QuarkXPress 8.5 in de praktijk

Inhoudsopgave

Over deze handleiding.....15
Wat u allemaal moet weten.....15
Wat als u hulp nodig hebt.....15
Conventies.....16
Een aantekening bij de technologie.....16

De gebruikersinterface.....18
Gereedschappen.....18
Webgereedschappen.....21
Menu's.....22
QuarkXPress-menu (alleen Mac OS).....22
Archief/Bestand-menu.....22
Wijzig/Bewerk-menu.....23
Opmaak-menu.....25
Item-menu.....27
Pagina-menu.....29
Opmaakmodel-menu.....29
Tabel-menu.....30
Beeld-menu.....31
Functies-menu.....32
Venster-menu.....33
Help-menu 34
Contextmenu's.....35
Paletten.....35
Gereedschap-palet.....35
Parameter-palet.....35
Paginaopmaak-palet.....37
Typogrammen-palet.....38
Kleuren-palet.....38
Gedeelde content-palet.....39
Kleuroverlap-palet.....39
Lijsten-palet.....40
Profielinformatie-palet.....40
Glyphs-palet.....41
Hyperlinks-palet.....41
Index-palet.....42
Lagen-palet.....42
Afbeeldingseffecten-palet.....43

PSD Import-palet....43
Paletgroepen en paletsets....44
Opmaakregelaars/knoppen....45
Een venster splitsen....46
Een venster creëren....47

Projecten en opmaken....48

Werken met projecten....48
Opties voor printopmaken....49
Opties voor Web-opmaken....50
Een QuarkXPress-project bewaren en een naam geven....50
Opmaken en projecten exporteren....50
Werken met opmaken....51
Resources op project- en opmaakniveau....51
Werken met hulplijnen....52
Kolom- en margelijnen....52
Hulplijnen....53
Hulplijnen magnetisch maken....53
Handelingen herstellen en herhalen....54

Kaders, lijnen en tabellen....55

Wat u moet weten van items en inhoud....55
Wat u moet weten van handvatten....56
Wat u moet weten van Bézier-vormen....58
Werken met kaders....60
Tekst - en illustratiekaders maken....60
Kaderafmetingen wijzigen....61
Kaders een andere vorm geven....62
Kaderranden toevoegen aan kaders....62
Kleuren toekennen aan kaders....63
Kleurverlopen toekennen aan kaders....63
Kaders samenvoegen en splitsen....64
Tekst en illustraties toevoegen aan kaders....64
Kadertype wijzigen....65
Werken met lijnen....65
Lijnen maken....65
Lijnmodi voor rechte lijnen....66
Lijnen een andere afmeting geven....66
Lijnen een andere vorm geven....67
Het uiterlijk van een lijn bepalen....67
Lijnen samenvoegen....68
Items manipuleren....68
Items selecteren....68
Items verplaatsen....68
Items knippen, kopiëren en plakken....69

De stapelvolgorde van items bepalen....69
Items groeperen....69
Items dupliceren....70
Items spatiëren en uitlijnen....71
Items roteren....71
Items schuinzetten....72
Items vergrendelen en ontgrendelen....72
Items en groepen verankeren in de tekst....72
Werken met tabellen....72
Een tabel trekken met de muis....72
Tekst converteren naar tabellen....74
Excel-tabellen importeren....75
Excel-grafieken importeren....76
Tekst en illustraties toevoegen aan tabellen....77
Tabeltekst bewerken....77
Tabelcellen koppelen (verbinden)....78
Tabellen vormgeven....78
Stramienlijnen vormgeven....78
Rijen en kolommen invoegen en wissen....80
Cellen combineren....80
De afmetingen van tabellen, rijen en kolommen handmatig wijzigen....80
Tabellen weer converteren naar tekst....81
Werken met tabellen en groepen....81
Vervolgtabellen op andere plaatsen....81
Kopregel- en voetregelrijen toevoegen aan tabellen....82

Tekst en typografie....84
Tekst bewerken....84
Tekst importeren en exporteren....85
Import/Exportfilters....85
Tekst importeren en exporteren met Unicode-opties....86
Tekst zoeken en veranderen....86
De spelling controleren....87
Hulpwoordenboeken....88
Aantal woorden en tekens....89
Tekstspecificaties toekennen....89
Een font toekennen....89
Een corps kiezen....90
Opmaakstijlen toekennen....90
Kleur, tint en dekking toekennen....91
Tekst horizontaal of verticaal aanpassen....91
Basislijnverschuiving toekennen....92
Meerdere tekstspecificaties toekennen....92
Alineaspecificaties toekennen....93
De uitlijning instellen....93
De kantlijnen specificeren....94

De interlinie specificeren....95
De witruimte vóór en na alinea's specificeren....96
Tabstops instellen....96
Weduwen en wezen in de hand houden....97
De afspatiëring specificeren....97
Handmatig afspatiëren....97
Automatisch afspatiëren....98
De afbreking en uitvulling specificeren....98
Afbreekuitzonderingen specificeren....100
Het gebruik van zachte afbreektekens....100
De aanspatiëring specificeren....100
Handmatig aanspatiëren....100
Aanspatieertabellen wijzigen....101
Werken met typogrammen....101
Alineatypogrammen maken en bewerken....101
Teksttypogrammen maken en bewerken....104
Typogrammen toekennen....105
Typogrammen toevoegen....105
Tekst in tekstkaders plaatsen....105
Het basislijnstramien gebruiken....106
Tekst verticaal uitlijnen....106
De tekstafstand specificeren....106
Het gebruik van fonts specificeren....107
Tekst converteren naar kaders....107
Het gebruik van tekstomloop....107
Tekst om alle zijden van een item laten lopen....108
Tekst om lijnen en tekstpaden laten lopen....108
Tekst om tekstkaders laten lopen....108
Tekst om illustraties laten lopen....109
De puntjes op de i bij het omlooppad....110
Een omlooppad bewerken....110
Werken met tekstpaden....111
Initialen maken....111
Lijnen boven en onder alinea's maken....112
Het gebruik van verankerde kaders....112
Kaders en lijnen in tekst verankeren....112
Verankerde kaders en lijnen knippen, kopiëren, plakken en wissen....113
Verankering van kaders en lijnen ongedaan maken....113
Werken met OpenType-fonts....113
OpenType-stijlen toepassen....113
Het gebruik van ligaturen....115
Werken met het Glyphs-palet....116
Onzichtbare tekens weergeven....117
Speciale tekens invoegen....117
Spaties invoegen....117
Andere speciale tekens invoegen....117

De tekentaal specificeren....117
Het gebruik van reservefonts....118
Tekst importeren en exporteren met Unicode-opties....118
Werken met regels voor fonttoewijzing....118
Werken met ontwerpstramienen....119
Wat u moet weten van ontwerpstramienen....119
De basisprincipes van ontwerpstramien....121
Werken met stramienstijlen....128
Het gebruik van ontwerpstramienen....130
Werken met initialen....132
Initialenklassen maken....134
Initialensets maken 134
Initialensets toekennen....135

Illustraties....136
Wat u moet weten van illustraties....136
Ondersteunde illustratiebestandstypen....137
Werken met afbeeldingen....138
Een illustratie importeren....138
Illustraties verplaatsen....139
De afmetingen van illustraties wijzigen....139
Van illustraties een uitsnede maken....139
Illustraties roteren en schuinzetten....139
Illustraties een kleur en een tint geven....140
Illustraties spiegelen....140
Afbeeldingen inventariseren, hun status verifiëren en bijwerken....140
Achtergrondkleuren specificeren voor afbeeldingen....140
Illustratiespecificaties behouden....141
Werken met uitknippaden....141
Uitknippaden maken....142
Ingesloten uitknippaden gebruiken....143
Uitknippaden manipuleren....143
Speciale effecten creëren met uitknippaden....144
Werken met alfamaskers....144
Werken met PSD-afbeeldingen....145
PSD-bestanden voorbereiden....145
Werken met PSD-lagen....145
Werken met PSD-kanalen....146
Werken met PSD-paden....147
Printen met PSD Import....148
Afbeeldingseffecten gebruiken....148
Werken met afbeeldingseffecten....149
Effecten tijdelijk verwijderen of wissen....149
Effecten weergeven in volledige resolutie....149
Afbeeldingseffecten: Filters....150
Afbeeldingseffecten: Aanpassingen....151

Voorinstellingen voor Afbeeldingseffecten bewaren en laden....152
Het gebruik van Afbeeldingseffecten onder de loep....153
Afbeeldingsbestanden bewaren....153

Kleur, dekking en slagschaduwen....154
Wat u moet weten van kleur....154
Wat u moet weten van steun- en proceskleuren....154
Matching system colors specificeren....155
Werken met kleuren....155
Het Kleuren-palet....155
Het dialoogvenster Kleuren....156
Een kleur maken....156
Een kleur wijzigen....157
Een kleur dupliceren....158
Een kleur wissen....158
Kleuren importeren vanuit een ander artikel of project....158
Globaal een kleur wijzigen in een andere kleur....158
Kleur, tint en kleurverlopen toekennen....159
Een kleur en tint toekennen aan tekst....159
Een kleur en tint toekennen aan lijnen....159
Werken met dekking....160
De dekkingswaarde specificeren....160
De dekkingswaarde voor groepen specificeren....160
Kleurverlopen met transparantie maken....161
Kleurbeheer....161
Bron- en uitvoerinstellingen....161
Het kleurbeheergevoel voor gebruikers....161
Werken met broninstellingen en uitvoerinstellingen via een kleurendeskundige.162
Werken in een oudere kleurbeheeromgeving....163
De kleur controleren op het scherm (kleurproef maken)....163
Kleurbeheer voor deskundigen....164
Een broninstelling maken....165
Een uitvoerinstelling maken....165
Profielen beheren....166
Werken met slagschaduwen....167
Slagschaduwen toepassen....168
Slagschaduwen aan uw wensen aanpassen....168
Slagschaduwen opnemen in items....168

Documentconstructie....170
Het gebruik van de automatische paginering....170
Een automatisch tekstkader maken....170
Werken met lagen....171
Wat u moet weten van lagen....171
Lagen maken....172

Lagen selecteren....172
Lagen tonen en verbergen....173
Bepalen op welke laag een item staat....173
Lagen wissen....174
Laagopties wijzigen....174
Items verplaatsen naar een andere laag....175
De stapelvolgorde van lagen wijzigen....175
Lagen en tekstomloop....176
Lagen dupliceren....176
Lagen samenvoegen....177
Items op lagen vergrendelen....177
Basispagina's gebruiken in combinatie met lagen....177
Het printen van lagen onderdrukken....178
Werken met lijsten....178
Voorbereidingen treffen voor lijsten....178
Een lijst maken....179
Lijsten importeren vanuit een ander document....180
Navigeren met lijsten....180
Lijsten genereren....180
Lijsten bijwerken....181
Werken met lijsten in boeken....181
Werken met indexen....182
De kleur van de indexmarkering opgeven....182
Indexingangen maken....182
Kruisverwijzingen maken....185
Een indexingang bewerken....186
Een indexingang verwijderen....186
De in een index gebruikte interpunctie specificeren....186
Een index genereren....187
Een definitieve index bewerken....188
Werken met boeken....189
Boeken maken....190
Werken met boekhoofdstukken....190
De paginering vaststellen....192
Boekhoofdstukken synchroniseren....194
Boekhoofdstukken printen....195
Indexen en inhoudsopgaven maken voor boeken....196
Werken met bibliotheken....196
Bibliotheken maken....197
Bibliotheekitems toevoegen....198
Bibliotheekitems ophalen....198
Bibliotheekitems manipuleren....198
Werken met labels....198
Bibliotheken bewaren....199

Uitvoer....200

Opmaken printen....200
Illustratiepaden bijwerken....200
Instellen van de regelaars/knoppen in het dialoogvenster Print....201
Dialoogvenster Print....202
Kleurscheidingen printen....208
Kleurcomposieten (af)drukken....209
Opmaken exporteren....210
Exporting a layout in EPS format....210
Een opmaak exporteren in PDF-structuur....211
Een PostScript-bestand maken....213
Het gebruik van Verzamel voor servicebureau....214
Werken met uitvoerstijlen....215
Werken met overlapinstellingen....215
Wat u moet weten van overlapping....216
EPS-illustraties laten overlappen....217
Superzwart maken en gebruiken....217
Wat u moet weten over afvlakken in samenhang met productie....217

Samenwerking en single-sourcing....219
Werken met gedeelde content....219
Content delen en synchroniseren....220
Wat u moet weten van synchronisatieopties....222
Een gesynchroniseerd item plaatsen....223
Gesynchroniseerde content plaatsen....223
Content importeren in de gedeelde-contentbibliotheek....223
Werken met Composition Zones....224
Wat u moet weten van Composition Zones....224
Een Composition Zones-item maken....229
Een Composition Zones-item plaatsen....232
Een compositieopmaak delen....234
Werken met Samenwerkingsinstellingen....242
Koppelingen maken naar andere projecten....242
Informatie bekijken over koppelbare compositieopmaken....243
Gedeelde content importeren en manipuleren....243
Bijwerkopties specificeren....244

Interactieve opmaken....245
Wat u moet weten van interactieve opmaken....245
Soorten interactieve opmaken....246
Soorten objecten....246
Interactieve opmaken in actie....247
Interactieve bouwstenen maken....254
Een presentatieopmaak creëren....254
Een object maken....255
Een SWF-object configureren....256

Een video-object configureren....257
Werken met animatieobjecten....259
Werken met knopobjecten....264
Afbeeldingsfragmentopmaken, knopopmaken en gedeelde content....268
Werken met menu's....268
Een vensterobject configureren....272
Een tekstkaderobject configureren....273
Werken met overgangen....274
Werken met pagina's in interactieve opmaken....275
Werken met toetsopdrachten....277
Interactieve voorkeursinstellingen configureren....278
Werken met acties....278
Acties toekennen....279
Actieverwijzing....279
Werken met events....288
Een gebruikersevent kiezen....288
Gebruikersevents configureren....289
Werken met scripts....291
Een script maken....291
Voorwaardelijke statements gebruiken....292
Een script draaien....294
Scripts exporteren en importeren....295
Interactieve opmaken in voorvertoning bekijken en exporteren....295
Een voorvertoning van een presentatieopmaak....296
Het gebruik van interactieve objecten controleren....296
Een presentatieopmaak exporteren....296
Exportinstellingen configureren....297
Werken met expressies....298
Wat u moet weten van expressies....298
Het dialoogvenster Expressie-editor gebruiken....301

Job Jackets....304
Wat u moet weten van Job Jackets....304
Wat zijn Job Jackets?....305
De structuur van Job Jackets....305
Voorbeeld van een workflow met Job Jackets....309
Werken met Job Jackets....310
Basismodus en geavanceerde modus....310
Job Jackets-bestanden maken....312
Werken met orderbriefjes....315
Een orderbriefjessjabloon maken....315
Een opmaakdefinitie toevoegen aan een orderbriefje: de geavanceerde modus.320
Een orderbriefjessjabloon toepassen op een project....321
Een opmaakdefinitie toepassen op een project....323
Samenwerken met gedeelde Job Jackets....324
Orderbriefjes exporteren en importeren....326

Het standaard Job Jackets-bestand....327
Het standaard orderbriefjessjabloon bewerken: Archief/Bestand-menu....328
Het standaard orderbriefjessjabloon bewerken: Functies-menu....328
Het standaard Job Jackets-bestand bewerken....328
Werken met resources: de geavanceerde modus....329
Resources selecteren: de geavanceerde modus....329
Resources configureren: de geavanceerde modus....330
De locatie van resources specificeren: de geavanceerde modus....331
Werken met opmaakspecificaties....332
Een opmaakspecificatie maken: de geavanceerde modus....332
Een opmaakspecificatie toepassen op een opmaak....332
Werken met uitvoerspecificaties....334
Een uitvoerspecificatie maken: de geavanceerde modus....334
Een uitvoerspecificatie toepassen op een opmaak....334
Uitvoerspecificaties gebruiken bij het uitdraaien van de order....336
Werken met regels en regelsets....337
Regels maken: de geavanceerde modus....338
Regels toevoegen aan een regelset: de geavanceerde modus....340
Een regelset toepassen op een opmaak....341
Een opmaak evalueren....342
Vergrendelen van Job Jackets....344
Printen met JDF-uitvoer....345

Web-opmaken....347
Werken met Web-opmaken....347
Een Web-opmaak creëren....347
Tekstkaders in Web-opmaken....348
Grafische elementen in Web-opmaken....351
Converteren naar en vanuit Web-opmaken....352
Beperkingen van Web-opmaken....353
Hyperlinks....353
Een bestemming maken....355
Een anker maken....356
Een hyperlink maken aan de hand van een bestaande bestemming....356
Vanuit niets een hyperlink maken....357
Koppelingen tonen in het Hyperlinks-palet....357
Hyperlinks vormgeven....357
Bestemmingen bewerken en wissen....358
Ankers bewerken en wissen....358
Hyperlinks bewerken en wissen....358
Navigeren via het Hyperlinks-palet....358
Rollovers....359
Een basisrollover maken....359
Basisrollovers maken en wissen....360
Een aanwijsrollover maken....360
Schakelen tussen rolloverafbeeldingen in de opmaak....361

Een doel verwijderen uit een aanwijsrolloverkader....361
Een aanwijsrollover ontkoppelen....361
Imagemaps....361
Een imagemap maken....361
Een imagemap bewerken....362
Formulieren....363
Een formulierkader maken....363
Een tekst, wachtwoord of verborgen-veldobject toevoegen....364
Een knopobject toevoegen....365
Een afbeeldingknopobject toevoegen....366
Venstermenu- en schuiflijstobjecten toevoegen....366
Een groep radioknopobjecten toevoegen....366
Een aankruisvakobject toevoegen....367
Een stuur-bestandobject toevoegen....368
Menu's....368
Werken met standaardmenu's....368
Werken met uitrolmenu's....371
Tabellen in Web-opmaken....374
Metacodes....374
Een metacodeset maken....375
Een metacodeset specificeren voor een webpagina....376
Webpagina's in voorvertoning bekijken....376
Meer browsers voor de voorvertoning specificeren....376
Webpagina's exporteren....377
Het exporteren voorbereiden....377
Een webpagina exporteren....377

Werken met meerdere talen....380
Een taal toekennen aan tekst....380
De programmataal wijzigen....381

XTensions-software....382
Werken met XTensions-modules....382
XTensions-modules installeren....382
XTensions-modules inschakelen en uitschakelen....382
Werken met XTensions-sets....383
Custom Bleeds XTensions-software....383
Using Custom Bleeds....384
Het gebruik van Knip uit op afloopkant....384
DejaVu XTensions software....384
Drop Shadow XTensions-software....385
Full Resolution Preview XTensions-software....386
Guide Manager Pro XTensions-software....387
Het Hulplijnen-palet gebruiken....387
Het paletmenu Hulplijnen....388

