2 Vytvořte druhý textový nebo obrázkový rámeček, který bude použit jako *cílový* tento rámeček změní svůj obsah, pokud ukazatel myši přeběhne přes počáteční rámeček. Jedná-li se o textový rámeček, zvolte Objekt > Změnit a označte Při exportu konvertovat na grafiku.
- 3 Co cílového rámečku naimportujte obrázek nebo zadejte text. Toto je výchozí obsah cílového rámečku.
- 4 S vybraným cílovým rámečkem zvolte Objekt > Akce při přeběhu myši > Vytvořit cíl dvoupolohové akce myši. V počátečním rámečku se zobrazí ikona 2.
- 5 Chcete-li určit obrázek, který se zobrazí v cílovém okně při přeběhu myši, naimportujte nový obrázek nebo zadejte nový text do cílového rámečku.
- 6 Chcete-li propojit počáteční a cílový rámeček, zvolte nástroj Zřetězená 2polohová akce myši v paletě Nástroje pro web; klepněte na počáteční a poté na cílový rámeček. V počátečním rámečku se zobrazí ikona (P).
- 7 Pro vytvoření dalších cílových rámečků opakujte kroky 2 až 6.

Přepínání mezi obrázky akcí při přeběhu myši v sestavě

Cílový rámeček základní nebo 2polohové akce při přeběhu myši je obrázkový rámeček, do kterého jsou importovány dva obrázky: Jeden pro zobrazení výchozího stavu, druhý se zobrazí při přeběhu myši. V sestavě se však může zobrazit pouze jeden obrázek. Chcete-li přepnout mezi oběma obrázky v sestavě, vyberte cílový rámeček základní nebo 2polohové akce při přeběhu myši a proveď te jednu z těchto operací:

- Pro základní akci při přeběhu myši zvolte Objekt > Základní akce při přeběhu myši > Výchozí obrázek pro výchozí obrázek, nebo Objekt > Základní akce při přeběhu myši > Obrázek pod myší pro druhý obrázek.
- U 2polohové akce při pohybu myši zvolte Objekt > 2polohová akce myši > Ukázat a poté vyberte jednu z položek menu.

Odebrání cíle z 2polohové akce myši

Chcete-li odstranit cíl z 2polohové akce myši, vyberte rámeček obsahující 2polohovou akci myši, zvolte **Objekt > 2polohová akce myši > Vymazat cíl** a poté vyberte obrázek, který chcete odstranit.

Zrušení zřetězení 2polohové akce myši

Chcete-li zrušit zřetězení 2polohové akce myši, zvolte nástroj **Zrušení zřetězení 2polohové akce myši** v paletě **Nástroje pro Web**, klepněte na počáteční rámeček a poté na cílový rámeček.

Obrazové mapy

Obrazová mapa je funkce HTML, která umožňuje koncovému uživateli otevírat různé URL adresy klepnutím na různé části obrázku na webové stránce. Chcete-li vytvořit obrazovou mapu, naimportujte obrázek, na ty části obrázku, které chcete používat jako hypertextové odkazy, nakreslete obrysy

hotspotů, a poté k hotspotům přiřaď te hypertextové odkazy. Obrysy hotspotů nejsou při exportu vidět, ale pokud koncový uživatel klepne na některou část obrázku, hypertextové odkazy jsou funkční.

Vytvoření obrazové mapy

Chcete-li vytvořit obrazovou mapu, vyberte obrázkový rámeček a poté v něm nakreslete jeden nebo více hotspotů. Postup kreslení hotspotů v aktivním obrázkovém rámečku:

1 V paletě Nástroje pro web zvolte nástroj Obrazová mapa. Můžete vybrat nástroj Obdélníková obrazová mapa, Oválná obrazová mapa nebo Bézierova obrazová mapa.



Obdélníková obrazová mapa, Oválná obrazová mapa a Bézierova obrazová mapa.

- 2 Pokud používáte nástroj **Obdélníková obrazová mapa** nebo **Oválná obrazová mapa**, zatáhněte za ukazatel (počátek musí být uvnitř obrázkového rámečku).
- 3 Používáte-li nástroj Bézierova obrazová mapa, umístěte jednotlivé body polygonu klepnutím na požadovaná místa (nebo klepněte na místo a zatáhněte za ukazatel). Zajistěte, aby první klepnutí bylo uvnitř obrázkového rámečku. Při ukončování obrysu hotspotu jej uzavřete poklepáním.
- 4 Hypertextový odkaz vytvoříte z hotspotu klepnutím na cíl nebo vazbu v paletě Hypertextové odkazy.
- 5 Zvolte Zobrazit > Vodítka a zkontrolujte, zda se plochy hotspotů nacházejí na požadovaných místech.
- Hotspoty se zobrazí jen v případě, že je zvolen obrázkový rámeček, který je obsahuje, a hotspoty se netisknou.
- Plochu hotspotu můžete vytvořit i mimo ohraničení obrázkového rámečku. Při exportu však budou tyto hotspoty oříznuty podle hran rámečku (s výjimkou kruhových hotspotů).

Upravení obrazové mapy

Po vytvoření obrazové mapy můžete přesouvat její hotspoty, měnit velikost jejích hotspotů a odstraňovat její hotspoty. Postup upravení obrazové mapy:

- 1 Vyberte obrázkový rámeček obsahující obrazovou mapu.
- 2 Nejsou-li viditelné hotspoty, zvolte Zobrazit > Vodítka.
- 3 Chcete-li změnit velikost hotspotu, vyberte hotspot a přetáhněte jeden z jeho úchytů.
- 4 Chcete-li hotspot přesunout, přetáhněte jej v rozsahu rámečku.
- 5 Chcete-li odstranit hotspot, vyberte hotspot a poté stiskněte klávesu Delete/Backspace.

Hotspoty jsou uloženy s obrázkem, ve kterém jsou vytvořeny. Je-li obrázek duplikován, přesunut, zkosen, otočen nebo je změněna jeho velikost, obrazové mapy jsou ovlivněny rovněž.

Formuláře

HTML formuláře umožňují uživateli připojovat se k e-mailovým službám, kupovat výrobky a posílat své komentáře v síti internet či intranet. Formuláře mohou obsahovat textová pole, tlačítka, zaškrtávací pole, rozevírací nabídku a seznamy; uživatel může používat tyto ovládací prvky pro zadávání textu, bezpečnému odesílání hesel a dokonce i k odesílání souborů.

Nejdůležitější informací, kterou je o formulářích nutné vědět, je to, že nemohou existovat samostatně; pokud vytvoříte formulář, musíte rovněž vytvořit skript nebo aplikaci na serveru, která data zaslaná z formuláře zpracuje. Takové skripty a aplikace často, ale ne vždy, používají protokol CGI (Common Gateway Interface), a mohou být napsány v jazycích jako jsou Perl, C, Java a AppleScript®. Použitelné protokoly a jazyky závisí na softwaru webového serveru a na platformě, kterou software webového serveru používá.

Chcete-li mít HTML formuláře na své webové stránce, musíte k vytvoření skriptu nebo aplikace na serveru použít nástroj třetí strany. Informace o řešení tohoto problému získáte od svého webmastera.



Formulář můžete použít pro získání informací o návštěvnících vaší webové stránky.

Vytvoření rámečku formuláře

Rámeček formuláře určuje ohraničení pro HTML formulář. Rámeček formuláře by měl obsahovat alespoň jeden ovládací prvek a může obsahovat i skrytá pole. Postup vytvoření rámečku formuláře:

¹ V paletě Nástroje pro Web zvolte nástroj Rámeček formuláře 🗐.

SESTAVY PRO WEB

- Chcete-li, aby webový prohlížeč přidal data formuláře na konec URL adresy výsledného skriptu nebo aplikace, zvolte Get.
- Chcete-li, aby webový prohlížeč odeslal data formuláře do cílového skriptu nebo aplikace jako samostatný HTTP přenos, zvolte Post.
- Pro specifikování stejného rámu nebo okna, v jakém je umístěn formulář, zvolte None nebo Self.
- Pro specifikování cíle jako nového okna bez názvu zvolte Blank.
- Chcete-li zadat jako cíl rám nebo okno, které je předchůdcem okna formuláře, zvolte Parent. Neexistuje-li předchozí okno, zobrazí se data formuláře ve stejném okně, jako je formulář (jako by v poli Target bylo určeno None nebo Self).
- Zvolte Top pro určení cíle jako prvního okna, které neobsahuje rámy většinou stránka, která uvádí formulář.
- Zvolte Error Page pro stanovení, že se má zobrazit jiná HTML stránka, a poté zadejte URL adresu
 této stránky. Můžete rovněž klepnout na Vybrat/Procházet a vyhledat cílovou stránku ručně.
 Upozorňujeme však, že tím se vytvoří odkaz s absolutní adresou; chcete-li vytvořit odkaz s relativní
 adresou, ručně zadejte relativní cestu k cílovému souboru.
- Volbou Zpráva dialogu určíte, že se má v dialogovém okně zobrazit výstraha, a poté zadejte text výstrahy do textového rámečku. Chcete-li do výstrahy přidat název prvního vyžadovaného pole formuláře, které je prázdné, použijte <missing field>. Po zobrazení výstrahy bude tato značka nahrazena názvy požadovaných polí formuláře, která jsou prázdná.
- 2 Klepněte na OK.

Formulář můžete rovněž vytvořit nakreslením formuláře do prázdné plochy sestavy pro web.

- Rámečky formulářů nemohou překrýt jiné rámečky formulářů.
- Ovládací prvky formuláře musí být celé obsaženy v rozsahu rámečku formuláře.

Přidání rámečku pro text, heslo nebo skryté pole

Rámeček pro *text* umožňuje uživatelům vkládat prostý text. Rámeček *heslo* umožňuje uživatelům vkládat prostý text, ale ten se v rámečku zobrazí pouze jako série hvězdiček (nebo jiných speciálních znaků). *Skryté pole* odešle hodnotu do formuláře, ale nezobrazí se koncovému uživateli. Postup přidání rámečku pro text, heslo nebo skryté pole:

- 1 Nástrojem Textové pole a nakreslete textové pole do rámečku formuláře. Upozorňujeme, že zatímco skrytá pole se mohou v rámečku formuláře vzájemně překrývat, viditelné ovládací prvky se překrývat nemohou.
- 2 Zvolte **Objekt > Změnit** a poté klepněte na kartu **Formulář**.
- 3 Do pole Název zadejte název tlačítka.
- 4 Zvolte některou z možností typu pole v rozevírací nabídce **Druh**:
- Pro nastavení, že rámeček může obsahovat pouze jeden řádek textu, zvolte Text jedna řádka.
- Pro nastavení, že rámeček může obsahovat více řádků textu, zvolte Text více řádek.
- Zvolte Heslo pro určení, že všechny zadané znaky se zobrazí jako hvězdičky nebo tečky.

- Vyberte Skryté pole pro nastavení, že hodnota tohoto pole bude odeslána spolu s formulářem, ale
 pole nebude zobrazeno ve webovém prohlížeči koncového uživatele. Skryté pole lze používat k
 odeslaní dat, která koncový uživatel nemůže vidět. Skrytá pole se obvykle používají k uložení ID
 relace, proměnných, validačních kódů a podobně. Pokud zvolíte Skryté pole, pak nebudou k dispozici
 položky Max. znaků, Zalamovat text, Pouze ke čtení a Vyžadovat.
- 5 Do pole Max. znaků zadejte maximální počet znaků, které je do rámečku možné zadat.
- 6 Zaškrtnutím pole Zalamovat text určete, že text v rámečku se bude automaticky zalamovat na další řádky. (Toto zaškrtávací políčko je k dispozici pouze pokud ve vybrána možnost Text více řádek v rozevírací nabídce Druh.)
- 7 Chcete-li zabránit koncovému uživateli upravovat ovládací prvky, zaškrtněte Pouze ke čtení.
- 8 Chcete-li určit, že ovládací pole musí před odesláním formuláře obsahovat hodnotu, zaškrtněte Vyžadovat.
- 9 Klepněte na OK.

Přidání tlačítka

Tlačítko Odeslat umožňuje uživateli odeslat formulář do cílového skriptu nebo do aplikace na serveru. *Tlačítko Reset* vrací všechna pole a tlačítka ve formuláři na výchozí hodnoty. Postup vytvoření tlačítka pro odeslání nebo resetování:

- 1 Pro nakreslení tlačítka do rámečku formuláře použijte nástroj Tlačítko 🕄
- Zvolením Původní nastavíte tlačítko, aby vrátilo pole a tlačítka formuláře na výchozí hodnoty.
- Zvolením Odeslat nakonfigurujete tlačítko pro odeslání dat formuláře do cílového CGI skriptu nebo aplikace.
- 2 Klepněte na OK.
- 3 Chcete-li na tlačítko přidat text, klepněte na tlačítko nástrojem Textový obsah I a zadejte požadovaný text.
- Velikost tlačítek se automaticky mění, aby odpovídala délce na nich napsaných textů.

Přidání obrázkového tlačítka

Můžete vytvořit *obrázkové tlačítko*, kterým se odešle formulář. Postup vytvoření obrázkového tlačítka:

- 1 Pro nakreslení obrázkového tlačítka do rámečku formuláře použijte nástroj Obrázkové tlačítko 🖾
- 2 Zvolením Importovat obrázek (Soubor > Importovat obrázek) otevřete dialogové okno Importovat obrázek. Vyberte obrázek, který se má zobrazit v obrázkovém tlačítku, a klepněte na Otevřít.
- 3 Zvolte **Objekt > Změnit** a poté klepněte na kartu **Formulář**.
- 4 Do pole Název zadejte název tlačítka.
- 5 Klepnutím na kartu Export (Objekt > Změnit) zobrazíte volby exportu pro zvolené obrázkové tlačítko.

6 Klepněte na OK.

Přidání místní nabídky a seznamu

Místní nabídka umožňuje koncovému uživateli zvolit jednu položku z nabídky. *Seznam* umožňuje uživateli vybrat jednu nebo více položek z nabídky. Postup přidání místní nabídky nebo seznamu do formuláře:

- 1 Pro vytvoření seznamu do rámečku formuláře použijte nástroj Místní nabídka 🗐 nebo Seznam 🗐
- Pro místní nabídku zvolte Místní nabídka.
- Pro posouvající se seznam použijte Seznam.
- · Chcete-li zadat nabídku, kterou jste již vytvořili, vyberte název nabídky v rozevírací nabídce Nabídka.
- Pro vytvoření nabídky klepněte na Nová.
- 2 (Pouze seznam) Pro určení, že v seznamu může být označeno více položek, zaškrtněte Umožnit vícenásobný výběr.
- 3 Chcete-li určit, že v seznamu musí být před odesláním formuláře označena nejméně jedna položka, zaškrtněte Vyžadováno.
- 4 Klepněte na OK.

Přidání skupiny přepínačů

Skupina *přepínačů* umožňuje koncovému uživateli vybrat jednu z většího výběru hodnot. Pokud koncový uživatel klepne na jeden přepínač, zruší se označení všech ostatních přepínačů ve skupině. Postup přidání skupiny přepínačů do formuláře:

- 1 Pro nakreslení skupiny přepínačů do rámečku formuláře použijte nástroj Přepínač @.
- 2 Vyberte jeden z přepínačů, zvolte Objekt > Změnit a klepněte na kartu Formulář.
- 3 V rozevírací nabídce Druh zvolte podle potřeby Přepínač.
- 4 Přepínače se stejným názvem jsou zahrnuty do stejné skupiny. Vyberte název skupiny přepínačů a zadejte jej do pole Skupina.
- 5 Pro určení hodnoty zvoleného přepínače zadejte hodnotu do pole Hodnota.
- 6 Opakujte kroky 2 až 5, dokud nevytvoříte a nenakonfigurujete všechny přepínače ve skupině.
- 7 Chcete-li určit jeden přepínač, který bude ve výchozím stavu vybraný, zvolte jej, zadejte Objekt > Změnit, klepněte na kartu Formulář a poté zaškrtněte Použít jako výchozí.
- 8 Chcete-li určit, že jeden z přepínačů ve skupině musí být vybrán dříve, než je formulář odeslán, vyberte přepínač a označte Vyžadovat. Zaškrtnutím Vyžadovat u jednoho přepínače se tento požadavek nastaví u všech přepínačů ve skupině.
- 9 Klepněte na OK.

V rámci jednoho formuláře nemohou mít přepínače stejný název jako zaškrtávací políčko.

Přidání zaškrtávacího políčka

Zaškrtávací políčko může koncový uživatel zaškrtnout, nebo může zrušit jeho zaškrtnutí. Postup přidání zaškrtávacího políčka do formuláře:

- Pro nakreslení zaškrtávacího políčka do rámečku formuláře použijte nástroj Zaškrtávací políčko
 Image: A strand stran
- 2 Zvolte Objekt > Změnit a poté klepněte na kartu Formulář.
- 3 V rozevírací nabídce Druh zvolte Zaškrtávací políčko.
- 4 Do pole Název zadejte název zaškrtávacího políčka.
- 5 Do pole Hodnota zadejte hodnotu zaškrtávacího políčka.
- 6 Chcete-li určit, že při prvním zobrazení webové stránky má být políčko zaškrtnuto, označte Již zaškrtnuté.
- 7 Chcete-li určit, že políčko musí být zaškrtnuto před odesláním formuláře, zaškrtněte Vyžadovat.
- 8 Klepněte na OK.
- Karta Formulář neumožní přidávat text do zaškrtávacího políčka; po zvolení zaškrtávacího políčka nástrojem Obsah T však můžete určit text, který se zobrazí vedle něj.
- V rámci jednoho formuláře nemůže mít zaškrtávací políčko stejný název jako přepínač.

Přidání ovládacího prvku pro odeslání souboru

Ovládací prvek pro odeslání souboru umožňuje koncovému uživateli zadat cestu k místnímu souboru, který bude odeslán při odeslání formuláře. Koncový uživatel může zadat cestu k souboru nebo klepnout na tlačítko **Procházet** (vytvořené jako prvek formuláře) a vyhledat soubor. Postup přidání ovládacího prvku pro odeslání souboru do formuláře:

- Pro nakreslení ovládacího prvku pro odeslání souboru do rámečku formuláře použijte nástroj Výběr souboru .
- 2 Zvolte Objekt > Změnit a poté klepněte na kartu Formulář.
- 3 Do pole Název zadejte název ovládacího prvku.
- 4 Do pole Přijmout můžete rovněž zadat seznam povolených typů MIME oddělených čárkami.
- 5 Zaškrtněte pole Vyžadováno, pokud chcete, aby se soubor musel odeslat spolu s daty formuláře.
- 6 Klepněte na OK.

Nabídky

Nabídka je seznam položek, které se mohou zobrazit v rámečku formuláře jako ovládací prvky seznamu nebo místní nabídky. Nabídky můžete použít, aby si uživatel mohl vybrat ze seznamu možností, nebo můžete vytvořit navigační nabídky, ve které jednotlivé položky mají odpovídající URL adresu.

SESTAVY PRO WEB

Práce se standardními nabídkami

Standardní nabídky jsou jednoduché seznamy položek, které můžete použít v HTML formuláři. Standardní nabídka může poskytovat hodnoty, které se použijí ve formuláři nebo pro navigaci.

Vytvoření standardní nabídky

Postup vytvoření standardní nabídky:

1 Volbou Upravit > Nabídky otevřete dialogové okno Nabídky.

Nabídky pro Projekt1		X
Nový Upravit	Konie	Smazat
Přidat	Uložit	Zrušit

Se standardními nabídkami můžete pracovat v dialogovém okně Nabídky.

2 Pro vytvoření nabídky klepněte na Nová. Otevře se dialogové okno Úpravy nabídky.

Název položky	/: 	Hodnota	Výchozí	
				2

Dialogové okno Úpravy nabídky použijte pro nastavení standardních nabídek.

- 3 Chcete-li specifikovat nabídku jako navigační nabídku, označte Navigační nabídka. Až koncový uživatel vybere položku z navigační nabídky, webový prohlížeč se pokusí otevřít URL adresu specifikovanou jako hodnota této položky.
- 4 Chcete-li přidat položku do zvolené nabídky, klepněte na Přidat. Otevře se dialogové okno Položka nabídky.

Položka	nabídky		×
Název:	Nová položka nabídky		
Hodnota			
Použít ;	jako výchozí		
		Budiž Zrušit	

Dialogové okno **Položka nabídky** poskytuje ovládací prvky pro nastavení položky standardní nabídky.

- 5 Do pole Název zadejte název. Název se zobrazí jako položka v místní nabídce.
- 6 Do pole Hodnota zadejte hodnotu. Způsob použití hodnoty závisí na tom, zda se jedná o navigační nabídku:
- Pokud se jedná o navigační nabídku, volba položky způsobí, že se webový prohlížeč pokusí otevřít URL adresu specifikovanou v poli Hodnota. To znamená, že jedná-li se o navigační nabídku, zajistěte, aby v poli Hodnota byla platná URL adresa.
- Pokud se *nejedná* o navigační nabídku, volba položky znamená, že se po odeslání formuláře odešle na webový server hodnota z pole Hodnota spolu s dalšími daty formuláře.
- 7 Chcete-li určit, zda má být položka nabídky ve výchozím stavu zvolená, označte Použít jako výchozí.
- 8 Klepnutím na OK zavřete dialogové okno Položka nabídky.
- 9 Klepnutím na OK zavřete dialogové okno Úpravy nabídky.
- 10 Klepnutím na Uložit zavřete dialogové okno Nabídky.
- Není-li specifikována žádná výchozí položka, zobrazí se ve formuláři jako zvolená většinou první položka nabídky nebo seznamu (tato vlastnost může záviset na prohlížeči).

Použití standardní nabídky

Chcete-li do sestavy pro web přidat standardní nabídku, musíte vložit rámeček formuláře.

- Pokud používáte nabídku pro poskytnutí hodnot v HTML formuláři, nakreslete nabídku do rámečku formuláře podle popisu v sekci "Přidání místní nabídky a seznamu".
- Používáte-li nabídku k navigaci, nakreslete nabídku na stránku pomocí nástrojů Místní nabídky nebo Seznam palety Nástroje pro web. QuarkXPress automaticky vytvoří formulář obsahující místní nabídku nebo seznam, ale bude používat formulář pouze jako kontejner pro místní nabídku nebo seznam.

Práce s kaskádovými nabídkami

Díky funkci *Kaskádové nabídky* můžete vytvořit sestavy optimalizované pro web, které budou mít skvělé uživatelské rozhraní a budou vizuálně zajímavé. Kaskádové nabídky zjednodušují váš návrh "skrytím" položek, dokud uživatel nepřesune ukazatel myši na specifický objekt.

Vytvoření kaskádové nabídky

Než můžete použít kaskádovou nabídku, musíte ji vytvořit. To proveď te takto:

- Kaskádová nabídka pro Projekt2
- 1 Zvolte Upravit > Kaskádové nabídky. Otevře se dialogové okno Kaskádové nabídky.

- S kaskádovými nabídkami můžete pracovat v dialogovém okně Kaskádové nabídky .
- 2 Klepněte na Nová. Otevře se dialogové okno Úprava kaskádových nabídek.

astnosti nabídky Položky nabídky		
Barva pozadí:	v	
Předloha stylu:	 Od okrajů rám 0 px 	
Orientace v nabídce:	Rámeček:	
🔿 Vodorovně	Šířka: 🛛 auto 🖌 🖌	
⊙ Svisle	Výška: auto 🔽	
Okraji	Oddělovač:	
Linka: 0 px	Linka: 0 px	
Barva: K-černá 💉	Barva: 📕 K-černá	¥
Úvodní animace:		
Směr: Není	Posuv: X: 0 px	
Rychlost: 0 ms	Y: 0 px	

Dialogové okno Úprava kaskádových nabídek použijte pro nastavení kaskádových nabídek.

- 3 Do pole Název nabídky zadejte název kaskádové nabídky.
- 4 Na kartě Vlastnosti nabídky nakonfigurujte obecné vlastnosti kaskádové nabídky. Postupujte takto:
- V rozevírací nabídce Barva pozadí vyberte barvu kaskádové nabídky.
- V rozevírací nabídce Předloha stylu vyberte předlohu stylu kaskádové nabídky.

- Hodnotou v poli **Od okrajů rámu** určete, jak daleko od okrajů rámečku kaskádové nabídky se zobrazí text nabídky.
- V sekci Orientace v nabídce klepněte na Vodorovně, nebo Svisle a určete, ve kterém směru se má nabídka číst.
- V sekci Rámeček určete šířku a výšku celé kaskádové nabídky. Hodnota auto je vypočítaná podle počtu znaků v názvu položky nabídky či podnabídky a velikosti písma.
- V sekci Okraj určete v poli Linka šířku linky a v rozevírací nabídce Barva vyberte barvu linky. Tato linka a barva bude použita na celý rámeček kaskádové nabídky.
- V sekci **Oddělovač** určete v poli **Linka** šířku linky a v rozevírací nabídce **Barva** vyberte barvu oddělovačů. Tato šířka a barva linky bude použita na oddělovače mezi položkami nabídky.
- V sekci Úvodní animace vyberte v rozevírací nabídce Směr způsob otevření nabídky.
- Pokud v rozevírací nabídce Úvodní animace vyberete jinou možnost než Není, nebude pole Rychlost dostupné. Zadejte hodnotu mezi 0 a 10000. Rychlost je měřena v milisekundách.
- V polích Posuv pomocí položek X a Y určete, jak daleko mají být položky nabídky vzdáleny od nabídky.
- 5 Karta **Položky nabídky** umožňuje určit položky nabídky a podnabídky. V sekci **Struktura nabídky** zvolte **Položka nabídky** a tlačítko **Nová** pro vytvoření položky nabídky.

	DIGKY FOIDZKY HADIUKY	(
Struktura n	abídky:	
		Název položky nabídky;
		Hypertextový odkaz:
		Vybrat
Nový	Kopie	
Sma	at	
	š nad položkou 🛛 ———	Položka podnabídky pro akci myši
Nabídka My		
Nabídka My Písmo:	Bílá	Písmo: 🗌 Bílá

Položky nabídky a podnabídky můžete vytvořit na kartě **Položky nabídky** dialogového okna Ú**prava kaskádových nabídek**.

- 6 Do pole Název položky nabídky zadejte název položky nabídky.
- 7 Pro určení hypertextového odkazu k položce nabídky vyberte hypertextový odkaz z rozevírací nabídky Hypertextový odkaz, nebo zadejte hypertextový odkaz do pole Hypertextový odkaz. V

rozevírací nabídce **Hypertextový odkaz** se zobrazí pouze hypertextové odkazy přiřazené k URL adresám.

- 8 Pro určení položky podnabídky zvolte nabídku v seznamu Struktura nabídky a zvolte Položka podnabídky z rozevírací nabídky Nový. Poté nakonfigurujte položku podnabídky podle výše uvedeného popisu.
- 9 V sekcích Nabídka Myš nad položkou a Položka podnabídky pro akci myši vyberte v rozevírací nabídce Písmo pismo pro položky nabídky a podnabídky a v rozevírací nabídce Pozadí vyberte barvu pozadí.
- 10 V dialogovém okně Kaskádové nabídky klepněte na OK a poté na Uložit.

Použití kaskádové nabídky na rámeček

Vytvořenou kaskádovou nabídku můžete použít na libovolný objekt, který se má exportovat jako grafika (**Objekt > Změnit > Při exportu konvertovat na grafiku**). Provedete to jednoduše vybráním objektu a zvolením **Objekt > Kaskádová nabídka > [název kaskádové nabídky]**.

Odstranění kaskádové nabídky z rámečku

Chcete-li odstranit kaskádovou nabídku z rámečku, vyberte rámeček a zvolte **Objekt > Kaskádová** nabídka > **Odstranit kaskádovou nabídku**. Kaskádová nabídka je odstraněna z rámečku a obsah rámečku zůstane nedotčen.