Hulplijnen maken met Guide Manager Pro....389
Stramienen maken met Guide Manager Pro....390
Rijen en kolommen maken....392
Hulplijnen voor afloop en veiligheid maken....393
HTML Text Import XTensions-software....394
Item Find/Change XTensions-software....394
Item Styles XTensions-software....396
Het palet Item Styles-stijlen gebruiken....396
Item Styles-stijlen maken....397
Gebruik van Item Style-stijlen controleren....398
OPI XTensions-software....399
Een geïmporteerde illustratie markeren voor OPI-vervanging....399
OPI voor een opmaak activeren....399
OPI-commentaar maken voor printopmaken, EPS- en PDF-bestanden....400
PDF Filter XTensions-software....400
Een PDF-bestand importeren in een illustratiekader....400
Scale XTensions-software....401
Scissors XTensions-software....402
Script XTensions-software....403
Het submenu Box Tools....403
Het submenu Grid....404
Het submenu Images....404
Het submenu Picture Box....404
Het submenu Printing....404
Het submenu Saving....405
Het submenu Special....405
Het submenu Stories....405
Het submenu Tables....405
Het submenu Typography....406
Shape of Things XTensions-software....406
Het Starburst-gereedschap gebruiken....406
Super Step and Repeat XTensions-software....407
Werken met Super Step and Repeat....407
Table Import XTensions-software....408
Type Tricks....408
Maak een breuk....408
Maak een prijs....409
Woordspatie aanspatiëren....409
Regelcontrole....409
Eigen onderstrepingen....410
Word 6-2000-filter....410
Het WordPerfect-filter....410
XSLT Export XTensions-software....411
Overige XTensions-modules....411

Voorkeuren....413

Wat u moet weten van voorkeursinstellingen.....413
Waarschuwingsvenster Onverenigbare voorkeuren.....413
Wijzigingen in de QuarkXPress Voorkeuren.....414
Wat staat er in de voorkeurenbestanden.....414
Programmavoorkeuren.....415
Voorkeuren — Programma — Weergave.....416
Voorkeuren — Programma — Invoerinstellingen.....416
Voorkeuren — Programma — Reservefont.....417
Voorkeuren — Programma — Herstel.....418
Voorkeuren — Programma — Open en Bewaar.....418
Voorkeuren — Programma — XTensions Manager.....419
Voorkeuren - Programma - Delen.....419
Voorkeuren — Programma — Fonts.....419
Voorkeuren — Programma — Bestandslijst.....419
Voorkeuren — Programma — Standaardpad.....420
Voorkeuren — Programma — EPS.....420
Voorkeuren — Programma — Voorvertoning in voll. resolutie.....420
Voorkeuren — Programma — Browsers.....421
Voorkeuren — Programma — Index.....421
Voorkeuren - Programma - Job Jackets.....422
Voorkeuren - Programma - PDF.....422
Voorkeuren — Programma — PSD Import.....423
Voorkeuren — Programma — Plaatsbepalers.....423
Voorkeuren - Programma - Spellingcontrole.....423
Voorkeuren — Programma — Breuk/Prijs.....424
Voorkeuren — Programma — Afbeeldingseffecten.....424
Project preferences.....425
Voorkeuren - Project - Algemeen.....425
Opmaakvoorkeuren.....425
Voorkeuren - Opmaak - Algemeen.....425
Voorkeuren — Opmaak — Maateenheden.....427
Voorkeuren - Opmaak - Alinea.....427
Voorkeuren - Opmaak - Tekst.....429
Voorkeuren - Opmaak - Gereedschappen.....430
Voorkeuren - Opmaak - Overlapping.....431
Voorkeuren - Opmaak - Hulplijnen en stramien.....432
Voorkeuren — Opmaak — Color Manager.....433
Voorkeuren — Opmaak — Lagen.....434
Voorkeuren - Opmaak - Presentatie.....434
Voorkeuren - Opmaak - SWF.....435

Verantwoording.....436

Over deze handleiding

U hoeft de documentatie bij QuarkXPress niet van begin tot eind door te nemen. Gebruik deze handleiding in plaats daarvan om informatie op te zoeken, uit te vinden wat u moet weten, waarna u verder kunt gaan met uw werk.

Wat u allemaal moet weten

Bij het schrijven van deze handleiding gingen we ervan uit dat u vertrouwd bent met uw computer en dat u het volgende kunt:

- Een programma starten
- Bestanden openen, bewaren en sluiten
- Werken met menu's, dialoogvensters en paletten
- Werken binnen een netwerkomgeving op de computer
- Werken met de muis, toetsopdrachten en speciale toetsen

Raadpleeg de documentatie die is meegeleverd met uw computer of andere hulpmiddelen als u over een van deze onderwerpen meer informatie nodig hebt.

Wat als u hulp nodig hebt

Als u een nieuweling in QuarkXPress bent, of als u een van zijn andere oude vertrouwde functies nader onder de loep wilt nemen, kunt u de volgende hulpmiddelen ofwel resources raadplegen:

- QuarkXPress in vogelvlucht
- QuarkXPress Help
- Documentatie van derden
- Algemene DTP-uitgaven

Hebt u problemen op systeemniveau — bijvoorbeeld het bewaren van bestanden, verplaatsen van bestanden, activeren van fonts en dergelijke — raadpleeg dan de documentatie die met uw computer werd meegeleverd.

Conventies

Het gebruik van een bepaalde opmaak accentueert informatie om u te helpen vlug te vinden wat u zoekt.

- Vette tekst: De namen van alle dialoogvensters, velden en andere regelaars/knoppen zijn vet gezet. Bijvoorbeeld: "Klik op **OK**."
- Verwijzingen: In beschrijvingen van functies leiden verwijzingen tussen haakjes u naar de desbetreffende functies. Bijvoorbeeld: "Met het dialoogvenster **Zoek/Verander** (menu **Bewerk** menu) kunt u tekst zoeken en veranderen."
- Pijlen: U zult vaak pijlen (>) tegenkomen, die het menupad naar een functie aangeven. Bijvoorbeeld: Kies **Wijzig/Bewerk** > **Typogrammen** om het dialoogvenster **Typogrammen** te openen.
- Symbolen/pictogrammen: Hoewel naar veel gereedschappen en knoppen wordt verwezen via hun naam, die u kunt zien door Gereedschaptips te activeren, worden in sommige gevallen symbolen (pictogrammen) gebruikt om alles wat herkenbaarder te maken. Bijvoorbeeld: "Klik op de -knop in het **Parameter**-palet om tekst te centreren."
- Cross-platform conventies: Dit programma is heel consequent in alle besturingssystemen. In de namen van bepaalde labels, knoppen, toetscombinaties en andere aspecten van het programma zitten echter verschillen tussen Mac OS® en Windows® in verband met regels in de gebruikersinterface of andere factoren. In dergelijke gevallen noemen we zowel de Mac OS- als Windows-versie, van elkaar gescheiden door een Duitse komma, met de Mac OS-versie als eerste optie. Als bijvoorbeeld de Mac OS-versie van een knop **Selecteer** heet en de Windows-versie wordt **Blader** genoemd, wordt u gevraagd te "klikken op **Selecteer/Blader**". Ingewikkeldere verschillen tussen beide platforms worden vermeld in notities of staan tussen haakjes.

Een aantekening bij de technologie

Quark heeft QuarkXPress voor Mac OS® en Windows® ontwikkeld teneinde uitgevers meer controle te bieden over typografie, kleur en groepssamenwerking. Naast unieke typografische functies biedt QuarkXPress uitgebreid fontbeheer door middel van zijn ondersteuning van TrueType®, OpenType® en Unicode®. Ontwerpers kunnen gebruikmaken van PANTONE® (de PANTONE MATCHING SYSTEM®), Hexachrome®, Trumatch®, Focoltone®, DIC® en Toyo om kleur toe te voegen een de paginaopmaken.

QuarkXPress fungeert als zenuwcentrum voor groepssamenwerking in uitgeverijomgevingen, omdat u inhoud kunt importeren en exporteren in meerdere bestandsstructuren, en ontwerpcomponenten kunt delen met andere gebruikers. U kunt bestanden importeren uit programma's als Microsoft® Word, Microsoft Excel®, WordPerfect®, Adobe® Illustrator® en Adobe Photoshop®. U kunt inhoud uitdraaien als PostScript® of in PDF-structuur voor Adobe Acrobat® Reader®. U kunt ook bestanden exporteren die kunnen worden bekeken in QuickTime®, Internet Explorer®, Safari™, Firefox® en Netscape Navigator®. Met Quark Interactive Designer™ kunt u opmaken exporteren in Flash®-indeling. Met specifieke functies Job Jackets® en Composition Zones® kunt u garanderen dat meerdere personen specificaties delen

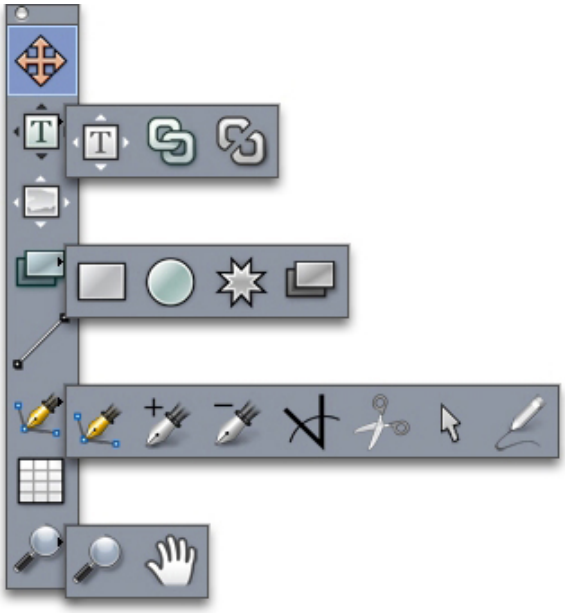
om te komen tot de productie van consistente publicaties, zelfs als u werkt aan één publicatie tegelijk.

Met de QuarkXPress-software-architectuur kunnen u en softwareontwikkelaars de publicatiemogelijkheden van het programma uitbreiden. Met behulp van XTensions®-softwaretechnologie kunnen externe ontwikkelaars aangepaste modules voor QuarkXPress ontwikkelen. QuarkXTensions® (Quark® XTensions-software) biedt eveneens een modulaire benadering om te kunnen voldoen aan uw specifieke publicatie-eisen. En als u AppleScript®-scripts kunt schrijven, kunt u met deze scripttaal van Apple® veel handelingen in QuarkXPress automatiseren.

De gebruikersinterface

Als u door de gebruikersinterface van QuarkXPress bladert, ziet u dat veel opdrachten vertrouwd zijn of voor zichzelf spreken. Bent u eenmaal voldoende vertrouwd met de menu's en dialoogvensters van QuarkXPress dan zult u zien dat toetsopdrachten en paletten u op handige wijze toegang geven tot de functionaliteit die ook via menu's beschikbaar is.

Gereedschappen



Het **Gereedschap**-palet

In het **Gereedschap**-palet treft u de volgende regelaars/knoppen aan:

- Gebruik het **verplaats**gereedschap om items te selecteren, te verplaatsen, te schalen en een andere vorm te geven (kaders, lijnen, tekstpaden en groepen). Wanneer het **verplaats**gereedschap niet is geselecteerd, kunt u op Command/Ctrl drukken om het **verplaats**gereedschap tijdelijk te selecteren.
- Gebruik het **tekstinhoud**gereedschap voor het tekenen van tekstkaders en te werken met tekst in kaders.

- Gebruik het **illustratie-inhoud**gereedschap voor het tekenen van illustratiekaders en te werken met illustraties in kaders.
- Gebruik het **verbind**gereedschap om tekstkaders met elkaar te verbinden.
- Gebruik het **verbreek**gereedschap om tekstkaders te verbreken.
- Gebruik het **rechthoekig-kader**gereedschap om een rechthoekig kader te maken. Wilt u een vierkant kader, dan houdt u de Shift-toets ingedrukt terwijl u het kader tekent.
- Gebruik het **ovaal-kader**gereedschap om een ovaal kader te maken. Wilt u een cirkelvormig kader, dan houdt u de Shift-toets ingedrukt terwijl u het kader tekent.
- Gebruik het **Composition Zones**-gereedschap om een Composition Zones-kader te maken.
- Gebruik het **stervormig-kader**gereedschap om een stervormig kader te maken.
- Gebruik het **lijn**gereedschap om rechte diagonale lijnen onder elke denkbare hoek te maken. Wilt u een lijnhoek beperken tot 45 graden, dan houdt u tijdens het tekenen van de lijn de Shift-toets ingedrukt.
- Gebruik het **Bézier**-gereedschap om Bézier-lijnen en -kaders te maken. Wilt u een lijnhoek beperken tot 45 graden, dan houdt u tijdens het tekenen van de lijn de Shift-toets ingedrukt.
- Gebruik het **punt toevoegen**-gereedschap om een punt toe te voegen aan een willekeurig type pad. Als u een punt toevoegt aan een kader met inhoud wordt dat kader automatisch een Bézier-item.
- Gebruik het **punt verwijderen**-gereedschap om een punt te verwijderen uit een willekeurig type pad.
- Gebruik het **converteer punt**-gereedschap om hoekpunten automatisch te converteren naar curvepunten en curvepunten naar hoekpunten. Klik en sleep om de positie van een punt, de curve van een gebogen lijnsegment of de positie van een recht lijnsegment te wijzigen. Selecteer dit gereedschap en klik op een rechthoekig kader of op een rechte lijn om het item te converteren naar een Bézier-kader c.q. -lijn.
- Gebruik het **schaar**gereedschap om een item op te knippen in aparte paden.
- Gebruik het **puntselectie**gereedschap om curves en punten te selecteren, zodat u deze kunt verplaatsen of wissen. Houd de Shift-toets ingedrukt en klikt om meerdere punten tegelijk te selecteren. Option-klik/Alt-klik op een punt om deze symmetrisch te maken.
- Gebruik het **vrije-lijn**gereedschap om een lijn of kader in elke gewenste vorm te tekenen. Als u een vrij kader niet sluit, blijft het een lijn. Druk op Option/Alt om een dergelijk kader automatisch te sluiten.
- Gebruik het **tabellen**gereedschap om een tabel te maken.
- Gebruik het **zoom**gereedschap om de documentweergave te vergroten of te verkleinen.
- Gebruik het **panorama**gereedschap om de actieve opmaak opnieuw te positioneren.

- Nadat u een kader hebt getekend, selecteert u het **tekstinhoud**gereedschap T of het **illustratie-inhoud**gereedschap, afhankelijk van hetgeen u in dat kader wilt hebben. U kunt ook gebruikmaken van toetsopdrachten om het type kaderinhoud aan te geven: Houd de T-toets ingedrukt om aan te geven dat het om illustratie-inhoud gaat of op de R-toets om aan te geven dat het om tekstinhoud gaat.

- Zie "*Bézier-kaders maken*" en "*Bézier-lijnen maken*" voor meer informatie over Bézier-kaders en Bézier-lijnen.

- Als u tekst wilt toevoegen aan een lijn of pad, selecteert u het **tekstinhoud**gereedschap T en dubbelklikt u op de lijn of op het pad.

- Zie "*Een Composition Zones-item maken*" voor meer informatie over Composition Zones.

- Gebruikers van Windows kunnen het **Gereedschap**-palet (**Vensters**-menu) zowel horizontaal als verticaal weergeven. Wilt u het palet horizontaal weergeven, dan Ctrl+dubbelklikt u op de titelbalk.

Toetsopdrachten voor gereedschappen

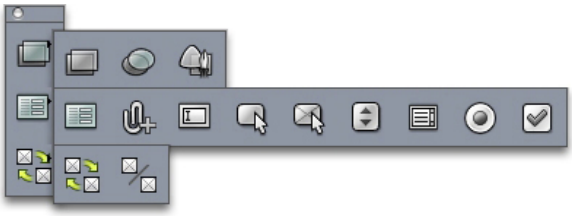
Wanneer er geen tekstkader of tekstpad actief is, kunt u met behulp van de volgende toetsopdrachten snel heen en weer schakelen tussen de verschillende gereedschappen:

- **Verplaats**gereedschap: V
- **Tekstinhoud**gereedschap: T (druk op de Escape-toets om het actieve tekstkader te deselecteren zodat u een andere gereedschap kunt kiezen)
- **Verbind tekst**gereedschap: T
- **Verbreek tekst**gereedschap: T
- **Illustratie-inhoud**gereedschap: R
- **rechthoekig-kader**gereedschap: B
- **Ovaal-kader**gereedschap: B
- **Starburst**-gereedschap: B
- **Composition Zones**-gereedschap: B
- **Lijn**gereedschap: L
- **Bézier-pen**-gereedschap: P
- **Punt toevoegen**-gereedschap: P
- **Punt verwijderen**-gereedschap: P
- **punt converteren**-gereedschap: P
- **Schaar**gereedschap: P
- **Punt selecteren**-gereedschap: P
- **vrije-lijn**gereedschap: P
- **tabellen**gereedschap: G

- **Zoom**gereedschap: Z
- **Panorama**gereedschap: X

Webgereedschappen

Via de **Webgereedschappen**-palet kunt u werken met webopmaken.



Het **Webgereedschappen**-palet

In het **Webgereedschappen**-palet (**Vensters**-menu met een Web-opmaak op het scherm) heeft de volgende regelaars/knoppen:

- Gebruik het **rechthoekig imagemap**-gereedschap om rechthoekige "hot spots" te maken (en om toegang te krijgen tot andere imagemap-gereedschappen). De imagemap-gereedschappen zijn beschikbaar wanneer de ImageMap XTensions-software is geladen.
- Gebruik het **formulierkader**gereedschap om een formulierkader te maken (waarin de formulierregelaars/knoppen een plaatsje vinden).
- Gebruik het **bestandsselectiegereedschap** om een veld en knop te creëren die eindgebruikers kunnen gebruiken om een bestand naar de webserver te verzenden.
- Gebruik het **tekstveld**gereedschap om een tekstveld te maken.
- Gebruik het **knop**gereedschap om een knop te maken.
- Gebruik het **illustratieknop**gereedschap om een knop te maken aan de hand waarvan u een illustratie kunt importeren.
- Gebruik het **venstermenu**gereedschap om een venstermenu (ofwel keuzemenu) te maken.
- Gebruik het **schuiflijst**gereedschap om een schuiflijst te maken.
- Gebruik het **radioknop**gereedschap om een radioknop te maken.
- Gebruik het **aankruisvak**gereedschap om een aankruisvakje te maken.
- Gebruik het **koppel rollover**-gereedschap om het oorsprongkader en doelkader van een aanwijsrollover met elkaar te koppelen. Wanneer de muisaanwijzer boven het oorsprongkader staat, wordt de inhoud van het doelkader zichtbaar.
- Gebruik het **ontkoppel rollover**-gereedschap om het oorsprongkader en doelkader van een aanwijsrollover met elkaar te koppelen.

Menu's

In onderstaande onderwerpen worden de menu's en de menu-opdrachten besproken waarover u kunt beschikken in QuarkXPress.

QuarkXPress-menu (alleen Mac OS)

Het **QuarkXPress**-menu maakt deel uit van QuarkXPress voor Mac OS X. In dit menu staan dezelfde opdrachten als in het programmamenu voor andere Mac OS X-toepassingen — om QuarkXPress en andere toepassingen te tonen of te verbergen en om met QuarkXPress te stoppen. In dit menu vindt u de volgende opdrachten:

- **Over QuarkXPress**: Gebruik deze opdracht om informatie over QuarkXPress, bijvoorbeeld het versienummer, weer te geven.
- **Bewerk licentiecode**: Gebruik deze opdracht om de geldigheidscode van een geïnstalleerd exemplaar van QuarkXPress te wijzigen. Door deze code te wijzigen, kunt u een testversie (die vroeger "evaluatie-exemplaar" werd genoemd) van QuarkXPress wijzigen in een volledig functionele versie, de talen wijzigen die door de gebruikersinterface worden ondersteund, of QuarkXPress omzetten naar een Plus-editie.
- **QuarkXPress-licentie overdragen**: Gebruik deze opdracht om QuarkXPress op de ene computer te deactiveren en te activeren op een andere computer. Alleen beschikbaar wanneer QuarkXPress is geactiveerd.
- **QuarkXPress activeren**: Gebruik deze opdracht om QuarkXPress te activeren op uw computer. Alleen beschikbaar wanneer QuarkXPress in de demomodus draait.
- **Voorkeuren**: Hiermee kunt u de standaardwaarden en -instellingen aanpassen. Zie "*Voorkeuren*" voor meer informatie.
- **Stop QuarkXPress**: Gebruik deze opdracht om het programma te verlaten.

Archief/Bestand-menu

Via het **Archief/Bestand**-menu kunt u elektronische bestanden op een aantal manieren manipuleren, zoals maken, openen, afdrukken en bewaren. In dit menu vindt u de volgende opdrachten:

- **Nieuw**: Kies een optie in het submenu **Nieuw** als u een project wilt maken. Als u **Nieuw project uit orderbriefje** kiest, kunt u een orderbriefje selecteren aan de hand waarvan u het project kunt maken. U kunt dit submenu ook gebruiken om nieuwe bibliotheken en boeken te maken.
- **Open**: Gebruik deze optie om projectbestanden te openen.
- **Sluit**: Gebruik deze optie om het actieve project te sluiten.
- **Bewaar**: Gebruik deze optie om het actieve project te bewaren.
- **Bewaar als**: Gebruik deze optie om een kopie van het actieve project te bewaren.
- **Vorige versie**: Gebruik deze optie om het actieve project terug te brengen naar de status op het moment dat het voor het laatst werd bewaard.
- **Importeer**: Gebruik deze opdracht om tekst te importeren in een tekstkader of om een illustratie te importeren in een illustratiekader.

- **Bewaar tekst**: Gebruik deze optie om de inhoud van het actieve tekstkader te bewaren als een apart bestand.
- **Bewaar afbeelding**: Gebruik dit submenu om de geselecteerde illustratie of afbeelding te bewaren als een apart bestand of om alle illustraties of afbeeldingen in een opmaak te bewaren als aparte bestanden.
- **Voeg toe**: Gebruik deze optie om typogrammen, kleuren en een heleboel andere soorten resources vanuit een ander bestand toe te voegen aan het actieve project.
- **Exporteer**: Gebruik deze optie om een opmaak te exporteren als een ander type bestand.
- **verzamel voor servicebureau**: Gebruik deze optie om een bestand, uitdraairapport en geselecteerde resources te kopiëren in één map.
- **Samenwerkingsinstellingen**: Gebruik deze optie om het koppelen en delen van projecten en de bijwerkfrequentie van gedeelde resources te regelen.
- **Job Jackets**: Gebruik dit submenu om te kunnen werken met de specificaties en regels voor het maken en controleren van een opmaak, een project aan een Job Jackets-bestand te koppelen, een orderbriefje aan te passen en een opmaak te evalueren.
- **Print**: Gebruik deze optie om het actieve project te printen.
- **Order uitdraaien**: Gebruik deze optie om voor het uitdraaien van een order te kunnen werken met de uitvoerspecificatie, wat u kunt beschouwen als een "uitdraaitypogram".
- **Stop** *(alleen Windows)*: Gebruik deze optie om het programma te verlaten.

Wijzig/Bewerk-menu

In het menu **Bewerk** vindt u de volgende opdrachten:

- **Herstel**: Herstelt de laatste handeling.
- **Herhaal**: Herhaalt een herstelde handeling.
- **Knip**: Knipt de geselecteerde inhoud.
- **Kopieer**: Kopieert de geselecteerde inhoud naar het klembord.
- **Plak**: Plakt de inhoud van het klembord op de actieve pagina.
- **Plakken zonder opmaak**: Plakt de inhoud van het klembord als platte tekst.
- **Plak op plaats**: Plakt een gedupliceerd of gekopieerd item op de actieve pagina op dezelfde plaats als waar het oorspronkelijk was gekopieerd.
- **Plak Speciaal** *(alleen Windows)*: Hiermee kunt u kiezen hoe het object in uw document wordt geplakt met behulp van de functie Object Linking and Embedding (OLE) in Microsoft Windows.
- **Wis**: Wist de actieve inhoud.
- **Selecteer alles**: Selecteert de hele inhoud in het actieve kader of op het actieve tekstpad.
- **Koppelingen** *(alleen Windows)* : Hiermee kunt u een gekoppeld object bijwerken.
- **Object** *(alleen Windows)* : Hiermee kunt u aan de slag met een ingesloten of gekoppeld object in een geselecteerd illustratiekader.
- **Object invoegen** *(alleen Windows)*: Hiermee kunt u via een serverprogramma een object maken of een bestaand bestand ophalen.

- **Toon klembord**: Geeft de inhoud van het klembord weer.
- **Zoek/Verander**: Hiermee opent u het palet **Zoek/Verander**, dat u kunt gebruiken om tekst te zoeken en te wijzigen, gebaseerd op inhoud, vormgeving of beide.
- **Zoek/Verander item**: Toont en verbergt het palet **Zoek/Verander item**.
- **Voorkeuren** *(alleen Windows)*: Hiermee kunt u de standaardwaarden en -instellingen aanpassen. Zie "*Voorkeuren*" voor meer informatie.
- **Typogrammen**: Hiermee kunt u typogramdefinities toevoegen, bewerken en wissen. Zie "*Werken met typogrammen*" voor meer informatie.
- **Kleuren**: Hiermee kunt u kleurdefinities toevoegen, bewerken en wissen. Zie "*Werken met kleuren*" voor meer informatie.
- **A&U's**: Hiermee kunt u A&U-definities (A&U = afbreken en uitvullen) toevoegen, bewerken en wissen. Met A&U's kunt u bepalen hoe tekst wordt afgebroken. Raadpleeg "*De afbreking en uitvulling specificeren*" voor meer informatie.
- **Lijsten**: Hiermee kunt u lijstdefinities toevoegen, bewerken en wissen. De Lijst-functie is een gereedschap voor het automatisch genereren van inhoudsopgaven en andere soorten inhoud die in lijstvorm staan. Zie "*Werken met lijsten*" voor meer informatie.
- **Strepen en lijnen**: Hiermee kunt u uw eigengemaakte lijnpatronen toevoegen, bewerken en wissen.
- **Initialen**: Hiermee kunt u uw eigengemaakte initialen toevoegen, bewerken en wissen. Raadpleeg "*Werken met initialen*" voor meer informatie.
- **Uitvoerstijlen**: Hiermee kunt u uitvoerstijldefinities toevoegen, bewerken en wissen. Met uitvoerstijlen kunt u heel eenvoudig overschakelen tussen verschillende sets met uitvoeropties. Raadpleeg "*Werken met uitvoerstijlen*" voor meer informatie.
- **Programmataal** *(alleen de meertalige edities)*: Hiermee kunt u de taal wijzigen van de gebruikersinterface.
- **Kleurinstellingen**: Hiermee hebt u toegang tot de instellingen voor bron- en uitvoerinstellingen, die u vervolgens kunt wijzigen.
- **Stramienstijlen**: Hiermee kunt u patronen toevoegen, bewerken en wissen van stramienlijnen die worden toegepast op tekstcomponenten die niet worden geprint. Zie "*Werken met ontwerpstramienen*" voor meer informatie.
- **Hyperlinks**: Hiermee kunt u hyperlinks toevoegen, bewerken en wissen, inclusief URL's, ankers en paginakoppelingen.
- **Variabelen** *(alleen interactieve opmaken)*: Hiermee kunt u variabelen voor interactieve items definiëren.
- **Interactieve menu's** *(alleen interactieve opmaken)*: Hiermee kunt u menu's maken voor interactieve opmaken.
- **Onderstreepstijlen**: Hiermee hebt u toegang tot onderstreepstijlen, die u vervolgens kunt wijzigen.
- **Menu's** *(alleen Web-opmaak)*: Hiermee kunt u lijsten maken en beheren, zoals navigatiemenu's, die in Web-opmaken worden gebruikt.
- **Metacodes** *(alleen Web-opmaak)*: Hiermee hebt u toegang tot metagegevens, zoals trefwoorden en beschrijvingen, die u vervolgens kunt maken en wijzigen; deze geven

onder andere informatie over een pagina, zodat die kan worden getraceerd door zoekmachines.

- **CSS Fontfamilies** *(alleen Web-opmaak)*: Hiermee kunt u fontfamilies specificeren voor cascading style sheets (CSS) en bepalen welke fonts worden gebruikt voor de weergave van uw Web-pagina als de gebruiker niet kan beschikken over het oorspronkelijke font of lettertype.
- **Uitrolmenu's** *(alleen Web-opmaak)*: Hiermee kunt u een hiërarchische lijst met items maken die op het scherm verschijnt zodra de eindgebruiker de muisaanwijzer op een object zet. Uitrolmenu's vereenvoudigen uw webontwerp door menu-items te "verbergen" totdat u de muis op een specifiek item zet.
- **Item Styles-stijlen**: Hiermee kunt u itemdefinities toevoegen, bewerken en wissen, die u via het **Item Styles-stijlen**-palet (**Venster**-menu) kunt toepassen op QuarkXPress-items.

Opmaak-menu

Hoe het **Opmaak**-menu eruit ziet, is afhankelijk van het feit of er een tekstkader, illustratiekader of een lijn actief is.

Opmaak-menu voor tekst

In het **Opmaak**-menu voor tekst staan opdrachten voor het opgeven van tekst- en alineaspecificaties. In dit menu vindt u de volgende opdrachten:

- **Font**: Hiermee wijzigt u het font (lettertype) van de geselecteerde tekst.
- **Corps**: Hiermee wijzigt u de grootte van de geselecteerde tekst.
- **Stijl**: Hiermee kent u aan geselecteerde tekst stijlen toe, zoals vet, cursief en onderstreept.
- **Wijzig hoofd-/kleine letter**: Hiermee kunt u geselecteerde tekst omzetten van hoofdletters naar kleine letters en omgekeerd en een beginkapitaal aangeven.
- **Kleur**: Hiermee wijzigt u de kleur van de geselecteerde tekst.
- **Tint**: Hiermee kunt u de tint van een toegepaste kleur instellen.
- **Dekking**: Hiermee kunt u de transparantie van geselecteerde tekst aanpassen.
- **Horiz./Vert. aanpassen**: Hiermee kunt u geselecteerde tekst horizontaal of verticaal uitrekken.
- **Af-/aanspatiëren**: Wanneer het tekstinvoegpunt tussen twee lettertekens staat, kunt u met **Afspatiëren** de spatiëring tussen die lettertekens aanpassen. Wanneer de hele tekst is geselecteerd, kunt u met **Aanspatiëren** de spatiëring tussen alle geselecteerde lettertekens aanpassen.
- **Basislijnverschuiving**: Hiermee verplaatst u geselecteerde tekst omhoog of omlaag ten opzichte van de basislijn zonder de regelafstand te wijzigen.
- **Tekstspecificaties**: Hiermee opent u het dialoogvenster **Tekstspecificaties**, aan de hand waarvan u elk aspect van tekstopmaak voor geselecteerde tekst kunt aangeven.
- **Teksttypogram**: Hiermee kunt u teksttypogrammen toekennen aan geselecteerde tekst.

- **Tekst naar kader**: Hiermee kunt u tekst converteren naar een Bézier-illustratiekader in de vorm van de geselecteerde lettertekens.
- **Uitlijning**: Hiermee kunt u actieve alinea's uitlijnen naar links, rechts of deze centreren. U kunt hiermee geselecteerde alinea's ook uitvullen of geforceerd uitvullen.
- **Interlinie**: Hiermee kunt u de regelafstand tussen geselecteerde alinea's wijzigen.
- **Alineaspecificaties**: Hiermee opent u het dialoogvenster **Alineaspecificaties**, aan de hand waarvan u elk aspect van alineaopmaak voor geselecteerde tekst kunt aangeven.
- **Tabspecificaties**: Hiermee kunt u voor geselecteerde alinea's tabstops instellen.
- **Alinealijnen**: Hiermee kunt u boven en onder geselecteerde alinea's automatisch lijnen plaatsen.
- **Alineatypogram**: Hiermee kunt u alineatypogrammen toekennen aan geselecteerde tekst.
- **Typogram bijwerken**: Hiermee kunt u een tekst- of alineatypogramdefinitie bijwerken gebaseerd op lokale wijzigingen in het toegepaste typogram.
- **Horizontaal omdraaien**: Hiermee kunt u geselecteerde tekst horizontaal omdraaien.
- **Verticaal omdraaien**: Hiermee kunt u geselecteerde tekst verticaal omdraaien.
- **Hyperlink**: Hiermee kunt u een hyperlink, paginakoppeling of anker voor geselecteerde tekst wijzigen en toepassen.
- **Anker**: Hiermee kunt u voor geselecteerde tekst een anker maken of wijzigen.
- **Onderstreepstijlen**: Hiermee kunt u een onderstreepstijl voor geselecteerde tekst wijzigen en toepassen.

Opmaak-menu voor illustraties

In het **Opmaak**-menu voor illustraties staan opdrachten voor het vormgeven en bewerken van illustraties. In dit menu vindt u de volgende opdrachten:

- **Kleur**: Kent een kleur toe aan een geselecteerde grijstoon- of éénbits illustratie.
- **Tint**: Hiermee kunt u de intensiteit van een toegepaste kleur instellen.
- **Dekking**: Hiermee kunt u de transparantie van een geselecteerde illustratie aanpassen.
- **Inverteer/Negatief**: Kent een negatief ofwel omgekeerd effect toe aan een geselecteerde illustratie. De opdrachtnaam is **Negatief** wanneer u een CMYK-illustratie selecteert.
- **Halftoon**: Hiermee kent u een halftoonraster toe aan een geselecteerde grijstoonillustratie.
- **Horizontaal omdraaien**: Hierdoor wordt de geselecteerde illustratie horizontaal omgedraaid ofwel gespiegeld.
- **Verticaal omdraaien**: Hierdoor wordt de geselecteerde illustratie verticaal omgedraaid ofwel gespiegeld.
- **Centreer illustratie**: Centreert de geselecteerde illustratie in het illustratiekader.
- **Illustratie uitrekken op kadergrootte**: Verkleint of vergroot de geselecteerde illustratie horizontaal en verticaal zodat deze in het illustratiekader past.

- **Illustratie schalen op kadergrootte**: Proportioneel verkleint of vergroot de geselecteerde illustratie zodat deze in het illustratiekader past.
- **Kader passend voor illustratie**: Verkleint of vergroot het illustratiekader zodanig dat deze dezelfde afmetingen heeft als de geselecteeerde illustratie.
- **Hyperlink**: Hiermee kunt u een hyperlink, paginakoppeling of anker voor een geselecteerde illustratie of geselecteerd illustratiekader wijzigen en toepassen.
- **Anker**: Hiermee kunt u voor een geselecteerde illustratie of geselecteerd illustratiekader een anker maken of wijzigen.
- **Afbeeldingseffecten**: Toont een submenu aan de hand waarvan u afbeeldingsaanpassingen en filters kunt toekennen aan de geselecteerde illustratie.

Opmaak-menu voor lijnen

In het **Opmaak**-menu voor lijnen staan de volgende opdrachten:

- **Lijnsoort**: Hiermee kunt u een lijnstijl of lijnsoort toekennen aan een geselecteerde lijn.
- **Pijlpunten**: Hiermee kunt u een pijlpuntstijl toekennen aan een geselecteerde lijn.
- **Dikte**: Hiermee kunt u de dikte van een geselecteerde lijn aanpassen.
- **Kleur**: Hiermee kunt u de kleur van een geselecteerde lijn wijzigen.
- **Tint**: Hiermee kunt u de intensiteit van een toegepaste kleur instellen.
- **Dekking**: Hiermee kunt u de transparantie van een geselecteerde lijn aanpassen.
- **Hyperlink**: Hiermee kunt u een hyperlink, paginakoppeling of anker voor een geselecteerde lijn wijzigen en toepassen.
- **Anker**: Hiermee kunt u voor een geselecteerde lijn een anker maken of wijzigen.

Item-menu

Het **Item**-menu bevat opdrachten voor het bepalen van specificaties, posities, groepering en delen van items en nog veel meer.

- **Wijzig**: Hiermee hebt u voor een item toegang tot een uitgebreide set regelaars/knoppen, zoals voor de kleur, tint, positie, afmeting, kaderrand, tekstomloop, uitknippad en nog veel meer.
- **Kaderrand**: Hiermee kunt u kaderrandspecificaties opgeven, zoals dikte, stijl, kleur en dekkingspercentage voor een item.
- **Omloop**: Hiermee kunt u opgeven of tekst aan de binnen-, buitenkant van of door een illustratie of zijn illustratiekader moet lopen.
- **Uitknippen**: Hiermee kunt u het type uitknippad aangeven voor een geselecteerd item en de afstand van het pad tot het item bepalen.
- **Dupliceer**: Hiermee kunt u een kopie maken van een item en zijn inhoud.
- **Stap en herhaal**: Hiermee kunt u een actief item meerdere keren dupliceren, op elke positie die u opgeeft.
- **Super Stap en herhaal**: Hiermee kunt u een actief item meerdere keren dupliceren en voor de duplicaten de schaalfactor, rotatiefactor en de tint specificeren.