Odstraněním kaskádové nabídky z rámečku se neodstraní kaskádová nabídka z projektu. Chcete-li odstranit kaskádovou nabídku z projektu, použijte dialogové okno Kaskádové nabídky (nabídka Upravit).

Tabulky v sestavách pro web

V sestavách pro web můžete vytvořit tabulky stejně jako v sestavách pro tisk. Následující funkce tabulky však budou k dispozici pouze v sestavách pro tisk; funkce mohou být v sestavách pro web změněné nebo nedostupné:

- Prolnutí na pozadí buněk.
- · Procentně nastavená sytost pro pozadí, jsou-li zvoleny barvy pro web.
- Formátování linek v mřížkách tabulky.
- Různé šířky mřížek.
- Hodnoty První účaří, Minimum, Odsazení a Maximum mezi odstavci.
- Hodnoty Různých odsazení textu.
- · Obtékat ze všech stran.
- Vodorovné a svislé převrácení textu.
- Otočený nebo zkosený text v buňkách.

Chcete-li používat tyto funkce v sestavě pro web, musíte tabulku nebo některé její buňky převést na grafiku:
- Chcete-li převést celou tabulku, zvolte Objekt > Změnit a zaškrtněte Konvertovat tabulku do grafiky pro export. Informace o možnostech tohoto nastavení, viz oddíl "Práce s grafickými prvky" uvedený dříve v této kapitole.
- Chcete-li převést samostatnou buňku, vyberte ji nástrojem Obsah II II; zvolte Objekt > Změnit, klepněte na kartu Buňky a zaškrtněte Při exportu konvertovat buňku na grafiku.

Meta značky

Meta značky obsahují informace o webové stránce. Nezobrazí se ve webovém prohlížeči, ale přidáním meta značek do vaší sestavy pro web usnadníte indexování vašich stránek vyhledávacími servery.

Meta značky jsou uloženy v *sadách meta značek*. Sadu meta značek můžete přiřadit sestavě pro web. Je-li pak stránka exportována do HTML, bude vyexportovaná stránka obsahovat všechny meta značky ze sady meta značek.

Meta značka je HTML prvek, jako například <title> nebo <body>. Většina běžně používaných meta značek má dva atributy: název a obsah. Atribut název identifikuje typ meta značky a atribut obsah indikuje jedinečné hodnoty meta značky.

Můžete použít širokou škálu meta značek. Dvě nejčastěji používané meta značky jsou však tyto:

- <meta name="popis">: Atribut obsah této meta značky je přečten a zobrazen některými vyhledávacími servery.
- <meta name="klíčová_slova">: Atribut obsah této meta značky je používán některými vyhledávacími servery pro lepší klasifikaci stránek. Mohou být použity jako klíčová slova hledání.

Informace o specifických meta značkách a jejich hodnotách najdete v referenční příručce HTML.

Vytvoření sady meta značek

Postup vytvoření sady meta značek:

- 1 Zvolte Upravit > Meta značky. Otevře se dialogové okno Meta značky.
- 2 Klepněte na Nová. Otevře se dialogové okno Upravit sadu meta značek.
- 3 Do pole Název zadejte název sady meta značek.
- 4 Klepněte na Přidat. Otevře se dialogové okno Nová meta značka.
- 5 Ovládací prvky v tomto dialogovém okně použijte pro nastavení nové meta značky takto:
- V rozevírací nabídce **Meta značka** vyberte typ atributu pro meta značku, nebo zadejte atribut do pole **Meta značka**.
- Rozevírací nabídku Název a pole použijte pro specifikování hodnoty, která se přiřadí k typu atributu zvolenému v poli Meta značka.
- Do pole Obsah zadejte obsah meta značky. Jednotlivé části obsahu v poli Obsah oddělte čárkou.
- 6 Klepnutím na OK uložte novou meta značku.
- 7 Po přidání všech požadovaných meta značek zavřete klepnutím na **OK** dialogové okno **Upravit** sadu meta značek.

SESTAVY PRO WEB

8 Klepnutím na Uložit uložte změny a zavřete dialogové okno Meta značky.

Meta značky pro Projekt1	×
Sada 1	
<pre><meta content="" name="keywords"/></pre>	<u> </u>
	~
Nový Upravit Kopie S	imazat
Přidat Uložit	Zrušit

Se sadami meta značek můžete pracovat v dialogovém okně Meta značky.

Chcete-li vytvořit výchozí sadu meta značek, kterou bude možné používat a přizpůsobovat ve všech webových projektech, vytvořte sadu meta značek v době, kdy není otevřen žádný projekt.

Určení sady meta značek pro webovou stránku

Chcete-li k webové stránce přiřadit sadu meta značek, zvolte **Stránka > Vlastnosti stránky**. Vyberte sadu meta značek v rozevírací nabídce **Sada meta značek** a klepněte na tlačítko **OK**.

Náhled webových stránek

Sestavy pro web mohou v programu QuarkXPress vypadat jinak než ve webovém prohlížeči. Mohou rovněž vypadat různě v různých webových prohlížečích, nebo ve stejném webovém prohlížeči na různých platformách. Naštěstí QuarkXPress umožňuje před exportováním souboru snadné prohlížení náhledu HTML stránky v prohlížeči (prohlížečích) podle vlastního výběru.

Sestavu pro web můžete v prohlížeči zobrazit dvěma způsoby:

- Ve spodní části okna sestavy klepněte na tlačítko Náhled HTML
- V rozevírací nabídce Náhled HTML 2 ve spodní části okna sestavy vyberte požadovanou možnost.

Nastavení dodatečných prohlížečů pro zobrazení náhledu

Při instalování programu QuarkXPress je pro zobrazení náhledů sestav pro web automaticky zvolen výchozí HTML prohlížeč vašeho počítače. Abyste v rozevírací nabídce ve spodní části okna sestavy zpřístupnili další HTML prohlížeče, můžete je nastavit. Tím se umožní snadné zobrazování náhledu pro webové stránky v různých prohlížečích. Postup vytvoření seznamu prohlížečů pro zobrazení náhledu webových stránek:

- Otevřete dialogové okno Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) a klepnutím na položku Prohlížeče v seznamu nalevo otevřete okno Prohlížeče.
- 2 Klepnutím na Přidat otevřete dialogové okno Zvolte prohlížeč.

- 3 Vyberte požadovaný webový prohlížeč v seznamu a klepněte na **Otevřít**. Prohlížeč je přidán do seznamu prohlížečů v okně **Prohlížeče**.
- 4 Chcete-li nastavit tento prohlížeč jako výchozí pro zobrazování náhledů sestav pro web programu QuarkXPress, klepněte na levý sloupec u právě přidaného prohlížeče a ověřte, že je v tomto sloupci u něj nastavena značka.
- 5 Klepněte na OK.

Exportování webových stránek

Pomocí sestavy pro web můžete v programu QuarkXPress vytvořit skvěle vypadající webovou stránku. Abyste webovou stránku zpřístupnili veřejnosti, musíte vyexportovat sestavu pro web ve formátu HTML.

Příprava pro export

Před exportováním stránky proveďte následující:

- Otevřete okno Sestava pro web > Obecné dialogového okna Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit).
- 2 Chcete-li určit, kam mají být soubory exportovány, zadejte cestu k adresáři v místním systému souborů do pole Kořenový adresář, nebo klepněte na Vybrat/Procházet pro ruční vyhledání cílové složky.
- 3 Při exportování sestavy pro web jsou soubory obrázků, které se použití na vyexportované HTML stránce, automaticky umístěny do podadresáře v Kořenovém adresáři. Chcete-li určit název tohoto podadresáře, zadejte hodnotu do pole Adresář pro export obrázku.
- 4 Zobrazte náhled a zkontrolujte, že odpovídá vašim požadavkům (viz "Náhled webových stránek").

Exportování webové stránky

Postup exportování sestavy pro web do HTML stránky:

 Zvolte Soubor > Export > Sestavu jako HTML, Sestavu jako XHTML 1.1 nebo Sestavu jako XSLT 1.0. Otevře se dialogové okno Exportovat HTML.

SESTAVY PRO WEB

Exportovat HTM	۹L				? 🛛
Uložit do:	🞯 Plocha		~	3 🕸 📂 🛄-	
Poslední dokumenty Plocha	Dokumen Tento po Místa v si SnagIt 6	ty čítač ti			
Dokumenty Tento počítač				R	
🧐 Místa v síti	Exportovat jako: Stránky:	HTML 💙			Export Storno
	Kódování:	Unicode (UTF-8)	Externí CSS :	soubor	

Dialogové okno **Exportovat HTML** použijte pro nastavení formátování exportované sestavy pro web.

- 2 Vyhledejte složku, do které chcete uložit vyexportované soubory. Nemusí to být stejná složka, jako se složka specifikovaná v poli Kořenový adresář okna Sestava pro web > Obecné dialogového okna Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit).
- 3 Zvolte požadovanou položku v rozevírací nabídce Exportovat jako:
- HTML: Vyexportuje stránku ve formátu HTML 4.0. To je dobrá volba pro maximální kompatibilitu s existujícími prohlížeči.
- XHTML 1.1: Vyexportuje stránku ve formátu XHTML 1.1. Tuto možnost vyberte, chcete-li se držet formátu XHTML 1.1 a vytvořit HTML soubor, který je rovněž platným XML souborem. Upozorňujeme, že tento formát není v současnosti podporován všemi prohlížeči.
- XSLT: Generuje XSL transformace do souboru XSL obsahujícího uzly XML. Tyto XSL transformace, při použití do XML používajícího XSLT procesor, mohou produkovat HTML soubor (shodný s XHTML 1.1) reprezentující XML data v okně webového prohlížeče.
- 4 Do pole Stránky zadejte rozsah stránek, nebo vyberte položku v rozevírací nabídce Stránky.
- 5 Vyberte položku v rozevírací nabídce Kódování:
- Pokud exportujete stránku, která obsahuje znaky používající více kódování (například různé jazyky s různými písmy jednotlivých jazyků), použijte Unicode (UTFx).
- Pokud exportujete stránku, která obsahuje pouze jedno kódování (například jeden jazyk s písmem jednoho jazyka), zvolte v tomto rozevírací nabídce odpovídající kódování.
- 6 Zaškrtnutím položky Externí CSS soubor určete, že informace o stylech exportované sestavy pro web budou uloženy do souboru CSS (Cascading Style Sheet).
- 7 Zaškrtněte položku Spustit prohlížeč, aby se první vyexportovaná stránka zobrazila ve výchozím prohlížeči.

SESTAVY PRO WEB

8 Klepněte na Export.

Práce ve více jazycích

Program QuarkXPress je dostupný v několika jazykových konfiguracích. Pokud to vaše jazyková konfigurace podporuje, můžete:

- Otevřít a upravit projekty, který používají libovolný z podporovaných *jazyků textu*. Jazyk textu je atribut, který můžete u textu nastavit a určit tak, jaké dělení slov a kontrola pravopisu se pro daný text má použít. Jazyk textu se nastavuje na úrovni jednotlivých znaků, takže pokud se ve větě používají slova ve dvou různých jazycích, může mít každé slovo nastaven svůj jazyk dělení slov a kontroly pravopisu. Více informací naleznete v části "*Použití jazyka textu*".
- Nastavit jazyk uživatelského rozhraní a klávesových zkratek na libovolný z podporovaných *jazyků programu*. Jazyk programu se týká jazyka používaného v nabídkách a dialozích aplikace. Jazyk programu ovlivňuje pouze uživatelské rozhraní, nemá vliv na kontrolu pravopisu a dělení slov. Více informací naleznete v části "*Změna jazyka programu*".
- Všechna jazyková vydání programu QuarkXPress mohou otevřít, zobrazit a provést výstup projektu, který používá funkce východoasijských jazyků. Nicméně pouze východoasijská vydání programu QuarkXPress umožňují upravovat text, který používá východoasijské funkce.

Použití jazyka textu

Atribut jazyk textu určuje, který slovník se má použít při kontrole pravopisu a jaká pravidla a výjimky se uplatní při dělení slov. Při kontrole pravopisu vícejazyčného textu se každé slovo kontroluje podle slovníku v závislosti na přiřazeném jazyce. Je-li zapnuto automatické dělení slov u projektu, který obsahuje text ve více jazycích, dělí se každé slovo podle pravidel a výjimek dělení jazyka tomu slovu přiřazeného.

Chcete-li nastavit jazyk textu, použijte rozevírací nabídku **Jazyk** v dialogu **Styl textu** (**Styl** > **Typografické**). Jazyk textu můžete změnit prostřednictvím předlohy stylu a také na listu **Styl textu** palety **Míry**.

Změna jazyka programu

K nastavení jazyka programu použijte podnabídku **Upravit** > **Jazyk programu**. Nabídky, dialogy i palety se změní podle zvoleného jazyka. Také klávesové příkazy závisí na jazyku programu.

Některé jazykové verze programu QuarkXPress nenabízejí možnost změny jazyka programu.

Jazyk programu nemá vliv na dělení slov a kontrolu pravopisu.

Doplňky

Doplňky můžete použít pro přidání funkcí, například palet, příkazů, nástrojů a nabídek, které rozšiřují každou prováděnou činnost.

Práce s doplňky

Program QuarkXPress je dodán se standardní sadou doplňků, které jsou zdokumentovány v této kapitole. Můžete instalovat rovněž další doplňky vyvinuté společností Quark nebo dalšími firmami.

Instalace doplňků

Chcete-li nainstalovat doplňky, umístěte je do složky "XTensions" ve složce aplikace. Nově nainstalované doplňky se načtou při příštím spuštění aplikace.

Zapnutí a vypnutí doplňků

Pokud máte nedostatek paměti v systému nebo potřebujete vyřešit určitý problém, můžete doplňky vypnout. Chcete-li zapnout nebo vypnout doplněk, vyberte **Služby** > **Správce doplňků** a otevřete dialog **Správce doplňků**.

astavit:	Vsechny dopinky zapnuty	Uložit jako	Smazat
7.00	- Nézou	Import E	xport
Zap J		Aktivní	
v	Composition Zone	Aktivní	
1	CompressedImage Import	Aktivní	
1	Custom Bleeds	Aktivní	
1	Dejavu	Aktivní	
1	Design Grid	Aktivní	
~	Drop Shadow	Aktivní	
			Co je

Dialog Správce doplňků můžete použít pro zapnutí a vypnutí doplňků.

Chcete-li zapnout doplněk, označte zaškrtávací políčko vedle jeho názvu ve sloupci **Zap**. Pro vypnutí modulu zrušte označení odpovídajícího políčka. Změny se projeví po následujícím spuštění aplikace.

Práce se sadami doplňků

Zjistíte-li, že často zapínáte a vypínáte určité skupiny doplňků, můžete vytvořit sady doplňků a poté jednoduše přepínat mezi těmito skupinami.

Chcete-li vytvořit skupinu doplňků, otevřete dialog **Správce doplňků** (nabídka **Služby**) a zapněte doplňky, které chcete mít ve skupině. Poté klepněte na **Uložit jako** a zadejte název skupiny. Chcete-li přepnout na tuto skupinu, otevřete dialog **Správce doplňků** a vyberte název skupiny v rozevírací nabídce **Sada**.

Sady doplňků můžete importovat a exportovat pomocí tlačítek **Import** a **Export**, pokud je například chcete sdílet s jinými uživateli.

Doplněk Custom Bleeds

Spadávka je termín používaný pro popis objektů, které jsou tisknuty na hraně výsledné stránky. Doplněk Custom Bleeds poskytuje zlepšenou funkci spadávky programu QuarkXPress a umožňuje lépe řídit spadávku objektů.

Chcete-li v programu QuarkXPress vytvořit spadávku, jednoduše vytvořte objekty, které přesahují přes hranu stránky na pracovní plochu, a poté určete, kolik místa kolem hrany stránky má být tisknuto. K dispozici jsou tři typy spadávky:

- · Symetrická spadávka rozšíří tisk o stejnou hodnotu na všech hranách stránky sestavy.
- Asymetrická spadávka určuje různé hodnoty spadávky pro jednotlivé hrany stránky.
- Spadávka objektů stránky kompletně vytiskne všechny objekty, které překračují za hranu stránky.

Rámeček spadávky je vzdálenost, kterou spadávka překračuje za ohraničení stránky, a je definována vámi zadanými hodnotami spadávky. Pokud například vytvoříte symetrickou spadávku s hodnotou 2 pica, rámeček spadávky obklopí vše, co je v dosahu 2 pica od všech hran stránky. Je důležité si uvědomit, že funkce Custom Bleeds automaticky vytváří rámeček spadávky, ale že automaticky nerozšiřuje objekty do této plochy. Abyste vytvořili spadávku, musíte sami umístit objekty tak, aby přesahovaly přes hrany stránky sestavy.

Než odešlete výstup sestavy na film, prohlédněte si pečlivě sestavu a ujistěte se, že spadávka bude odpovídat vašim požadavkům. Zvolte Soubor > Tisk > Souhrn. Ikona stránky vpravo nahoře zobrazuje plochu spadávky pro první stránku sestavy a indikuje, zda některá část sestavy nebo spadávky je mimo zobrazitelnou plochu. Při porovnávání velikosti sestavy se zobrazitelnou plochou nezapomeňte přidat plochu spadávky do rozměrů sestavy.

Použití doplňku Custom Bleeds

Doplněk Custom Bleeds můžete použít pro vytvoření spadávky při tisku, ukládání stránky do souboru EPS, exportování sestavy do souboru PDF a exportování sestavy do formátu PPML. Postup je podobný u všech těchto možností výstupu, ale některé možnosti spadávky jsou dostupné pouze pro některé metody výstupu.

- Tisk: Rozevírací nabídka Typ spadávky je v sekci Spadávka dialogu Tisk.
- *EPS*: Rozevírací nabídka Typ spadávky je v dialogu Stránku do EPS. Když ukládáte stránku do souboru EPS, možnosti Objekty stránky a Oříznout podle spadávky nejsou dostupné. To je z toho důvodu, že tyto možnosti vytvářejí ohraničující rámeček, který zahrnuje všechny objekty

přesahující přes hranu stránky. To by mohlo způsobit vytvoření různých ohraničujících rámečků pro jednotlivé stránky sestavy a následný nepřesný výstup.

• PDF: Rozevírací nabídka Typ spadávky je v dialogu Exportovat jako PDF.

Použití funkce Oříznout podle spadávky

Při vytváření symetrické nebo asymetricé spadávky můžete použít zaškrtávací pole **Oříznout podle spadávky** pro definování, zda QuarkXPress používá hodnotu spadávky pro oříznutí objektů:

- Je-li Oříznout podle spadávky označeno, QuarkXPress vytiskne všechny objekty stránky sestavy a objekty pracovní plochy, které aspoň částečně zasahují do rámečku spadávky; QuarkXPress použije hodnotu spadávky pro oříznutí objektů.
- Pokud není Oříznout podle spadávky označeno, QuarkXPress vytiskne všechny objekty stránky sestavy a objekty pracovní plochy, které aspoň částečně zasahují do rámečku spadávky; QuarkXPress neořízne tyto objekty, pokud nepřesáhnou nad limity tisknutelné plochy tiskového zařízení. Objekty pracovní plochy, které nejsou v dosahu rámečku spadávky, se nevytisknou.
- Pokud používáte symetrickou nebo asymetrickou spadávku a odkládáte objekty na pracovní plochu, ověřte, že jsou umístěny mimo rámeček spadávky. Pokud jsou v dosahu rámečku spadávky, mohou se objekty z pracovní plochy vytisknout na konečný výstup.

Doplněk DejaVu

Doplněk DejaVu přidá seznam naposledy otevřených projektů do nabídky **Soubor** a to buď na jeho konec nebo do podnabídky **Soubor > Otevřít**. Tento seznam umožňuje otevírat projekty rychleji a snadněji. Doplněk DejaVu můžete rovněž použít pro určení výchozích složek k načtení textu a obrázků a k otevření a uložení projektů.

Funkce Seznam souborů přidá seznam naposledy otevřených projektů do nabídky **Soubor** a to buď na jeho konec nebo do podnabídky **Soubor > Otevřít**. Můžete vybrat zobrazení od tří do devíti naposledy upravených a uložených projektů. Chcete-li změnit nastavení Seznamu souborů, použijte ovládací prvky v sekci **Seznam souborů** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**).

Funkci Výchozí cesta použijte pro určení výchozích složek pro následující příkazy nabídky **Soubor**: **Otevřít, Import, Uložit a Uložit jako**.

Funkce Výchozí cesta nefunguje, dokud neurčíte výchozí cesty. Abyste to provedli, otevřete sekci Výchozí cesta dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit). Po určení výchozích cest pro příkazy nabídky Soubor aplikace používá tyto cesty při každém použití příkazu.

Doplněk Drop Shadow

S doplňkem Drop Shadow můžete aplikovat automaticky vržené stíny na objekty a texty v sestavě.

Pro aktivní objekty můžete nastavit vržený stín dvěma způsoby: Pomocí karty **Vrhnout stín** palety **Míry** a pomocí sekce **Vrhnout stín** dialogu **Změnit** (nabídka **Objekt**). V obou případech jsou k dispozici tyto možnosti:

 Pole Úhel: Zadejte hodnotu v rozsahu 180° a –180° v přírůstku 0,001 pro určení úhlu "zdroje světla", který způsobuje vržený stín.

DOPLŇKY

- Možnost Synchronizovat úhel: Označte tuto možnost, aby se úhel synchronizoval s ostatními vrženými stíny v sestavě, pro které je tato funkce rovněž označena. Změnou hodnoty Úhel u libovolného vrženého stínu, pro který je možnost Synchronizovat úhel označena, ovlivní všechny vržené stíny, pro které je toto pole označeno.
- Pole Dosah: Zadejte hodnotu odsazení pro daný objekt; odsazení vrženého stínu se měří od levého horního rohu ohraničujícího rámečku objektu.
- Pole Měřítko: Zadáním hodnoty 0 až 1,000% nastavte velikost vrženého stínu v poměru k originálnímu objektu.
- Pole Rozostřit: Zadejte hodnotu rozostření hran vrženého stínu. Vyšší hodnoty vytváření rozmazanější hrany.
- Pole Zkosení: Zadejte hodnotu mezi –75° a 75° pro zkosení vrženého stínu v určitém úhlu.
- Barva, Sytost a Krytí: V rozevírací nabídce vyberte barvu a zadejte hodnoty do polí pro určení barvy, sytosti a krytí vrženého stínu.
- Vícenásobné vržení stínu: Toto nastavení určuje, jak je stín zkombinován se svým pozadím. Je-li
 tato možnost označena, barva stínu je kombinována s barvou nebo barvami pozadí v režimu prolnutí
 "vícenásobný", čímž je dosaženo tmavějšího výsledku (podobně jako při přetisku). Není-li tato
 možnost označena, barva pozadí je zkombinována s barvou stínu a vytvoří se střední stíny, které
 vidíte na obrazovce. Standardně by toto políčko mělo být označeno, pokud je stín černý (bez ohledu
 na sytost nebo krytí), ale mělo by zůstat neoznačeno, pokud je stín světlejší barvy.
- **Ponechat krytí objektu**: Tuto možnost zvolte, aby vržený stín odrážel různá krytí v objektu, například rozdíly v pozadí a rámu rámečku.
- Objekt vysekne vržený stín: Označením této možnosti zabráníte zobrazení stínu skrz poloprůhledné plochy objektu aby stín například neprosvítal jeho rámečkem.
- Obtékat stín: Označením této možnosti zahrnete vržený stín do obrysu obtékání textu specifikovaného na kartě Obtékání (Objekt > Změnit). Hodnota Odstup obtékání je měřena od hran vrženého stínu. Pokud například text obtéká okolo vložené citace s vrženým stínem, text nebude stín při zvolené možnosti Obtékat stín překrývat.
- Pro vytvoření textu s vrženým stínem vložte text do rámečku s pozadím nastaveným na Žádné a použijte vržený stín na rámeček.
- Pokud aplikujete vržené stíny na několik neseskupených objektů, objekty mohou vrhat stíny jeden na druhý, pokud se překrývají. Pokud však aplikujete vržený stín na skupinu, celá skupina vrhne pouze jeden stín.

Doplněk Full Resolution Preview (Náhled v plném rozlišení)

Díky doplňku Full Resolution Preview umí QuarkXPress zobrazit obrázky za obrazovce v jejich plném rozlišení. To umožňuje změnu měřítka nebo velikosti zobrazení obrázku bez ztráty ostrosti (dokud má zdroj obrázku dostatečně vysoké rozlišení, které odpovídá míře zvětšení).

Doplněk Full Resolution Preview nemá žádný vliv na výstup. Ovlivňuje pouze zobrazení na obrazovce.

Funkci V plném rozlišení můžete použít postupně na jednotlivé obrázky. Funkci Náhled v plném rozlišení můžete rovněž zapnout a vypnout pro sestavu, ve které byla použita na jeden nebo více obrázků.

Pro nastavení náhledu v plném rozlišení u obrázku v aktivním obrázkovém rámečku zvolte **Objekt** > **Rozlišení náhledu > V plném rozlišení**.

Chcete-li zapnout nebo vypnout funkci plného rozlišení v sestavě, zvolte **Zobrazit > Náhledy v plném rozlišení**. Je-li funkce zapnuta, obrázky s nastaveným náhledem v plném rozlišení se takto budou zobrazovat. Pokud byla funkce vypnuta, všechny obrázky se zobrazí v normálním rozlišení, bez ohledu na to, zda pro ně byla funkce náhled v plném rozlišení nastavena.

Pokud v dialogu **Tisk (Soubor > Tisk > Obrázky > Výstup)** nastavíte **V nízkém rozlišení**, všechny obrázky v sestavě, včetně obrázků nastavených pro zobrazení v plném rozlišení, se vytisknou v nízkém rozlišení.

Doplněk Full Resolution Preview neumí pracovat s formáty souborů BMP, PCX, GIF, PICT a WMF.

Pro vypnutí náhledu v plném rozlišení při práci na sestavě zvolte Zobrazit > Náhledy v plném rozlišení.

Doplněk Guide Manager Pro

Guide Manager Pro poskytuje ovládací prvky pro přesné vytváření a upravování vodítek na obrazovce. Můžete určit polohu vodítka, zda se jedná o vodorovné nebo svislé, zda se použije na stránku nebo na celý arch, nastavit barvu a měřítko zobrazení, při kterém budou vodítka zobrazena. Můžete upravit, kopírovat a vložit vodítka; zrcadlit vodítka; vytvářet sítě, řádky a sloupce vodítek; vytvořit vodítka z rámečku; můžete přidat vodítka spadávky a bezpečnostní vodítka.

Tento doplněk přidá paletu Vodítka do programu QuarkXPress (nabídka Okno).

Viz "Práce s vodítky".

Použití palety Vodítka

Paleta Vodítka poskytuje výkonné ovládací prvky pro manipulaci s vodítky.



Paleta Vodítka

Paleta Vodítka funguje následujícím způsobem:

- Ovládací prvky v horní části palety, zleva doprava, umožňují vytvořit nová vodítka, zrcadlit vodítka, zobrazit vodorovná vodítka, zobrazit svislá vodítka, zobrazit pouze aktuální vodítka a odstranit vodítka.
- Pro roztřídění vodítek podle atributů klepněte na záhlaví sloupce požadovaného atributu.
- Chcete-li do palety přidat sloupce s informacemi, vyberte možnost v tlačítku Volba sloupce napravo od seznamu sloupců.
- Sloupec **Arch** zobrazí počet pro každou stránku nebo arch sestavy. Chcete-li zobrazit stránku nebo arch, klepněte na arch ve sloupci **Arch**. Pro zobrazení vodítek archu v paletě klepněte na šipku vedle archu. Pro upravení vodítka na něj poklepejte.
- Pro zobrazení kontextové nabídky možností úprav stiskněte Control+klepněte / klepněte pravým tlačítkem na jednotlivé sloupce. Například kontextová nabídka pro sloupec Vodítko obsahuje následující možnosti: Vyjmout vodítko, Kopírovat vodítko, Vložit vodítko, Odstranit vodítko a Zvolit všechna vodítka.

Informace o možnostech v nabídce palety, viz "Nabídka palety Vodítka."

Bez ohledu na to, zda jsou vodítka zobrazena na obrazovce, s nimi můžete v paletě **Vodítka** (nabídka **Okno**) pracovat takto:

- Pro zobrazení vodítek stránky nebo archu klepněte na šipku vedle požadované stránky nebo archu ve sloupci **Vodítko**.
- Pro zobrazení vodítek na všech stránkách nebo arších stiskněte Option / Alt+ klepněte vedle archu.
- Pro zobrazení pouze svislých nebo vodorovných vodítek vyberte v nabídce palety Zobrazit svislá vodítka nebo Zobrazit vodorovná vodítka. Pro zobrazení všech vodítek vyberte obě možnosti.
- Chcete-li zobrazit vodítka stránky (vodorovná vodítka omezená na jednu stránku) nebo pouze vodítka
 archu (vodorovná vodítka, která zahrnují všechny stránky v archu), zvolte v nabídce palety Zobrazit
 vodítka stránky nebo Zobrazit vodítka archu. Pro zobrazení všech vodítek vyberte obě možnosti.
- Pro zobrazení vodítek pouze na stránce nebo archu zobrazeném v okně projektu zvolte v nabídce palety **Zobrazit pouze aktuální**.

Nabídka palety Vodítka

Nabídka palety Vodítka obsahuje následující možnosti.

- Nové vodítko: Umožňuje vytvořit nové vodítko. Viz "Vytvoření vodítek v doplňku Guide Manager Pro".
- Vyjmout vodítko: Vyjme zvolené vodítko.
- Kopírovat vodítko: Zkopíruje zvolené vodítko do schránky.
- Vložit vodítko: Vloží vodítko uložené do schránky na aktivní stránku nebo arch.
- Zvolit vše: Vybere všechna vodítka na aktivní stránce nebo archu.
- Zrcadlit vodítko: Zkopíruje zvolené vodítko na opačnou stranu stránky nebo archu.
- Odstranit vodítko: Odstraní zvolené vodítko.
- Vytvořit mřížku: Umožňuje vytvořit síť vodítek. Viz "Vytvoření sítí v doplňku Guide Manager Pro".

- Vytvořit řádky a sloupce: Umožňuje vytvořit řádky a sloupce vodítek. Viz "Vytvoření řádků a sloupců vodítek".
- Vytvořit vodítka z rámečku: Umožňuje vytvořit vodítka z rámečku. Viz "Vytvoření vodítek v doplňku Guide Manager Pro".
- Vytvořit vodítka spadávky a bezpečnostní vodítka: Umožňuje vytvořit vodítka spadávky a bezpečnostní vodítka. Viz "*Vytvoření vodítek spadávky a bezpečnostních vodítek*."
- Zobrazit / Skrýt svislá vodítka: Zobrazí nebo skryje svislá vodítka.
- Zobrazit / Skrýt vodorovná vodítka: Zobrazí nebo skryje vodorovná vodítka.
- Zobrazit / Skrýt vodítka stránky: Zobrazí nebo skryje vodítka na aktivní stránce.
- Zobrazit / Skrýt vodítka archu: Zobrazí nebo skryje vodítka na aktivním archu.
- Vodítka vpředu: Přepíná polohu vodítek a sítí stránky před obsah stránky a za obsah stránky.
- Magnetická vodítka: Zapíná a vypíná funkci magnetických vodítek.
- Dosah magnetu:: Umožňuje nastavit vzdálenost dosahu funkce Magnetická vodítka.
- Upravit barvy: Umožňuje upravit barvy dostupné pro vodítka vytvořená v doplňku Guide Manager Pro.
- · Import: Umožňuje importovat vodítka z exportovaného souboru vodítek.
- Export: Umožňuje vyexportovat vodítka do samostatného souboru.

Viz dále "Práce s vodítky".

Vytvoření vodítek v doplňku Guide Manager Pro

Doplněk Guide Manager Pro poskytuje dva způsoby vytváření vodítek.

Pro vytvoření vodítek v doplňku Guide Manager Pro číselným definováním klepněte na tlačítko Vytvořit nové vodítko na vrcholu palety Vodítka nebo v nabídce palety vyberte Nové. Dialog Vlastnosti vodítka použijte pro určení vlastností Umístění, Směr a Druh vodítka. Můžete rovněž určit Měřítko zobrazení, při kterém se vodítka zobrazí (při výchozí hodnotě 0% se vodítka vždy zobrazí). Vyberte Barva vodítka a určete, zda je Zamknuto, takže s ním není možné pohybovat pomocí myši. Klepnutím na Náhled uvidíte vodítko na obrazovce ještě před jeho vytvořením. Poté klepněte na OK.

Umístění: <mark>4.25</mark> *	Směr: 🔿 Vo	dorovně
	Svi	sle
Druh: 💽 Stránka	Barva: (K-černá
O Arch	Měřítko zobrazení:	0% 🗌 Zamknuto

Dialog Vlastnosti vodítka

Dialog Vlastnosti vodítka můžete zobrazit rovněž poklepáním na existující vodítko v sestavě.

Chcete-li vytvořit vodítka automaticky z ohraničení rámečku, vyberte rámeček a poté v nabídce
palety zvolte Vytvořit vodítka z rámečku. Ovládací prvky Vytvořit vodítka z rámečku použijte
pro nastavení polohy vodítek, která budou umístěna na strany rámečku Nahoru, Dolů, Vlevo a
Vpravo. Další ovládací prvky mají stejnou funkci, jako v dialogu Vlastnosti vodítka.

🗹 Nahoře:	1.27 cm	🗹 Vlevo:	1.27 cm
🗹 Dole:	13.97 cm	Vpravo:	20.32 cm
O Are	ch		

Možnosti **Vytvořit vodítka z rámečku** pro vytvoření vodítek okolo obdélníkového ohraničení rámečku libovolného tvaru.

Vytvoření sítí v doplňku Guide Manager Pro

Guide Manager Pro poskytuje rychlý způsob pro vytvoření sítě pravidelně rozmístěných vodítek na stránce a archu.



Guide Manager Pro usnadňuje vytvoření sítě podobné této Postup vytvoření sítě na aktivní stránku nebo arch:

1 V nabídce palety Vodítka vyberte Vytvořit mřížku.

	Vytv	ořit mřížku	
Mřížky Vodorovně	0.00	Svisle	0.00
Va:	27.94 cm	♥ Ga: ♥ Konec:	21.59 cm
Druh: 💿 Stránka 🔿 Arch		Barva: K-čen Měřítko zobrazení: 0%	ná ;
Oblast: O Aktuální Od: 1 Všechny	Do: 1	7.0.2	Budiž
✓ Náhled		Zrusit	Budiz

Ovládací prvky možnosti Vytvořit mřížku

- 2 V oblasti Linky označte Vodorovné a/nebo Svislé.
- 3 Chcete-li, aby vodítka začínala na určitém místě, například mezi okraji, označte pole Od a/nebo Do a poté zadejte vzdálenost od hran stránky pro začátek a konec vodítek.
- 4 Pro vytvoření pravidelně rozmístěných vodítek vyberte Počet a zadejte počet vodítek, která chcete v poli mít. Pro vytvoření vodítek, mezi kterými je specifická vzdálenost, zvolte Krok a do pole zadejte vzdálenost.
- 5 Ovládací prvky **Druh, Oblast, Barva, Měřítko zobrazení a Zamknuto** použijte podobně, jako v dialogu **Vlastnosti vodítka** (viz "*Vytvoření vodítek v doplňku Guide Manager Pro*").
- 6 Klepnutím na Náhled uvidíte síť na obrazovce. Poté klepněte na OK.

Vytvoření řádků a sloupců

Guide Manager Pro umožňuje vytvořit pravidelně rozmístěné řádky a sloupce vodítek s odsazením. Postup vytvoření řádků a sloupců vodítek na aktivní stránce nebo aktivním archu:

1 V nabídce palety Vodítka vyberte Vytvořit řádky a sloupce.

		Vytvo	řit řádky	a sloupce	
Řádky:	5	Sloupců:	5	Vycentrovat mezi:	🖲 Ohraničení stránky
Mezi sloupci:	0 cm	Mezi sloupci:	0 cm		🔘 Okraje
Druh: 💿 St	ránka			Barva:	K-černá
O A	ch			Měřítko zobrazení.	6 🗌 🖂 Zamknuto
Oblast: 🔘 Al	ctuální				
0 🖲	d: 1	Do: 1			
⊖ v	lechny				
Náhled				E	Zrušit Budiž
Hamed					



- 2 Do pole **Řádky** zadejte počet vodorovných řádků. Chcete-li vytvořit mezeru mezi řádky, zadejte hodnotu do pole **Odsazení**.
- 3 Do pole **Sloupce** zadejte počet svislých sloupců. Chcete-li vytvořit mezeru mezi sloupci, zadejte hodnotu do pole **Odsazení**.
- 4 Chcete-li vytvořit vodítka uvnitř předloh stránek, klepněte na **Okraje**. Jinak ponechte zvolené **Ohraničení stránky**.
- 5 Ovládací prvky Druh, Oblast, Barva, Měřítko zobrazení a Zamknuto použijte podobně, jako v dialogu Vlastnosti vodítka (viz "Vytvoření vodítek v doplňku Guide Manager Pro").
- 6 Klepnutím na Náhled uvidíte vodítka na obrazovce. Poté klepněte na OK.

Vytvoření vodítek spadávky a bezpečnostních vodítek

Pokud potřebujete vytvořit vodítka spadávky a bezpečnostní vodítka, můžete je přidat pomocí doplňku Guide Manager Pro, místo abyste upravovali velikost stránky nebo kreslili svá vlastní vodítka.



Zde jsou červená vodítka spadávky umístěna 9 bodů vně stránky a zelená bezpečnostní vodítka umístěná 9 bodů uvnitř stránky.

Postup vytvoření vodítek spadávky a bezpečnostních vodítek na aktivní stránce:

- 1 V nabídce palety Vodítka vyberte Vytvořit vodítka spadávky a bezpečnostní vodítka.
- 2 Pro vodítka spadávky vyberte Spadávka a zadáním hodnoty do pole Odsazení určete, jak daleko mimo stránku se vodítka umístí. Poté vyberte možnost z nabídky Barva.
- 3 Pro bezpečnostní vodítka vyberte **Bezpečnostní** a zadáním hodnoty do pole **Odsazení** určete, jak daleko do stránky se vodítka umístí. Poté vyberte možnost z nabídky **Barva**.

- 4 Ovládací prvky Měřítko zobrazení a Zamknuto použijte podobně jako v dialogu Vlastnosti vodítka (viz "Vytvoření vodítek v doplňku Guide Manager Pro").
- 5 Chcete-li aplikovat vodítka spadávky a bezpečnostní vodítka na více stránek, použijte ovládací prvky **Rozsah pokrytí**.

🗹 Spadávka 🔤		🗹 Bezpečnostní
Mezi sloupci: 🚺	0 pt	Mezi sloupci: 0 pt
Barva:	G-zelená	Barva: G-zelená
Rozsah pokrytí: 🔘) Aktuální Od: 1 Do:) Všechny	Měřítko zobrazení: 0%
		Zrušit Budiž

Vodítka spadávky a bezpečnostní vodítka můžete přidat na předlohy stránky a na stránky sestavy.

6 Klepnutím na Náhled uvidíte vodítka na obrazovce. Poté klepněte na OK.

Doplněk HTML Text Import

Doplněk HTML Text Import můžete použít pro import HTML textu do sestavy pro tisk nebo pro web a pro konvertování formátování HTML textu na formátování QuarkXPress.

Postup importu HTML textu:

- 1 Vyberte rámeček.
- 2 Zvolte Soubor > Import. Otevře se dialogové okno Import.
- 3 Vyberte soubor HTML textu, který chcete importovat.
- 4 QuarkXPress se automaticky pokusí určit kódování souboru HTML. Pokud víte, že kódování souboru se liší od možnosti zobrazené v rozevírací nabídce **Kódování**, vyberte správnou možnost.
- 5 Klepněte na Otevřít.
- Pro importování HTML textu jako prostého textu, kdy jsou značky HTML ponechány neinterpretované, stiskněte při klepnutí na Otevřít klávesu Command / Ctrl.

Doplněk Item Find/Change (Hledat/Nahradit objekt)

Tento doplněk přidá do programu QuarkXPress paletu **Hledat/Nahradit objekt** (**Upravit** > **Hledat/Nahradit objekt**). Z této palety můžete provádět operace hledání a nahrazení v textových rámečcích, obrázkových rámečcích, rámečcích bez obsahu, linkách a textových cestách. Můžete najít a nahradit atributy týkající se například umístění, tvaru, barvy, krytí, stylu rámu, měřítka obrázku, počtu sloupců a tak podobně.

DOPLŇKY

			-	_
Počátek rovně	0 px	Počátek rovně	0 px	
Počátek svisle	0 рх	Počátek svisle	0 рх	
📃 Šířka	72 px Siřka 7		72 рх	
📃 Výška	72 px Výška 7		72 рх	
🗌 Úhel	0° Úhel (0*	
Zkosení	0*	Zkosení		
Tvar 🗌	Pravoúhlý 🗸 🗸	Tvar 🗌	Pravoúhlý	V
Zaoblení rohu	0 рх	Zaoblení rohu	0 рх	
🔜 Vázané zarovnání	Linka sítě účaří 🛛 🗸	🔲 Vázané zarovnání	Linka sítě účaří	V
Vodorovné převrácení	Vlevo 🗸	Vodorovné převrácení	Vlevo	V
Svislé převrácení	Dole 🗸	Svislé převrácení	Dole	V
🔲 Tisk	Zapnut 🗸	Tisk.	Zapnut	V
mezit hledání na	Obrázkové rámečky	Žádná rámežku DĎádku		,

Paleta Hledat/Nahradit objekt

Funkce Hledat/Nahradit objekt nepodporuje tabulky.

Paleta Hledat/Nahradit objekt funguje následujícím způsobem:

- Karty podél horní hrany palety představují typy atributů, které můžete hledat: Rámeček, Barva rámečku, Rám, Linka, Obrázek, Text a Vržený stín. Atributy v jednotlivých sekcích odpovídají dialogu Změnit (nabídka Objekt) pro daný typ objektu.
- Každá sekce obsahuje dvě strany: **Hledat** a **Zaměnit za**. Hledané atributy označte na straně **Hledat** a poté na straně **Zaměnit za** označte atributy, které chcete zaměnit. Současně můžete hledat atributy z několika sekcí.
- Nabídka palety umožňuje vložit zvolené atributy objektu na stranu palety Hledat. Možnosti ve všech sekcích palety Hledat/Nahradit objekt můžete specifikovat zvolením Získat všechny atributy nebo dokončit postupně jednotlivé sekce zvolením Získat atributy panelu. Funkce Smazat všechny atributy a Smazat všechny atributy použijte pro smazání sekcí.
- Sekce Souhrn sumarizuje nastavení ve všech sekcích.
- Zaškrtávací políčka na spodní straně palety umožňují omezit hledání na určité typy objektů. Pro vyhledání a nahrazení všech typů objektů ponechte všechny tyto možnosti neoznačené.
- Klepnete-li na Hledat další, funkce Hledat/Nahradit objekt prohledá celou sestavu od začátku do konce. Chcete-li omezit hledání na aktivní arch, stiskněte Option / Alt+ klepněte na tlačítko Hledat další.

Doplněk Item Styles (Styly objektu)

Styly objektu umožňují ukládat sadu vlastností objektu — včetně barvy, stylu rámu, šířky linky, měřítka obrázku a odsazení textu — do pojmenovaných stylů, které můžete aplikovat z odpovídající palety.

Doplněk Item Styles přidá paletu Styly objektu (Okno > Styly objektu), dialog Upravit styly objektu (Upravit > Styly objektu) a dialog Použití stylů objektu (Služby > Použití stylů objektu).

- Styly objektu neovlivní zamknuté vlastnosti objektů (poloha, textový řetěz nebo obrázek). Pokud například aplikujete styl objektu na objekt, jehož poloha je zamknutá (Objekt > Zamknout > Poloha), objekt nebude přesunut podle žádné hodnoty X, Y specifikované ve stylu objektu. Je-li zvolen objekt, zobrazí se jeho název Stylu objektu se znakem plus vedle názvu.
- Nepoužívejte Styly objektu společně s funkcemi Sdílený obsah a Composition Zones.
- Styly objektu nepodporují tabulky.

Použití palety Styly objektu

Chcete-li na všechny označené objekty aplikovat styl objektu, klepněte na název stylu objektu v paletě **Styly objektu**. Tlačítka **Nový a Odstranit u**možňují přidat a odstranit styly objektu. Tlačítko **Aktualizovat u**možňuje aktualizovat definici stylu objektu podle místních změn v použitém stylu objektu.

Styl objektu na zvolené objekty můžete aplikovat rovněž zvolením názvu stylu objektu v podnabídce Styl > Styly objektu.

Styly objektu	P
+ 🥖 🔊	1
Beze stylu	
*ltemStyle1	
ltemStyle2	

Použití palety Styly objektu

Chcete-li aplikovat styl objektu, vyberte cílový objekt a poté klepněte na název stylu objektu v paletě **Styly objektu**. Můžete rovněž stisknout klávesový příkaz zobrazený napravo od názvu stylu objektu.

Styl objektu aplikovaný na zvolený objekt (pokud takový je) se zobrazí v paletě **Styly objektu** tučně. Pokud je vedle názvu znak +, objekt používá místní formátování, které se liší od formátování definovaného ve stylu objektu. Chcete-li odstranit místní formátování z objektu, vyberte objekt, klepněte na **Beze stylu** v horní části palety **Styly objektu** a poté znovu klepněte na název stylu

DOPLŇKY

objektu. Místní formátování můžete odstranit rovněž stisknutím Option+ klepnutím / Alt+ klepnutím na název stylu objektu.

Pro vytvoření, upravení, duplikování, odstranění, importování nebo exportování stylů objektu použijte dialog **Styly objektu** (**Upravit** > **Styly objektu**). Styl objektu můžete upravit rovněž stisknutím Option+ klepnutím / Alt+ klepnutím na název stylu objektu v paletě **Styly objektu** nebo zvolením stylu objektu a vybráním možnosti **Upravit** v nabídce palety **Styly objektu**.

Viz rovněž "Vytvoření Stylů objektu" a "Kontrola použití stylů objektu".

Vytvoření Stylů objektu

Styl objektu můžete založit na formátovaném objektu nebo jej můžete vytvořit zcela od začátku. Postup vytvoření Stylu objektu:

- 1 Pro zahájení s formátovaným objektem jej vyberte. Chcete-li začít "od nuly", zajistěte, aby nebyl vybrán žádný objekt.
- V paletě Styly objektu klepněte na tlačítko Nový . Můžete rovněž zvolit Nový v nabídce palety nebo zvolit Upravit > Styl objektu a poté v dialogu klepnout na Nový.

	Upravit styl objektu	
Obecné Rá	meček Rám Linka Obrázek Text Obtékání Oříznut	D
Název. Klávesová zkratka.	Bez názvu	
Podle:	Beze stylu	;
Popis		
	Zrušit) (Budiž

Dialogové okno Upravit styl objektu

- 3 Na kartě Obecné zadejte popisný název do pole Název.
- 4 Chcete-li definovat klávesovou zkratku, zadejte ji do pole Klávesová zkratka. V Mac OS můžete použít libovolnou kombinaci kláves Command, Option, Control a Shift s číslicemi na číselné klávesnici nebo funkčními klávesami. Ve Windows můžete použít libovolnou kombinaci kláves Control a Alt s číslicemi na číselné klávesnici nebo libovolnou kombinaci kláves Control, Alt a Shift s funkčními klávesami.
- Rozhodnete-li se použít funkční klávesy, potlačíte odpovídající klávesové příkazy programu QuarkXPress a klávesové příkazy na úrovni systému.
- 5 Chcete-li za základ stylu objektu vzít jiný styl objektu, vyberte možnost v rozevírací nabídce Podle.

- 6 Pokud začnete se zvoleným objektem, prohlédněte si vlastnosti zobrazené v oblasti **Popis** nebo klepněte na karty pro zobrazení jejich nastavení.
- 7 Chcete-li provést změny ve stylu objektu, klepněte nejdříve na kartu a poté:
- Označte Použít pro přidání vlastností z karty do stylu objektu. Poté označte jednotlivé atributy, které chcete přidat, a podle potřeby je upravte.
- Zrušte označení Použít, nechcete-li přidat žádné atributy z celé karty.
- Zrušte označení jednotlivých atributů, pokud je chcete ze stylu objektu odebrat.

Kontrola použití stylů objektu

Chcete-li vidět, kde jsou použity **Styly objektu** a kde jsou použity s místními úpravami, vyberte v paletě nabídky **Styly objektu** položku **Použití**. V dialogu **Použití stylů objektu** se zobrazí všechny **Styly objektu** spolu s číslem stránky a jeho stavem.

Název	Stránka	Stav	
Square box w 2-pt frame	 1	Budiž	1
Green round box	1	Změněno	

Dialog Použití stylů objektu

Možnosti v dialogu Použití stylů objektu fungují takto:

- Pro přechod k objektu, který používá styl objektu, na něj klepněte ve sloupci Název a poté klepněte na Ukázat.
- Je-li zvolený objekt s označením Změněno, jsou u něj použita místní nastavení. Klepnutím na Aktualizovat zrušíte všechna místní nastavení.
- Obsahují-li vaše styly objektů chyby, klepněte na Ukázat chyby.

Doplněk OPI

Doplněk OPI poskytuje rozšíření pro funkce OPI (Open Prepress Interface), které jsou vestavěny do programu QuarkXPress.

S pomocí OPI v programu QuarkXPress manipulujete s obrázky v nízkém rozlišení, které jsou teprve při výstupu předtiskovým zařízením nebo OPI serverem nahrazeny verzemi ve vysokém rozlišení. OPI vyžaduje sestavu, která bude odeslána na výstup do předtiskového zařízení, nebo server, který umí interpretovat komentáře OPI a který má přístup k verzím obrázků nastavených pro OPI ve vysokém rozlišení.

Nastavení importovaného obrázku pro výměnu OPI

Funkci OPI můžete povolit postupně pro jednotlivé obrázky při importu obrázku, když upravujete importovaný obrázek nebo když použijete kartu **OPI** v dialogovém okně **Použití** (nabídka **Služby**):

- Při importování obrázku (Soubor > Importovat obrázek) označte Použít OPI, abyste pro obrázek povolili náhradu OPI.
- Vyberte obrázek, který již byl importován do sestavy, a vyberte Objekt > Změnit a klepněte na kartu OPI. Označením Použít OPI povolte pro obrázek náhradu OPI.
- Pro zobrazení všech obrázků v sestavě zvolte kartu Služby > Použití > OPI. Je-li u obrázku značka ve sloupci OPI, bude tento obrázek nastaven pro výměnu.
- Je důležité, abyste při práci s obrázky nepřejmenovali obrázkové soubory, které budou vyměněny pomocí OPI.

Aktivace OPI pro sestavu

Pokud se sestava pro tisk obsahující komentáře OPI dostane do fáze konečného výstupu, musíte zkontrolovat, že je OPI aktivní, aby QuarkXPress zapsal komentáře OPI do výstupního proudu. Přestože budou všechny odpovídající obrázky nastaveny pro OPI, QuarkXPress nezapíše komentáře OPI, dokud není OPI pro sestavu aktivní. Avšak v prostředí proxy souboru, kde proxy soubor sám obsahuje informaci OPI a nespoléhá na naše komentáře, OPI aktivní být nemusí.

Povolení OPI pro sestavu:

- 1 Zvolte Soubor > Tisk. Zobrazí se dialogové okno Tisk.
- 2 Klepnutím na OPI otevřete sekci OPI.
- 3 Označte OPI aktivní.
- 4 Klepněte na Tisk.
- Je-li označeno OPI aktivní, QuarkXPress zapíše OPI komentáře pro všechny obrázky v sestavě. Avšak pouze obrázky, které jsou nastaveny pomocí jedné z metod popsaných v "*Nastavení importovaného obrázku pro výměnu OPI*", budou vyměněny za verzi ve vysokém rozlišení.

Vytvoření komentářů OPI pro tisk, EPS a PDF

Doplněk OPI přidá sekci **OPI** k dialogům **Tisk**, **EPS** a **Export PDF**. Tuto sekci můžete použít pro nastavení, zda pro úspěšnou substituci OPI je nutné přidat dodatečné informace do PostScriptového proudu.

Doplněk PDF Filter

Doplněk PDF Filter můžete použít pro dvě operace:

- Uložit stránku nebo rozsah stránek ze sestavy QuarkXPress do souboru PDF (Portable Document Format). Další informace, viz "*Exportování sestavy do formátu PDF*".
- Importovat stránku souboru PDF do obrázkového rámečku. Další informace, viz "Import souboru PDF do obrázkového rámečku."

Import souboru PDF do obrázkového rámečku

Postup importu souboru PDF do aktivního obrázkového rámečku:

- 1 Zvolte Soubor > Importovat obrázek.
- Rámeček řezání: Používá velikost stránky po oříznutí. Tato možnost nezahrnuje pasovací značky a není ovlivněna spadávkou nastavenou při vytváření PDF.
- Rámeček oříznutí: Používá velikost stránky plus prostor pro specifikovanou spadávku a prostor vyhrazený pro pasovací značky. Rámeček oříznutí se rovná velikosti prostoru sestavy z doplňku PDF Boxer.
- Rámeček spadávky: Použije velikost stránky plus prostor pro spadávku.
- Rámeček média: Použije velikost stránky bez prostoru pro spadávku nebo pro pasovací značky.
- 2 Klepněte na Otevřít.
- Zobrazí se náhled stránky PDF v barevné hloubce specifikované v rozevírací nabídce Barevný TIFF v sekci Zobrazení dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit).
- Chcete-li v dialogu Importovat obrázek zobrazit náhled jiné stránky, označte zaškrtávací políčko Náhled a poté zadejte číslo stránky do pole Stránka PDF.
- Pro zjištění, která stránka souboru PDF byla importována do sestavy, otevřete sekci Obrázky dialogu Použití (nabídka Služby) a zvolte Další informace.

Doplněk Scale

Doplněk Scale vám umožňuje rychle měnit měřítko sestav, objektů, skupin a obsahu QuarkXPressu podobným způsobem, jakým umožňují změnu měřítka kreslicí programy. V dialogovém okně **Nastavení měřítka** můžete určit, co bude změněno — text, rámy, odsazení, šířky linek a podobně.

Doplněk Scale do programu QuarkXPress přidá následující položky:

- Objekt > Měřítko umožňuje určit novou šířku, novou výšku nebo obě nové hodnoty pro zvolený objekt, objekty nebo skupinu.
- Okno > Měřítko zobrazí paletu Měřítko, která poskytuje stejné ovládací prvky jako příkaz Měřítko. Kromě toho paleta Měřítko umožní změnit měřítko celé sestavy. Zvolíte-li v nabídce palety položky Zvětšit velikost nebo Zmenšit velikost, můžete změnit velikost zvoleného objektu, objektů, skupiny nebo sestavy o 5%.