- **Wis**: Hiermee kunt u een geselecteerd item en zijn inhoud wissen.
- **Groepeer**: Hiermee kunt u twee of meer actieve items (inclusief lijnen, kaders, tekstpaden, tabellen en andere groepen) combineren tot een groep.
- **Maak los**: Hiermee maakt u van een groep weer afzonderlijke componentitems of groepen.
- **Sluit in**: Hiermee kunt u een item insluiten, zodat het niet kan worden verplaatst buiten de grenzen van het item waarin het is ingesloten.
- **Vergrendel**: Hiermee kunt u voorkomen dat items en hun inhoud abusievelijk worden gewijzigd door hun positie of inhoud te vergrendelen.
- **Samenvoegen**: Hiermee kunt u geselecteerde items op een aantal manieren samenvoegen.
- **Splits**: Hiermee kunt u kaders splitsen die vormen bevatten die elkaar niet overlappen, die vormen binnen vormen bevatten of kaders splitsen waarvan de randen elkaar kruisen (bijvoorbeeld bij het cijfer 8).
- **Plaats onderop** (*alleen Windows*): Verplaatst een item één niveau terug in de stapelvolgorde van de pagina of de laag.
- **Verplaats naar achteren**: Plaatst een item naar achteren op de pagina of in de laag. Houd onder Mac OS de Option-toets ingedrukt voordat u **Verplaats naar achteren** kiest om de opdracht **Plaats onderop** te krijgen.
- **Verplaats naar voren** (*alleen Windows*): Verplaatst een item één niveau verder in de stapelvolgorde van de pagina of de laag.
- **Plaats bovenop**: Plaatst een item naar voren op de pagina of op de laag. Houd onder Mac OS de Option-toets ingedrukt voordat u **Plaats bovenop** kiest om de opdracht **Verplaats naar voren** te krijgen.
- **Spatie/uitlijnen**: Hiermee kunt u geselecteerde items op gelijke afstand van elkaar zetten of ten opzichte van de pagina of uitvouw.
- **Vorm**: Hiermee wijzigt u de vorm van een actief item.
- **Inhoud**: Hiermee wijzigt u het type inhoud van een item.
- **Pas aan**: Hiermee wijzigt u de vorm, de omloop of het uitknippad van een item.
- **Delen**: Hiermee kunt u de eigenschappen van een item delen en de inhoud, zoals tekst, illustraties, kaders, lijnen en Composition Zones synchroniseren of hergebruiken.
- **Desynchroniseer**: Verwijdert de synchronisatiespecificaties van één kopie van het item zonder dat dit van invloed is op de andere kopieën van dat item (of de synchronisatiespecificaties).
- **Punt/Segmenttype**: Hiermee wijzigt u het punt- of segmenttype van een item, zodat u de punten, curvehandvatten en lijnsegmenten kunt manipuleren.
- **Slagschaduw**: Hiermee kunt u aan een item een slagschaduw toekennen of deze wijzigen.
- **Composition Zones**: Hiermee kunt u Composition Zones maken of wijzigen.
- **Resolutie voorvertoning**: Hiermee kunt u de voorvertoning van een illustratie instellen op volledige of lage resolutie.

- **Wis alle hotspots** (*alleen Web-opmaken*): Verwijdert de imagemapaanduidingen van een illustratie die dienst doen als hyperlinks.
- **Uitrolmenu** *(alleen Web-opmaken)*: Hiermee kunt u een uitrolmenu maken voor een item, waarvoor is aangegeven dat het moet worden geëxporteerd als een afbeelding.
- **Basisrollover** (*alleen Web-opmaken*): Hiermee kunt u een basisrollover maken voor een item, zodat de afbeelding verandert zodra de muisaanwijzer boven het rolloverkader staat.
- **Aanwijsrollovers** (*alleen Web-opmaken*): Hiermee kunt u een aanwijsrollover maken voor een item, zodat de afbeelding in één of meer kaders verandert zodra de muisaanwijzer boven het rolloverkader staat.

Pagina-menu

In het **Pagina**-menu vindt u opdrachten voor het invoegen, wissen en verplaatsen van pagina's; het werken met hulplijnen, stramienen en hoofdstukken; het bladeren door pagina's en meer.

- **Voeg in**: Hiermee kunt u nieuwe pagina's toevoegen.
- **Wis**: Hiermee kunt u pagina's wissen.
- **Verplaats**: Hiermee kunt u een pagina naar een andere locatie verplaatsen.
- **Basispaginastramien**: Hiermee kunt u de positie van de hulplijnen en ontwerpstramienen op basispagina's aanpassen.
- **Pagina-eigenschappen** (*alleen Web-opmaken*): Hiermee kunt u de pagina-eigenschappen van een Web-opmaak wijzigen.
- **Paginering**: Hiermee kunt u het pagineringssysteem voor een opmaak of een paginabereik in een opmaak wijzigen.
- **Vorige**: Hiermee gaat u naar de voorgaande pagina.
- **Volgende**: Hiermee gaat u naar de volgende pagina.
- **Eerste**: Hiermee gaat u naar de eerste pagina.
- **Laatste**: Hiermee gaat u naar de laatste pagina.
- **Ga naar**: Hiermee kunt u naar een specifieke pagina gaan.
- **Toon**: Hiermee wordt een pagina of een basispagina weergegeven.
- **HTML Voorvertoning** (*alleen Web-opmaken*): Hiermee wordt een HTML-voorvertoning gegenereerd en toont de pagina zoals deze in een webbrowser zou worden weergegeven.
- **SWF Voorvertoning** (*alleen interactieve opmaken*): Hiermee wordt een voorvertoning gegenereerd en toont de pagina zoals deze in een webbrowser zou worden weergegeven.

Opmaakmodel-menu

In het **Opmaakmodel**-menu staan opdrachten voor het werken met en bladeren naar opmaken.

- **Nieuw**: Hiermee voegt u een nieuwe opmaak toe.
- **Dupliceer**: Hiermee dupliceert u de items en de inhoud van de ene opmaak naar een andere opmaak.

- **Wis**: Hiermee verwijder u een opmaak.
- **Nieuwe/Bewerk opmaakspecificatie**: Hiermee maakt of wijzigt u Job Jackets-eigenschappen voor een opmaak.
- **Opmaakeigenschappen**: Hiermee wijzigt u opmaakeigenschappen, zoals de naam, het type en de afmetingen.
- **Geavanceerde opmaakeigenschappen**: Hiermee kunt u de deeleigenschappen van een opmaak wijzigen.
- **Vorige**: Activeert het opmaaktabblad dat actief was vóór de huidige opmaak.
- **Volgende**: Activeert het opmaaktabblad dat onmiddellijk rechts van de actieve opmaak staat.
- **Eerste**: Activeert het meest linkse opmaaktabblad.
- **Laatste**: Activeert het meest rechtse opmaaktabblad.
- **Ga naar**: Hiermee activeert u een specifieke opmaak, waarna u de opmaak kiest in het submenu.

Tabel-menu

In het **Tabel**-menu staan opdrachten voor het aan tabellen toevoegen van rijen en kolommen, het wijzigen van tabelspecificaties, voor de conversie van tabellen, en meer.

- **Invoegen**: Hiermee voegt u een rij of kolom toe aan een tabel.
- **Selecteer**: Hiermee kunt u patroon met rijen en kolommen of andere tabelelementen selecteren. Dit vergemakkelijkt het toepassen van een andere vormgeving — zoals het om en om toepassen van een tint op een rij.
- **Wis**: Hiermee kunt u een geselecteerd gedeelte van de tabel wissen.
- **Combineer cellen**: Hiermee kunt u een rechthoekige selectie van naastliggende tabelcellen — inclusief hele rijen of kolommen — combineren tot één cel.
- **Tabeleinde**: Hiermee kunt u een tabel laten doorlopen op een andere pagina. Het tabeleinde is de maximumafmeting van de tabel voordat deze wordt opgesplitst in twee gekoppelde tabellen.
- **Maak aparte tabellen**: Hiermee kunt u de koppeling tussen twee vervolgtabellen verbreken, zodat iedere tabel een volledig aparte tabel wordt. Dit voorkomt dat wijzigingen in het ene gedeelte van de tabel alle vervolgtabellen kunnen beïnvloeden.
- **Herhaal als kopregel**: Hiermee kunt u een kopregel specificeren die automatisch in vervolgtabellen worden herhaald.
- **Herhaal als voetregel**: Hiermee kunt u een voetregel specificeren die automatisch in vervolgtabellen worden herhaald.
- **Converteer tekst naar tabel**: Hiermee kunt u tekst die al is geïmporteerd of ingetikt in een tekstkader converteren naar een tabel. Dit werkt het beste met tekst met scheidingstekens om aan te geven hoe de informatie moet worden opgedeeld tussen kolommen en rijen.
- **Converteer tabel**: Hiermee kunt u de informatie in een tabel converteren naar tekst of naar een groep aan elkaar gerelateerde kaders. U kunt een tabel converteren om de

huidige gegevens op eenvoudige wijze te exporteren of om een document te bewaren dat functies bevat die niet worden ondersteund in eerdere versies van QuarkXPress.

- **Koppel tekstcellen**: Hiermee kunnen tabelcellen met elkaar worden gekoppeld (verbonden), net zoals dat het geval is bij tekstkaders en tekstpaden. Tekst die wordt ingetikt, geïmporteerd of geplakt in een gekoppelde cel vult de eerste tekstcel, en loopt vervolgens door naar de opeenvolgende gekoppelde cel enz.
- **Handhaaf geometrie**: Hiermee voorkomt u dat de breedte en hoogte van een tabel worden gewijzigd wanneer u rijen of kolommen invoegt of verwijdert.

Beeld-menu

In het **Beeld**-menu staan opties voor het bekijken van uw document en om aan te geven wat u op het scherm te zien krijgt wanneer een menuopdracht is aangevinkt. In dit menu vindt u de volgende opdrachten:

- **Hele pagina**: Zet een hele pagina automatisch in zijn geheel (gecentreerd) in het opmaakvenster.
- **50%**: Geeft het projectvenster op 50% weer.
- **75%**: Geeft het projectvenster op 75% weer.
- **100%**: Geeft het projectvenster op 100% weer.
- **200%**: Geeft het projectvenster op 200% weer.
- **Schets**: Toont van elke pagina miniatuurweergaven, die u tussen projecten opnieuw kunt rangschikken en kopiëren.
- **Hulplijnen**: Hiermee worden niet-afdrukkende lijnen weergegeven, die worden gebruikt voor het positioneren van items op pagina's en bestaan uit margehulplijnen, de omtreklijnen van kaders, het "X"-patroon van lege illustratiekaders en liniaalhulplijnen.
- **Paginastramienen**: Hiermee worden niet-afdrukkende stramienlijnen weergegeven die voor de basispagina zijn gedefinieerd en waarop de actieve opmaakpagina is gebaseerd.
- **Tekstkaderstramienen**: Hiermee worden niet-afdrukkende stramienlijnen weergegeven die aan tekstkaders worden toegekend.
- **Stramien magnetisch**: Hiermee kunt u snel items uitlijnen op hulplijnen, waarbij items aanklikken op de dichtstbijgelegen hulplijn.
- **Paginastramienen magnetisch**: Hiermee kunt u snel items uitlijnen op paginastramienlijnen, waarbij items aanklikken op de dichtstbijgelegen hulplijn.
- **Linialen**: Geeft de linialen weer, die u kunt gebruiken voor het positioneren van items en hulplijnen, langs de boven- en linkerzijkant of de boven- en rechterzijkant van het opmaakvenster.
- **Liniaalrichting**: Hiermee kunt u paginalinialen positioneren op de boven- en linkerzijkant of boven- en rechterzijkant van het opmaakvenster.
- **Onzichtbare tekens**: Hiermee worden in tekst bewerkbare, niet-afdrukkende tekens weergegeven, zoals spaties, tabstops en harde returns.
- **Visuele markeringen**: Hiermee worden markeringen voor niet-afdrukkende elementen weergegeven, zoals hyperlinks en rollovers.

- **Drukproefuitvoer**: Hiermee kunt u van tevoren zien hoe de opmaak eruit ziet wanneer deze wordt verwerkt op verschillende media en voor verschillende afdrukmethoden. Deze weergavesimulatie is accuraat genoeg voor de beoordeling van drukproeven.
- **Voorvertoningen in voll. res.**: Hiermee worden illustraties op het scherm weergegeven in volledige resolutie, gebruikmakend van de volledige resolutie van het illustratiebestand. U kunt afbeeldingen schalen of vergroten zonder dat er pixelisatie optreedt.

Functies-menu

In het menu **Functies**vindt u de volgende opdrachten:

- **Controleer spelling**: Gebruik het submenu om het **Controleer spelling**-palet weer te geven om de spelling van een woord, een tekstselectie, een artikel, een opmaak of alle basispagina´s in een opmaak te controleren.
- **Hulpwoordenboek**: Hiermee specificeert u een hulpwoordenboek dat bij de spellingcontrole wordt gebruikt.
- **Bewerk hulpwoordenboek**: Hiermee kunt u het hulpwoordenboek bewerken dat bij de actieve opmaak hoort.
- **Aantal woorden en tekens**: Geeft het dialoogvenster **Aantal woorden en tekens** weer.
- **Teken invoegen**: Hiermee kunt u op eenvoudige wijze speciale tekens invoegen, zoals speciale afbrekende en niet-afbrekende spaties.
- **Afbreekvoorstel**: Toont het afbreekvoorstel voor het woord waarin het tekstinvoegpunt staat.
- **Afbreekuitzonderingen**: Hiermee geeft u op of en hoe bepaalde woorden in het actieve artikel moeten worden afgebroken.
- **Job Jackets Manager**: Opent het dialoogvenster **Job Jackets Manager**.
- **Gebruikte**: Hiermee kunt u kijken welke fonts, illustraties, QuarkVista-effecten, kleurprofielen, tabellen en Composition Zones die aan externe gegevensbronnen zijn gekoppeld worden gebruikt en deze bijwerken.
- **XTensions Manager**: Hiermee regelt u welke XTensions-modules worden geladen wanneer het programma wordt gestart.
- **Fonttoewijzing**: Hiermee maakt en bewerkt u de regels voor de vervanging van een nieuw font door een font dat in een project moet worden gebruikt, maar dat niet op uw computer is geïnstalleerd.
- **Componentstatus**: Hiermee kunt u de status van vereiste softwarecomponenten bekijken.
- **PPD Manager**: Hiermee kunt u aangeven welke PostScript Printer Description-bestanden (PPD's) in het dialoogvenster **Print** worden geladen.
- **Gebruik Duitse spelling (Nieuw)**: Hiermee geeft u aan of bij de spellingcontrole het nieuwe Duitse woordenboek moet worden gebruikt.
- **Converteer projecttaal**: Hiermee kunt u alle tekens in het actieve artikel die een bepaalde tekentaal gebruiken naar een andere tekentaal converteren.

- **Profielmanager**: Hiermee geeft u aan welke kleurprofielen in het programma moeten worden geladen.
- **Genereer index**: Hiermee kunt u een index genereren aan de hand van de inhoud van het **Index**-palet.
- **Jabber**: Genereert in het actieve tekstkader willekeurige tekst, zodat u van tevoren kunt zien hoe de tekst zal lopen en worden opgemaakt, zelfs zonder dat u nog kunt beschikken over de werkelijke inhoud.
- **Wijzig aanspatiëring**: Hiermee regelt u de aanspatiëring van de geïnstalleerde fonts.
- **Wijzig afspatieertabel**: Hiermee regelt u de afspatiëring van de geïnstalleerde fonts.
- **Verwijder handm. af-aanspatiëring**: Hiermee verwijdert u alle handmatige af-/aanspatiëring die tussen lettertekens is toegepast; of de af-/aanspatiëring uit een af-/aanspatiëringspaar.
- **Regelcontrole**: Toont een submenu aan de hand waarvan u kunt zoeken op weduwen en wezen, losse regels, regels die eindige op een afbreekteken en overloopsituaties.
- **Converteer oude onderstreepstijlen**: Converteert alle onderstreepstijlen in de actieve tekstketen van QuarkXPress 3.x (Stars & Stripes)-structuur naar Type Tricks-structuur.
- **Tekstoverloop**: Toont het **Tekstoverloop**-venster, waarin wordt aangegeven in welke tekstkaders overloop is ontstaan.
- **Gebruikte Item Styles-stijlen**: Hiermee kunt u Item Styles-stijlen bekijken en bijwerken.
- **Licentie uitchecken/Licentie inchecken**: Wordt alleen weergegeven als u de applicatie hebt ingesteld voor gebruik met Quark License Administrator (QLA). Hiermee kunt u licenties in- en uitchecken.

Venster-menu

Via het **Venster**-menu kunt u aangeven welke vensters en paletten wel of niet op het scherm moeten worden weergegeven. In dit menu vindt u de volgende opdrachten:

- **Nieuw venster**: Geeft het actieve project weer in een nieuw venster. Vervolgens kunt u in elk venster verschillende delen van het project bekijken.
- **Splits venster**: Hiermee wordt het projectvenster in twee delen gesplitst. Vervolgens kunt u in elk deel van het venster verschillende delen van het project bekijken.
- **Alle op voorgrond** *(alleen Mac OS)*: Zet alle openstaande vensters op uw scherm.
- **Naast elkaar** *(alleen Windows)*: Hiermee worden meerdere openstaande projecten zodanig in lagen boven elkaar gezet dat van de menubalk van elk project een klein deel zichtbaar is.
- **Documenten naast elkaar** *(alleen Mac OS)*: Hiermee worden alle vensters horizontaal naast elkaar op het scherm gezet.
- **Horizontaal naast elkaar** *(alleen Windows)*: Hiermee worden alle vensters horizontaal naast elkaar op het scherm gezet.
- **Documenten trapsgewijs** *(alleen Mac OS)*: Hiermee worden meerdere openstaande projecten zodanig in lagen boven elkaar gezet dat van de menubalk van elk project een klein deel zichtbaar is.