Měřítko	\mathbf{X}		
Šířka: 50%	Procenta 💌 🔒		
Výška: 100%	Procenta 🔽 🗳		×
	Nastavení	🔻 Měřítko	P
Původní	Změněno měřitko	Šířka: 50% Procenta 💽 🦷	
Šířka: 4.052"	Šířka: 2.026"	Výška: 50% Procenta 🔽 🗳	
Výška: 3.927"	Výška: 1.964"	Původní: 4.052" x 3.927"	
OK Zrušit		Změněno měřítko: 2.026" × 1.964"	

Dialogové okno Měřítko a paleta Měřítko

Dialogové okno Měřítko i paleta Měřítko poskytují tyto funkce:

- Měřítko můžete měnit v procentním poměru aktuální velikosti objektů (procenta) nebo zadáním nových rozměrů (v aktuálních jednotkách). Nejdříve v nabídkách napravo od polí Šířka a Výška zvolte Procenta nebo Jednotky a do polí zadejte požadované hodnoty.
- Chcete-li změnit měřítko se zachováním proporcí, klepněte na tlačítko Omezit . Pokud omezíte změnu měřítka, možnost Výška nebude dostupná a měřítko objektů bude změněno rovnoměrně svisle a vodorovně podle hodnoty v poli Šířka.
- Zobrazí se Původní a Změněné rozměry ohraničujících rámečků objektu nebo skupiny (v aktuálních měrných jednotkách). Tyto hodnoty jsou aktualizovány při každé změně hodnot v polích Šířka nebo Výška.
- Chcete-li změnit nastavení měřítek, klepněte v dialogovém okně Měřítko na tlačítko Nastavení nebo v nabídce palety Měřítko zvolte Nastavení měřítka. Otevře se dialogové okno Nastavení měřítka. Jednotlivé ovládací prvky určují, zda bude určitý objekt nebo atribut změněn nebo ne.

Nastavení měřítka	
Měřítko textu	Měřítko fyzického obr. rámečku
🗹 Povolit vodor./svis. Měřítko	🗹 Měřítko obrázků
🗹 Měřítko vlastností odstavce	🗹 Měřítko šířky rámu
🗹 Měřitko celého text. řetězu	🗹 Měřitko délky linky
🔲 Měřítko předloh stylu	🗹 Měřítko šířky linky
🗹 Měřítko fyzického text. rámečku	📃 Měřítko obsahu prázdného rámečku
🗹 Měřítko odstupu obtékání	📃 Zkusit zachovat relativní polohu
🗹 Měřítko odsazení text. rámečku	🔲 Měřítko ke středu objektu
🗹 Měřítko vsazení text. rámečku	Měřitko fyzické tabulky
🗹 Měřítko vázaných rámečků	🗹 Měřítko sítě tabulky
	OK Zrušit

Dialogové okno Nastavení měřítka

V paletě **Měřítko** můžete označit položku **Sestava**, aby došlo ke změně měřítka celé sestavy a všech v ní obsažených položek.

- Doplněk Scale umožňuje změnit velikost objektu tak, že je menší nebo větší, než program QuarkXPress dovoluje. Takovýto objekt se vytiskne správně, ale pokud se jej pokusíte upravit nástroji nebo příkazy programu QuarkXPress, zobrazí se chybová zpráva.
- Doplněk Scale není určen pro práci se všemi objekty synchronizovanými v paletě Sdílený obsah (Okno > Sdílený obsah). Ve výskytech sdíleného objektu se doplňkem Scale ovlivní pouze šířka a výška. Dále rovněž neměňte měřítko celých sestav, které obsahují Composition Zones.
- Měřítko otočených objektů se mění podle jejich původní geometrie. Pokud například změníte měřítko pouze šířky čtvercového rámečku, který byl otočen o 45 stupňů, bude vytvořen otočený obdélník (namísto vámi zřejmě požadovaného širšího kosočtverce).

Doplněk Scissors (Nůžky)

Doplněk Scissors přidá nástroj **Nůžky** do palety **Nástroje**. Nástroj **Nůžky** můžete použít pro rozdělení obrysu rámečku, čímž dojde k jeho převedení na linku, nebo pro rozdělení linky či textové cesty na dvě.

Je-li načten doplněk Scissors, v paletě **Nástroje** programu QuarkXPress se zobrazí nástroj **Nůžky**. Postup použití nástroje **Nůžky**:

- 1 Zvolte nástroj Nůžky 🧞
- Rozdělený obrázkový rámeček je převeden na Bézierovu linku. Důsledkem toho je, že obsah po rozdělení rámečku není zachován.
- Rozdělený textový rámeček je převeden na textovou cestu.
- Rozdělená textová cesta je převedena na dvě zřetězené textové cesty.
- Vyberte nástroj Zvolit bod K. Klepněte na bod a posuňte jej podle potřeby.

Doplněk Script

Je-li načten doplněk Script, je v panelu nabídek programu QuarkXPress k dispozici nabídka Skripty 2. Z této nabídky můžete spustit libovolný skript AppleScript ze složky "Scripts" v adresáři aplikace QuarkXPress. Doplněk Script prostřednictvím této nabídky zpřístupňuje sadu skriptů AppleScript. Své vlastní skripty AppleScript můžete do nabídky přidat jejich vložením do složky "Scripts".

Chcete-li používat doplněk Script, vyberte skript v nabídce Skripty \$ a skript se spustí. Výchozí skripty jsou organizovány do podnabídek.

Upozorňujeme, že i když tyto skripty jsou připraveny tak, aby je bylo možné používat v nejrůznějších pracovních postupech, určitá nastavení ve vašem pracovním procesu mohou způsobit, že nebudou pracovat správně. Z toho důvodu doporučujeme, abyste před jejich spuštěním uložili své sestavy.

- Doplněk Script je určen pouze pro systém Mac OS.
- Doplněk Script musí být načten dříve, než můžete spouštět skripty AppleScript ovlivňující QuarkXPress, bez ohledu na to, zda jsou skripty spouštěny z programu QuarkXPress nebo z jiného místa (například pracovní plochy).

Mezi další vyžadované komponenty patří:

- Standard Additions Scripting Addition
- AppleScript Extension

Podnabídka Nástroje rámečků

Toto téma popisuje skripty AppleScript dostupné prostřednictvím podnabídky Nástroje rámečků nabídky Skripty Ø, když je nainstalován doplněk Script.

Možnost Přidat ořezové značky použijte pro umístění ořezových značek okolo zvoleného rámečku.

DOPLŇKY

- Možnost Štítek použijte pro vytvoření štítku (textový rámeček) do levého horního rohu zvoleného rámečku; text zadejte přímo do štítku.
- Možnost Rámeček záhlaví použijte pro vytvoření rámečku záhlaví (textový rámeček) pod zvolený rámeček.
- Možnost Změnit velikost od středu použijte pro změnu velikosti rámečku od středu rámečku místo od jeho okrajů (souřadnice 0,0).

Podnabídka Síť

Toto téma popisuje skripty AppleScript dostupné prostřednictvím podnabídky **Síť** nabídky Skripty Ø, když je nainstalován doplněk Script.

Možnost Rozdělením rámečku vytvořte síť rámečků na základě rozměrů zvoleného rámečku.

Podnabídka Obrázky

Toto téma popisuje skripty AppleScript dostupné prostřednictvím podnabídky **Obrázky** nabídky Skripty Ø, když je nainstalován doplněk Script.

- Možnost Obsah do souboru PICT použijte pro uložení náhledu PICT zvoleného obrázku do souboru.
- Možnost Kopírovat do složky použijte pro uložení kopie obrázku ze zvoleného obrázkového rámečku do určené složky.
- Možnost **Slož. zvol. obr. rám**. použijte pro importování obrázkových souborů z určené složky do zvolených obrázkových rámečků. Obrázky jsou importovány v abecedním pořadí.

Podnabídka Obrázkový rámeček

Toto téma popisuje skripty AppleScript dostupné prostřednictvím podnabídky **Obrázkový rámeček** nabídky Skripty Ø, když je nainstalován doplněk Script.

- Možnost Ořezové značky a název použijte pro umístění ořezových značek okolo aktivního obrázkového rámečku a poté zadejte název obrázkového souboru do textového rámečku pod obrázkovým rámečkem.
- Možnost Umístit název použijte pro zadání názvu obrázku do textového rámečku pod obrázkovým rámečkem, který obsahuje obrázek.
- Možnost Všechna pozadí prázdná použijte pro změnu barvy pozadí všech obrázkových rámečků v sestavě na Žádná.
- Možnost Nast. všechna pozadí použijte pro změnu pozadí všech obrázkových rámečků v sestavě na specifikovanou barvu.

Podnabídka Tisk

Toto téma popisuje skripty AppleScript dostupné prostřednictvím podnabídky **Tisk** nabídky Skripty \$\\$, když je nainstalován doplněk Script.

- Zvolením Výměna obrázku OPI umožníte výměnu OPI pro vybrané obrázkové rámečky. Tento skript vyžaduje, aby byl načten doplněk OPI.
- Možností Neměnit obrázek OPI vypnete výměnu OPI pro zvolené obrázkové rámečky. Tento skript vyžaduje, aby byl načten doplněk OPI.

Podnabídka Uložit

Toto téma popisuje skripty AppleScript dostupné prostřednictvím podnabídky **Uložit** nabídky Skripty \$\\$, když je nainstalován doplněk Script.

Možnost **Každou stránku do EPS** použijte pro uložení každé stránky sestavy do samostatného souboru EPS s barevným náhledem TIFF.

- · Chcete-li uložit stránky aktivní sestavy jako soubory EPS, klepněte na Aktivní.
- Chcete-li uložit stránky sestavy v jiném projektu, klepněte na Zvolit pro zobrazení dialogu Zvolit soubor, vyhledejte cílový projekt a klepněte na Zvolit. Skript uloží stránky libovolné sestavy, která byla aktivní při posledním uložení projektu.

Podnabídka Speciální

Toto téma popisuje skripty AppleScript dostupné prostřednictvím podnabídky **Speciální** nabídky Skripty Ø, když je nainstalován doplněk Script.

- Možností Přesunout do složky skriptů zkopírujete nebo přesunete zvolený skript AppleScript do vybrané složky ve složce "Scripts".
- Možností Otevřít Apple Events Scripting PDF otevřete soubor "A Guide to Apple Events Scripting.pdf". Tento soubor PDF obsahuje podrobné informace o psaní skriptů AppleScript pro QuarkXPress.
- Možnost Otevřít složku QuarkXPress použijte pro otevření specifikovaných složek v adresáři QuarkXPress.

Podnabídka Tok textu

Toto téma popisuje skripty AppleScript dostupné prostřednictvím podnabídky **Tok textu** nabídky Skripty Ø, když je nainstalován doplněk Script.

- Možnost Propojit zvolené textové rámečky použijte pro propojení zvolených textových rámečků.
 Pořadí textového řetězu je založeno na pořadí textových rámečků.
- Na / Z XPress Tags konvertuje text ve zvoleném rámečku na kódy "XPress Tags" nebo z kódů "XPress Tags" na formátovaný text (text je formátován pomocí kódů "XPress Tags"). Tento skript vyžaduje, aby byl načten doplněk "XPress Tags".
- **Rozpojit zvolené rámečky** přeruší propojení mezi textovými rámečky, přičemž zachová polohu textu v textovém řetězu.

Podnabídka Tabulky

Toto téma popisuje skripty AppleScript dostupné prostřednictvím podnabídky **Tabulky** nabídky Skripty Ø, když je nainstalován doplněk Script.

• Pomocí možnosti **Barva řádku nebo sloupce** použijte určenou barvu nebo sytost na každý druhý řádek nebo sloupec tabulky.

Podnabídka Typografie

Toto téma popisuje skripty AppleScript dostupné prostřednictvím podnabídky **Typografie** nabídky Skripty Ø, když je nainstalován doplněk Script.

- Možnost Síť účaří +1 bod zvětší velikost sítě účaří (mezeru mezi linkami sítě) o 1 bod.
- Možnost Sít' účaří -1 bod zmenší velikost sítě účaří (mezeru mezi linkami sítě) o 1 bod.
- Možnost Šířka sloupců a mezery mezi nimi použijte pro nastavení šířky sloupců a mezery mezi nimi pro zvolený rámeček.
- Možnost Vytvořit zlomek použijte pro zkonvertování všech výskytů čísel na obou stranách zlomkové čáry (například 1/2) na formátované zlomky.
- Možnost Nastavit odsazení textu použijte pro nastavení hodnot odsazení textu po všech stranách zvoleného textového rámečku.

Doplněk Shape of Things (Tvar objektů)

Doplněk Shape of Things přidá do programu QuarkXPress nástroj **Hvězda**. Tento nástroj můžete použít pro rychlé a snadné vytvoření rámečků ve tvaru hvězdy.

Použití nástroje Hvězda

Obrázkový rámeček ve tvaru hvězdy můžete vytvořit dvěma způsoby.

1 Zvolte nástroj Hvězda 🏶 a poté klepněte myší na plochu a zatáhněte.

2 Zvolte nástroj **Hvězda** a umístěte křížový ukazatel + na místo, kde chcete mít rámeček ve tvaru hvězdy, a jednou klepněte. Po zobrazení dialogu **Hvězda** zadejte hodnoty do následujících polí a nakonec klepněte na **OK**:

- Šířka hvězdy
- Výška hvězdy
- Počet vrcholů
- Hloubka vrcholu: Zadejte požadovanou vzdálenost od špičky vrcholu k základně hvězdy v
 procentech.
- Náhodné vrcholy: Zadejte hodnotu v rozsahu 0 až 100, kde 0 znamená žádné náhodné umisťování a 100 úplně náhodné umisťování.

Doplněk Super Step and Repeat (Super rozmnožit)

Doplněk Super Step and Repeat poskytuje programu QuarkXPress univerzálně použitelnou funkci **Super rozmnožit**. Funkci Super rozmnožit můžete použít pro transformaci objektů při jejich duplikování. Můžete měnit měřítko, otáčet a zkosit objekty.

Použití funkce Super rozmnožit

Funkci Super rozmnožit použijte pro rychlé a snadné duplikování objektů a jejich současné otáčení, změnu měřítka nebo zkosení. Použití funkce Super rozmnožit:

- 1 Vyberte obrázkový rámeček, textový rámeček, textovou cestu nebo linku.
- Chcete-li specifikovat počet duplikátů objektu, zadejte do pole Počet kopií hodnotu od 1 do 100.

- Pro určení vodorovného posuvu kopie relativně k originálnímu objektu zadejte hodnotu do pole Posuv rovně. Záporná hodnota umístí kopie nalevo od originálu; kladná hodnota umístí kopie napravo od něj.
- Pro určení svislého posuvu kopie relativně k originálnímu objektu zadejte hodnotu do pole Posuv svisle. Záporná hodnota umístí kopie nad originál; kladná hodnota umístí kopie pod něj.
- Pro otočení každého duplikovaného objektu zadejte hodnotu otočení jednotlivého objektu do pole Úhel (ve stupních). Pokud například zadáte 10, bude první duplikovaný objekt otočen o 10 stupňů relativně k originálnímu objektu; druhý duplikát bude otočen o 20 stupňů relativně k originálnímu objektu a tak dále. Otočení probíhá proti směru chodu hodinových ručiček relativně k originálnímu objektu.
- Chcete-li určit tloušťku posledního duplikovaného rámu (u obrázkového nebo textového rámečku) nebo poslední duplikované linky (u textové cesty nebo linky), zadejte hodnotu v bodech do pole Šířka konc. rámu/linky nebo Šířka konc. linky.
- Při duplikování rámečku nebo linky zadejte hodnotu od 0% do 100% do pole Sytost konc. rámečku nebo Sytost konc. linky pro určení sytosti barvy pozadí v posledním duplikovaném rámečku nebo sytost barvy linky poslední duplikované textové cesty nebo linky.
- Při duplikování rámečku, který má prolnuté pozadí, je povoleno pole Sytost konc. rámečku 2.
 Zadáním hodnoty v rozsahu 0% až 100% do pole Sytost konc. rámečku 2 určete sytost druhé barvy prolnutého pozadí v posledním duplikovaném rámečku.
- Chcete-li určit měřítko posledního duplikovaného obrázkového rámečku, textového rámečku, textové cesty nebo linky, zadejte hodnotu v rozsahu 1% až 1000% do pole Měřítko konc. objektu nebo Měřítko konc. linky.
- Chcete-li duplikovaný rámeček zkosit, zadejte hodnotu v rozsahu 75° až –75° do pole Zkosení konc.
 objektu a určete zkosení nebo náklon posledního duplikovaného rámečku.
- Chcete-li změnit obsah obrázkového rámečku, textového rámečku nebo textové cesty, aby se obsah vešel do velikosti upravené změnou měřítka, označte Měnit měřítko obsahu.
- Chcete-li určit bod, kolem kterého se bude provádět otáčení nebo změna měřítka objektu, vyberte možnost v rozevírací nabídce Vztažný bod transformace. Upozorňujeme, že Zvolený bod je v rozevírací nabídce Vztažný bod transformace nabízen jen v případě, že je zvolen bod na Bézierově objektu.
- 2 Klepněte na OK.

Doplněk Table Import (Import tabulky)

Doplněk Table Import můžete použít pro vytvoření tabulky v programu QuarkXPress ze zdrojového souboru Microsoft Excel a můžete rovněž aktualizovat data tabulky v programu QuarkXPress, pokud se soubor Excel změní. Tento doplněk můžete použít rovněž pro import a aktualizaci grafů a obrázků ze souboru Microsoft Excel.

Je-li doplněk Table Import aktivní nebo načtený, zobrazí se v rozhraní programu QuarkXPress tyto položky:

- Do dialogu Vlastnosti tabulky je přidáno zaškrtávací políčko Propojit na externí data.
- Do dialogu Použití je přidána karta Tabulky.

Do dialogu Importovat obrázek je vložena karta Vložit graf. Zobrazí se v ní všechny grafy umístěné v sešitu.

Type Tricks

Doplněk Type Tricks přidává následující typografické pomůcky: Vytvořit zlomek, Vytvořit cenu, Mezislovní prostrkání, Kontrola řádku a Vlastní podtržení.

Vytvoření zlomku

Příkaz **Vytvořit zlomek** (**Styl** > $\check{\mathbf{K}}$ ez) umožňuje automaticky formátovat zlomky. Tento příkaz bude aktivní, pokud je zvolen zlomek nebo pokud je kurzor umístěn za znak (a je s ním na stejném řádku), který vytváří zlomek. Příklady zlomků, které je možné formátovat, jsou: 11/42, 131/416 a 11/4x.

Chcete-li konvertovat znaky na zlomek, označte znaky a zvolte Styl > Řez > Vytvořit zlomek.

Znaky ve zlomku jsou zkonvertovány pomocí hodnoty pohybu účaří a formátování specifikovaného na kartě Zlomek/cena dialogu Předvolby (QuarkXPress/Upravit > Předvolby > Aplikace > Zlomek/cena).

Vytvoření ceny

Příkaz **Vytvořit cenu** (**Styl** > **Řez**) umožňuje automaticky formátovat ceny. Tento příkaz je dostupný, pokud je označen text, který je možné naformátovat jako cenu (například \$1.49, £20.00 nebo a.bc), nebo pokud kurzor přiléhá k libovolnému znaku a je na stejném řádku. Cena musí obsahovat desetinnou čárku, která je vyznačena tečkou nebo čárkou. Znaky před a za desetinnou čárkou mohou být pouze číslice nebo písmena.

Chcete-li zkonvertovat znaky na cenu, vyberte znaky, které chcete formátovat, a zvolte **Styl > Řez > Vytvořit cenu**.

Pokud použijete funkci **Vytvořit cenu**, QuarkXPress automaticky aplikuje na znaky za desetinnou čárkou řez horní index.

Vzhled konvertovaných zlomků a cen je určen hodnotami a volbami zadanými do karty Zlomek/cena dialogu Předvolby (QuarkXPress /Upravit > Předvolby > Aplikace > Zlomek/cena).

Mezislovní prostrkání

Funkce Mezislovní prostrkání umožňuje prostrkat pouze mezery mezi slovy. (Hodnoty prostrkání jsou normálně používány mezi znaky i mezi slovy.) K této funkci je přístup pouze prostřednictvím klávesových příkazů.

Hodnota prostrkání	Příkaz
Zvětšení mezery o 0,05 em	Command+Control+Shift+]
Zvětšení mezery o 0,005 em	Command+Control+Option+Shift+]
Zmenšení mezery o 0,05 em	Command+Control+Shift+[
Zmenšení mezery o .005 em	Command+Control+Option+Shift+[

Mac OS

Windows

Hodnota prostrkání	Příkaz
Zvětšení mezery o .05 em	Control+Shift+@
Zvětšení mezery o 0,005 em	Control+Alt+Shift+@
Zmenšení mezery o 0,05 em	Control+Shift+!
Zmenšení mezery o .005 em	Control+Alt+Shift+!

Princip mezislovního prostrkání spočívá v aplikování manuálního vyrovnání za každou zvolenou mezeru. Chcete-li odebrat Mezislovní prostrkání, zvolte text a vyberte Služby > Odstranit manuální vyrovnání.

Kontrola řádku

Pomocí funkce Kontrola řádku můžete vyhledat vdovy, sirotky, nesprávně zarovnané řádky, řádky končící dělítkem a situace, kdy došlo k přetečení. Funkce Kontrola řádku (Služby > Kontrola řádku) prochází dokument a zvýrazňuje sporné řádky.

Chcete-li určit, co má funkce Kontrola řádku hledat, otevřete dialog **Kritéria hledání (Služby** > **Kontrola řádku** > **Kritéria hledání**) a označte kategorie nežádoucí typografie, kterou chcete vyhledat.

Pro prohledání celého dokumentu umístěte kurzor kamkoli do textu a zvolte **Služby > Kontrola** řádku > První řádek. Pro prohledání dokumentu od kurzoru do konce dokumentu umístěte kurzor na místo, odkud chcete začít hledat, a zvolte **Služby > Kontrola řádku > Další řádek** nebo stiskněte Command+; / Ctrl+;. Pro pokračování v hledání stiskněte Command+; / Ctrl+;.

Vlastní podtržení

Funkce Vlastní podtržení umožňuje přizpůsobit barvu, sytost, šířku a odsazení podtržení. Funkce Vlastní podtržení se chová jako řez podtržení, ale lze ji lépe přizpůsobit pomocí vlastností podtržení.

Styly Vlastní podtržení pracují podobně jako předlohy stylu. Pro vytvoření, upravení nebo odstranění stylu podtržení zvolte **Upravit > Styly podtržení**. Chcete-li aplikovat styl podtržení, vyberte jeho název v podnabídce **Styl > Styly podtržení**.

Pro aplikování vlastního podtržení označte text, který chcete podtrhnout, a vyberte **Styl > Styly podtržení > Vlastní**. V dialogu **Vlastnosti podtržení** můžete určit barvu, sytost, šířku a odsazení podtržení.

Pro odstranění vlastního podtržení vyberte text a zvolte Styl > Řez > Odstranit vlastní podtržení.

Word 6-2000 Filter

Doplněk Word 6-2000 Filter umožňuje importovat dokumenty z, nebo exportovat dokumenty do formátu aplikace Word 97/98/2000 (Word 8), Word 2003 a Word 2007 (.docx). Můžete rovněž importovat dokumenty z dokumentů aplikace Microsoft Word 6.0/95 (Word 6 a Word 7).

Abyste předešli problémům, zrušte v aplikaci Microsoft Word označení pole Povolit rychlé ukládání (na kartě Uložit dialogu Možnosti) nebo použijte příkaz Uložit jako pro vytvoření kopie souboru dokumentu Word, který chcete importovat.

WordPerfect Filter

WordPerfect Filter umožňuje importovat dokumenty ve formátech WordPerfect 3.0 a 3.1 (Mac OS) a WordPerfect 5.x a 6.x (Windows). WordPerfect Filter rovněž umožňuje ukládat text ve formátu WordPerfect 6.0.

WordPerfect 3.1 pro Mac OS dokáže číst dokumenty WordPerfect 6.0 pro Windows, takže není k dispozici možnost exportu do formátu WordPerfect 3.1 pro Mac OS.

Doplněk XSLT Export

Doplněk XSLT Export můžete použít pro generování souboru XSL (Extensible Stylesheet Language) obsahujícího XSL transformace z obsahu sestavy pro web. Poté můžete použít XSLT procesor pro aplikování výsledku XSL transformací na XML soubor a vytvořit HTML soubor kompatibilní s XHTML–1.1.

Další doplňky

V tomto tématu jsou uvedeny další doplňky, které se nainstalují s programem QuarkXPress.

- Composition Zones: Povoluje funkci Composition Zones (viz "Práce s Composition Zones").
- Compressed Image Import: Umožňuje importovat TIFF soubory komprimované algoritmem LZW.
- Design Grid: Povoluje funkci Design Grid (viz "Sítě návrhu").
- EA Text: Umožňuje programu QuarkXPress otevřít projekty, které používají Východoasijské typografické funkce, například text rubi, seskupené znaky, Východoasijské zarovnání znaků, zdůraznění a počitadlo Východoasijských znaků.
- Edit Original: Umožňuje otevřít obrázky ve výchozí aplikaci a aktualizovat upravené obrázky pomocí příkazů Upravit originál a Aktualizovat pro obrázkové rámečky a obrázkové buňky. Je-li načten doplněk Edit Original, můžete zobrazit dialog Upravit originál zvolením nástroje Obrázkový obsah
 a poklepáním na obrázkový rámeček obsahující importovaný obrázek.
- Error Reporting: Umožňuje programu QuarkXPress odeslat report, pokud se aplikace neočekávaně ukončí.
- GlyphPalette: Povoluje používání palety Piktogramy (viz "Práce s paletou Piktogramy").
- HyphDieckmann (*pouze Mac OS*): Povoluje a doporučuje zdroje Dieckmannova dělení ve složce "Zdroje".
- Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3 (pouze Mac OS): Povoluje zdroje Circle Noetics.
- ImageMap: Povoluje funkci obrazová mapa v sestavách pro web (viz "Obrazové mapy").
- Index: Povoluje funkci Rejstřík (viz "Práce s rejstříky").
- · Interactive Designer: Povoluje používat funkci Interaktivní sestavy (viz "Interaktivní sestavy").
- Jabberwocky: Generuje náhodný text. Chcete-li vytvořit náhodný text, vyberte textový rámeček nástrojem Textový obsah I a poté zvolte Služby > Jabber.
- Kern-Track: Povoluje uživatelské nastavení sad tabulky vyrovnání a tabulky prostrkání (viz "Automatické vyrovnání" a "Upravení tabulek prostrkání").

- Mojigumi: Umožňuje funkci Mojigumi pro Východoasijské projekty.
- PNG Filter: Umožňuje importovat obrázky ve formátu PNG (Portable Network Graphics).
- PSD Import: Povoluje funkci PSD Import (viz "Práce s obrázky PSD").
- QuarkVista: Umožňuje funkci obrázkových efektů (viz "Použití obrázkových efektů").
- RTF Filter: Umožňuje importovat a exportovat text ve formátu RTF (Rich Text Format).
- Special Line Break: Umožňuje funkci Space between CJK & R ve východoasijských projektech (viz "*Předvolby* — *Sestava* — *Typografické*")
- SWF Filter: Umožňuje importovat obrázky ve formátu SWF.
- SWF Toolkit: Povoluje funkci importu a exportu pro interaktivní sestavy a sestavy pro web.
- XML Import: Umožňuje importovat a automaticky formátovat obsah XML. Další informace najdete v *Průvodci XML Importem*.

Předvolby

Předvolby vám umožňují řídit chování programu QuarkXPress.

Seznámení s předvolbami

Příkaz **Předvolby** (**QuarkXPress/Upravit** > **Předvolby**) otevře dialog **Předvolby**. Dialog **Předvolby** obsahuje několik sekcí, které umožňují specifikovat výchozí nastavení pro různé funkce aplikace. Pro zobrazení sekce klepněte na její název v seznamu vlevo. K dispozici jsou tři typy předvoleb:

- Předvolby aplikace se použijí na aplikaci a ovlivní způsob práce se všemi projekty.
- Předvolby projektu ovlivní všechny sestavy v aktivním projektu. Pokud však změníte předvolby projektu, aniž by byl otevřen nějaký projekt, stanou se nové předvolby výchozím nastavením pro všechny nové projekty.
- Předvolby sestavy ovlivní pouze aktivní sestavu. Pokud však změníte předvolby sestavy, aniž by byl otevřen nějaký projekt, stanou se nové předvolby výchozím nastavením pro všechny nové sestavy.

Jsou-li načteny doplňky, zobrazí se v podnabídce Předvolby další sekce a možnosti.