- **Verticaal naast elkaar** *(alleen Windows)*: Hiermee worden alle vensters verticaal naast elkaar op het scherm gezet.
- **Ordening pictogrammen** *(alleen Windows)*: Hiermee wordt de weergave van alle actieve projecten geminimaliseerd.
- **Sluit alle vensters** *(alleen Windows)*: Hiermee worden alle actieve projecten gesloten.
- **Gereedschap**: Toont en verbergt het **Gereedschap**-palet.
- **Webgereedschappen** *(alleen Web-opmaken)*: Toont en verbergt het **Webgereedschappen**-palet.
- **Parameters**: Toont en verbergt het **Parameter**-palet.
- **Pagina-opmaak**: Toont en verbergt het **Pagina-opmaak**-palet.
- **Typogrammen**: Toont en verbergt het **Typogrammen**-palet.
- **Kleuren**: Toont en verbergt het **Kleuren**-palet.
- **Gedeelde content**: Toont en verbergt het **Gedeelde content**-palet.
- **Kleuroverlap**: Toont en verbergt het **Kleuroverlap**-palet.
- **Lijsten**: Toont en verbergt het **Lijsten**-palet.
- **Profielinformatie**: Toont en verbergt het **Profielinformatie**-palet.
- **Stramienstijlen**: Toont en verbergt het **Stramienstijlen**-palet.
- **Glyphs**: Toont en verbergt het **Glyphs**-palet.
- **Hyperlinks**: Toont en verbergt het **Hyperlinks**-palet.
- **Index**: Toont en verbergt het **Index**-palet.
- **Interactief** *(alleen interactieve opmaken)*: Toont en verbergt het **Interactief**-palet.
- **Lagen**: Toont en verbergt het **Lagen**-palet.
- **Afbeeldingseffecten**: Toont en verbergt het **Afbeeldingseffecten**-palet.
- **Plaatsbepalers**: Toont en verbergt het **Plaatsbepalers**-palet.
- **Hulplijnen**: Toont en verbergt het **Hulplijnen**-palet.
- **Item Styles-stijlen**: Toont en verbergt het **Item Styles-stijlen**-palet.
- **PSD Import**: Toont en verbergt het **PSD Import**-palet.
- **Paletsets**: Gebruik dit submenu om de paletrangschikking op te slaan en weer op te halen.

  Daarnaast vindt u in dit menu een item voor elk openstaand venster. U kunt deze menu-items gebruiken om heel eenvoudig tussen vensters heen en weer te schakelen.

Help-menu

Via het **Help**-menu hebt u toegang tot de online helpbestanden. In dit menu vindt u de volgende opdrachten:

- **Helponderwerpen** *(alleen Mac OS):* Gebruik deze opdracht om de online helpbestanden weer te geven.

- **Inhoud** *(alleen Windows)*: Gebruik deze optie om het tabblad **Inhoud** in het **Help**-venster te bekijken.
- **Zoek** *(alleen Windows)*:Gebruik deze optie om het tabblad **Zoeken** in het **Help**-venster te bekijken.
- **Index** *(alleen Windows)*: Gebruik deze optie om het tabblad **Index** in het **Help**-venster te bekijken.
- **QuarkXPress-licentie overdragen** *(alleen Windows)*: Gebruik deze optie als u uw licentie naar een andere computer wilt overdragen.
- **Over QuarkXPress** *(alleen Windows)*: Gebruik deze opdracht om informatie over QuarkXPress, bijvoorbeeld het versienummer, weer te geven.
- **Bewerk licentiecode** *(alleen Windows):* Gebruik deze opdracht om de geldigheidscode van een geïnstalleerd exemplaar van QuarkXPress te wijzigen. Door deze code te wijzigen, kunt u een testversie (die vroeger "evaluatie-exemplaar" werd genoemd) van QuarkXPress wijzigen in een volledig functionele versie, de talen wijzigen die door de gebruikersinterface worden ondersteund, of QuarkXPress omzetten naar een Plus-editie.

Contextmenu's

QuarkXPress biedt een breed assortiment functies via de beschikbare contextmenu's. Als u een contextmenu wilt openen, Control+klikt (Mac OS) of rechtsklikt u in de tekst, op een illustratie of op een palet.

Paletten

Als u een palet wilt openen of weergeven, vinkt u de paletnaam in het **Venster**-menu aan.

Wilt u een geopend palet sluiten, klik dan op het sluitvakje links boven in het palet, haal het vinkje bij de paletnaam in het **Venster**-menu weg, of gebruik de juiste toetsopdracht.

Gereedschap-palet

Met het **Gereedschap**-palet kunt u voor het werken met opmaken heel eenvoudig heen en weer schakelen tussen een groot aanbod aan gereedschappen. Zie "*Gereedschappen*" voor meer informatie.

Parameter-palet

Met het **Parameter**-palet (**Venster**-menu), kunt u vlug veelgebruikte regelaars/knoppen wijzigen. Aan de opties in het **Parameter**-palet kunt u zien welk gereedschap of item u hebt geselecteerd. Wanneer u meerdere items van hetzelfde type selecteert (zoals drie aparte illustratiekaders) kunnen de regelaars/knoppen in het **Parameter**-palet op alle geselecteerde items worden toegepast.

Het navigatietabblad verschijnt boven het midden van het **Parameter**-palet.

Een rij met symbolen/pictogrammen die we het navigatietabblad noemen, staat boven het midden van het **Parameter**-palet. U kunt u van links naar rechts door de symbolen/pictogrammen op het navigatietabblad van het **Parameter**-palet verplaatsen door te drukken op Command+Option+;/Ctrl+Alt+;. U kunt u in omgekeerde richting verplaatsen door te drukken op Command+Option+,/Ctrl+Alt+,.

Als u het navigatietabblad continu op het scherm wilt zien, Control+klikt/rechtsklikt u op de titelbalk van het **Parameter**-palet, waarna u **Altijd balk met tabblad** kiest. Als u het navigatietabblad continu wilt verbergen, Control+klikt/rechtsklikt u op de titelbalk van het **Parameter**-palet, waarna u **Altijd balk met tabblad verbergen** kiest. Als u het navigatietabblad interactief wilt weergeven, Control+klikt/rechtsklikt u op de titelbalk van het **Parameter**-palet, waarna u **Toon balk met tabblad bij rollover** kiest.

Welke tabbladen worden weergegeven in het **Parameter**-palet hangt af van welke items actief zijn, terwijl de weergave van een tabblad zich qua afmeting voegt naar het item of items die actief zijn. De volgende tabbladen zijn beschikbaar:

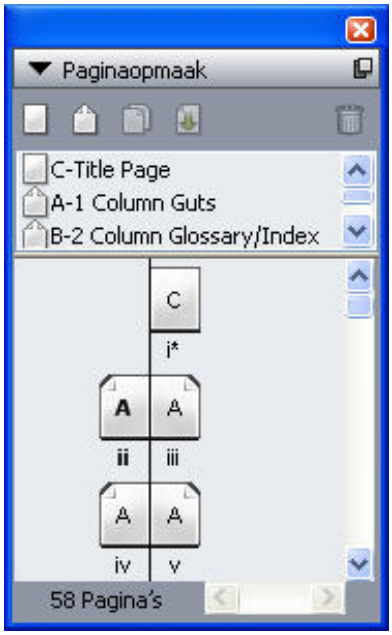
- het tabblad **Klassiek**: Bevat veelgebruikte regelaars/knoppen. De weergave varieert voor tekstkaders, illustratiekaders, lijnen en tabellen.
- het tabblad **Tekst**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Tekst** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item** > **Wijzig**).
- het tabblad **Kaderrand**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Kaderrand** in het dialoogvenster **Wijzig**.
- het tabblad **Omloop**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Omloop** in het dialoogvenster **Wijzig**. De weergave varieert voor tekstkaders, illustratiekaders en lijnen.
- het tabblad **Uitknippen**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Uitknippen** in het dialoogvenster **Wijzig**.
- het tabblad **Tekstspecificaties**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Tekstspecificaties** (**Opmaak** > **Tekstspecificaties**).
- het tabblad **Alineaspecificaties**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Alineaspecificaties** in het dialoogvenster **Alineaspecificaties** (**Opmaak** > **Alineaspecificaties**).
- het tabblad **Tekstpad**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Tekstpad** in het dialoogvenster **Wijzig**.
- het tabblad **Spatie/uitlijnen**: Bevat de regelaars/knoppen van het submenu **Spatie/uitlijnen** (**Item** > **Spatie/uitlijnen**).
- het tabblad **Exporteer**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Exporteer** in het dialoogvenster **Wijzig** (alleen Web-opmaken).

- het tabblad **Stramien**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Stramien** in het dialoogvenster **Wijzig** (alleen voor geselecteerde tabellen).
- het tabblad **Slagschaduw**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Slagschaduw** in het dialoogvenster **Wijzig**.
- het tabblad **Tabs**: Bevat de regelaars/knoppen van het tabblad **Tabs** in het dialoogvenster **Alineaspecificaties**.

Wanneer u een illustratiekader selecteert dat een afbeelding bevat, geeft het getal naast het symbool/pictogram **Effectieve afbeeldingsresolutie** in het tabblad **Klassiek** in het **Parameter**-palet de effectieve resolutie van de afbeelding weer. De effectieve resolutie is de werkelijke afbeeldingsresolutie gedeeld door de schaalfactor van de afbeelding. Als u bijvoorbeeld een afbeelding importeert met een werkelijke afbeeldingsresolutie van 100 dpi en vervolgens de schaalfactor ophoogt van 100% naar 200%, is de effectieve resolutie 50 dpi. Hoe hoger de effectieve resolutie is, des te hoger de kwaliteit van de gereproduceerde afbeelding zal zijn. U zult zien dat als u meerdere illustratiekaders met variabele effectieve resoluties selecteert, er geen waarde verschijnt naast het symbool/pictogram **Effectieve afbeeldingsresolutie**.

Paginaopmaak-palet

Het **Paginaopmaak**-palet biedt een groot aantal functies betreffende pagina's en de navigatie binnen de opmaak.



Via het **Paginaopmaak**-palet kunt u werken met basispagina's en opmaakpagina's.

Met het bovenste gedeelte van het palet kunt u basispagina's maken, dupliceren en wissen. Als u een basispagina wilt zien en bewerken, dubbelklikt u op de desbetreffende pagina; de basispagina verschijnt in het actieve projectvenster. Een eenzijdige basispagina ziet eruit als een vierkantje, terwijl een dubbelzijdige basispagina wordt weergegeven met twee omgevouwen hoekjes.

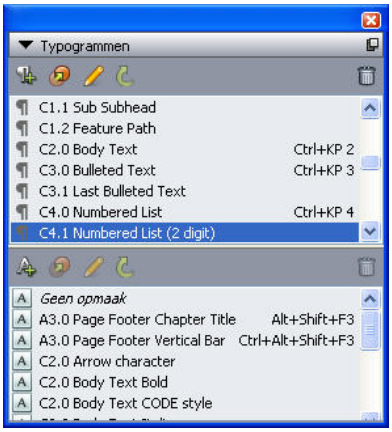
Met het onderste gedeelte van het palet kunt u door de pagina´s in de actieve opmaak bladeren. Als u naar een opmaakpagina wilt, dubbelklikt u in dit gedeelte van het palet.

Wilt u een basispagina toepassen op een opmaakpagina, dan sleept u het symbool/pictogram van de basispagina op het symbool/pictogram van de opmaakpagina. U kunt ook de symbolen/pictogrammen van de opmaakpagina's in het palet selecteren en vervolgens Command-klikken/Ctrl-klikken op het symbool/pictogram van de basispagina.

Typogrammen-palet

Via het **Typogrammen**-palet (**Venster > Toon typogrammen**) kunt u tekst- en alineatypogrammen toekennen door op de typogramnamen te dubbelklikken. Met de knoppen aan de bovenkant van elk deel van dit palet kunt u typogrammen maken, bewerken, dupliceren, bijwerken en wissen.

Een plusteken naast een alineatypogram geeft aan dat er lokale vormgeving is toegepast.

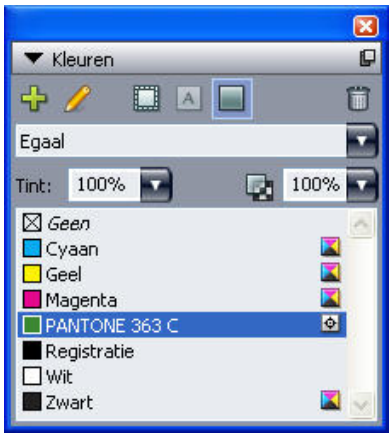


Via het **Typogrammen**-palet kunt u alinea- en teksttypogrammen bekijken en toepassen.

Kleuren-palet

Via het **Kleuren**-palet kunt u kleuren bekijken en toepassen die in het actieve project zijn gedefinieerd. Met de knoppen bovenin dit palet kunt u kleuren maken, bewerken en wissen.

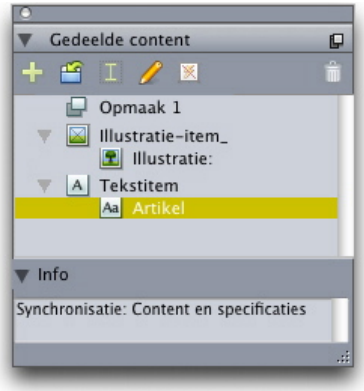
Gebruikers maken kleuren via het dialoogvenster **Kleuren** (**Wijzig/Bewerk > Kleuren**). Zie "*Werken met kleuren*" voor meer informatie.



Via het **Kleuren**-palet kunt u kleuren bekijken en toepassen.

Gedeelde content-palet

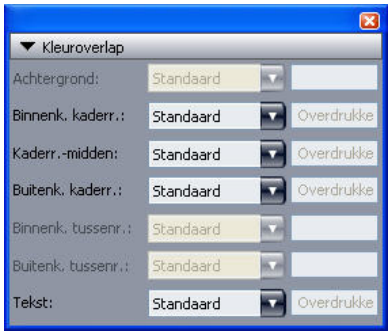
Via het **Gedeelde content**-palet kunt u werken met items en content die zijn opgeslagen in de gedeelde-contentbibliotheek. Zie "*Werken met gedeelde content*" voor meer informatie.



Via het **Gedeelde content**-palet kunt u werken met items en content in de gedeelde-contentbibliotheek.

Kleuroverlap-palet

Via het **Kleuroverlap**-palet kunt u de overlaprelatie voor geselecteerde items bekijken en manipuleren. Zie "*Werken met overlapinstellingen*" voor meer informatie.



Via het **Kleuroverlap**-palet kunt u overlaprelaties bekijken en manipuleren.

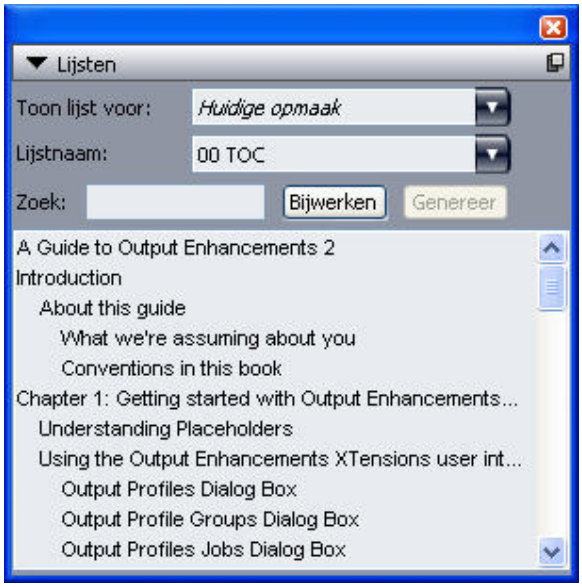
Lijsten-palet

Het **Lijsten**-palet helpt u bij het bekijken en genereren van lijsten. Deze functie is handig voor het maken van bijvoorbeeld inhoudsopgaven. U kunt lijsten maken via het dialoogvenster **Lijsten** (**Wijzig/Bewerk** > **Lijsten**).

Via het keuzemenu **Lijstnaam** kunt u een keuze maken uit de lijsten die voor het actieve project zijn gedefinieerd, terwijl u met de knop **Bijwerken** de lijst die op dat moment zichtbaar is in het palet actueel kunt maken.

Met de knop **Zoek** kunt u items opzoeken in het **Lijsten**-palet. U kunt ook rechtstreeks naar een woord of een subkopje gaan door erop te klikken in het palet.

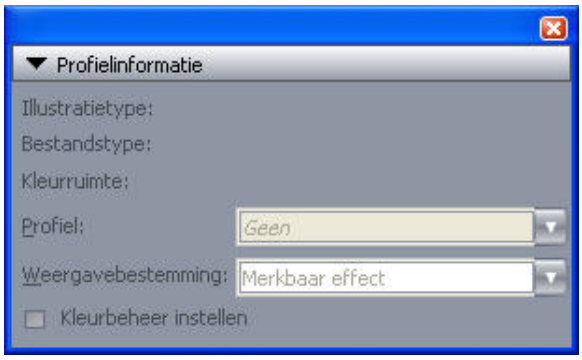
Met de knop **Genereer** kunt u de actieve lijst invoegen in de actieve tekstketen. Is de lijst al in het artikel aanwezig, dan kunt u deze beter bijwerken in plaats van een andere kopie in te voegen. De typogrammen onder **Vormgeven als** voor de lijst worden automatisch toegepast.



Via het **Lijsten**-palet kunt u bijvoorbeeld een inhoudsopgave maken

Profielinformatie-palet

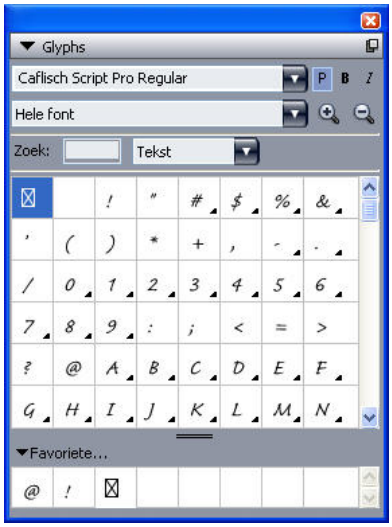
Via het **Profielinformatie**-palet kunt u de kleurbeheerinstellingen voor illustraties bekijken en bijwerken. Zie "*Kleurbeheer*" voor meer informatie.



Via het **Profielinformatie**-palet kunt u met grote precisie de kleurbeheerinstellingen voor illustraties aangeven.

Glyphs-palet

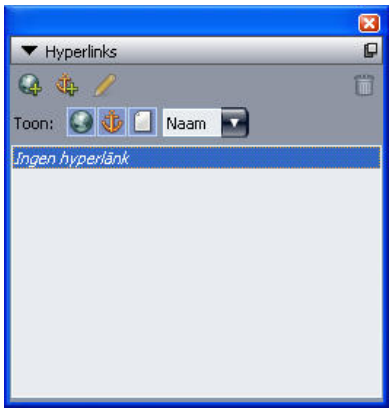
Het **Glyphs**-palet zorgt ervoor dat u op eenvoudige wijze toegang hebt tot elk letterteken in elk lettertype op uw computer. U kunt alle lettertekens weergeven in het geselecteerde lettertype (font) of de selectie verfijnen door een optie te kiezen in het tweede keuzemenu. U kunt lettertekens toevoegen aan een artikel door op het desbetreffende letterteken te dubbelklikken. Via **Favoriete glyphs** onderin het palet kunt u veelgebruikte lettertekens opslaan, die u vervolgens op eenvoudige wijze kunt gebruiken.



Het **Glyphs**-palet zorgt ervoor dat u op eenvoudige wijze toegang hebt tot elk letterteken in elk lettertype.

Hyperlinks-palet

Met het **Hyperlinks**-palet kunt u hyperlinks toekennen aan tekst en illustraties. Hoewel hyperlinks absoluut niet werken in printopmaken, doen ze dat wel wanneer u een opmaak exporteert in PDF-structuur en wanneer u een Web-opmaak exporteert in HTML-structuur. Zie "*Hyperlinks*" voor meer informatie.



Met het **Hyperlinks**-palet kunt u hyperlinks toekennen aan tekst en illustraties.

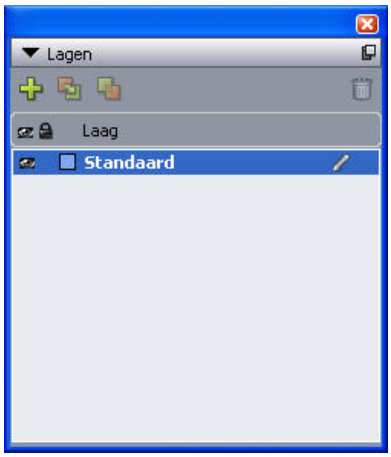
Index-palet

Met het **Index**-palet kunt u tekst coderen om te worden opgenomen in een index. Wanneer u een index maakt (**Functies > Genereer index**), worden alle codes die u hebt gemaakt via het **Index**-palet automatisch veranderd in een index die u aan uw wensen kunt aanpassen. Zie "*Werken met lijsten*" voor meer informatie.

Met het **Index**-palet kunt u tekst zodanig coderen dat deze wordt opgenomen in een automatisch gegenereerde index.

Lagen-palet

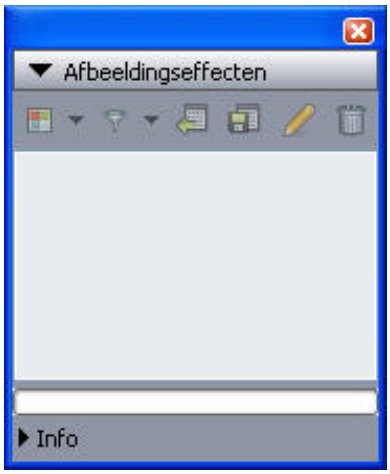
Via het **Lagen**-palet kunt u lagen maken, laageigenschappen wijzigen, aangeven of deze lagen moeten worden weergegeven en afgedrukt, en objecten tussen lagen verplaatsen. Zie "*Werken met lagen*" voor meer informatie.



Via het **Lagen**-palet kunt u werken met lagen en met de objecten op die lagen.

Afbeeldingseffecten-palet

Met het **Afbeeldingseffecten**-palet kunt u effecten toekennen aan afbeeldingen, zoals aanpassingen voor scherpte en kleur. Dit palet wordt alleen zichtbaar wanneer de QuarkVista XTensions-software is geïnstalleerd. Zie "*Afbeeldingseffecten gebruiken*" voor meer informatie.



Met het **Afbeeldingseffecten**-palet kunt u diverse visuele effecten toepassen op de afbeeldingen in de opmaak.

PSD Import-palet

Via het **PSD Import**-palet kunt u de weergave van geïmporteerde Photoshop (PSD)-bestanden regelen. Zie "*Werken met PSD-afbeeldingen*" voor meer informatie.

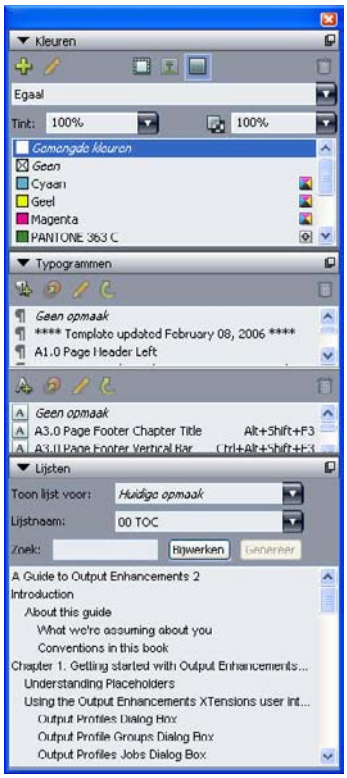
Via het **PSD Import**-palet kunt u geïmporteerde PSD-illustraties manipuleren.

Paletgroepen en paletsets

QuarkXPress biedt twee functies die u helpen bij het beheren van de diverse paletten: paletgroepen en paletsets.

Het gebruik van paletgroepen

Met de functie Paletgroepen kunt u verscheidene paletten combineren tot één groot palet.



Deze paletgroep toont de paletten **Typogrammen, Kleuren** en **Lijsten** als één geheel aan elkaar gekoppeld, wat ruimte bespaart en functies meteen gemakkelijker toegankelijk maakt.

Als u een palet wilt vastmaken aan een paletgroep Control+klikt/rechtsklikt u op de titelbalk van een paletgroep en kiest u de naam van een palet waarvoor nog geen vinkje staat. Wanneer u een palet wilt vastmaken dat al op het scherm staat, verandert het palet van plaats en wordt onderdeel van de paletgroep. Als u een palet wilt losmaken van een paletgroep Control+klikt/rechtsklikt u op de paletnaam, waarna u **Ontkoppel [paletnaam]** kiest.

Het gebruik van paletsets

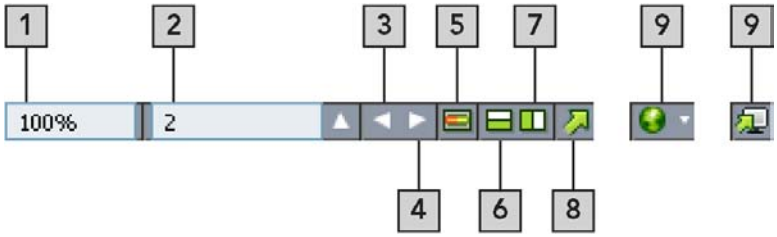
Met de functie Paletsets kunt u de positie en status van alle geopende paletten en bibliotheken opslaan en opnieuw oproepen. Op die manier kunt u eenvoudig wisselen tussen verschillende paletconfiguraties.

Als u een paletset wilt maken, zet u eerst alle paletten op het scherm die u voor een bepaalde taak nodig hebt, en verbergt u alle andere paletten. Kies vervolgens **Venster > Paletsets > Bewaar paletset als** om het dialoogvenster **Bewaar paletset als** te openen, daar een naam in te voeren en eventueel een toetsopdracht toe te kennen.

Als u een paletset wilt ophalen, kiest u **Venster > Paletsets > [naam paletset]**, of druk op de toetscombinatie voor die paletset.

Opmaakregelaars/knoppen

Wanneer u een project opent, hebt u links onderaan in het projectvenster onmiddellijk toegang tot bepaalde basisfuncties.



Opmaakregelaars/knoppen

1 **Beeldpercentage**: Voer een beeldpercentage in of kies een waarde in het keuzemenu.

2 **Paginacijfer**: Voer in het veld **Paginacijfer** een paginacijfer in of kies een pagina uit de schuiflijst die verschijnt wanneer u klikt op het naar boven wijzende pijltje rechts van het veld.

3 **Vorige pagina**: Ga naar de vorige pagina

4 **Volgende pagina**: Ga naar de volgende pagina

5 **Naar basispagina**: Schakel heen en weer tussen de actieve opmaakpagina en de daarbij horende basispagina.

6 **Splits scherm verticaal**: Bekijk de opmaak in twee of meer afzonderlijke panelen die boven elkaar staan.

7 **Splits scherm horizontaal**: Bekijk de opmaak in twee of meer afzonderlijke panelen die naast elkaar staan.

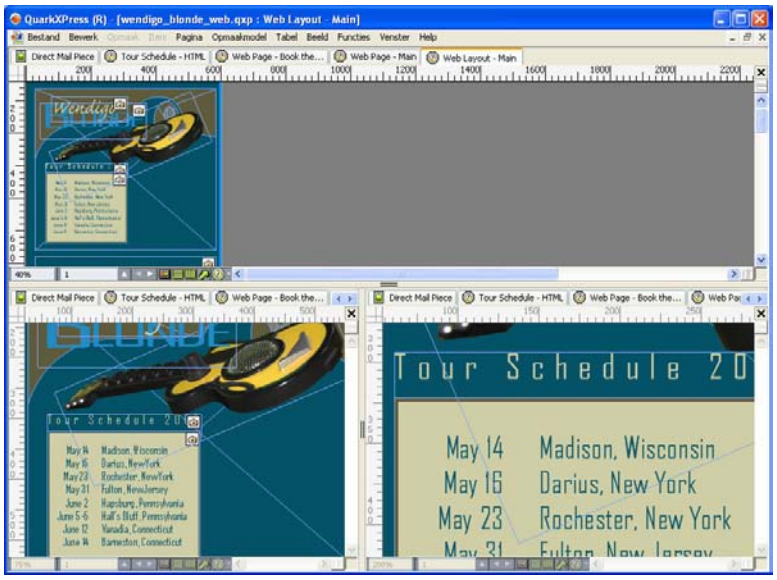
8 **Exporteer**: Toont dezelfde exporteeropties als die welke beschikbaar zijn wanneer u **Archief/Bestand** > **Exporteer** kiest.

9 **Voorvertoning**: Bekijk hoe een Web-opmaak of een interactieve opmaak eruit zien wanneer u deze exporteert. Alleen beschikbaar wanneer u wekt met Web-opmaken of interactieve opmaken.

➡ Klik op het naar boven wijzende pijltje naast het veld **Paginacijfer** als u een miniatuur wilt zien van alle pagina's in de opmaak. Mac-gebruikers kunnen nogmaals op het pijltje-omhoog klikken om de miniaturen te vergroten.

Een venster splitsen

Door een vensters in twee of meer panelen te splitsen, kunt u meerdere weergaven van één artikel tegelijk weergeven; u kunt in alle panelen gelijktijdig de wijzigingen zien. U kunt in elk paneel zelfs verschillende weergavemodi gebruiken, en direct uw wijzigingen in het ene paneel bekijken en bijwerken in het andere paneel. U kunt in een venster meerdere weergaven horizontaal of verticaal splitsen.



Door een venster te splitsen, kunt u uw werk gelijktijdig in verschillende vergrotingsfactoren bekijken.

Er zijn drie manieren om een venster te splitsen:

- Kies **Venster** > **Splits venster** > **Horizontaal** of **Venster** > **Splits venster** > **Verticaal**.
- Klik op de splitsbalk rechts van de schuifbalk (om verticaal te splitsen) of boven de schuifbalk (om horizontaal te splitsen).
- Klik op de symbolen/pictogrammen voor het splitsen van de schermen in de balk met de opmaakregelaars onderin het projectvenster.

Is een venster eenmaal gesplitst, dan kunt u de breedte en hoogte van de splitsing wijzigen door de balken tussen de splitsing te slepen.

Als u een splitsing uit een venster wilt verwijderen, kunt u een van de volgende technieken gebruiken:

- Kies **Venster** > **Splits venster** > **Verwijder alle**.
- Sleep een splitsbalk naar de zijkant van het venster.

Een venster creëren

Wilt u voor het actieve project een nieuw venster creëren, kies dan **Venster** > **Nieuw venster**.

Als u voor een project meerdere venster opent, in dat project wijzigingen aanbrengt en vervolgens op het punt staat de vensters te sluiten, zal het programma u pas vragen het artikel te bewaren als u probeert het laatste venster te sluiten waarin het project staat.

Projecten en opmaken

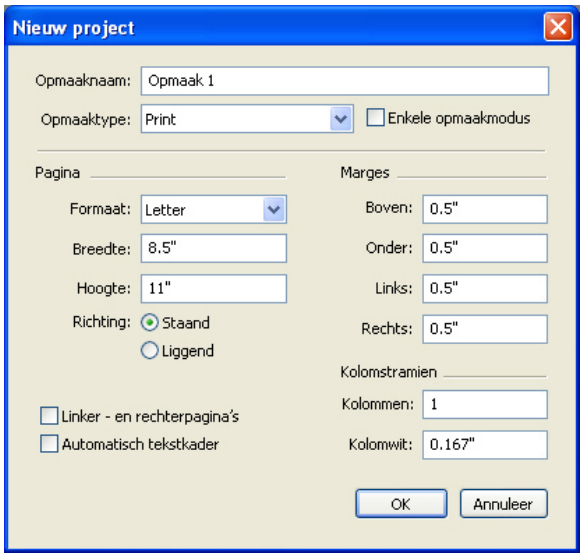
QuarkXPress-bestanden worden *projecten* genoemd en elk project heeft op zijn beurt een of meer *opmaken*. Elke opmaak wordt opgeslagen in een project, en elk project bevat ten minste één opmaak. Elk printopmaakmodel kan bestaan uit 2.000 pagina's en wel 121,92 x 121,92 cm groot zijn (ofte wel 60,96 x 121,92 cm voor een uit twee pagina's bestaande uitvouw). Een project kan bestaan uit een onbeperkt aantal opmaken.

Omdat meerdere opmaken kunnen worden opgeslagen in één bestand, kunt u vrij simpel inhoud delen tussen de verschillende versies van een document — bijvoorbeeld een brief met identieke tekst in de formaten US Letter en A4.

Een QuarkXPress-project kan drie typen opmaak bevatten: Print-, Web- en interactieve opmaken. U kunt één project gebruiken om inhoud of content te maken die geschikt is voor diverse media — zoals voor afdrukken, of om een PDF-, SWF- en HTML-bestand te maken.

Werken met projecten

Als u een project wilt maken, kiest u **Archief/Bestand** > **Nieuw** > **Project**. Het dialoogvenster **Nieuw project** verschijnt.



Het dialoogvenster **Nieuw project** voor een printopmaak

Elk QuarkXPress-project bevat ten minste één opmaakmodel. Daarom moet u bij het maken van een project voor het bestand een standaardopmaakmodel specificeren. Gebruik de standaardopmaaknaam of voer voor de opmaak in het veld **Opmaaknaam** een nieuwe naam in. Wilt u het type standaardopmaak aangeven, kies dan **Print**, **Web** of **Interactief** in het keuzemenu **Opmaaktype**.

Zie "*Web-opmaken*" voor meer informatie over Web-opmaken.

Raadpleeg "*Interactieve opmaken*" voor meer informatie over interactieve opmaken.

Standaard wordt bovenin het projectvenster voor elk van de opmaken in een project een tabblad weergegeven. Wilt u deze tabbladen niet zien, kruis dan het vakje **Enkele opmaakmodus** aan. (U kunt nog steeds opmaken toevoegen aan een project, maar hierdoor zal de Enkele opmaakmodus buitenspel worden gezet.)

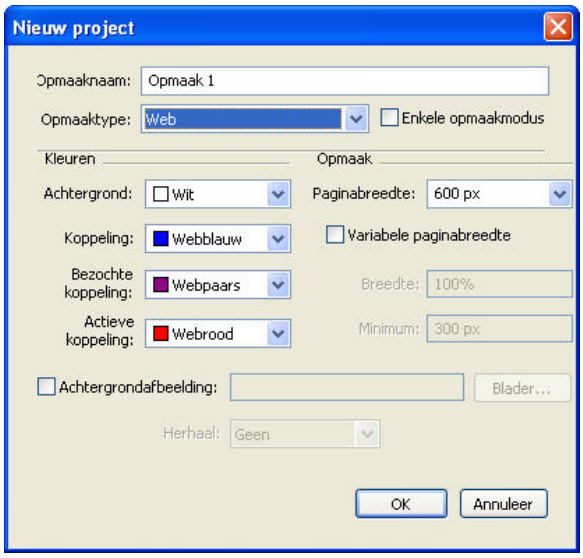
Een project dat is gemaakt in een van de taaledities van QuarkXPress kan worden bewerkt, geprint en bewaard in elke andere taaleditie van QuarkXPress. Alle beschikbare spellingswoordenboeken en afbreekregels worden door elke taaleditie ondersteund. Tekst die echter gebruikmaakt van specifieke Oost-Aziatische functies (zoals rubi tekst, fontsets en groepstekens) kan niet worden bewerkt in een niet-Oost-Aziatische taaleditie van QuarkXPress.

Opties voor printopmaken

Met de regelaars/knoppen onder **Pagina** kunt u het paginaformaat en de richting voor de standaardopmaak instellen. Via het vakje **Linker- en rechterpagina's** kunt u uitvouwen maken, terwijl u via het vakje **Automatisch tekstkader** een tekstkader kunt toevoegen aan de standaardbasispagina voor de opmaak. Met de regelaars/knoppen onder **Marges** kunt u de standaardmarges voor de opmaak instellen, terwijl u met de regelaars/knoppen onder **Kolomstramien** standaard een pagina met meerdere kolommen kunt maken.

Opties voor Web-opmaken

Met de regelaars/knoppen onder **Kleuren** kunt u de standaardkleuren voor de pagina-achtergrond en de hyperlinks instellen. Met de regelaars/knoppen onder **Opmaak** kunt u een standaardpaginabreedte instellen en aangeven of de paginabreedte variabel moet zijn. U kunt met behulp van de regelaars/knoppen onder **Achtergrondafbeelding** aangeven dat een illustratiebestand moet worden geïmporteerd om dienst te doen als pagina-achtergrond.



Het dialoogvenster **Nieuw project** voor een Web-opmaak

Een QuarkXPress-project bewaren en een naam geven

Wanneer u een QuarkXPress-project voor de eerste keer bewaart, verschijnt het dialoogvenster **Bewaar als**. Gebruik dit dialoogvenster om een projectnaam, locatie en bestandstype op te geven.

Wanneer u een QuarkXPress-project bewaart, kunt u een optie kiezen in het keuzemenu **Type/Bewaar als type**:

- Kies **Project** om een project te bewaren dat u kunt wijzigen.
- Kies **Projectsjabloon** om een alleen-lezen versie van het project te bewaren.

Opmaken en projecten exporteren

Wilt u een of meer opmaken in het actieve project exporteren, dan kiest u **Archief/Bestand > Exporteer > Opmaken als project**. Voer in het veld **Bewaar als** een naam in en geef een locatie op.