Upozornění na neshodné předvolby

Upozornění **Neshodné předvolby** se zobrazí, pokud otevřete projekt, který byl uložen s jiným nastavením v tabulce vyrovnání, tabulce prostrkání a výjimkách dělení, než je nastavení uložené v aktuálních souborech předvoleb programu. Máte možnost použít nastavení z projektu nebo ze souborů předvoleb.

- Pokud klepnete na Použít předvolby XPressu, informace o předvolbách uložené s projektem jsou ignorovány a všechny sestavy jsou změněny podle nastavení v souborech předvoleb programu. Vzhledem k rozdílům v tabulce vyrovnání, tabulce prostrkání a výjimkách dělení může dojít k přetečení textu. Změny provedené v těchto nastaveních při aktivním projektu jsou uloženy do projektu i do souborů předvoleb programu. Výhoda funkce Použít předvolby XPressu je v tom, že projekt bude založen na stejné tabulce vyrovnání, tabulce prostrkání a výjimkách dělení jako vaše ostatní projekty.
- Pokud klepnete na Zachovat nastavení dokumentu, projekt si zachová předvolby dříve nastavené pro jednotlivé sestavy. Nedojde k přetečení textu. Změny provedené v automatickém vyrovnání, prostrkání a výjimkách dělení provedené v době, kdy je aktivní projekt, budou uloženy pouze do projektu. Funkce Zachovat nastavení dokumentu je užitečná, pokud chcete otevřít a tisknout sestavu bez nebezpečí přetečení textu.

Změny v předvolbách programu QuarkXPress

Změny v předvolbách programu QuarkXPress jsou zohledněny těmito způsoby:

- Pokud provedete změny v předvolbách aplikace v dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) při otevřených projektech nebo bez otevřených projektů, změny jsou uloženy do souborů předvoleb a okamžitě ovlivní všechny aktuálně i následně otevřené projekty.
- Provedete-li změnu v nastavení Správce doplňků (nabídka Služby) při otevřených projektech nebo bez otevřených projektů, změny jsou uloženy do souborů předvoleb a ovlivní všechny projekty po opakovaném spuštění aplikace QuarkXPress.
- Provedete-li změnu v nastavení Správce PPD (nabídka Služby) při otevřených projektech nebo bez otevřených projektů, změny jsou uloženy do souborů předvoleb a okamžitě ovlivní všechny aktuálně i následně otevřené projekty.
- Pokud provedete změny v předvolbách sestavy v dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) při otevřeném projektu, změny se uloží pouze s aktivním projektem.
- Pokud při otevřeném projektu vyberte jiný pomocný slovník, změny jsou uloženy pouze s aktivním projektem.
- Pokud provedete změny v tabulce vyrovnání, tabulce prostrkání a výjimkách dělení v novém projektu, tyto změny jsou uloženy s aktivním projektem a do souborů předvoleb.

Zobrazí-li se po otevření projektu upozornění **Neshodné předvolby** a klepnete na **Použít předvolby XPressu**, změny provedené v tabulce vyrovnání, tabulce prostrkání a výjimkách dělení budou uloženy do projektu i do souborů předvoleb.

Co je uloženo v souborech předvoleb

Následuje obsah souborů předvoleb. Seznam je rozdělen do tří skupin podle toho, jak jsou uloženy různé předvolby.

Skupina A

Skupina A obsahuje následující informace:

- Tabulky vyrovnání (Služby > Upravit vyrovnání)
- Tabulky prostrkání (Služby > Upravit prostrkání)
- Výjimky dělení (Služby > Výjimky dělení)

Veškeré změny provedené v nastavení Skupiny A, pokud není otevřen žádný projekt, jsou uloženy do souborů předvoleb a jsou použity pro všechny následně vytvořené projekty.

Zobrazí-li se po otevření projektu **Neshodné předvolby** a klepnete na **Použít předvolby XPressu**, následné změny provedené v nastavení Skupiny A jsou uloženy do projektu i do souborů předvoleb. (Původní nastavení Skupiny A projektu jsou po klepnutí na **Použít předvolby XPressu** znehodnocena.)

Zobrazí-li se po otevření projektu **Neshodné předvolby** a klepnete na **Zachovat nastavení dokumentu**, následné změny provedené v nastavení Skupiny A jsou uloženy pouze do projektu.

Skupina B

Skupina B obsahuje následující informace:

PŘEDVOLBY

- Výchozí předlohy stylů, barev, linek a rámů, seznamy a specifikace D+V (nabídka Upravit)
- Nastavení v sekcích Projekt dialogu Předvolby (QuarkXPress/Upravit > Předvolby)
- Informace o cestě k výchozímu pomocnému slovníku (Služby > Pomocný slovník)

Veškeré změny provedené v nastavení Skupiny B, pokud není otevřen žádný projekt, jsou uloženy do souborů předvoleb a jsou použity pro všechny následně vytvořené projekty. Veškeré změny provedené v nastavení Skupiny B při otevřeném projektu jsou uloženy pouze s tímto projektem.

Skupina C

Skupina C obsahuje následující informace:

- Výstupní styly (Upravit > Výstupní styly).
- Nastavení v dialogu Správce doplňků a Správce PPD (nabídka Služby)
- Nastavení v sekcích Aplikace dialogu Předvolby (QuarkXPress/Upravit > Předvolby)

Veškeré změny provedené v nastavení Skupiny C jsou vždy ukládány do předvoleb, bez ohledu na to, zda je či není otevřen projekt.

Předvolby aplikace

Ovládací prvky v sekcích **Aplikace** dialogu **Předvolby** (**QuarkXPress/Upravit > Předvolby**) ovlivní způsob funkce programu QuarkXPress ve všech projektech, včetně toho, jak jsou projekty zobrazeny a uloženy. Tato nastavení jsou uložena s aplikací a nikdy nejsou ukládána s projekty.

Předvolby — Aplikace — Zobrazení

Sekci **Zobrazení** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) použijte pro určení vzhledu pracovní plochy a dalších prvků na obrazovce pro všechny projekty.

Oblast Pracovní plocha obsahuje následující nastavení:

- V poli Šíře pracovní plochy určete šířku pracovní plochy po obou stranách stránky nebo archu u
 sestav pro tisk. Šířka pracovní plochy se určuje procentem šířky sestavy.
- · Ovládací prvek Barva určuje barvu pracovní plochy.
- Chcete-li zobrazit pracovní plochu aktivního archu v jiné barvě, označte Změnit barvu pracovní plochy pro označení aktivního archu a vyberte požadovanou barvu v nastavení Barva.

Oblast Zobrazení obsahuje následující nastavení:

- Označením Úpravy v neprůhledném textovém rámečku nastavíte textové rámečky při jejich úpravách dočasně na neprůhledné.
- V rozevírací nabídce **Barevný TIFF** určete barevnou hloubku náhledu barevných TIFF na obrazovce, pokud jsou importovány.
- V rozevírací nabídce Šedý TIFF určete rozlišení náhledu TIFF v odstínech šedé na obrazovce, pokud jsou importovány.
- Pouze Windows: V poli Hodnota DPI displeje nastavte hodnotu pro svůj monitor, aby se na něm co nejlépe zobrazil váš dokument.
V rozevírací nabídce Profil obrazovky vyberte profil odpovídající vašemu monitoru nebo zvolte Automaticky. Profily mohou být uloženy do složky "Profily" složky aplikace QuarkXPress. Více informací o předvolbách správy barev, viz "*Předvolby — Sestava — Správce barev*".

Předvolby — Aplikace — Vložit nastavení

V sekci Vložit nastavení dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) přizpůsobte posouvání a další akce probíhající průběžně.

- V oblasti Posouvání specifikujte, jak rychle můžete posouvat mezi sestavami a jak jsou sestavy aktualizovány na obrazovce. Označte Souběžné pro aktualizaci zobrazení sestavy při přetahování posuvníků v okně sestavy. Pro zapnutí a vypnutí funkce Souběžné posouvání při posouvání stiskněte klávesu Option / Alt.
- Rozevírací nabídku Formát a možnost Typografické použijte pro zvolení stylu převedených a vkládaných uvozovek. Chcete-li specifikovat výchozí znaky, které budou použity možností Typografické a Převod uvozovek v dialogu Import (Soubor > Import), vyberte možnost v rozevírací nabídce Uvozovky. Možnost Typografické použijte pro vynucené automatické nahrazování značek pro stopy a palce (' a ") zvolenými uvozovkami.
- Dělení a čárky jsou výchozí oddělovače pro indikování následujících a nenásledujících rozsahů v
 poli Stránky dialogu Tisk u sestav pro tisk. Pokud specifikujete čárky nebo pomlčky jako součást
 čísel stránek v dialogu Oddíl (nabídka Stránka), musíte zde změnit výchozí oddělovače. Pokud
 jsou například čísla stránek "A–1, A–2", pak nemůžete specifikovat rozsahy v poli Stránky pomocí
 pomlček. Chcete-li upravit oddělovače, zadejte nové znaky do polí Souvislé a Nesouvislé.
- Pouze Mac OS: Oblast Stisk klávesy aktivuje použijte pro nastavení, co způsobí stisk klávesy Control. Klepnutí na Lupa způsobí, že klávesa Control dočasně aktivuje nástroj Lupa P. Klepnutí na Kontextová nabídka způsobí, že klávesa Control aktivuje kontextovou nabídku. (Control+Shift provede některou nezvolenou funkci.)
- Pole Zpozdit před přetažením živého překreslení použijte pro nastavení prodlevy pro živé
 překreslení mezi klepnutím a přetažením. Živé překreslení ukazuje veškeré změny obtékání způsobené
 pohybem objektu v reálném čase. Je-li tato možnost označena, můžete aktivovat živé překreslení
 stisknutím tlačítka myši, dokud úchyty pro změnu velikosti nezmizí, a poté přetáhnout objekt.
- Označte Přetahování textu pro vyjmutí, zkopírování a vložení textu do článku myší, místo využití nabídky nebo klávesových příkazů. V Mac OS můžete dočasně zapnout tuto funkci podržením kláves Control+Command před zahájením přetahování. Pro vyjmutí a vložení vyberte text a poté jej přetáhněte na nové místo. Pro zkopírování a vložení vyberte text; poté držte stisknutou klávesu Shift a přetáhněte text na nové místo.
- Označte Názvy tlačítek pro zobrazování názvů ikon nástrojů nebo palet, pokud nad ně umístíte ukazatel myši.
- Označením Zachovat vlastnosti rámečku obrázku nastavíte, že si obrázkový rámeček bude "pamatovat" nastavenou výchozí velikost a další atributy, pokud do rámečku importujete nový obrázek.

Předvolby — Aplikace — Náhradní písmo

V sekci **Náhradní písmo** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) nastavte, k jaké akci dojde v případě otevření projektu obsahujícího chybějící písma.

PŘEDVOLBY

Označením **Náhradní písmo** aktivujte funkci Náhradí písmo. Je-li tato funkce aktivní: pokud aplikace zjistí znak, který není schopná zobrazit v aktuálním písmu, pokusí se najít písmo, které daný znak zobrazí.

Pokud aplikace po otevření projektu zjistí chybějící písmo, použije předvolby z této sekce pro určení náhradních písem.

Pokud přidáte znaky do existujícího projektu a písmo tyto znaky nepodporuje, aplikace prohledá systémová písma, zda některé z nich dokáže znaky zobrazit.

Označte **Hledat**, aby aplikace vyhledala vhodné písmo, které bude použito v aktivním článku. Pro omezení hledání na konkrétní rozsah označte **Poslední** a poté zadejte číslo do pole **Odstavce**. Pro rozšíření hledání na celý text, ve kterém chybí písmo, označte **Aktivní tok textu**.

Pro určení, která náhradní písma mají být použita v případě, že nelze najít jiné písmo (i s ohledem na nastavení funkce **Hledat**), vyberte možnost ve sloupci **Písmo** pro každý skript/jazyk uvedený ve sloupci **Skript/Jazyk**.

Pro určení písma, které bude použité pro popis sestavy při tisku sestavy se zapnutými pasovacími značkami, vyberte možnost v rozevírací nabídce **Písmo dovětku**.

Předvolby — Aplikace — Odvolat

V sekci Odvolat dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) nastavte možnosti Vícenásobného odvolání.

- V rozevírací nabídce Klávesa Znovu určete, který klávesový příkaz vyvolá příkaz Znovu.
- Do pole Maximum pamatovaných akcí určete počet akcí, které můžete uložit do historie kroků pro odvolání. Do historie je možné uložit až 30 akcí; výchozí nastavení je 20.

Předvolby — Aplikace — Otevřít a uložit

V sekci **Otevřít a uložit** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) určete, jak aplikace ukládá a provádí zálohování.

- Označením Automaticky ukládat ochráníte svou práci v případě systémové chyby nebo výpadku elektřiny. Je-li tato možnost označena, aplikace automaticky ve specifikovaném intervalu ukládá změny do dočasného souboru ve složce projektu. Do pole Každou minutu zadejte interval (v minutách). Minimální interval ukládání můžete nastavit 0,25 minuty. Je-li označena možnost Automaticky ukládat, je výchozí nastavení Každých 5 minut. Aplikace nepřepisuje originální soubor, dokud jej manuálně neuložíte (Soubor > Uložit). Otevřete-li projekt po poruše systému, aplikace zobrazí upozornění s oznámením, že projekt bude obnoven z poslední automaticky uložené verze.
- Označte Automaticky zálohovat a zadejte hodnotu do pole Počet verzí, abyste zachovali až 100 verzí projektu. Po každém manuálním uložení (Soubor > Uložit) aplikace zkopíruje předchozí manuálně uloženou verzi do vámi nastavené složky v oblasti Kam. Ve výchozím nastavení není možnost Automaticky zálohovat označena. Klepnutím na Složka Projektu uložíte verze do stejné složky s projektem. Chcete-li vybrat jinou složku pro ukládání verzí, klepněte na Do jiné složky a poté klepněte na Prohlížet. Při každém zálohování je k názvu souboru přidáno po sobě jdoucí číslování. Po vytvoření poslední verze (například 5 z 5) bude nejstarší verze ze složky odstraněna. Pro načtení zálohy z cílové složky jednoduše otevřete soubor verze.

- Označte Uložit polohu sestavy, chcete-li, aby si aplikace automaticky pamatovala velikost, polohu a proporce okna projektu.
- Pod **Podpora ne-Unicode znaků** vyberte možnost v rozevírací nabídce **Kódování** a určete, jak má aplikace zobrazit znaky v ne-Unicode textech.

Předvolby — Aplikace — Správce doplňků

V sekci **Správce doplňků** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) nastavte možnosti pro dialog **Správce doplňků**.

Předvolby — Aplikace — Sdílení

V sekci **Sdílení** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) nastavte výchozí možnosti pro sdílení nového obsahu. Informace o významu těchto možností, viz "*Sdílení a synchronizování obsahu*".

Chcete-li při přidání více položek do oblasti pro sdílený obsah vždy použít možnosti specifikované v této sekci, označte **Nezobrazovat dialog při sdílení více objektů**.

Předvolby — Aplikace — Písma

V sekci Písma dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) nastavte následující předvolby.

V sekci **Náhledy písma** označte **Ukázat v menu písmo** pro zobrazení názvu písma v odpovídajícím písmu.

V oblasti Mapování písem:

- Pro potlačení zobrazení dialogu Chybějící písma označte možnost Nezobrazovat dialog "chybějící písma". Přepínače pod tímto zaškrtávacím políčkem určují, co se stane, pokud otevřete projekt obsahující chybějící písmo, pro které nebyla definována náhrada.
- Pro nastavení výchozího náhradního písma označte Použít výchozí náhradní písmo a v rozevírací nabídce Výchozí náhradní písmo vyberte náhradní písmo.
- Chcete-li určit výchozí náhradní písma, označte Použít výchozí náhradní písmo a vyberte možnosti v rozevíracích nabídkách Západní jazyky a Východoasijské.

Předvolby — Aplikace — Seznam souborů

Sekci Seznam souborů dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) použijte pro přizpůsobení zobrazení posledních otevřených nebo uložených souborů v nabídce Soubor:

- V poli Počet naposledy otevřených souborů k zobrazení určete počet naposledy otevřených a uložených souborů, které se mají zobrazit.
- V oblasti Umístění seznamu souborů vyberte, ve které nabídce se zobrazí seznam naposledy otevřených souborů.
- Označením Názvy abecedně se seznam zobrazí abecedně seřazený.
- Označením Zobrazit celou cestu se zobrazí umístění souborů.

Předvolby — Aplikace — Výchozí cesta

V sekci Výchozí cesta dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) definujte výchozí úložiště v souborovém systému nebo v síti pro příkazy Otevřít, Uložit/Uložit jako a Import.

Předvolby — Aplikace — EPS

V sekci EPS dialogu Předvolby (QuarkXPress/Upravit) nastavte možnosti týkající se importovaných obrázků EPS.

- Chcete-li určit, zda by měl QuarkXPress generovat náhled souboru EPS nebo použít náhled (pokud existuje) vsazený do souboru, vyberte možnost v rozevírací nabídce Náhled. Možnost specifikovaná v této sekci je použita jen v případě, že byl vytvořen náhled EPS. Změníte-li předvolbu, budete muset soubor EPS znovu importovat.
- Pouze Mac OS: Chcete-li zvětšit virtuální paměť dostupnou pro renderování velkých souborů EPS v průběhu ukládání Stránky do EPS, zvětšete hodnotu v poli Virtuální paměť.

Předvolby — Aplikace — Náhled v plném rozlišení

Sekci Náhled v plném rozlišení dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) použijte pro upravení způsobu funkce doplňku Full Res Preview.

Pro nastavení vyrovnávací paměti pro náhledy obrázků ve vysokém rozlišení klepněte na Složka předvoleb aplikace nebo na Do jiné složky a vyberte jinou složku. Chcete-li vybrat maximální velikost složky vyrovnávací paměti pro náhledy obrázků, zadejte hodnotu do pole Maximální velikost složky vyrovnávací paměti.

V oblasti Zakázat náhledy v plném rozlišení pro:

- Je-li zvoleno Všechny náhledy v plném rozlišení, všechny obrázky v projektu, které jsou nastaveny pro zobrazení v plném rozlišení, se zobrazí v plném rozlišení.
- Je-li zvoleno Vybrané náhledy v plném rozlišení, zobrazí se obrázky v plném rozlišení jen v případě, že jsou pro to zvoleny.

Doplněk Full Resolution Preview můžete vypnout, pokud nastanou problémy s výkonem a máte dojem, že jsou způsobeny tímto doplňkem. Doplněk Full Resolution Preview při otevřeném projektu vypnete označením Zakázat náhledy v plném rozlišení při otevírání. Pokud byl pro obrázek povolen náhled při vysokém rozlišení, obrázek si toto nastavení ponechá; obrázek se však nezobrazují v plném rozlišení, dokud pro sestavu nepovolíte doplněk Full Resolution Preview zvolením Zobrazení > Náhledy v plném rozlišení. Není-li možnost Zakázat náhledy v plném rozlišení při otevírání označena, obrázky nastavené pro zobrazení v plném rozlišení se po otevření projektu zobrazí v plném rozlišení (je-li označena možnost Zobrazení > Náhledy v plném rozlišení).

Předvolby — Aplikace — Prohlížeče

V sekci **Prohlížeče** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) určete, které webové prohlížeče se použijí pro zobrazení náhledu sestav pro web a pro zobrazení HTML souborů po jejich vyexportování.

- Ve sloupci Výchozí určete prohlížeč, který bude použit, pokud neurčíte konkrétní prohlížeč pro náhledy. Toto je rovněž prohlížeč, který je použit po označení Spustit prohlížeč v dialogu Exportovat HTML (Soubor > Export > HTML). Klepnutím do sloupce Výchozí vložte značku vedle výchozího prohlížeče.
- Ve sloupci Prohlížeč je zobrazen seznam webových prohlížečů dostupných v programu QuarkXPress.
- Sloupec Zobrazovaný název označuje, jak je název prohlížeče zobrazen v programu QuarkXPress.

Předvolby — Aplikace — Rejstřík

Sekce **Rejstřík** umožňuje přizpůsobit barvu značek rejstříků a oddělovací znaky pro vytváření rejstříků.

Chcete-li změnit barvu značek rejstříku, klepněte na tlačítko Barva odkazu.

Nastavení Oddělovací znaky použijte pro určení, jak jsou oddělovány položky rejstříku:

- Do pole Za položkou specifikujte interpunkci, která bezprostředně následuje za každou položkou rejstříku.
- Do pole **Mezi čísly stránek** zadejte znaky, které určují slova nebo interpunkci oddělující seznam čísel stránek v rejstříku.
- Do pole V rozsahu stránek zadejte znaky, které určují slova nebo interpunkci oddělující rozsahy stránek v rejstříku.
- Do pole Před kříž. odkazem zadejte znaky, které určují slova nebo interpunkci před křížovým odkazem (většinou tečka, středník nebo mezera).
- V rozevírací nabídce Styl kříž. odkazu vyberte textovou předlohu stylu, která se použije na křížové odkazy. Tato předloha stylu je použita pouze na "Viz", "Viz také" a "Viz zde", ne na položku nebo odkaz.
- Do pole Mezi položkami zadejte znaky specifikující slova nebo oddělovací znaky, které jsou vkládány mezi položky ve vloženém rejstříku nebo na konec odstavce v úplném rejstříku.

Předvolby — Aplikace — Job Jackets

Sekci **Job Jacket** v dialogovém okně **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) použijte k určení předvoleb pro automatické vyhodnocení sestavy a pro určení výchozího úložiště souborů Job Jackets.

Položky v sekci **Vyhodnocení sestavy** použijte pro určení, kdy má QuarkXPress automaticky spustit příkaz **Soubor > Vyhodnotit sestavu**. Například označením **Při výstupu** můžete zajistit, že se sestava vyhodnotí vždy před odesláním na výstup. Možnosti jsou:

- Při otevření
- Při uložení
- Při výstupu
- Při zavření

Položky v oblasti **Umístění** použijte pro určení výchozího úložiště souborů Job Jackets. Pro uložení souborů Job Jackets do výchozího úložiště klepněte na **Použít výchozí cestu pro sdílené Jackets**. Výchozí umístění je složka "Dokumenty" v Mac OS a složka "Dokumenty" ve Windows.

Předvolby — Aplikace — PDF

V sekci **PDF** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) nastavte předvolby pro export PDF.

Možnosti v oblasti Pracovní postup PDF použijte pro určení způsobu destilace PDF souborů:

- Klepnutím na Přímo do PDF necháte PDF soubor destilovat programem QuarkXPress.
- Klepnutím na Uložit do PS souboru pro pozdější zpracování vyexportujete PostScriptový soubor s PDF značkami. Pomocí této volby můžete vygenerovat PDF soubor později pomocí aplikace třetí

PŘEDVOLBY

strany. Označíte-li tuto možnost, můžete označit rovněž **Použít sledovanou složku** a určit adresář, do kterého budou ukládány PostScriptové soubory (pro předpokládané automatické zpracování nástrojem pro destilování PDF). Neoznačíte-li **Použít sledovanou složku**, budete vyzváni k zadání úložiště PostScriptového souboru.

Pouze Mac OS: Chcete-li zvětšit virtuální paměť dostupnou pro renderování velkých souborů PDF v průběhu exportu PDF, zvětšete hodnotu v poli **Virtuální paměť**.

V rozevírací nabídce Výchozí jméno vyberte výchozí název pro exportované soubory PDF.

Označte **Chybový protokol** pro vytváření protokolu chyb (nastanou-li) v průběhu vytváření souborů PDF. Je-li označena tato možnost, můžete označit **Použít složku protokolů** a určit složku pro uložení souboru protokolu. Není-li možnost **Použít složku protokolů** označena, soubor protokolu bude vytvořen do stejného adresáře jako exportovaný soubor PDF.

Předvolby — Aplikace — PSD Import

Když importujete obrázek PSD, PSD Import vytvoří náhled na základě vašeho aktuálního nastavení v sekci **Zobrazení** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**). Pro urychlení zobrazení obrázků Adobe Photoshop používá doplněk PSD Import vyrovnávací paměť. Chcete-li nastavit použití paměti a rychlost překreslování, můžete optimalizovat prostředí doplňku PSD Import přes nastavení displeje a úpravy nastavení vyrovnávací paměti v sekci **PSD Import** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**).

Chcete-li vytvořit vyrovnávací paměť ve složce předvoleb, klepněte na **Složka předvoleb aplikace**. Pro vytvoření vyrovnávací paměti v jiné složce klepněte na **Do jiné složky** a vyberte jinou složku. Chcete-li nastavit velikost složky vyrovnávací paměti, zadejte hodnotu do pole **Maximální velikost složky vyrovnávací paměti**.

Pokud nejsou náhledy zobrazeny správně, můžete chtít vymazat vyrovnávací paměť doplňku PSD Import. Proveďte to klepnutím na **Vyprázdnit vyrovnávací paměť**.

Předvolby — Aplikace — Zástupné texty

V sekci **Zástupné texty** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) nastavte předvolby zobrazení zástupných textů.

- Tlačítko Barva v oblasti Zástupný text použijte pro určení barvy zástupných textů v sestavě. V rozevírací nabídce Sytost vyberte sytost barvy v procentech.
- Tlačítko Barva v oblasti Zástupný text TextNode použijte pro určení barvy zástupných textů TextNode v sestavě. V rozevírací nabídce Sytost vyberte sytost barvy v procentech.

Předvolby — Aplikace — Kontrola pravopisu

V sekci Kontrola pravopisu dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) nastavte možnosti kontroly pravopisu.

V oblasti Výjimky kontroly pravopisu:

- Aby byla z kontroly vyloučena slova, která obsahují číslice, označte Ignorovat slova s číslicemi.
- Pro vyloučení e-mailových adres a URL adres z kontroly pravopisu označte Nekontrolovat e-mailové a URL adresy.

- Pro vyloučení kontroly slov s velkými písmeny a mezerami u slov v německých jazycích Němčina, Němčina (Švýcarsko), Němčina (Reformovaná) a Němčina (Švýcarsko - reformovaná) — označte při kontrole pravopisu Ignorovat velká písmena pro německé jazyky.
- Pro vyloučení kontroly slov s velkými písmeny a mezerami u slov v ne-německých jazycích, označte při kontrole pravopisu Ignorovat velká písmena pro ne-německé jazyky.

V oblasti **Reformované jazyky** označte **Použít reformovanou němčinu 2006**, aby byla při kontrole pravopisu německého textu použita pravidla pro reformovanou němčinu.

Předvolby — Aplikace — Zlomek/cena

V sekci **Zlomek/cena** dialogu **Předvolby** (**QuarkXPress/Upravit**) nastavte možnosti týkající se automatického formátování zlomků a cen.

- V oblasti Čitatel nastavte pole Posuv pro umístění čitatele relativně k síti účaří; pole Svisle pro určení výšky čitatele v procentu velikosti písma; pole Rovně pro určení šířky čitatele v procentu normální šířky písma; a pole Vyrovnat pro nastavení mezery mezi znaky a zlomkovou čarou.
- V oblasti Jmenovatel nastavte pole Posuv pro umístění jmenovatele relativně k síti účaří; pole Svisle
 pro určení výšky jmenovatele v procentu velikosti písma; pole Rovně pro určení šířky jmenovatele
 v procentu normální šířky písma; a pole Vyrovnat pro nastavení mezery mezi znaky a zlomkovou
 čarou.
- V oblasti Zlomková čára nastavte pole Posuv pro umístění zlomkové čáry relativně k síti účaří; pole Svisle pro určení výšky zlomkové čáry v procentu velikosti písma; pole Rovně pro určení šířky zlomkové čáry v procentu normální šířky písma; a pole Vyrovnat pro nastavení mezer mezi znaky a zlomkovou čarou. Označte Zlomková čára pro zachování velikosti písma, pokud zvolíte Styl > Řez > Vytvořit zlomek.
- V oblasti Cena možnost Podtrhnout setiny umístí podtržení pod znaky setin a Vymazat řády odstraní z ceny desetinné čárky nebo oddělovače.