Wilt u alle opmaken in een project exporteren, kruis dan het vakje **Selecteer alles** onder **Opmaken** aan. Wilt u opmaken afzonderlijk exporteren, dan kruist u gewoon de desbetreffende opmaken aan.

Wilt u geselecteerde opmaken exporteren die u kunt openen in oudere versies van QuarkXPress, dan kiest u**7.0** in het keuzemenu **Versie**.

Werken met opmaken

Het is eenvoudig om te navigeren tussen opmaken, opmaken toe te voegen, te dupliceren en te wissen.

Gebruik de tabbladen bovenin het projectvenster om tussen opmaken te navigeren.

Wilt u een opmaak toevoegen aan het actieve project, dan kiest u **Opmaakmodel** > **Nieuw** of u klikt op een opmaaktabblad, waarna u **Nieuw** kiest in het contextmenu.

Wilt u een opmaak dupliceren, zet dan de opmaak die u wilt dupliceren op het scherm, kies vervolgens **Opmaakmodel** > **Dupliceer** of kies **Dupliceer** in het contextmenu van het **opmaaktabblad**.

Wilt u de eigenschappen van een opmaak wijzigen, zet dan de opmaak op het scherm, kies vervolgens **Opmaakmodel** > **Opmaakeigenschappen** of kies **Opmaakeigenschappen** in het contextmenu van het tabblad **Opmaak**. Het dialoogvenster **Opmaakeigenschappen** verschijnt.

Wilt u de eigenschappen van een opmaak wijzigen, zet dan de opmaak op het scherm, kies vervolgens **Opmaakmodel** > **Wis** of kies **Wis** in het contextmenu van het tabblad **Opmaak**.

Wanneer u de volgende opdrachten gebruikt, wordt alleen de actieve opmaak opgenomen in de definitieve afdruk:

- **Archief/Bestand** > **Exporteer** > **PDF**
- **Archief/Bestand** > **Exporteer** > **Bewaar pagina als EPS**
- **Archief/Bestand** > **Verzamel voor servicebureau**
- **Archief/Bestand** > **Print**
- **Archief/Bestand** > **Exporteer** > **HTML** (alleen voor Web-opmaken)

➡ Lagen worden toegekend aan het opmaakmodel dat actief is wanneer u deze maakt en bewerkt.

➡ Wanneer u een handeling op projectniveau uitvoert (**Wijzig/Bewerk** > **Herstel**), wordt deze handeling toegevoegd aan de herstelhistorie in alle opmaken.

➡ Wanneer u een spellingscontrole uitvoert (**Utilities**-menu) controleert QuarkXPress alleen het actieve opmaakmodel.

➡ De functie **Zoek/Verander** (**Wijzig/Bewerk**-menu) kan alleen zoeken in het actieve opmaakmodel.

Resources op project- en opmaakniveau

Bepaalde resources worden gedefinieerd op projectniveau, terwijl andere worden gedefinieerd op opmaakniveau.

Resources op projectniveau

Resources op projectniveau kunnen worden gebruikt door elke opmaak in het project, en ze zijn identiek in elke opmaak waarin ze worden gebruikt. Resources op

projectniveau omvatten programmavoorkeuren, typogrammen, kleuren, A&U's, lijsten, strepen en lijnen, uitrolmenu's (alleen voor Web-opmaken), metacodes (alleen voor Web-opmaken) en menu's (alleen voor Web-opmaken).

Hoewel iedere lijstdefinitie die u maakt in iedere opmaak in een project kan worden gebruikt, wordt een lijst alleen gegenereerd vanuit de actieve opmaak.

Resources op opmaakniveau

Resources op opmaakniveau kunnen uniek zijn voor elke opmaak in het project. Resources op opmaakniveau zijn de volgende:

- Opmaakvoorkeuren (**QuarkXPress/Bewerk** > **Voorkeuren** > **Opmaak** of **Web opmaak**)
- Instellingen voor aanspatiëren (**Functies** > **Wijzig aanspatiëring**) *(alleen voor printopmaken)*
- Instellingen voor afspatiëren (**Functies** > **Wijzig afspatieertabel**) *(alleen voor printopmaken)*
- Afbreekuitzonderingen (**Functies** > **Afbreekuitzonderingen**)
- Overlapinstellingen (**Venster** > **Toon kleuroverlap**) *(alleen voor printopmaken)*
- In-/uitzoomwaarden

Werken met hulplijnen

Hulplijnen zijn lijnen die u helpen bij het uitlijnen van items en tekst in een opmaak, en die niet worden afgedrukt. Er zijn twee soorten hulplijnen: *hulplijnen* en *kolom- en margehulplijnen*.

Ontwerpstramienen zijn hulplijnen die niet worden afgedrukt en die u kunt gebruiken om items en tekst uit te lijnen overeenkomstig grootte en positie van de tekst.

Zie ook "*Guide Manager Pro XTensions-software*" en "*Wat u moet weten van ontwerpstramienen*" voor meer informatie.

Kolom- en margelijnen

Kolom- en margelijnen worden weergegeven op de plaats van de buitenste marges van een pagina en waar (eventueel) kolommen moeten worden geplaatst.

QuarkXPress zet in alle nieuwe printopmaken automatisch kolom- en margelijnen. U kunt hun positie aangeven in de velden **Kolomlijnen** en **Margelijnen** in het dialoogvenster **Nieuw project** (**Archief/Bestand** > **Nieuw** > **Project**) of in het dialoogvenster **Nieuwe opmaak** (**Opmaakmodel** > **Nieuw**).

Wanneer in het projectvenster een basispagina wordt weergegeven, kunt u het dialoogvenster **Basispaginastramien** (**Pagina** > **Basispaginastramien**) gebruiken om de plaats van de kolomlijnen en margelijnen te wijzigen. Als u het vakje **Automatisch tekstkader** in het dialoogvenster **Nieuw project** (**Archief-Bestand** > **Nieuw** > **Project**) of in het dialoogvenster **Nieuwe opmaak** (**Opmaakmodel** > **Nieuw**) aankruist, definiëren de waarden die u opgeeft onder **Marges** de omvang en de plaats van het automatische tekstkader.

Zie "*Een basispaginastramien configureren*" voor informatie over het maken van kolom- en margelijnen.

Zie ook "*Guide Manager Pro XTensions-software*" voor meer informatie.

Hulplijnen

Liniaalhulplijnen (of gewoon "hulplijnen") zijn niet afdrukkende hulplijnen die u handmatig kunt positioneren. U kunt hulplijnen maken door ze uit de horizontale en verticale liniaal te slepen (**Beeld > Linialen**). U kunt hulplijnen maken voor basispagina's en voor individuele opmaakpagina's.

- Om horizontale hulplijnen te krijgen, moet u op de bovenste liniaal klikken; wanneer de ↕-aanwijzer zichtbaar wordt, sleept u de hulplijn naar de gewenste positie op de pagina. Wilt u een verticale hulplijn, dan moet u op de linkerliniaal klikken en de hulplijn naar de gewenste plaats op de pagina slepen zodra de ↔-aanwijzer verschijnt. Als het **Parameter**-palet op het scherm staat wanneer u een hulplijn gaat slepen, wordt de plaats van de hulplijn aangegeven in het **X**-veld (voor verticale hulplijnen) of het **Y**-veld (voor horizontale hulplijnen).
- Als u tijdens het maken van een horizontale hulplijn de muisknop loslaat wanneer de hulplijn op het plakbord staat, loopt de hulplijn door tot over het plakbord en alle pagina's in de uitvouw. Laat u de muisknop los wanneer de horizontale hulplijn op een opmaakpagina staat, dan wordt de hulplijn alleen op die pagina weergegeven.
- Om een hulplijn op een andere plaats te zetten, klikt u erop waarna u hem naar een andere plaats sleept zodra de aanwijzer zichtbaar wordt. U kunt ook dubbelklikken op de hulplijn met het **verplaats**gereedschap geselecteerd en een nieuwe positie opgeven in het dialoogvenster **Guide Manager Pro**.
- Wilt u een hulplijn verwijderen, dan sleept u hem gewoon van de pagina af.
- Wilt u alle hulplinialen in één keer van een pagina verwijderen, dan schuift u het scherm zodanig dat een gedeelte van de pagina zichtbaar is, waarna u de Option/Alt-toets ingedrukt houdt en de hulplijn terug in de liniaal sleept.
- Wilt u alle hulplijnen verwijderen van het plakbord van een uitvouw, dan schuift u eerst zodanig dat een deel van het plakbord zichtbaar is, waarna u de Option/Alt-toets ingedrukt houdt terwijl u op een deel van de liniaal klikt.

Zie ook bij "*Guide Manager Pro XTensions-software*."

Hulplijnen magnetisch maken

In QuarkXPress kunt u als het ware een "magnetisch veld" rondom hulplijnen maken, zodat wanneer u een item vlak tegen een hulplijn aansleept, het item automatisch daarop vastklikt (uitlijnt). Deze functie noemen we **Stramien magnetisch** (**Beeld**-menu), terwijl de breedte van het magnetische veld de **Magn. sterkte** wordt genoemd.

Wilt u in QuarkXPress deze functie toepassen, zorg er dan voor dat **Beeld** > **Stramien magnetisch** is aangevinkt. Wilt u de magnetische afstand specificeren, dan kiest u **QuarkXPress/Bewerk** > **Voorkeuren** > **Printopmaak** > **Hulplijnen**, waarna u een pixelwaarde invoert in het veld **Magn. sterkte**.

U kunt ook **Beeld** > **Paginastramien magnetisch** om items geforceerd uit te lijnen op het basispaginastramien. De waarde in het veld **Magn. sterkte** geldt eveneens voor basispaginastramienen. Raadpleeg "*Items magnetisch maken in ontwerpstramienen*" voor meer informatie.

Handelingen herstellen en herhalen

De opdracht **Herstel** (**Wijzig/Bewerk**-menu) draait de laatste handeling terug die is uitgevoerd op een item. ALs u bijvoorbeeld per ongeluk een illustratiekader knipt, zet de opdracht **Herstel** het illustratiekader vanaf het klembord terug in de opmaak. Met de opdracht **Herhaal** (**Wijzig/Bewerk**-menu) kunt u een handeling die u had hersteld opnieuw laten uitvoeren.

Kies **Wijzig/Bewer** > **Herstel** (Command+Z/Ctrl+Z) om de laatst uitgevoerde handeling terug te draaien. De menuopdracht geeft aan welke specifieke handeling kan worden teruggedraaid. De opdracht **Herstel wissen** is beschikbaar in het **Wijzig/Bewerk**-menu nadat u de opdracht **Item** > **Wis** hebt gebruikt. **Herstel niet mogelijk** verschijnt als grijze tekst wanneer de functie **Herstel** niet beschikbaar is.

Wilt u de handeling opnieuw laten uitvoeren, kies dan **Wijzig/Bewerk** > **Herhaal** (Command+Shift+Z/Ctrl+Y) nadat u een handeling hebt hersteld.

Kaders, lijnen en tabellen

Als u een paginaopmaak wilt maken die aanslaat, moet u kunnen beschikken over een methodische werkwijze voor het rangschikken van tekst en illustraties — daarvoor hebt u kaders nodig. Kaders zijn items die tekst of illustraties kunnen bevatten; ze kunnen zelfs worden gemaakt zonder dat er inhoud aanwezig is, om misschien hier en daar op een pagina wat kleurige ontwerpelementen te maken. Kaderbegrenzingen geven tekst en illustraties hun specifieke vorm, grootte en positie op een pagina.

Wat u moet weten van items en inhoud

QuarkXPress hanteert als basisprincipe items (containers) en inhoud (zaken die in items worden ondergebracht).

Items zijn de bouwstenen van een paginaopmaak. Met het **verplaats**gereedschap kunt u items verplaatsen, roteren, een andere vorm geven, knippen, kopiëren en plakken.

De volgende basisitems zijn beschikbaar:

- *Kaders*, zoals tekstkaders, illustratiekaders, kader met als inhoud Geen. Kaders kunnen een heleboel verschillende vormen hebben, zoals rechthoekig, rond en als Bézier-kader.
- *Lijnen*, zoals "reguliere" lijnen en tekstpaden (waarop tekst kan staan). Lijnen kunnen recht zijn, maar ook van het Bézier-type zijn.
- *Groepen*, in feite sets met items die "aan elkaar zijn gelijmd", zodat ze zich gedragen als één item.
- *Tabellen*, waarin zowel tekst als illustraties kunnen staan.
- *Formulieren*, waarmee u HTML-formulieren kunt maken (alleen voor Web-opmaken).
- *Formulierregelaars/knoppen*, waarmee u HTML-formulierregelaars/knoppen kunt maken (alleen voor Web-opmaken).

Inhoud is, in principe, tekst en illustraties. Als u een opmaak wilt creëren, zult u vast en zeker een paar tekstkaders en illustratiekaders maken en daar vervolgens tekst c.q. illustraties invoegen.

Omdat items en inhoud van elkaar afwijken, gebruikt u voor het manipuleren ervan verschillende gereedschappen:

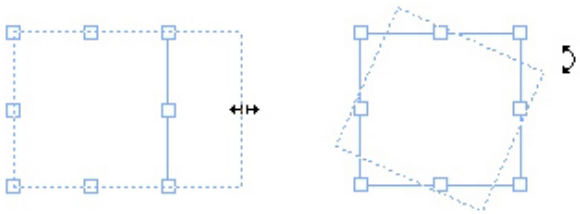
- Met het **tekstinhoud**gereedschap kunt u rechthoekige tekstkaders maken en tekst in tekstkaders en op tekstpaden vormgeven. U kunt het **tekstinhoud**gereedschap ook gebruiken om tekst te knippen, kopiëren en te plakken.
- Met het **illustratie-inhoud**gereedschap kunt u rechthoekige illustratiekaders maken en illustraties in hun illustratiekaders manipuleren. U kunt het **illustratie-inhoud**gereedschap ook gebruiken om illustraties te knippen, kopiëren en te plakken.

Wat u moet weten van handvatten

De begrenzende kaders van geselecteerde tekstpaden, lijnen en kaders hebben kleine witte vierkantjes die *itemhandvatten* worden genoemd. U kunt deze handvatten gebruiken om een geselecteerd item te schalen en te roteren.

Itemhandvatten

Als u een item wilt schalen, klikt en sleept u zijn itemhandvatten. Als u een item wilt roteren, klikt en sleept u net buiten een van de hoekhandvatten van het item. De muisaanwijzer wijzigt wanneer u eroverheen gaat of bij een handvat in de buurt komt om aan te geven welke handeling u kunt uitvoeren:



U kunt itemhandvatten gebruiken om een item te schalen of te roteren.

Illustratiehandvatten

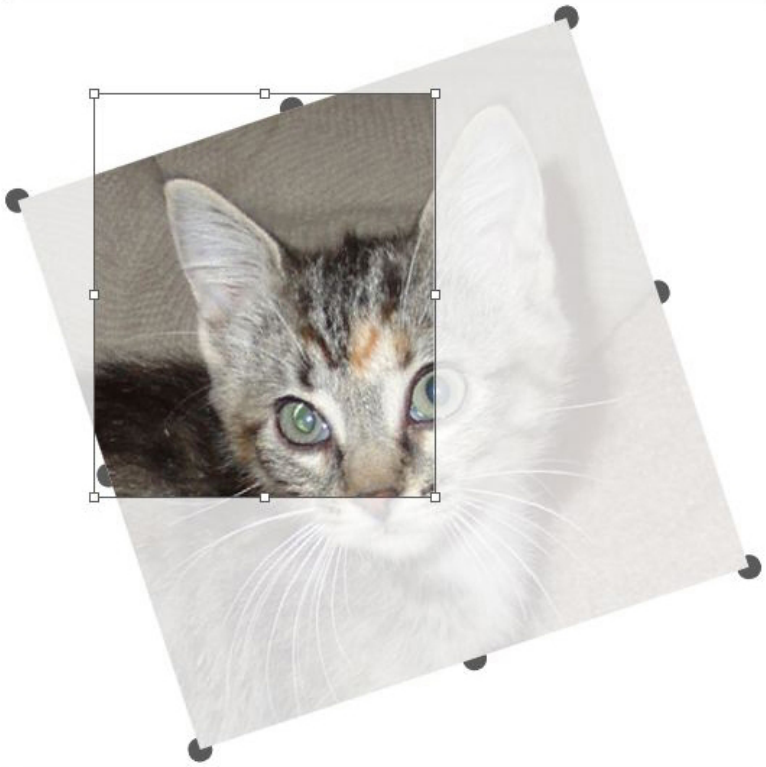
Wanneer u het **illustratie-inhoud**gereedschap selecteert en op een illustratiekader klikt met daarin een illustratie, wordt de illustratie weergegeven met grote cirkels die als handvatten dienst doen. Deze handvatten worden *illustratie-inhoudhandvatten* genoemd. Wanneer u ergens klikt op de illustratie, kunt u de verplaatsaanwijzer gebruiken om de illustratie in haar kader te verplaatsen.

Illustratiekader met illustratie-inhoudhandvatten

Illustratie-inhoudhandvatten zijn zelfs zichtbaar als de geselecteerde illustratie groter is dan het kader (zie bovenstaande illustratie). De illustratie wordt buiten de kaderbegrenzing weergegeven. U kunt van de afbeelding een uitsnede maken door het illustratiekader te schalen.

U kunt de illustratie-inhoudhandvatten gebruiken om een illustratie te schalen of te roteren zonder dat de afmetingen of de hoek van het desbetreffende illustratiekader veranderen.

- Afmetingsymbolen/pictogrammen:
- Rotatiesymbolen/pictogrammen:



Een geroteerde illustratie in een niet-geroteerd kader

Als u een illustratiekader wilt verplaatsen of wilt zien hoe deze er na het aangeven van een uitsnede uitziet zonder de transparante laag, drukt u op de Command/Ctrl-toets.

Hierdoor wordt tijdelijk de laag uitgeschakeld en kunt u dingen doen met het kader alsof het **verplaats**gereedschap was geselecteerd.

Als u klikt en sleept met het **illustratie-inhoud**gereedschap wanneer de muisaanwijzer boven een plek staat waar een illustratiekaderhandvat en een illustratie-inhoudhandvat elkaar overlappen, wordt alleen de illustratie geschaald of geroteerd. Als u het itemhandvat wilt verplaatsen, selecteert u het **verplaats**gereedschap.

Wat u moet weten van Bézier-vormen

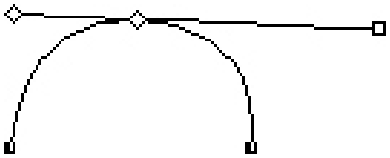
Voordat u Bézier-kaders en -lijnen een andere vorm gaat geven, moet u zich wel de volgende definities eigen hebben gemaakt.