Předvolby — Aplikace — Obrázkové efekty

Občas je možné zlepšit výkonnost určením složky vyrovnávací paměti na jiné jednotce nebo jednotkách, než na které je umístěn program QuarkXPress a projekt. V sekci **Obrázkové efekty** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) určete místo pro složku vyrovnávací paměti pro úpravy obrázků.

Předvolby projektu

Sekce **Projekt** v dialogu **Předvolby** (**QuarkXPress/Upravit** > **Předvolby**) ovlivní všechny sestavy v aktivním projektu. Pokud však změníte předvolby projektu, aniž by byl otevřen nějaký projekt, stanou se nové předvolby výchozím nastavením pro všechny nové projekty.

Předvolby — Projekt — Obecné

Verzi **Projekt** sekce **Obecné** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) použijte pro určení výchozího nastavení importu obrázků, režimu jedné sestavy a vyrovnání písem OpenType.

Rozevírací nabídku **Autom. import obrázků** použijte pro nastavení, zda aplikace automaticky aktualizuje obrázky, které byly upraveny až po posledním otevření sestavy.

PŘEDVOLBY

- Chcete-li povolit funkci Autom. import obrázků, zvolte Zapnuto. Když otevřete projekt, aplikace automaticky znovu naimportuje upravené obrázky.
- Chcete-li zakázat funkci Autom. import obrázků, zvolte Vypnuto.
- · Chcete-li před tím, než aplikace importuje upravené obrázky, zobrazit upozornění, zvolte Ověřit.

Zvolení **Režim jedné sestavy**, pokud není otevřen žádný projekt, automaticky označí zaškrtávací políčko **Režim jedné sestavy** v dialogu **Nový projekt**.

Označte **Použít vyrovnání OpenType** pro aktivaci výchozích hodnot vyrovnání pro písma OpenType. Je-li aktivní vyrovnání OpenType, potlačí se pro písma OpenType veškerá vyrovnání určená v dialogu **Upravit vyrovnání** (nabídka **Služby**).

Předvolby sestavy

Sekce **Sestava** v dialogu **Předvolby** (**QuarkXPress/Upravit** > **Předvolby**) ovlivní způsob práce některých funkcí programu QuarkXPress s dokumenty, včetně toho, zda budou stránky automaticky vkládány při přetečení textu nebo jak bude prováděn soutisk barev.

Předvolby – Sestava – Obecné

Položky **Sestava** sekcí **Obecné** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) použijte pro určení různých výchozích nastavení pro návrh stránky, například dosah magnetických vodítek a barvy hypertextových odkazů a vazeb.

V oblasti Zobrazení:

- Označíte-li Text šedě pod a zadáte do pole hodnotu, QuarkXPress urychlí překreslování obrazovky tím, že místo textu menšího než specifikovaná hodnota použije šedé obdélníčky. Tato funkce neovlivní tisk ani export. Použití této funkce je ovlivněno hodnotou zvětšení zobrazení.
- Označením Obrázky šedě umožníte programu QuarkXPress, aby importované obrázky zobrazoval jako šedé rámečky. Po vybrání takto zašedlého rámečku se v něm obsažený obrázek zobrazí normálně. Tato možnost není ve výchozím nastavení označena.

Oblast **Hypertextové odkazy** použijte pro zvolení barvy ikon vazeb a hypertextových odkazů. Barvy ikon vazeb jsou dostupné pro všechny sestavy, zatímco barvy hypertextových odkazů jsou dostupné pouze u sestav pro tisk a interaktivních sestav. Barvu vazby nebo hypertextového odkazu můžete vybrat u sestavy pro tisk, pokud předpokládáte její tisk do PDF.

V oblasti **Objekty z předloh** nastavte, co se stane s objekty na předlohách stránek, pokud jsou použity předlohy stránek. Nové předlohy stránek jsou aplikovány na stránky sestavy, pokud: (1) přetáhnete ikonu předlohy stránky z oblasti předloh stránek palety **Sestava** na ikonu stránky sestavy v paletě **Sestava** (**Okno > Zobrazit sestavu**); (2) odstraníte předlohu stránky, která byla použita na stránky sestavy v paletě **Sestava**; nebo (3) přidáte, odstraníte nebo přesunete liché stránky v dvoustránkové sestavě.

- Klepněte na Zachovat upravené, chcete-li po aplikování nových předloh stránek zanechat modifikované objekty předlohy na stránkách sestavy. Objekty, které jsou zachovány, již nejsou objekty předlohy.
- Klepněte na Smazat upravené, chcete-li po aplikování nových předloh stránek smazat modifikované objekty předlohy ze stránek sestavy.

V oblasti **Rámování** určete, zda jsou rámy umístěny dovnitř nebo vně textových a obrázkových rámečků.

- Pokud klepnete na Uvnitř, bude vzdálenost mezi textem a rámem určena hodnotami Od okrajů rámu (Objekt > Změnit) rámečku. Pokud umístíte rám dovnitř obrázkového rámečku, rám překryje obrázek.
- Klepnete-li na Vně, rám bude umístěn mimo rámeček a zvětší šířku a výšku rámečku. Rám nemůže přesáhnout za ohraničující rámeček nebo pracovní plochu.

Pouze sestavy pro tisk: Volbu Vkládání stránek použijte pro určení, zda jsou automaticky vkládány stránky, které budou obsahovat přetečený text z automatických textových rámečků nebo zřetězených textových rámečků (na stránce s přiřazenou předlohou stylu, která obsahuje automatický textový rámeček). Rozevírací nabídka rovněž umožňuje určit, kam mají být stránky vkládány.

Pouze sestavy pro web: Pole **Adresář pro export obrázku** použijte pro určení názvu složky, ve které budou umístěny všechny soubory po exportu sestavy pro web. Složka je vytvořena na stejné úrovni jako exportovaná sestava (nebo v kořenové složce, pokud je definována). Necháte-li toto pole prázdné, obrázkové soubory budou umístěny do stejné složky, jako exportovaná sestava (nebo do kořenové složky, pokud je definována). Standardně je vytvořena složka "image" na stejné úrovni jako exportovaná sestava a do ní jsou umístěny exportované obrázky.

Pouze sestavy pro web: Pole **Kořenový adresář** použijte pro specifikování názvu a umístění složky, která bude použita jako kořenový adresář exportované verze aktivní sestavy pro web. Klepněte na tlačítko **Vybrat/Prohlížet** napravo od pole a v dialogu vyhledejte kořenový adresář.

Předvolby — Sestava — Míry

Sekci **Míry** v dialogovém okně **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) použijte k určení výchozích měrných jednotek pro pravítka sestavy a paletu **Míry**:

- V rozevírací nabídce Vodorovně a Svisle určete měrný systém pro pravítka zobrazená podél horní a levé strany okna sestavy. Vodorovně odpovídá hornímu pravítku; Svisle odpovídá levému pravítku.
- Těmito dvěmi rozevíracími nabídkami je ovlivněno několik dalších aspektů uživatelského rozhraní, včetně výchozích souřadnic X a Y v paletě Míry. QuarkXPress automaticky převede velikost písma, šířku rámu, proklad a šířku řádků na body, bez ohledu na zvolený měrný systém.
- Pole Body/palec použijte pro změnu výchozí hodnoty 72 bodů na palec. QuarkXPress používá tuto hodnotu jako základ pro všechny míry v bodech a pica a pro převádění bodů a pica na palce. Standardně se v DTP používá 72 bodů na palec. Tradiční typografické standardy používané na kovových typografických pravítcích jsou obyčejně přibližně 72,27 nebo 72,307 bodů na palec (rozsah = 60 až 80 pt, měrný systém = body, nejmenší přírůstek = 0,001).
- V poli Cicer/cm určete hodnotu pro převádění cicer na centimetry, pokud se liší od standardní hodnoty 2,1967 (rozsah = 2 až 3 c, měrný systém = cicera, nejmenší přírůstek = 0,001).
- Pouze sestavy pro tisk: Přepínače u možnosti Souřadnice objektu použijte pro určení, zda se přírůstky na vodorovném pravítku opakují od nuly na každé Stránce nebo zda pokračují po celém Archu. Toto nastavení určuje souřadnice objektů zobrazených v polích. Výchozí možnost je Stránka.
- Rozevírací nabídku Jednotky míry použijte pro nastavení výchozí měrné jednotky pro nové sestavy.

PŘEDVOLBY

Předvolby — Sestava — Odstavec

V sekci **Odstavec** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) upravte různá nastavení na úrovni odstavce.

Funkci **Autoproklad** použijte pro automatické nastavení mezery mezi řádky. Toto nastavení můžete použít na odstavec zadáním "auto" nebo "0" do pole **Proklad** dialogu **Styl odstavce** (**Styl > Proklad**). Narozdíl od odstavců s absolutním prokladem (stejné mezery mezi všemi řádky) mohou odstavce s autoprokladem obsahovat řádky s různými proklady, pokud jsou ve stejném odstavci kombinována různá písma a velikosti písem.

Autoproklad začíná se základní hodnotou prokladu, kterou QuarkXPress vypočítá prozkoumáním hodnot akcentové a spodní dotažnice v písmu použitém pro automaticky proložený řádek a řádek nad ním; uživatelem definovaná velikost textu (**Styl > Velikost**) však při určování této základní hodnoty hraje největší roli. Nakonec je hodnota určená uživatelem v poli **Autoproklad** přidána k základní hodnotě, a tím je získána celková hodnota prokladu.

Chcete-li určit autoproklad v procentech, zadejte hodnotu 0% až 100% v přírůstku 1%. Tato hodnota určuje velikost prokladu mezi dvěma řádky takto: Největší velikost písma v řádku výše je násobena procentní hodnotou. Výsledek je přidán k základní hodnotě autoprokladu mezi dvěma řádky. Přestože je proces komplikován návrhem některých písem, zde je zjednodušený příklad: Text o velikosti 10 bodů konzistentně naformátovaný "standardním" písmem a s hodnotou **Autoproklad** nastavenou na 20% má proklad 12 bodů (10 bodů + [20% z 10] = 12 bodů). Pro nastavení přírůstkového autoprokladu zadejte hodnotu, které předchází znak plus (+) nebo mínus (–), od –63 bodů do +63 bodů. Můžete použít libovolný měrný systém. Zadání "+5" přidá 5 bodů prokladu k základní hodnotě autoprokladu; zadání "+5 mm" přidá 5 milimetrů.

Zaškrtávací políčko **Zachovat proklad** použijte pro nastavení polohy řádku textu, který spadne přesně pod překážku ve sloupci nebo rámečku. Je-li **Zachovat proklad** označeno, bude účaří řádku umístěno podle jeho použité hodnoty prokladu. Není-li **Zachovat proklad** označeno, akcentová dotažnice řádku bude sousedit se spodkem překážky nebo jinou hodnotou obtékání (**Objekt** > **Obtékání**).

V oblasti Zamknout k síti podle:

- Klepnutím na **Akcenty a spodky** zamknete text k síti podle hodnot akcentových a spodních dotažnic znaků.
- Klepnutím na Velikost písma (Em Box) zamknete text na síť podle velikosti em boxů znaků.

Pro každý jazyk v seznamu **Dělení slov** použijte rozevírací nabídku **Metoda** v oblasti **Dělení slov** pro určení metody, kterou QuarkXPress používá pro automatické dělení odstavců, pokud odpovídající položka není nalezena v adresáři výjimek dělení. Zvolené nastavení ovlivní pouze odstavce, pro které je povoleno **Automatické dělení (Upravit > D+V)**:

- Zvolte Standardní, aby byl použit algoritmus dělení vestavěný do verzí programu QuarkXPress starších než 3.1. Dokumenty vytvořené ve verzích QuarkXPress starších než 3.1 používají Standardní, pokud jsou otevřeny ve verzi 3.1 nebo novější.
- Zvolte Rozšířené, aby byl použit algoritmus dělení vestavěný do verzí programu QuarkXPress 3.1 a novější.
- Rozšířené 2 používá stejný algoritmus jako Rozšířené, ale před použitím algoritmu prohledá všechny vestavěné slovníky dělení. Rozšířené 2 používá Dieckmannovy zdroje výjimek a algoritmus pro dělení. Tato možnost byla poprvé použita ve verzi QuarkXPress 4.11 pro němčinu (reformovanou)

a v novějších verzích byla rozšířena na ostatní jazyky. Je-li pro jazyk dostupná, je to výchozí metoda pro projekty vytvořené v programu QuarkXPress.

Předvolby – Sestava – Typografické

V sekci **Sdílení** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) nastavte výchozí možnosti pro sdílení nového obsahu. V sekci **Typografické** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) určete, jak QuarkXPress vytváří typografické styly, například horní a dolní indexy:

- V oblasti Horní index nastavte umístění a měřítko (velikost) znaků horního indexu. Hodnota Posuv určuje, o kolik níž pod síť účaří posune QuarkXPress znaky horního indexu. Hodnota Posuv se měří v procentech velikosti písma. Výchozí hodnota je 33%. Hodnota Svisle určuje svislou velikost znaků v procentech velikosti písma. Hodnota Rovně určuje šířku v procentech normální šířky znaku (jak určil tvůrce písma). Výchozí hodnota pro obě měřítka je 60% (rozsah = 0 až 100%, měrný systém = procenta, nejmenší přírůstek = 0,1).
- V oblasti Dolní index nastavte umístění a měřítko (velikost) znaků dolního indexu. Hodnota Posuv určuje, o kolik výš nad síť účaří posune QuarkXPress znaky dolního indexu. Hodnota Posuv se měří v procentech velikosti písma. Výchozí hodnota je 33%. Hodnota Svisle určuje svislou velikost znaků v procentech velikosti písma. Hodnota Rovně určuje šířku v procentech normální šířky znaku (jak určil tvůrce písma). Výchozí hodnota pro obě měřítka je 100% (rozsah = 0 až 100%, měrný systém = procenta, nejmenší přírůstek = 0,1).
- V oblasti Kapitálky nastavte měřítko znaků s aplikovaným řezem Kapitálky. Hodnota Svisle určuje svislou velikost znaků v procentech velikosti písma. Hodnota Rovně určuje šířku v procentech normální šířky znaku (jak určil tvůrce písma). Výchozí hodnota pro obě měřítka je 75% (rozsah = 0 až 100%, měrný systém = procenta, nejmenší přírůstek = 0,1).
- V oblasti Exponent nastavte měřítko znaků exponentu. Hodnota Svisle určuje svislou velikost znaků v procentech velikosti písma. Hodnota Rovně určuje šířku v procentech normální šířky znaku (jak určil tvůrce písma). Výchozí hodnota pro obě měřítka je 60% (rozsah = 0 až 100%, měrný systém = procenta, nejmenší přírůstek = 0,1).
- V oblasti Slitky nastavte používání slitků vestavěných do písma. Slitek je typografická konvence, při které jsou určité znaky zkombinovány do jednoho piktogramu. Většina písem obsahuje slitky pro znak "f" následovaný znakem "i" a znak "f" následovaný znakem "l". Pole Vypnout nad umožňuje určit hodnotu vyrovnání a prostrkání (měřeno v jednotkách 1/200 em), nad kterou nebudou znaky kombinovány do slitků. Například nadpis s velkou hodnotou prostrkání by neměl obsahovat slitky. Výchozí hodnota je 1 (rozsah = 0 až 10, měrný systém = 0,005 [1/200] em mezery, nejmenší přírůstek = 0,001). Chcete-li zabránit zkombinování dalších písmen ve "ffi" a "ffl" (například ve slovech office a waffle) do slitků, označte Ne "ffi" nebo "ffl". Tříznakové slitky pro tyto kombinace, které jsou běžné v tradičních typografických systémech, nejsou standardně používány v písmech určených pro Mac OS, takže někdo preferuje ponechat všechny tři znaky samostatně, místo aby se kombinovaly pouze dva z nich. Upozorňujeme, že mnoho PostScriptových písem nemá slitky "ffi" a "ffl", ale většina písem OpenType ano. Tato možnost není ve výchozím stavu označená.
- Označte Vyrovnávat nad pro určení, aby QuarkXPress pro řízení vzdálenosti mezi znaky používal tabulky vyrovnání, které jsou vestavěny ve většině písem. Pole Vyrovnávat nad umožňuje specifikovat velikost písma, nad kterou musí být použito automatické vyrovnávání. Funkce Vyrovnávat nad rovněž využívá uživatelské informace o prostrkání určené v dialogu Hodnoty prostrkání pro pro zvolené písmo (Služby > Upravit prostrkání). Tato možnost je ve výchozím stavu označena a má nastaven práh 4 body (rozsah = 0 až 72 body, měrné systémy = různé [", pt, cm, atd.], nejmenší přírůstek = 0,001).

PŘEDVOLBY

- Označte Standardní M-mezera pro určení ekvivalentu em-mezery při velikost písma v bodech (například písmo 24 pt má em-mezeru 24 pt). Není-li označena možnost Standardní M-mezera, QuarkXPress používá jako šířku em-mezery šířku dvou nul v aktuálním písmu. Tato možnost je ve výchozím nastavení označena. Em-mezeru můžete vložit do textu stisknutím Option+mezerník / Ctrl+Shift+6.
- Pole Volitelná mezera použijte pro změnu 50% výchozí šířky volitelné mezery. Chcete-li vytvořit dělitelnou volitelnou mezeru, stiskněte Option+Shift+mezerník / Ctrl+Shift+5; pro vytvoření nedělitelné volitelné mezery stiskněte Command+Option+Shift+mezerník / Ctrl+Alt+Shift+5. Hodnota Volitelná mezera je vyjádřena v procentech normální en-mezery pro dané písmo a velikost písma (rozsah = 0 až 400%, měrný systém = procenta, nejmenší přírůstek = 0,1).
- Zaškrtávací políčko **Akcenty u verzálek** slouží k určení, zda se použijí akcenty u akcentovaných znaků, pokud je na text aplikován řez Verzálky. Tato možnost je ve výchozím nastavení označena.

Předvolby — Sestava — Nástroje

Sekce Nástroje dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) použijte pro určení výchozích charakteristik nástrojů Lupa P a Objekt 🏶 a pro nastavení výchozích parametrů objektů vytvořených nástroji pro tvorbu objektů.

- Pro konfigurování nástroje Objekt
 vyberte nástroj Objekt a klepněte na Změnit. Pole Shift + přírůstek postrkování použijte pro nastavení, o kolik pixelů nástroj Objekt postrčí objekt. Pomocí přepínačů v sekci Poklepání na rámeček určete, co se stane po poklepání na rámeček: Můžete zvolit přepnutí z nástroje Objekt na nástroj odpovídajícího obsahu nebo otevření dialogového okna Změnit.
- Chcete-li nastavit možnosti přetahování pro nástroje Text a Obrázek, zvolte nástroj kombinovaného obsahu a poté klepněte na Změnit. Po klepnutí na Vytvořit rámečky vytvoříte při přetažení se zvoleným nástrojem nového obsahu nový rámeček. Po klepnutí na Vybrat rámečky vyberete rámečky při přetažení se zvoleným nástrojem odpovídajícího obsahu.
- Chcete-li změnit výchozí atributy pro objekty vytvořené jedním nebo více nástroji pro vytváření objektů, vyberte nástroje a poté klepněte na Změnit.
- Pokud jste upravili předvolby pro nástroj a chcete změnit předvolby zpět na výchozí nastavení, vyberte nástroj(e) v seznamu a klepněte na Obnovit. Pokud jste upravili předvolby pro několik nástrojů a chcete změnit všechny předvolby nástrojů zpět na výchozí nastavení, klepněte na Obnovit vše.

Předvolby — Sestava — Soutisk

V sekci **Soutisk** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) nastavte výchozí předvolby soutisku u sestav pro tisk.

Zvolte Způsob soutisku:

- Klepněte na Absolutní pro soutisk s využitím hodnot v polích Auto množství a Neurčitelný podle barev objektu a pozadí. Je-li barva objektu tmavší, objekt je potlačen pozadím pomocí hodnoty Auto množství. Je-li barva objektu světlejší, objekt je roztažen do pozadí pomocí hodnoty Auto množství.
- Klepnutím na Proporcionální dojde k soutisku s pomocí hodnoty Auto množství násobené rozdílem mezi svítivostí (světlost nebo jas) barvy objektu a barvy pozadí.

- Klepnutím na Vykrojit vše vypnete soutisk a k tisku objektů dojde s nulovou hodnotou soutisku.
- Označte Soutisk výtažků pro samostatný soutisk všech výtažkových plátů, pokud stránka obsahuje překrývající se výtažkové barvy.
- Označením Ignorovat bílou určíte, že barva objektu před několika barvami pozadí (včetně bílé) nevezme při soutisku do úvahy bílou.

Hodnotu soutisku zadejte do pole Auto množství nebo zvolte Přetisk:

- Zadáním hodnoty do pole Auto množství nastavíte hodnotu soutisku, kterou QuarkXPress použije na barvy objektu a pozadí, pokud mají hodnotu Auto množství určenou v dialogu Nastavení soutisku (Upravit > Barvy > Upravit soutisk), a pro určení velikosti soutisku použitého na objekty s hodnotami Auto množství (+) Soutisk nebo (-) specifikovanými v paletě Soutisk (Okno > Soutisk).
- Zvolte Přetisk pro vytvoření přetisku pro barvy objektů a pozadí s hodnotou Auto množství zadanou v dialogu Nastavení soutisku (Upravit > Barvy > Upravit soutisk) a pro objekty, které mají hodnotu Auto množství (+) nebo (-) zadanou v paletě Soutisk (Okno > Soutisk).

Hodnotu soutisku zadejte do pole Neurčitelný nebo zvolte Přetisk:

- Do pole Neurčitelný zadejte hodnotu, kterou QuarkXPress použije pro soutisk barev objektu, které jsou před neurčitelným pozadím (několik barev s konfliktním vztahem soutisku).
- Zvolte Přetisk, aby se barva objektu přetiskla přes neurčitelné pozadí.

Zadejte hodnotu **Limit vykrojení**. Limit vykrojení je hodnota (vyjádřená v procentech temnoty barvy objektu), která umožňuje nastavit bod, při kterém barva objektu vykrojí barvu pozadí.

Zadejte hodnotu **Limit přetisku**. Limit přetisku je nastavení soutisku, které umožňuje objektu nastavit přetisk podle hodnoty **Auto množství**, pokud sytost objektu je menší než určitá procentní hodnota.

Předvolby - Sestava - Vodítka a síť

V sekci Vodítka a síť dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) definujte různá výchozí nastavení pro vodítka a sítě návrhu.

Pole **Dosah magnetu** umožňuje změnit výchozí vzdálenost 6 pixelů, na kterou se objekty přitáhnou k vodítkům stránky, pokud je zvolena funkce **Magnetická vodítka** (nabídka **Zobrazit**) (rozsah = 1 až 216, měrný systém = pixely, nejmenší přírůstek = 1).

V oblasti Vodítka:

- Pro nastavení výchozí barvy ohraničení a vodítek použijte tlačítka Barva ohraničení a Barva vodítka.
- Klepněte na **Před obsahem** nebo **Za obsahem** pro určení, zda budou vodítka pravítek a vodítka stránky umístěny před nebo za všemi objekty na stránce.

V oblasti Síť stránky:

- Pro nastavení minimální velikosti zobrazení, při které bude viditelná síť předlohy stránky a síť textového rámečku zadejte hodnotu do pole Viditelné při zvětšení.
- Klepněte na Před obsahem nebo Za obsahem pro určení, zda bude síť předlohy stránky umístěna před nebo za všemi objekty na stránce. Pokud klepnete na Před obsahem, můžete určit, zda bude síť předlohy stránky před nebo za vodítky.

Předvolby — Sestava — Správce barev

V sekcích **Správa barev** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) definujte barvy, aby se konzistentně zobrazily nebo vytiskly na všech zařízeních.

V oblasti Transformační metoda:

- Chcete-li vybrat převaděč barevných transformací, vyberte možnost v rozevírací nabídce Převaděč barev.
- Abyste dosáhli u všech metod co nejtmavšího výstupu černých barev, označte Kompenzace černého bodu.

V oblasti Možnosti zdroje:

- Rozevírací nabídku Nastavení zdroje použijte pro určení barevného prostoru zdroje obrázků a barev použitých v programu QuarkXPress.
- Chcete-li povolit příkaz Informace o profilu v nabídce Okno a na kartě Správa barev v dialogu Importovat obrázek, označte Povolit přístup k obrazovým profilům. Tato možnost vám umožní zobrazit informace o profilech.

Pouze sestavy pro tisk: Pro specifikování, jak se sestavy zobrazí při použití podnabídky **Zobrazit** > **Výstup nátisku**, použijte možnosti v oblasti **Měkký nátisk**:

- Pro určení výchozího nastavení výstupu nátisku vyberte možnost v rozevírací nabídce Výstup nátisku.
- Pro nastavení renderování při měkkém nátisku vyberte možnost v rozevírací nabídce Renderování. Vnímatelné převede všechny barvy ve zdrojové škále, aby se vešly do cílové škály. Relativní kolorimetrie zachová barvy, které jsou ve zdrojové škále i v cílové škále. Změní se jedině zdrojové barvy, které nejsou v cílové škále. Sytost uváží sytost zdrojových barev a změní je na barvy se stejnou relativní sytostí v cílové škále. Absolutní kalorimetrie zachová barvy, které jsou ve zdrojové škále i v cílové škále. Barvy, které jsou mimo cílovou škálu, jsou upraveny relativně k tomu, jak by měly vypadat po vytisknutí na bílý papír. Definováno zdroji používá renderování definované v nastavení zdroje pro všechny barvy a obrázky.

Pouze sestavy pro tisk: V oblasti Vektorové soubory EPS/PDF:

- Pro správu barev vektorů v importovaných souborech EPS a PDF označte Převod barev vektorových souborů EPS/PDF. Upozorňujeme, že tato předvolba se použije pouze na soubory EPS a PDF importované až po zaškrtnutí tohoto políčka.
- Chcete-li spravovat barvy vektorů i v souborech EPS a PDF, které již byly importovány do aktivního projektu, označte Včetně stávajících vektorových souborů EPS/PDF v sestavě.

Pouze sestavy pro web: Chcete-li určit výstupní profil pro export HTML, vyberte možnost v rozevírací nabídce **Export HTML**.

Pouze interaktivní sestavy: Chcete-li určit výstupní profil pro export SWF, vyberte možnost v rozevírací nabídce **Export SWF**.

Předvolby — Sestava — Vrstvy

V sekci Vrstvy dialogu Předvolby (nabídka QuarkXPress/Upravit) upravte nastavení, které se použije při vytvoření nové vrstvy.

- Chcete-li standardně ponechat nové vrstvy viditelné, označte Viditelný.
- Aby nové vrstvy nebyly ve výchozím stavu tisknutelné, označte Potlačit tisk.
- Chcete-li standardně ponechat nové vrstvy zamknuté, označte Zamknuto.
- Chcete-li zachovat obtékání na nových vrstvách, takže text na viditelných vrstvách bude obtékat okolo objektů umístěných na skrytých vrstvách, klepněte na Zachovat obtékání.

Předvolby — Sestava — Prezentace

Pouze interaktivní sestavy: Sekce **Prezentace** dialogu **Předvolby** (nabídka **QuarkXPress/Upravit**) umožňuje upravit výchozí přechody stránek, nastavit výchozí kurzory, nastavit výchozí interval automatického posuvu a vybrat, zda automatický posuv v projektu pokračuje ve smyčce.

- Chcete-li nastavit výchozí přechod stránky, vyberte možnost v rozevírací nabídce Efekt a zadejte trvání tohoto přechodu do pole Čas pod touto rozevírací nabídkou.
- Výchozí kurzory nastavte v rozevíracích nabídkách v oblasti Kurzory.
- Chcete-li vybrat kurzor, který se zobrazí, pokud koncový uživatel přesune ukazatel myši přes interaktivní objekt, vyberte možnost v rozevírací nabídce Uživatel.
- Chcete-li, aby aktivní projekt (pokud je otevřený) automaticky posouval ze stránky na stránku bez uživatelova zásahu, klepněte na Autom. posunout každých a zadejte prodlevu do pole sekund.
- Aby se projekt po provedení akce **Zobrazit další stránku** automaticky vrátil z poslední stránky na první (a obráceně), označte **Smyčka**.

Předvolby — Sestava — SWF

Pouze interaktivní sestavy: Sekce **SWF** umožňuje nastavit výchozí možnosti exportu pro interaktivní sestavy. Chcete-li zobrazit a nakonfigurovat tyto možnosti, klepněte v této sekci na **Výchozí možnosti**; otevře se dialog **Nastavení exportu**. Další informace o používání této sekce, viz "*Nastavení exportu*".

Legislativní upozornění

©2022 Quark, Inc. ve věci obsahu a uspořádání tohoto materiálu. Všechna práva vyhrazena.

©1986–2022 Quark, Inc. a poskytovatelé jeho licencí ve věci technologií. Všechna práva vyhrazena.

Chráněno jedním nebo více patenty USA č. 5,541,991, 5,907,704, 6,005,560, 6,052,514, 6,081,262, 6,947,959, 6,940,518, 7,116,843, 7,463,793 a dalšími souvisejícími patenty.

Produkty a materiály Quark jsou předmětem autorských práv a další ochrany duševního vlastnictví USA a cizích zemí. Neoprávněné používání nebo reprodukování bez písemného souhlasu společnosti Quark je zakázáno.

SPOLEČNOST QUARK NENÍ VÝROBCEM SOFTWARU ANI HARDWARU TŘETÍ STRANY (DÁLE JEN "PRODUKT TŘETÍ STRANY") A TAKOVÉTO PRODUKTY TŘETÍ STRANY NEJSOU SPOLEČNOSTÍ QUARK, JEJÍMI PŘIDRUŽENÝMI SPOLEČNOSTMI ANI POSKYTOVATELI JEJICH LICENCÍ VYTVÁŘENY, ZKOUMÁNY ANI TESTOVÁNY. (PŘIDRUŽENÉ SPOLEČNOSTI PŘEDSTAVUJÍ OSOBY, POBOČKY NEBO SPOLEČNOSTI ŘÍDÍCÍ NEBO ŘÍZENÉ POD SPOLEČNÝM VEDENÍM SPOLEČNOSTI QUARK, JEJÍ MATEŘSKÉ SPOLEČNOSTI NEBO VĚTŠINOU AKCIONÁŘŮ, AŤ STÁVAJÍCÍCH NEBO VZNIKLÝCH V BUDOUCNOSTI SPOLEČNĚ S JAKOUKOLIV OSOBOU, POBOČKOU NEBO SPOLEČNOSTÍ, KTERÁ TAKOVÝTO STATUS ZÍSKÁ V BUDOUCNOSTI). SPOLEČNOST QUARK, JEJÍ PŘIDRUŽENÉ SPOLEČNOSTI A/NEBO POSKYTOVATELÉ JEJICH LICENCÍ ZAMÍTAJÍ JAKÉKOLIV VÝSLOVNÉ ČI VYPLÝVAJÍCÍ ZÁRUKY SPOJENÉ S OBCHODOVATELNOSTÍ NEBO SPECIÁLNÍ POUŽITELNOSTÍ PRODUKTŮ/ SLUŽEB SPOLEČNOSTI OUARK A/NEBO TŘETÍCH STRAN. SPOLEČNOST OUARK. JEJÍ PŘIDRUŽENÉ SPOLEČNOSTI A/NEBO POSKYTOVATELÉ JEJICH LICENCÍ NEPOSKYTUJÍ ŽÁDNÉ ZÁRUKY NA PRODUKTY/SLUŽBY SPOLEČNOSTI QUARK A/ NEBO TŘETÍCH STRAN. VEŠKERÉ DALŠÍ ZÁRUKY, AŤ VÝSLOVNÉ, VYPLÝVAJÍCÍ NEBO VEDLEJŠÍ, POSKYTNUTÉ DISTRIBUTORY, OBCHODNÍKY, VÝROBCI DOPLŇKŮ NEBO TŘETÍMI STRANAMI, SE NEVZTAHUJÍ KE SPOLEČNOSTI QUARK, JEJÍM PŘIDRUŽENÝM SPOLEČNOSTEM ANI POSKYTOVATELŮM JEJICH LICENCÍ, ZEJMÉNA CO SE TÝČE ZÁRUKY NA NEHMOTNÉ ZBOŽÍ, KOMPATIBILITU, CHYBOVOST SOFTWARU ČI MOŽNOSTI NÁPRAVY ZÁVAD. TŘETÍ STRANY MOHOU POSKYTOVAT OMEZENÉ ZÁRUKY NA SVÉ VLASTNÍ PRODUKTY A/NEBO SLUŽBY A UŽIVATELÉ MUSÍ V PŘÍPADĚ TAKOVÝCHTO ZÁRUK (POKUD BYLY POSKYTNUTY) KONTAKTOVAT DOTYČNÉ STRANY. NĚKTERÉ SOUDNÍ PRAVOMOCI, STÁTY ČI PROVINCIE NEUMOŽŇUJÍ OMEZENÍ IMPLICITNÍCH ZÁRUK, A TAK VÝŠE UVEDENÁ OMEZENÍ NEBUDE MOŽNÉ UPLATNIT VŮČI URČITÝM KONCOVÝM UŽIVATELŮM. SPOLEČNOST QUARK, JEJÍ PŘIDRUŽENÉ SPOLEČNOSTI A/NEBO POSKYTOVATELÉ JEJICH LICENCÍ NENESOU ODPOVĚDNOST ZA ŽÁDNÉ ZVLÁŠTNÍ, PŘÍMÉ ČI NEPŘÍMÉ, NÁHODNÉ, NÁSLEDNÉ ŠKODY NEBO ŠKODY VZNIKLÉ NÁSLEDKEM TRESTNÉHO ŘÍZENÍ, ZEJMÉNA PAK ZA UŠLÝ ZISK, ZTRÁTU

ČASU, ÚSPOR, DAT, VYNALOŽENÍ POPLATKŮ A JAKÉKOLIV JINÉ PENĚŽNÍ VÝDAJE VZNIKLÉ VE SPOJENÍ S INSTALACÍ, POUŽÍVÁNÍM SOFTWARU/ SLUŽEB SPOLEČNOSTI QUARK, AŤ BYLY ZPŮSOBENY V RÁMCI JAKÉKOLIV TEORIE ODPOVĚDNOSTI. BEZ OHLEDU NA VÝŠE UVEDENÉ, POKUD BUDOU SPOLEČNOST QUARK, JEJÍ PŘIDRUŽENÉ SPOLEČNOSTI A/NEBO POSKYTOVATELÉ JEJICH LICENCÍ ZA SOFTWARE SHLEDÁNI ODPOVĚDNÍ ZA VLASTNÍ PRODUKTY A/NEBO SLUŽBY NEBO ZA PRODUKTY A/NEBO SLUŽBY TŘETÍCH STRAN, TATO ODPOVĚDNOST BUDE OMEZENA NA ČÁSTKU ZA SOFTWARE/SLUŽBY SPLACENOU PŘI NÁKUPU (S VÝJIMKOU PRODUKTŮ A/NEBO SLUŽEB TŘETÍCH STRAN), POKUD BYLA VYPLACENA, NEBO NA NEJNIŽŠÍ ČÁSTKU DANOU PŘÍSLUŠNÝM ZÁKONEM, AŤ JE JAKKOLIV NÍZKÁ. TATO OMEZENÍ BUDOU UPLATNĚNA I TEHDY, POKUD BUDE SPOLEČNOST QUARK, JEJÍ PŘIDRUŽENÉ SPOLEČNOSTI, POSKYTOVATELÉ JEJICH LICENCÍ A/NEBO JEJÍ ZÁSTUPCI POVAŽOVÁNI ZA ODPOVĚDNÉ ZA VZNIKLÉ ŠKODY. NĚKTERÉ SOUDNÍ PRAVOMOCI, STÁTY ČI PROVINCIE NEUMOŽŇUJÍ VYNĚTÍ NEBO OMEZENÍ NÁHODNÝCH NEBO NÁSLEDNÝCH ŠKOD, A TAK OMEZENÍ NEBO VYNĚTÍ NEBUDE MOŽNÉ UPLATNIT. BUDOU UPLATNĚNA VŠECHNA OSTATNÍ OMEZENÍ UPLATŇOVANÁ PODLE PŘÍSLUŠNÉHO ZÁKONA, VČETNĚ STATUTU OMEZENÍ. V PŘÍPADĚ, KDY SE NĚKTERÁ Z TĚCHTO OPATŘENÍ STANOU NEUPLATNITELNÁ PODLE PŘÍSLUŠNÉHO ZÁKONA, PAK BUDOU UPRAVENA NEBO OMEZENA TAK, ABY SE VE SVÉM ROZSAHU STALA PROVEDITELNÁ. POUŽÍVÁNÍ PRODUKTŮ SPOLEČNOSTI OUARK JE PŘEDMĚTEM PODMÍNEK LICENČNÍ SMLOUVY KONCOVÉHO UŽIVATELE NEBO JINÝCH PŘÍSLUŠNÝCH SMLUV NA TAKOVÉTO PRODUKTY/SLUŽBY. V PŘÍPADĚ KONFLIKTU MEZI TAKOVÝMI SMLOUVAMI A OPATŘENÍMI BUDOU UPŘEDNOSTNĚNY RELEVANTNÍ SMLOUVY.

Quark, logo Quark, QuarkXPress, XTensions, QuarkXTensions, Job Jackets, Composition Zones a další značky se vztahem ke společnosti Quark, které společnost může v budoucnosti přijmout, jsou obchodní značky společnosti Quark, Inc. a jejích přidružených společností.

Microsoft, OpentType, Excel, Internet Explorer a Windows jsou registrované obchodní značky společnosti Microsoft Corporation v USA a/nebo dalších zemích.

Mac, Mac OS, TrueType, Safari, Apple, AppleScript a Macintosh jsou obchodní značky nebo registrované obchodní značky společnosti Apple, Inc. v USA a/nebo dalších zemích. QuickTime je obchodní značka, její použití podléhá licenci. QuickTime je registrována v USA a dalších zemích.

Adobe, PostScript, Photoshop, Acrobat, Reader, logo Adobe, Flash a Macromedia jsou registrované obchodní značky nebo obchodní značky společnosti Adobe Systems Incorporated v USA a/nebo dalších zemích.

Barvy PANTONE ® zobrazené programem nebo v dokumentaci nemusí zcela vyhovovat standardům PANTONE. Přesné barvy najdete v příručkách PANTONE. PANTONE ® a další obchodní značky Pantone, Inc. jsou majetkem firmy Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2008.

Color Data jsou produkována na základě licence firmy Dainippon Ink and Chemicals, Inc.

FOCOLTONE a FOCOLTONE Colour System jsou registrované značky firmy FOCOLTONE. Koncept, struktura a forma materiálu a duševní vlastnictví FOCOLTONE jsou chráněny patenty a autorskými právy. Reprodukování jakýmkoliv způsobem, po částech nebo vcelku, k soukromému užití nebo k prodeji, je přísně zakázáno. Pokud potřebujete konkrétní informace o patentech, kontaktujte firmu FOCOLTONE, Ltd.

Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. je vlastníkem autorských práv produktu TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND SOFTWARE, který je licencován firmě Quark, Inc. pro distribuci výhradně ve spojitosti s programem QuarkXPress. Produkt TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND

LEGISLATIVNÍ UPOZORNĚNÍ

SOFTWARE nesmí být kopírován na jinou disketu nebo do paměti, pokud to nesouvisí s používáním programu QuarkXPress. TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND SOFTWARE © TOYO INK MFG. CO., LTD., 1991. COLOR FINDER je v procesu registrace jako registrovaná obchodní značka firmy Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. Počítačová video-simulace COLOR FINDER™ používaná v produktu nemusí zcela vyhovovat knize COLOR FINDER™ a také některé tiskové barvy používané v produktu se nemusí zcela shodovat. Pro získání přesné barvy použíjte knihu COLOR FINDER™."

TRUMATCH, TRUMATCH Swatching System a TRUMATCH System jsou obchodní značky firmy TRUMATCH, Inc.

Netscape Navigator je registrovaná značka firmy Netscape v USA a dalších zemích.

WordPerfect je registrovaná obchodní značka společnosti Corel Corporation.

Unicode je obchodní značka společnosti Unicode, Inc.

Firefox je obchodní značka firmy Mozilla Foundation.

Pro technologii tt2pt1 platí autorská práva ©1997–2003 náležící AUTORŮM: Andrew Weeks <ccsaw@bath.ac.uk> Frank M. Siegert <fms@this.net> Mark Heath <mheath@netspace.net.au> Thomas Henlich <thenlich@rcs.urz.tu-dresden.de> Sergey Babkin

babkin@users.sourceforge.net>, <sab123@hotmail.com> Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr> Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com> Szalay Tamas <tomek@elender.hu> Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl> Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz> Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn> Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn> Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org> Rigel <rigel863@yahoo.com> Všechna práva vyhrazena. Další distribuce a používání ve zdrojové a binární formě, ať s úpravami nebo bez nich, je povoleno za předpokladu, že jsou splněny následující podmínky: 1. Distribuce zdrojového kódu zahrnuje výše uvedené upozornění na autorská práva, tento seznam podmínek a následující prohlášení. 2. Distribuce v binární formě zahrnuje výše uvedené upozornění na autorská práva, tento seznam podmínek a následující prohlášení v dokumentaci a/nebo dalších distribuovaných materiálech. 3. Na všech reklamních materiálech zmiňujících funkce nebo použití tohoto softwaru musí být uvedeno následující oznámení: Tento produkt obsahuje software vyvinutý účastníky projektu TTF2PT1. TENTO SOFTWARE JE POSKYTNUT AUTORY A PŘISPĚVATELI "VE STÁVAJÍCÍM STAVU" A VEŠKERÉ ZÁRUKY VÝSLOVNÉ ČI VYPLÝVAJÍCÍ, ZEJMÉNA SPOJENÉ S OBCHODOVATELNOSTÍ A POUŽITELNOSTÍ KE KONKRÉTNÍMU ÚČELU, SE ZAMÍTAJÍ. AUTOŘI A PŘISPĚVATELÉ NENESOU ODPOVĚDNOST ZA ŽÁDNÉ PŘÍMÉ ČI NEPŘÍMÉ, NÁHODNÉ, ZVLÁŠTNÍ, NÁSLEDNÉ ŠKODY NEBO ŠKODY VZNIKLÉ (VČETNĚ, ALE NEOMEZENO NA NÁHRADU ZBOŽÍ NEBO SLUŽEB, ZTRÁTU POUŽITELNOSTI, DAT, UŠLÉHO ZISKU, PŘERUŠENÉHO PODNIKÁNÍ), AŤ BYLY ZPŮSOBENY V RÁMCI JAKÉKOLIV TEORIE ODPOVĚDNOSTI, AŤ SMLUVNÍ, PŘÍMÉ ODPOVĚDNOSTI NEBO BEZPRÁVÍ (VČETNĚ NEDBALOSTI A PODOBNĚ), VZNIKLÉ JAKÝMKOLIV ZPŮSOBEM Z POUŽÍVÁNÍ TOHOTO SOFTWARU, A TO I V PŘÍPADĚ UPOZORNĚNÍ NA MOŽNOST TAKOVÝCH ŠKOD. Přibližný seznam odpovědnosti AUTORŮ najdete v historii projektu. Další přispěvatelé do projektu jsou: Turgut Uyar <uvar@cs.itu.edu.tr> Překladová tabulka Unicode pro turecký jazyk. Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com> Překladová tabulka Unicode pro pobaltské jazyky. Szalay Tamas <tomek@elender.hu> Překladová tabulka Unicode pro středoevropské jazyky. Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl> Soubor RPM. Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz> Mapa formátů Unicode s názvy, vynucená možnost Unicode. Frank M. Siegert <frank@this.net> Port do Windows Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn> Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn> Překladové mapy pro čínská písma. Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org> Překladové tabulky Unicode pro cyrilickou abecedu. Rigel <rigel863@yahoo.com> Generování souborů dvips, úpravy do čínských map. I. Lee Hetherington <ilh@lcs.mit.edu> Assembler Type1 (z balíčku 't1utils'), jeho plné znění

upozornění na autorská práva: Copyright ©1992 - I. Lee Hetherington, všechna práva vyhrazena. Povolení se zde poskytuje pro používání, upravování a distribuci tohoto programu za jakýmkoli účelem, za předpokladu neporušení tohoto a níže uvedeného upozornění na autorská práva.

Pro technologii Apache platí copyright ©1999–2008 The Apache Software Foundation. Všechna práva vyhrazena. Veškerý software Apache, distribuovaný s tímto softwarem, je vyvinut společností Apache Software Foundation (http://www.apache.org/). Licencováno v licenci Apache, verze 2.0 (dále "licence"); tyto soubory lze používat pouze ve shodě s licencí. Kopii licence lze získat na http://www.apache.org/licenses/LICENSE–2.0. Pokud není vyžadováno patřičnými zákony nebo písemným ujednáním, software distribuovaný podle licence je distribuovaný "VE STÁVAJÍCÍM STAVU", BEZ JAKÝCHKOLIV ZÁRUK ČI PODMÍNEK, ať výslovných či vyplývajících. V licenci pro konkrétní jazyk jsou uvedena rozhodná práva a omezení, vyplývající z licence.

Pro software MoreFiles platí copyright ©1992-2002 Apple, Inc., všechna práva vyhrazena. Tento software Apple vám dodává Apple, Inc. (dále jen "Apple") se zřetelem na váš souhlas s následujícími podmínkami. Používáním, instalováním, úpravami nebo distribucí tohoto softwaru Apple udržujete souhlas s těmito podmínkami. Pokud s těmito podmínkami nesouhlasíte, nepoužívejte, neinstaluje, neupravujte ani nedistribuujte tento software Apple. Se zřetelem na váš souhlas s dodržováním následujících podmínek a obsahu těchto podmínek vám firma Apple uděluje osobní nevýluční licenci, v rámci autorských práv firmy Apple k tomuto originálnímu softwaru Apple (dále jen "Software Apple"), k používání, reprodukci, upravování a distribuci softwaru Apple, s úpravami nebo bez nich, ve zdrojové a/nebo binární formě; za předpokladu, že když distribuujete software Apple celý a bez úprav, musíte zachovat toto upozornění a následující text a prohlášení ve všech distribucích softwaru Apple. K propagaci nebo popisu produktů odvozených ze softwaru Apple nesmí být bez předchozího specifického písemného souhlasu firmy Apple používán název, obchodní značky, servisní značky ani loga Apple, Inc. Kromě případů uvedených v tomto prohlášení nejsou firmou Apple udělována žádná další práva nebo licence, vyjádřené nebo vyplívající, zejména k patentovým právům, které mohou být přestoupeny vašimi odvozenými pracemi nebo jinými pracemi, ve kterých může být software Apple zahrnut. Software Apple je firmou Apple poskytován "VE STÁVAJÍCÍM STAVU". APPLE NEPOSKYTUJE ŽÁDNÉ ZÁRUKY, PŘÍMÉ NEBO VYPLÍVAJÍCÍ, A TO ZEJMÉNA PŘEDPOKLÁDANÉ ZÁRUKY NA NEZASAHOVÁNÍ DO CIZÍCH PRÁV. OBCHODOVATELNOSTI A VHODNOSTI PRO URČITÝ ÚČEL, S OHLEDEM NA SOFTWARE APPLE NEBO JEHO POUŽITÍ A PROVOZ, AŤ SAMOSTATNĚ NEBO V KOMBINACI S VAŠIMI PRODUKTY. APPLE NENESE ODPOVĚDNOST ZA ŽÁDNÉ ZVLÁŠTNÍ, NEPŘÍMÉ, NÁHODNÉ NEBO NÁSLEDNÉ ŠKODY (ZEJMÉNA NA NÁHRADU ZBOŽÍ NEBO SLUŽEB, ZTRÁTU POUŽITELNOSTI, DAT, UŠLÉHO ZISKU, PŘERUŠENÉHO PODNIKÁNÍ), AŤ BYLY ZPŮSOBENY JAKÝMKOLIV ZPŮSOBEM POUŽITÍ, REPRODUKCE, ÚPRAV A/NEBO DISTRIBUCE SOFTWARU APPLE, V RÁMCI JAKÉKOLIV TEORIE ODPOVĚDNOSTI, AŤ SMLUVNÍ, PŘÍMÉ ODPOVĚDNOSTI, BEZPRÁVÍ (VČETNĚ NEDBALOSTI) NEBO JINÉ, A TO I V PŘÍPADĚ, ŽE FIRMA APPLE UPOZORNILA NA MOŽNOST TAKOVÝCH ŠKOD.

Části tohoto produktu obsahují technologii používanou na základě licence firmy Global Graphics.

Pro technologii ICU4J platí licence ICU4J — ICU4J 1.3.1 a novější, UPOZORNĚNÍ NA AUTORSKÁ PRÁVA A POVOLENÍ, Copyright ©1995–2006 International Business Machines Corporation a další. Všechna práva vyhrazena. Povolení se bezplatně poskytuje každé osobě, která obdrží kopii toho Softwaru a příslušných souborů dokumentace (dále jen "software"), k práci se softwarem bez omezení, včetně neomezených práv používat, kopírovat, upravovat, slučovat, publikovat, distribuovat a/nebo prodávat kopie Softwaru, a povolovat osobám, které jsou softwarem vybaveny, dělat totéž, za předpokladu, že výše uvedené informace o autorských právech a povoleních se objeví ve všech kopiích Softwaru a že výše uvedené upozornění na autorská práva i toto povolení se objeví v podpůrné dokumentaci. SOFTWARE JE DODÁVÁN "VE STÁVAJÍCÍM STAVU", BEZ ZÁRUK

JAKÉHOKOLIV DRUHU, PŘÍMÝCH NEBO VYPLÝVAJÍCÍCH, ZEJMÉNA ZÁRUKY K OBCHODOVATELNOSTI, POUŽITELNOSTI PRO KONKRÉTNÍ ÚČEL A ZÁRUKY NA NEPORUŠENÍ PRÁV TŘETÍCH STRAN. DRŽITELÉ AUTORSKÝCH PRÁV A DRŽITELÉ UVEDENÍ V TOMTO LEGISLATIVNÍM UPOZORNĚNÍ NENESOU ODPOVĚDNOST ZA NÁROKY NEBO ZVLÁŠTNÍ NEPŘÍMÉ NEBO NÁSLEDNÉ ŠKODY, ANI ZA ŠKODY JAKKOLIV VYPLÝVAJÍCÍ ZE ZTRÁTY POUŽIVATELNOSTI, DAT NEBO ZISKU, AŤ UŽ V DŮSLEDKU SMLUVNÍM, NEDBALOSTI, BEZPRÁVÍ, VZNIKLÉM VE SPOJENÍ S POUŽÍVÁNÍM NEBO PROVOZOVÁNÍM TOHOTO SOFTWARU. Vyjma případu explicitně uvedeného v tomto upozornění, nesmí být jména držitelů autorských práv použita v reklamě ani nijak k podpoře obchodu, používání a jiného zacházení se softwarem, bez písemného oprávnění od držitele autorských práv.

Tento software je částečně založen na práci nezávislé skupiny JPEG.

Pro technologii Microsoft platí ©1988-2008 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena.

Pro software Nodeka platí ©1999-2002 Justin Gottschlich. Všechna práva vyhrazena.

Pro technologii STLport platí Copyright 1999,2000 Boris Fomitchev. Tento materiál je poskytován "ve stávajícím stavu", zcela bez záruk výslovných nebo vyplývajících. Používáte jej na své vlastní riziko. Povolení používat nebo kopírovat tento software k jakémukoliv účelu je poskytováno bezplatně za předpokladu, že výše uvedená upozornění jsou zachována na všech kopiích. Povolení upravovat kód a distribuovat upravený kód je zaručeno za předpokladu, že výše uvedená upozornění jsou zachována a upozornění o upraveném kódu je přidáno k informacím o autorských právech. Držitel licence může distribuovat binární soubory kompilované programem STLport (originálním nebo upraveným) bez poplatků a omezení. Držitel licence může distribuovat originální nebo upravené zdroje programu STLport za předpokladu, že: Výše uvedené podmínky jsou splněny; následující informace o autorských právech jsou zachovány, pokud jsou k dispozici, a podmínky uvedené v průvodních upozorněních jsou splněny. Copyright 1994 Hewlett-Packard Company. Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

Povolení používat, kopírovat, upravovat, distribuovat nebo prodávat tento software a jeho dokumentaci k jakémukoliv účelu je poskytováno bezplatně za předpokladu, že výše uvedená upozornění o autorských právech jsou zachována na všech kopiích a že jak autorská práva, tak toto upozornění, se vyskytují v podpůrné dokumentaci. Firma Hewlett-Packard nevydává žádné prohlášení ve věci vhodnosti tohoto softwaru k jakýmkoliv účelům. Je poskytován "ve stávajícím stavu", bez záruk výslovných nebo vyplývajících. Povolení používat, kopírovat, upravovat, distribuovat nebo prodávat tento software a jeho dokumentaci k jakémukoliv účelu je poskytováno bezplatně za předpokladu, že výše uvedená upozornění o autorských právech jsou zachována na všech kopiích a že jak autorská práva, tak toto upozornění, se vyskytují v podpůrné dokumentaci. Firma Silicon Graphics nevydává žádné prohlášení ve věci vhodnosti tohoto softwaru k jakýmkoliv účelům. Je poskytován "ve stávajícím stavu", bez záruk výslovných nebo vyplývajících. Povolení používat, kopírovat, upravovat, distribuovat nebo prodávat tento software a jeho dokumentaci k jakémukoliv účelu je poskytováno bezplatně za předpokladu, že výše uvedená upozornění o autorských právech jsou zachována na všech kopiích a že jak autorská práva, tak toto upozornění, se vyskytují v podpůrné dokumentaci. Moscow Center for SPARC Technology nevydává žádné prohlášení ve věci vhodnosti tohoto softwaru k jakýmkoliv účelům. Je poskytován "ve stávajícím stavu", bez záruk výslovných nebo vyplývajících.

Pro software Dr. Brian Gladman software platí Copyright ©2001, Dr. Brian Gladman <brg@gladman.uk.net>, Worcester, UK. Všechna práva vyhrazena. LICENČNÍ PODMÍNKY Bezplatná distribuce a používání tohoto programu jak ve zdrojové, tak v binární formě (se změnami nebo bez nich), je povoleno za předpokladu, že: 1. distribuce zdrojového kódu zahrnuje toto

LEGISLATIVNÍ UPOZORNĚNÍ

upozornění na autorská práva, tento seznam podmínek a následující prohlášení; 2. distribuce v binární formě zahrnuje toto upozornění na autorská práva a tento seznam podmínek v dokumentaci a/nebo dalších souvisejících materiálech; 3. jméno držitele vlastnických práv se nepoužívá k podpoře produktu bez specifického písemného povolení. ZAMÍTNUTÍ Tento software je poskytován "ve stávajícím stavu" bez výslovných nebo vyplývajících záruk jeho vlastností, zejména správnosti a použitelnosti pro konkrétní účel.

Pro technologii Wei Dai platí Compilation Copyright ©1995–2003, Wei Dai. Všechna práva vyhrazena. Tato autorská práva se vztahují pouze na toto distribuční balení softwaru jako na kompilaci a nezahrnují autorská práva na žádný konkrétní soubor v balení.

Následující soubory jsou chráněny autorskými právy pro odpovídající původní autory a jejich používání je předmětem dodatečných licencí obsažených v těchto souborech. mars.cpp — Copyright 1998 Brian Gladman.

Všechny ostatní soubory v této kompilaci jsou umístěny na veřejné doméně firmou Wei Dai a jejími přispěvateli.

Rádi bychom poděkovali následujícím autorům, za to, že umístili své práce na veřejnou doménu:

Joan Daemen – 3way.cpp

Leonard Janke — cast.cpp, seal.cpp

Steve Reid — cast.cpp

Phil Karn — des.cpp

Michael Paul Johnson — diamond.cpp

Andrew M. Kuchling - md2.cpp, md4.cpp

Colin Plumb — md5.cpp, md5mac.cpp

Seal Woods - rc6.cpp

Chris Morgan — rijndael.cpp

Paulo Baretto - rijndael.cpp, skipjack.cpp, square.cpp

Richard De Moliner — safer.cpp

Matthew Skala - twofish.cpp

Kevin Springle — camellia.cpp, shacal2.cpp, ttmac.cpp, whrlpool.cpp, ripemd.cpp

Povolení k používání, kopírování, úpravám a distribuci této kompilace za jakýmkoli účelem, včetně komerčních aplikací, je zde uděleno bez poplatků, ale při dodržení následujících omezení:

 Veškeré kopie nebo úpravy této kompilace v libovolné formě, kromě formy objektového kódu jako součásti softwaru aplikace, musí obsahovat výše uvedené upozornění na autorská práva a tuto licenci.

2. Uživatelé tohoto softwaru souhlasí s tím, že veškeré úpravy nebo doplňky, které poskytnou Wei Dai, budou pokládány za veřejné a nechráněné autorskými právy, pokud nebudou obsahovat výslovné upozornění na autorská práva.

3. Wei Dai neposkytuje žádnou záruku nebo vyjádření, že provoz softwaru v této kompilaci bude bezchybný. Wei Dai nemá povinnost poskytovat další služby, například k zajištění údržby, aktualizací a podobně. SOFTWARE A JAKÁKOLI DOKUMENTACE JSOU POSKYTOVÁNY "VE

LEGISLATIVNÍ UPOZORNĚNÍ

STÁVAJÍCÍM STAVU", BEZ ZÁRUK PŘÍMÝCH NEBO VYPLÝVAJÍCÍCH, ZEJMÉNA ZÁRUK K OBCHODOVATELNOSTI A POUŽITELNOSTI PRO KONKRÉTNÍ ÚČEL. WEI DAI ANI ŽÁDNÝ Z JEJICH PŘISPĚVATELŮ NEBUDOU V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ ODPOVĚDNI ZA PŘÍMÉ, NÁHODNÉ NEBO NÁSLEDNÉ ŠKODY, A TO I V PŘÍPADĚ UPOZORNĚNÍ NA MOŽNOST TAKOVÝCH ŠKOD.

4. Uživatelé bez předchozího písemného souhlasu nepoužijí název Wei Dai ani žádného jiného přispěvatele v žádném propagačním materiálu nebo reklamě.

5. Export tohoto softwaru z USA může vyžadovat speciální licenci od vlády USA. Odpovědnost za získání takové licence před exportem je na osobě nebo organizaci provádějící export.

6. Některé součásti tohoto softwaru mohou být chráněny patenty. Odpovědnost za získání odpovídajících licencí před použitím těchto součástí je na uživateli.

Pokud je tato kompilace používána ve formě objektového kódu v softwarové aplikaci, prohlášení o autorství není vyžadováno, ale bude oceněno. Přispívání užitečnými úpravami nebo doplňky do Wei Dai není vyžadováno, ale rovněž bude oceněno.

Kaskádové nabídky založené na menu.js., autor Gary Smith, červenec 1997, platí Copyright ©1997–1999 Netscape Communication Corp. Firma Netscape vám poskytuje bezplatnou licenci k používání a úpravě softwaru kaskádových nabídek za předpokladu, že se toto upozornění na autorská práva objeví na všech kopiích. Tento software je poskytován "VE STÁVAJÍCÍM STAVU", bez jakýchkoliv záruk.

Pro technologii HTML Parser platí Copyright ©1998 World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique, Keio University). Všechna práva vyhrazena.

Přispívající autor (autoři):

Dave Raggett <dsr@w3.org>

Přispívající autoři by rádi poděkovali všem zúčastněným za pomoc s testováním, opravami chyb a za jejich trpělivost. Toto vše by bez vás nebylo možné.

UPOZORNĚNÍ NA AUTORSKÁ PRÁVA:

Tento software a dokumentace jsou poskytovány "ve stávajícím stavu" a držitelé autorských práv a přispívající autoři neposkytují žádnou záruku nebo vyjádření, přímé nebo vyplívající, zejména záruky k obchodovatelnosti nebo použitelnosti pro konkrétní účel nebo že použití softwaru či dokumentace neporuší patenty, autorská práva, obchodní značky nebo jiná práva třetích stran.

Držitelé autorských práv a přispívající autoři nebudou odpovědni za žádné přímé, nepřímé, zvláštní nebo následné škody způsobené jakýmkoli použitím softwaru či dokumentace, a to i v případě upozornění na možnost takovýchto škod.

Povolení pro používání, kopírování, upravování a distribuci tohoto zdrojového kódu nebo jeho částí, dokumentace a spustitelných programů za jakýmkoli účelem, je zde povoleno bez poplatků, ale při dodržení následujících omezení:

1. Původ tohoto zdrojového kódu nesmí být nesprávně prezentován.

 Změněné verze musí být zřetelně označeny a nesmí být nesprávně prezentovány, jako by se jednalo o originální zdroj.

3. Toto upozornění na autorská práva nesmí být odstraněno nebo upraveno z žádného zdroje nebo upravené distribuce zdroje.

Držitelé autorských práv a přispívající autoři výslovně a bezplatně povolují používání tohoto zdrojového kódu jako součásti pro podporu jazyku HTML v komerčních produktech. Pokud použijete tento zdrojový kód v produktu, oznámení není vyžadováno, ale bude oceněno.

Část tohoto softwaru je založena na práci Jean-loup Gailly a Mark Adler a platí ©1995–1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler [ZIP library].

Pro technologii Sun platí Copyright 2003–2008, Sun Microsystems, Inc. Všechna práva vyhrazena. Použití je předmětem licenčních podmínek.

Pro technologii Apple platí ©1997-2004 Apple, Inc. Všechna práva vyhrazena. Tento software Apple vám dodává Apple, Inc. (dále jen "Apple") se zřetelem na váš souhlas s následujícími podmínkami. Používáním, instalováním, úpravami nebo distribucí tohoto softwaru Apple udržujete souhlas s těmito podmínkami. Pokud s těmito podmínkami nesouhlasíte, nepoužívejte, neinstaluje, neupravujte ani nedistribuujte tento software Apple. Se zřetelem na váš souhlas s dodržováním následujících podmínek a obsahu těchto podmínek vám firma Apple uděluje osobní nevýluční licenci, v rámci autorských práv firmy Apple k tomuto originálnímu softwaru Apple (dále jen "Software Apple"), k používání, reprodukci, upravování a distribuci softwaru Apple, s úpravami nebo bez nich, ve zdrojové a/nebo binární formě; za předpokladu, že když distribuujete software Apple celý a bez úprav, musíte zachovat toto upozornění a následující text a prohlášení ve všech distribucích softwaru Apple. K propagaci nebo popisu produktů odvozených ze softwaru Apple nesmí být bez předchozího specifického písemného souhlasu firmy Apple používán název, obchodní značky, servisní značky ani loga Apple, Inc. Kromě případů uvedených v tomto prohlášení nejsou firmou Apple udělována žádná další práva nebo licence, vyjádřené nebo vyplívající, zejména k patentovým právům, které mohou být přestoupeny vašimi odvozenými pracemi nebo jinými pracemi, ve kterých může být software Apple zahrnut. Software Apple je firmou Apple poskytován "VE STÁVAJÍCÍM STAVU". APPLE NEPOSKYTUJE ŽÁDNÉ ZÁRUKY, PŘÍMÉ NEBO VYPLÍVAJÍCÍ, A TO ZEJMÉNA PŘEDPOKLÁDANÉ ZÁRUKY NA NEZASAHOVÁNÍ DO CIZÍCH PRÁV, OBCHODOVATELNOSTI A VHODNOSTI PRO URČITÝ ÚČEL, S OHLEDEM NA SOFTWARE APPLE NEBO JEHO POUŽITÍ A PROVOZ, AŤ SAMOSTATNĚ NEBO V KOMBINACI S VAŠIMI PRODUKTY. APPLE NENESE ODPOVĚDNOST ZA ŽÁDNÉ ZVLÁŠTNÍ, NEPŘÍMÉ, NÁHODNÉ NEBO NÁSLEDNÉ ŠKODY (ZEJMÉNA NA NÁHRADU ZBOŽÍ NEBO SLUŽEB, ZTRÁTU POUŽITELNOSTI, DAT, UŠLÉHO ZISKU, PŘERUŠENÉHO PODNIKÁNÍ), AŤ BYLY ZPŮSOBENY JAKÝMKOLIV ZPŮSOBEM POUŽITÍ, REPRODUKCE, ÚPRAV A/NEBO DISTRIBUCE SOFTWARU APPLE, V RÁMCI JAKÉKOLIV TEORIE ODPOVĚDNOSTI, AŤ SMLUVNÍ, PŘÍMÉ ODPOVĚDNOSTI, BEZPRÁVÍ (VČETNĚ NEDBALOSTI) NEBO JINÉ, A TO I V PŘÍPADĚ, ŽE FIRMA APPLE UPOZORNILA NA MOŽNOST TAKOVÝCH ŠKOD.

Pro technologii Loki-lib platí Copyright ©2006 Peter Kummel. Povolení se bezplatně poskytuje každé osobě, která obdrží kopii toho softwaru a příslušných souborů dokumentace (dále jen "software"), k práci se softwarem bez omezení, včetně neomezených práv používat, kopírovat, upravovat, slučovat, publikovat, distribuovat, sublicencovat a/nebo prodávat kopie softwaru, a povolovat osobám, které jsou softwarem vybaveny, dělat totéž, za předpokladu dodržení následujících podmínek:

Výše uvedené upozornění na autorská práva i toto povolení musí být obsaženo ve všech kopiích nebo podstatných částech softwaru. SOFTWARE JE DODÁVÁN "VE STÁVAJÍCÍM STAVU", BEZ ZÁRUK JAKÉHOKOLIV DRUHU, PŘÍMÝCH NEBO VYPLÝVAJÍCÍCH, ZEJMÉNA ZÁRUK K OBCHODOVATELNOSTI, POUŽITELNOSTI PRO KONKRÉTNÍ ÚČEL A ZÁRUKY NA NEPORUŠENÍ PRÁV. AUTOŘI ANI DRŽITELÉ AUTORSKÝCH PRÁV NENESOU ODPOVĚDNOST ZA NÁROKY, ŠKODY NEBO JINÉ ZÁVAZKY, AŤ UŽ V DŮSLEDKU

SMLUVNÍM, NEDBALOSTI, BEZPRÁVÍ, VZNIKLÉM VE SPOJENÍ S POUŽÍVÁNÍM NEBO PROVOZOVÁNÍM TOHOTO SOFTWARU.

Pro technologii Netscape je obsah tohoto souboru předmětem licence Netscape Public License .Version 1.1 ("Licence"); tento soubor nesmíte používat, pokud nedodržíte podmínky Licence. Kopii licence lze získat na http://www.mozilla.org/NPL/. Software distribuovaný v rámci Licence je poskytována "V SOUČASNÉM STAVU", BEZ JAKÉKOLI ZÁRUKY, ať vyjádřené nebo předpokládané. V licenci pro konkrétní jazyk jsou uvedena rozhodná práva a omezení, vyplývající z Licence. Originální kód je kód mozilla.org. Původním vývojářem Originálního kódu je Netscape Communications Corporation. Součásti vytvořené Původním vývojářem jsou chráněny autorskými právy Copyright ©1998 pro Původního vývojáře. Všechna práva vyhrazena.

Pro technologii SunSoft platí Copyright ©1994–1996 SunSoft, Inc. Práva vyhrazena. Povolení se bezplatně poskytuje každé osobě, která obdrží kopii toho softwaru a příslušných souborů dokumentace (dále "Software"), k práci se softwarem bez omezení, včetně neomezených práv používat, kopírovat, upravovat, slučovat, publikovat, distribuovat, sublicencovat a/nebo prodávat kopie softwaru, a povolovat osobám, které jsou softwarem vybaveny, dělat totéž, za předpokladu dodržení následujících podmínek: Výše uvedené upozornění na autorská práva i toto povolení musí být obsaženo ve všech kopiích nebo podstatných částech softwaru. SOFTWARE JE DODÁVÁN "VE STÁVAJÍCÍM STAVU", BEZ ZÁRUK JAKÉHOKOLIV DRUHU, PŘÍMÝCH NEBO VYPLÝVAJÍCÍCH, ZEJMÉNA ZÁRUK K OBCHODOVATELNOSTI, POUŽITELNOSTI PRO KONKRÉTNÍ ÚČEL A ZÁRUKY NA NEPORUŠENÍ PRÁV. SUNSOFT, INC. ANI JEHO MATEŘSKÁ SPOLEČNOST NENESOU ODPOVĚDNOST ZA NÁROKY, ŠKODY NEBO JINÉ ZÁVAZKY, AŤ UŽ V DŮSLEDKU SMLUVNÍM, NEDBALOSTI, BEZPRÁVÍ, VZNIKLÉM VE SPOJENÍ S POUŽÍVÁNÍM NEBO PROVOZOVÁNÍM TOHOTO SOFTWARU. Vyjma případu uvedeného v tomto upozornění nesmí být název SunSoft, Inc.použit v reklamě ani nijak k podpoře obchodu, používání a jiného zacházení se softwarem, bez písemného oprávnění SunSoft, Inc.

QuarkXPress obsahuje software Adobe® Flash® Player od Adobe Systems Incorporated, Copyright ©1995–2007 Adobe Systems Incorporated. Všechna práva vyhrazena. Adobe a Flash jsou obchodní značky nebo registrované obchodní značky společnosti Adobe Systems Incorporated v USA a/nebo dalších zemích. QuarkXPress Exporter pro Adobe Flash a Adobe Flash Video.

Licence QuarkXPress používá informace Wildform Flix, viz: http://www.wildform.com.

Pro technologii CIP4 platí Copyright ©2001–2006 The International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress (CIP4). Všechna práva vyhrazena.

Všechny ostatní značky jsou majetkem odpovídajících vlastníků.

Rejstřík

A

adresáře pro export 368 akce 212, 240, 241 akce při přeběhu myši 311, 312, 313 akcenty u verzálek 371 alfa-masky 125 AppleScript 349, 350, 351 automatické vkládání stránek 368 automatické vyrovnání 86 autoproklad 370

B

barva 80, 122, 138, 176 barva hypertextového odkazu 368 barva vazby 368 barvy 34, 55, 56, 134, 135, 136, 137, 138 barvy pozadí 122 barvy pro web 136 Bézier 51, 55, 56, 57, 59 Bézierův rámeček 54, 93 bitmapové obrázky 119 bitová hloubka 119 body 51

C

ceny 367 cesty 129 cesty k obrázku 173 chybějící písma 361, 363 cíle 306, 308, 309, 310 CMYK 136 Composition Zones 194, 195, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 356 Compressed Image Import 356 cykly 251, 252

D

dát blíž 60 dát dál 60 dát dopředu 60 dát dozadu 60 definice sestavy 263, 276, 279 DejaVu 333 dělení slov 86, 370 Design Grid 356 detekce obrysů 130 dialog tisk 173 DIC 134 difúze 130 docx 355 dokumenty Excel 353 dolní index 371 dolní linka 104 doostřit 130 Doplněk Script 349, 350, 351 doplňky 331, 332, 356, 363 duplikování 62

E

EA Text 356 Edit Original 356 efekt reliéfu 130 efektivní rozlišení 119 efektivní rozlišení obrázku 32 em mezera, standard 371 EPS 181, 187, 364 Error Reporting 356 exponent 371 exportování 73, 74, 103, 254, 255, 327, 375 exportování sestav 45 externí sestava kompozice 203

F

filmy 222 filtry 130 Flash 305 FOCOLTONE 134 formátování textu 23 formáty obrázkových souborů 305 formuláře 315, 317, 318, 319 Full Resolution Preview 334

REJSTŘÍK

funkce 258, 260

G

Gaussovské rozostření 130 grafy Excel 67, 353 Guide Manager Pro 335, 336, 337, 338, 339, 340

H

hlavní kapitola 167 hledat obrysy 130 Hledat/Nahradit objekt 341 hledat/zaměnit 75 horní index 371 horní linka 104 HSB 136 HTML Text Import 341 HTML textové rámečky 302 hypertextové odkazy 37, 306, 308, 309, 310, 311 Hyph_CNS_1 356 Hyph_CNS_2 356 Hyph_CNS_3 356 HyphDieckmann 356

I

ICC profily 139 Ichitaro import 356 import obrázků 367 import PSD 39, 126, 127, 128, 129, 356, 366 import z Photoshopu 39 importování 73, 74, 103, 121, 123 indexované barvy 128 iniciály 97 interaktivní sestavy 212, 213, 214, 219, 220, 221, 222, 224, 227, 228, 230, 231, 232, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 375 Interaktivní sestavy 356, 375 inverze 131

J

Jabberwocky 356 jas 131 jazyk textu 102 JDF 178, 263, 300 jeden zdroj 189 Job Jackets 141, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 269, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 295, 297, 298, 300, 365 Job Jackets, sdílené 280, 283 Job Ticket 263, 264, 266, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 279, 280, 282, 283

K

kanály 128 kapitálky 371 kapitoly 164, 165, 166, 167 kaskádní styly 303 Kern-Track editor 356 klávesové příkazy 17, 239 klávesy 239, 254 knihovna sdíleného obsahu 189 knihovny 169, 170, 171, 172 knihy 156, 157, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169 komprese 375 koncové body 58 kontextové nabídky 32 kontrast 131 kontrola pravopisu 76, 77, 366 Kontrola řádku 355 kontury 130 kopírování 60, 98 křivky 131 křížové odkazy 159, 160 krytí 80, 128, 138, 139

L

LAB 136 linka účaří 104 linky 25, 49, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 94, 138 linky bez vazby 98 linky nad 98 linky pod 98 lupa 40

Μ

mapování písem 103, 363 medián 130 měkké pomlčky 87 měkký nátisk 142 meta značky 325, 326 mezery 62, 102 mezery u odstavce 84 Mezislovní prostrkání 354 Microsoft Word 74 míry 369 místo vložení textu 73 Mojikumi 356 mřížky 68

Ν

nabídky, kaskády 319, 321, 324 nabídky, standardní 319, 320, 321 náhled 179, 254, 326 Náhled v plném rozlišení 364 náhodný text 356 náhradní písmo 102, 361 nápověda 31 nastavení projektu 263 Nastavení spolupráce 193, 205, 209, 210 nastavení výstupu 139, 141, 142, 143 nastavení zdroje 139, 140, 141, 142, 143 Nástroj Bézierovo pero 17 Nástroj Hvězda 17, 352 Nástroj Konvertovat bod 17 Nástroj Linka 17 Nástroj Linka od ruky 17 Nástroj Lupa 17 nástroj Místní nabídka 20 Nástroj Nůžky 17 nástroj Obdélníková obrazová mapa 20 Nástroj Obdélníkový rámeček 17 Nástroj Objekt 17 nástroj Obrázkové tlačítko 20 Nástroj Obrázkový obsah 17 Nástroj Odebrat bod 17 Nástroj Oválný rámeček 17 nástroj Přepínač 20 Nástroj Přidat bod 17 nástroj Rámeček formuláře 20 nástroj Řetězená akce myši 20 Nástroj Řetězení 17 Nástroj Ruka 17 nástroj Seznam 20 Nástroj Tabulky 17 nástroj Textové pole 20 Nástroj Textový obsah 17 nástroj Tlačítko 20 nástroj Zaškrtávací políčko 20 nástroj Zrušení řetězené akce myši 20 Nástroj Zrušení řetězení 17 Nástroj Zvolit bod 17 nástroje 20, 32, 372 návrhář sestavy 266

názvy tlačítek 361 negativ 131 neshodné předvolby 358 neviditelné 102 Nůžky 349

0

objektově orientované obrázky 119 objekty 49, 50, 53, 59, 60, 61, 62, 63, 94, 212, 213, 220, 259 objekty animace 224, 227 objekty Composition Zones 194, 195, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208 objekty nabídka 232, 234 objekty okno 235 objekty předlohy stránky 368 objekty SWF 221 objekty textový rámeček 236 objekty tlačítko 228, 230, 231 objekty video 222 obrázkové efekty 38, 129, 130, 131, 132, 133, 356, 367 obrázkové rámečky 53, 57 obrázky 24, 95, 119, 121, 122, 123, 202, 364 obrazové mapy 313, 314, 356 obsah 49, 154, 155, 156, 157, 168, 169 obtékání textu 93, 94, 95, 96, 129, 152 oddělovač stránek 361 oddíly 166 odsazení textu 93 odstavcová předloha stylu 88 odstín 131 odstranění 98 odvolat 48, 362 okna 41 opakovat 48 operátory 257 OPI 178, 345, 346 ořezové cesty 123, 124, 125, 129 oříznutí 122 otevření 362 otočení 62, 122

P

Paleta Míry 32 Paleta Nástroje 17, 32 paleta Nástroje pro Web 20 paleta Piktogramy 356 Paleta Piktogramy 36 Paleta Vzhled stránky 33 palety 32 PANTONE 134 parametry 257, 258 PDF 182, 346, 365 PDF Filter 346 piktogramy 101 písma 78, 93, 176 písma OpenType 98 pohyb účaří 80 pojmenované barvy pro web 136 pomocné slovníky 77 pořadí nad sebou 60 posterizace 131 PostScript 184 použití 122, 133, 202, 205, 255 použití obrázků 122 práh 131 pravidla 292, 295, 297 přechody 237 předlohy stránky 33, 153 předlohy stylu 34, 88, 91, 92 předvolby 240, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375 předvolby aplikace 358, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367 předvolby projektu 358, 367 předvolby sestavy 358, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375 přepínání předlohy stránky 40 přesunutí 60 přetažení textu 73, 361 převaděč barev 140 převracení 122 prezentace 375 prezentační sestavy 213, 219 přichycení k vodítkům 114 přidat šum 130 příkazy if 251 přímé barvy 134 připojení 155 přizpůsobení 131 profil obrazovky 140 profily 36, 144 prohlížeče 364 projekty 43, 45, 46 proklad 83, 370 prolnutí 56, 137, 138, 139 proměnné 257, 260 prostrkání 87 průhlednost 177

Q

QuarkVista 356

R

rámečky 49, 50, 53, 54, 55, 56, 57, 60, 61, 62, 63 rámečky bez vazby 98 rámování 368 rámy 55, 138 rastrové obrázky 119 rastrové textové rámečky 302 reformovaná němčina 2006 366 rejstřík 163, 365 rejstříky 37, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 168, 356 reliéf 130 renderování 140 režim barev 119 režim jedné sestavy 43, 367 režimy prolnutí 127 RGB 136 rodiny písem v CSS 303 rozdělení obrazovky 40 rozdělení okna 41 rozdělování 56 rozlišení 32, 119 rozměry 119 rozšířené 179 RTF Filter 356 ruční prostrkání 88 ruční vyrovnání 85

S

sady doplňků 332 sady palet 39 sady pravidel 292, 295, 297 sady zavěšených znaků 115, 117, 118 Sbalit 184 sdílené sestavy 210 sdílení 363 sdílený obsah 35, 189, 191, 192, 193, 200, 203, 204, 210, 232, 363 selektivní barva 131 separace barev 134 separační pláty 134 seskupování 61 sestava kompozice 195, 198, 202, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211 sestava pro web 301, 302, 303, 305, 306, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 317, 318, 319, 320, 321, 324, 325, 326, 327 sestavy 27, 43, 45, 46, 173, 181, 199, 201 sestavy pro tisk 43 Sestavy pro web 20, 43 Sestavy tlačítek 213, 232 sestavy z posloupnosti obrázků 224, 227 Sestavy z posloupnosti obrázků 213, 224, 232 seznam souborů 363 seznamy 36, 154, 155, 156, 157, 168, 169 Shape of Things 352 sirotek 84 síť účaří 92 sítě 338 sítě návrhu 103, 104, 105, 106, 107, 109, 110, 112, 113, 114, 115, 373 sítě předlohy stránky 104, 105, 112, 114 sítě stránky 112, 114 sítě textového rámečku 104, 106, 113 skripty 250, 251, 252, 253, 254 skupiny 61, 70, 139 skupiny palet 39 skupiny tlačítek 231 slitky 100, 371 slučování 56 solarizovat 130 souběžné posouvání 361 soubory Photoshop 126, 127, 128, 129, 356, 366 souhrn 179 soutisk 35, 186, 187, 372 spadávka 177, 332, 333, 340 Special Line Break 356 specialista na výstup 266 speciální znaky 102 specifikace sestavy 287, 288 specifikace výstupu 289, 290, 291 spojování 59 spolupráce 189 správa barev 36, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 374 správa barev, EPS 140 správa barev, obrázky 144 správa barev, PDF 140 správa barev, starší 141 stránky 27, 237, 238 střední body 58 střední linka 104 styl odstavce 81, 98 styl textu 78, 79, 81 Styly objektu 343, 344, 345

styly OpenType 99 styly sítě 112, 113 super rozmnožit 352 Super rozmnožit 352 svislé měřítko 80 svislé zarovnání textu 92 SWF 254, 255, 305, 375 SWF Import 356 SWF Toolkit 356 synchronizace 167, 189, 191, 192, 193, 202, 208, 363 sytá černá 187 sytost 80, 122, 131, 137, 138

Т

Table Import 353 tabulátory 84 tabulky 27, 49, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 70, 71, 324 tabulky Excel 65 tabulky prostrkání 88 text 73, 74, 75, 76, 77, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 103 text na rámeček 93 textová předloha stylu 90 textové cesty 94, 97 textové rámečky 53, 57, 92, 94 tisk 129, 168 tiskové pláty 134 **TOYO 134** třídy zavěšených znaků 115, 116 **TRUMATCH 134** tvary 50, 51 Type Tricks 354, 355 typografické uvozovky 361 typografie 73, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 90, 91, 92, 93, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103

U

události 212, 248, 249 ukládání do vyrovnávací paměti 366, 367 uložení 362 uložení obrázků 133 umístění textu 92 Unicode 36 upravení 73 upravení obrázků 38 uživatelské události 248, 249

V

vázané linky 98

REJSTŘÍK

vázané rámečky 63, 98 vazby 306, 309, 310 vdova 84 vektorové obrázky 119 velikost písma 79 víceinkoustové barvy 136 Vlastní podtržení 355 vložení 60, 98 vložit nastavení 361 vodítka 46, 47, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 373 vodorovné měřítko 80 volba 60 volby 132 vrstvy 38, 127, 128, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 177, 374 vržený stín 145, 333 výchozí cesta 363 vyhladit 130 výjimky dělení 87 vyjmutí 60 výplňky 86 výrazy 256, 257, 258, 259, 260 vyrovnání 85, 187 vyrovnání OpenType 367 Vyrovnávat nad 371 výstup 173, 175, 176, 177, 178, 179, 181, 182, 184, 185, 186, 187 výstupní styly 185 výtažkové barvy 134 Vytvoření ceny 354 Vytvoření zlomku 354 vyvážení barev 131

W

Word 355, 356 Word 6-2000 Filter 355 WordPerfect 74 WordPerfect Filter 356

X

XML Import 356 XSLT Export 356

Z

zadavatel úlohy 266 záhlaví 71 zamknout k síti 370 zamknutí 63, 153, 193 zápatí 71 zarážky 82 zarovnání 62, 82 zarovnání k okrajům 115 zástupné texty 366 zavěšená interpunkce 115 zavěšené znaky 115, 116, 117, 118 zdroje 46 Zdroje 263, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291 zkosení 63, 122 zkušební provedení 297 zlomky 367 změna tvaru 55, 59 změna velikosti 54, 58, 61 značky 177 zobrazení 360 zrychlené posouvání 361