Punt: Een punt verbindt lijnsegmenten en geeft aan waar lijnsegmenten beginnen en eindigen. Punten die gebogen lijnsegmenten met elkaar verbinden, hebben curvehandvatten die de vorm van de curves definiëren. QuarkXPress kent drie soorten punten: hoek-, vloeiende en symmetrische punten.

Hoekpunt: Een hoekpunt verbindt twee rechte lijnen, of een rechte lijn en een gebogen lijn of twee niet-doorlopende gebogen lijnen met elkaar. Bij gebogen lijnen kunnen de curvehandvatten van het hoekpunt onafhankelijk van elkaar worden gemanipuleerd, meestal om een scherpe overgang tussen de beide segmenten te creëren:

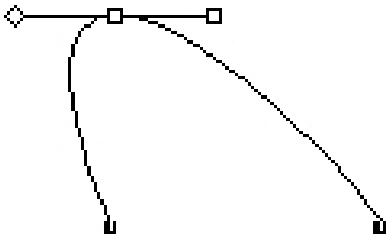
Voorbeeld van hoekpunten

Vloeiende punt: Een vloeiende punt verbindt twee gebogen lijnen met elkaar om een doorlopende curve te vormen. De curvehandvatten staan altijd op een rechte lijn die door het punt loopt, maar kunnen onafhankelijk van elkaar verder van of dichterbij dat punt worden gezet:



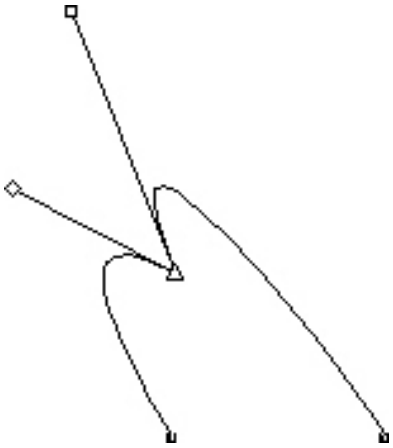
Een vloeiende punt

Symmetrische punt: Een symmetrische punt verbindt twee gebogen lijnen met elkaar om een doorlopende curve te vormen. Het resultaat is identiek aan dat bij een vloeiende punt, maar de curvehandvatten liggen altijd op gelijke afstand van de punt:



Een symmetrische punt

Curvehandvatten: Curvehandvatten liggen ter weerszijden van een punt en bepalen de vorm van een curve:



Curvehandvatten (links boven)

Lijnsegmenten: Lijnsegmenten zijn rechte of gebogen lijnstukken tussen twee punten:

Lijnsegmenten

Wanneer het **puntselectie**gereedschap boven een actief Bézier-kader of actieve Bézier-lijn staat, worden verschillende aanwijzers weergegeven die aangeven of u een punt, de curvehandvatten of een lijnsegment kunt selecteren. Klik de muis en sleep de aanwijzers om het Bézier-kader of -lijn een andere vorm te geven.

- Wilt u de vorm in zijn geheel wijzigen, kies dan een andere optie in het submenu **Item > Vorm**.
- Als u een punt wilt toevoegen aan een Bézier-kader terwijl u bezig bent met het **Bézier**gereedschap, klikt u op een lijnsegment. U kunt ook gebruikmaken van het **voeg punt toe**-gereedschap.
- Als u een punt wilt verwijderen uit een Bézier-kader terwijl u bezig bent met het **Bézier**gereedschap, klikt u op de desbetreffende punt. U kunt ook gebruikmaken van het **verwijder punt**-gereedschap.
- Wilt u een punt converteren naar een ander type punt terwijl u bezig bent met het **Bézier**-gereedschap, dan Option+klikt/Alt+klikt u op de desbetreffende punt. U kunt ook gebruikmaken van het **converteer punt**-gereedschap.

- Wilt u een punt verplaatsen of de vorm van een lijnsegment wijzigen terwijl u bezig bent met het **Bézier-pen**-gereedschap, dan Command+sleept/Ctrl+sleept u de punt of het lijnsegment in kwestie.
- Gebruik het **puntselectie**gereedschap om curves of punten te selecteren, zodat u deze kunt verplaatsen of wissen. Houd de Shift-toets ingedrukt en klikt om meerdere punten tegelijk te selecteren. Option+klik/Alt+klik op een punt om deze symmetrisch te maken.

Werken met kaders

Er zijn drie soorten kaders: tekstkaders, illustratiekaders en geen-inhoudkaders (kaders dus met als inhoud **Geen**). Alledrie kadertypen kunnen kleur, tinten, kleurverlopen en kaderranden bevatten. Wanneer u een tekstkader, illustratiekader of een kader met als inhoud Geen tekent, komen de beschikbare regelaars/knoppen overeen met het door u gemaakte kadertype. Maar u kunt tekst importeren in illustratiekaders waarin illustraties staan, terwijl u illustraties kunt importeren in tekstkaders waarin tekst aanwezig is. U kunt niet alleen het type inhoud, maar ook de vorm en andere specificaties van een kader wijzigen.

Tekst - en illustratiekaders maken

Er zijn drie manieren waarop u kaders kunt maken:

- Wilt u een *kader met als inhoud Geen* maken (dat wil zeggen: een kader dat kan worden gewijzigd in een illustratiekader of een tekstkader), dan klikt u met de muis en sleept u het **rechthoekig kader**gereedschap, het **ovaal-kader**gereedschap, of het **Starburst**-gereedschap. U kunt tekstinhoud aangeven door de T-toets ingedrukt te houden terwijl u een kader tekent met de inhoud Geen. U kunt illustratie-inhoud aangeven door de R-toets ingedrukt te houden terwijl u een kader tekent met de inhoud Geen.
- Wilt u een rechthoekig tekstkader of illustratiekader maken, dan klikt u met de muis en sleept u het **tekstinhoud**gereedschap of het **illustratie-inhoud**gereedschap.
- Wilt u een Bézier-kader maken, dan gebruikt u het **Bézier-pengereedschap**. Zie "*Bézier-kaders maken*" voor meer informatie.

➡ Wilt u rechthoekige kaders beperken tot vierkanten en ovale kaders tot cirkels, houd tijdens het slepen dan de Shift-toets ingedrukt.

U kunt kaders maken met behulp van de volgende gereedschappen:

Als u van een kader met als inhoud Geen een tekstkader wilt maken, houdt u Command+E/Alt+E ingedrukt terwijl u een tekstbestand importeert.

Als u van een kader met als inhoud Geen een illustratiekader wilt maken, houdt u Command+E/Alt+E ingedrukt terwijl u een illustratiebestand importeert.

Bij rechthoekige kaders kunt u de hoeken rond, holrond, en afgeschuind maken via het submenu **Item** > **Vorm** of het submenu **Hoekstijl** in het **Parameter**-palet. U kunt afgeronde hoeken toevoegen en wijzigen door waarden in te voeren in het veld

Hoekstraal (**Item** > **Wijzig** > **tabblad Kader**). U kunt eveneens gebruikmaken van het veld **Straal kaderhoek** in het tabblad **Klassiek** of **Spatie/uitlijnen** in het **Parameter**-palet.

Bézier-kaders maken

Met het **Bézier-pen**gereedschap kunt u Bézier-kaders met meerdere zijkanten tekenen en tevens lijnen met rechte en gebogen lijnsegmenten (zie "*Wat u moet weten van Bézier-vormen*").

We gaan een Bézier-kader tekenen:

1. Selecteer het gereedschap **Bézier-pen** in het palet **Gereedschappen**. Zet het plussymbool ergens op de pagina en klik om het eerste punt vast te leggen.
2. Zet de aanwijzer op de plaats waar u het tweede punt wilt hebben. Wilt u de bewegingen van de aanwijzer beperken tot een hoek van 45 graden ten opzichte van de pagina, houd dan de Shift-toets ingedrukt.
3. Klik om punten en lijnsegmenten te maken.

- Als u klikt op een punt zonder te slepen, krijgt u een rechte lijn en een hoekpunt. Wilt u een gebogen lijnsegment en een vloeiende punt maken, dan moet u klikken en de muis slepen naar de plaats waar u het volgende punt wilt hebben. Een punt met twee curvehandvatten verschijnt. U kunt de afmetingen en de vorm van de curve wijzigen door een curvehandvat te slepen. Houd Option/Alt ingedrukt terwijl u een vloeiende punt sleept om een gebogen segment en een hoekpunt te maken.

4. Indien gewenst, kunt u de Bézier-vorm bewerken terwijl u nog de muis sleept.

- Wilt u een punt toevoegen aan een bestaand segment van de vorm, dan klikt u op het lijnsegment op de plaats waar het punt moet komen.
- Wilt u een punt uit de actieve vorm verwijderen terwijl u de vorm tekent, dan klikt u op het punt.

5. Wilt u het kader sluiten, dan sluit u het pad door de muisaanwijzer te zetten op het begin van de lijn en vervolgens te klikken wanneer de sluit-kaderaanwijzer zichtbaar wordt.

Wanneer een van de tekengereedschappen actief is, kunt u de Command/Ctrl-toets ingedrukt houden om tijdelijk over te schakelen naar het **puntselectie**gereedschap. Wanneer het **puntselectie**gereedschap actief is, kunt u Command+Option/Ctrl+Alt ingedrukt houden om tijdelijk over te schakelen naar het **verplaats**gereedschap.

Kaderafmetingen wijzigen

U kunt elk kader een andere afmeting geven door de grootte van het begrenzende kader aan te passen. Een begrenzend kader is een rechthoekig kader dat elk kader omsluit en dat niet wordt afgedrukt. De *Wat u moet weten van handvatten* van het kader geven het begrenzende kader aan. De beste manier om het begrenzende kader goed te zien is via het **verplaats**gereedschap waarmee u de itemhandvatten van een Bézier-kader selecteert.

U kunt de afmetingen van actieve kaders wijzigen op een van de volgende manieren:

- Selecteer het **verplaats**gereedschap of een **inhoud**gereedschap en zet de muiscursor boven een itemhandvat van het kader om het afmetingsymbool/pictogram zichtbaar te maken. Klik en sleep het handvat naar een nieuwe locatie om het kader te verkleinen of te vergroten. Houd de Shift-toets ingedrukt om de kaderproporties te handhaven. Houd de Option/Alt-toets ingedrukt om de afmetingen van het kader vanuit het middelpunt te wijzigen. Houd de Command/Ctrl-toets ingedrukt om de afmetingen van het kader inclusief de inhoud te wijzigen.
- Voer in de velden **W** en **H** in het tabblad **Klassiek** of**Spatie/uitlijnen** van het **Parameter**-palet waarden in om de breedte en hoogte aan te passen en druk vervolgens op Return/Enter.
- Kies **Item** > **Wijzig** (Command+M/Ctrl+M) en klik vervolgens op het tabblad **Kader**. Voer in de velden **Breedte** en **Hoogte** waarden in om de afmetingen van een kader exact te wijzigen en klik vervolgens op **OK**.

Kaders een andere vorm geven

U kunt de vorm van een kader op drie manieren wijzigen:

- U kunt de vorm in zijn geheel wijzigen door een andere optie te kiezen in het submenu **Item** > **Vorm**.
- U kunt bij rechthoekige kaders afgeronde hoeken toevoegen en wijzigen door waarden in te voeren in het veld **Hoekstraal** (**Item** > **Wijzig** > **tabblad Kader**). U kunt eveneens gebruikmaken van het veld **Straal kaderhoek** in het tabblad **Klassiek** of **Spatie/uitlijnen** in het **Parameter**-palet.
- U kunt Bézier-kaders een andere vorm geven door de punten, curvehandvatten en lijnsegmenten te manipuleren. Zie "*Wat u moet weten van Bézier-vormen*" voor meer informatie.

Kaderranden toevoegen aan kaders

Decoratieve kaderranden kunnen om elk type kader worden geplaatst. Als u wilt kunnen beschikken over de kaderrandregelaars/knoppen voor actieve kaders, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Item** > **Kaderrand** om het tabblad **Kaderrand** in het dialoogvenster **Wijzig** te openen.
- Open het tabblad **Kaderrand** in het **Parameter**-palet.

Met behulp van de regelaars/knoppen in deze tabbladen kunt u het type, de breedte, kleur en dekking van een kaderrand opgeven. Als het type kaderrand tussenruimten bevat, kunt u daarvoor eveneens een kleur en dekkingspercentage opgeven.

U kunt ook uw eigen typen kaderrand maken via het dialoogvenster **Strepen & lijnen** (**Wijzig**/**Bewerk**-menu) en kaderrandinstellingen specificeren in een ItemStyles-stijl. Zie "*Item Styles XTensions-software*" als u meer wilt weten over Item Styles.

Kleuren toekennen aan kaders

Als u een kleur wilt toekennen aan de achtergrond van actieve kaders, verricht u een van de volgende handelingen:

- Kies **Item** > **Wijzig** (Command+M/Ctrl+M), klik op het tabblad **Kader** en gebruik vervolgens de regelaars/knoppen onder **Kader**.
- Open het **Kleuren**-palet (**Venster** > **Kleuren**), klik op de knop **Achtergrondkleur** en gebruik vervolgens de regelaars/knoppen in het palet.
- Gebruik de regelaars/knoppen in het tabblad **Klassiek** in het **Parameter**-palet.

In deze tabbladen en het palet kunt u beschikken over de volgende regelaars/knoppen om een kleur in te stellen:

- **Kaderkleur**: Hiermee specificeert u de achtergrondkleur voor het kader.
- **Tint**: Hiermee specificeert u de tint van de achtergrondkleur (0% = wit, 100% = vierkleuren).
- **Dekking**: Hiermee regelt u de transparantie van de kaderachtergrond (0% = volledig transparant, 100% = volledig dekkend).

U kunt een kaderkleur ook specificeren als een Item Style-stijl. Zie "*Item Styles XTensions-software*" als u meer wilt weten over Item Styles.

Kleurverlopen toekennen aan kaders

Een kleurverloop is een geleidelijke overgang van de ene naar de andere kleur. Als u een kleurverloop wilt toekennen aan de achtergrond van actieve kaders, verricht u een van de volgende handelingen:

- Kies **Item** > **Wijzig** (Command+M/Ctrl+M), klik op het tabblad **Kader** en gebruik vervolgens de regelaars/knoppen onder **Kleurverloop**.
- Open het **Kleuren**-palet (**Venster** > **Kleuren**), klik op de knop **Achtergrondkleur** en gebruik vervolgens de regelaars/knoppen in het palet.

In dit tabblad en palet kunt u beschikken over de volgende regelaars/knoppen om een kleurverloop in te stellen:

- **Tekststijl**: Hiermee specificeert u het type kleurverloop.
- **Hoek**: Hiermee specificeert u de hoek waaronder de ene kleur in de andere overloopt.

Kleurverlopen bestaan uit twee kleuren, met elk zijn eigen tint en dekkingspercentage. In het tabblad **Kader** in het dialoogvenster **Wijzig** is de kleur onder **Kader** de eerste kleur en de kleur onder **Kleurverloop** de tweede kleur. Klik in het **Kleuren**-palet op **#1** om de eerste kleur in te stellen en op **#2** om de tweede kleur in te stellen.

U kunt kleurverlopen ook specificeren als een Item Style-stijl. Zie "*Item Styles XTensions-software*" als u meer wilt weten over Item Styles.

Kaders samenvoegen en splitsen

Met de opties in de submenu's **Samenvoegen** en **Splits** (**Item**-menu) kunt u van bestaande kaders complexe Bézier-kaders maken. Als een rechthoekig kader bijvoorbeeld een ovaal kader overlapt, kunt u het submenu **Item** > **Samenvoegen** selecteren en een optie kiezen die resulteert in één kader met dezelfde inhoud. Als u twee illustratiekaders samenvoegt, wordt in het gecombineerde kader één illustratie weergegeven. Voegt u twee tekstkaders samen, dan loopt de tekst als één artikel in beide kaders.

Als u de functie **Samenvoegen** wilt gebruiken, selecteert u twee items waarna u een van de volgende opties in het submenu **Item** > **Samenvoegen** kiest:

- De opdracht **Snijpunt** houdt alles waar items het achterste item overlappen intact en verwijdert de rest.
- De opdracht **Verbind** combineert alle items in één kader en laat de overlappende en niet-overlappende gebieden intact.
- De opdracht **Verschil** wist de voorste items. Overlappende gebieden worden uitgespaard.
- De opdracht **Tegengesteld verschil** wist het achterste item. Overlappende gebieden worden uitgespaard.
- De opdracht **Spaar uit overlap** laat alle vormen intact, maar spaart alles uit waar gebieden elkaar overlappen. Als u de punten rondom het uitgespaarde gebied wilt bewerken, zult u zien dat er nu twee punten zijn op iedere plaats waar twee lijnen elkaar oorspronkelijk sneden.
- De opdracht **Combineer** is identiek aan de opdracht **Spaar uit overlap**, maar als u goed kijkt naar de punten rondom het uitgespaarde gebied, zult u zien dat op de plaats waar twee lijnen elkaar snijden geen punten zijn toegevoegd.

De opdracht **Splits** splitst een samengevoegd kader op in afzonderlijke kaders, splitst een complex kader dat paden bevat op in afzonderlijke kaders, of splitst een kader op dat een lijn bevat die zichzelf snijdt (zoals dat bijvoorbeeld bij het cijfer 8 het geval is). Als u deze functie wilt gebruiken, selecteert u twee items waarna u een van de volgende opties in het submenu **Item** > **Splits** kiest:

- De opdracht **Buitenkant paden** werkt op een samengevoegd kader dat verscheidene elkaar niet overlappende vormen bevat. **Buitenkant paden** behoudt alle informatie van de buitenkant paden en deelt niet elkaar overlappende paden op in afzonderlijke kaders.
- De opdracht **Alle paden** maakt afzonderlijke kaders van *elke* vorm in een complex kader.

Tekst en illustraties toevoegen aan kaders

Als u tekst wilt toevoegen aan een tekstkader, dubbelklikt u op het kader met het **tekstinhoud**gereedschap T, waarna u begint te tikken, of tekst vanuit een andere locatie plakt of **Archief/Bestand** > **Tekst importeren** kiest. Als u het **verplaats**gereedschap kiest en dubbelklikt op een tekstkader, verschijnt het dialoogvenster **Importeren**.

Als u een illustratie wilt toevoegen aan een illustratiekader, selecteert u het kader met het **illustratie-inhoud**gereedschap, waarna u een illustratie plakt die u ergens anders hebt gekopieerd of **Archief/Bestand** > **Illustratie importeren** kiest. Kiest u het **verplaats**gereedschap of het **illustratie-inhoud**gereedschap en dubbelklikt u op een illustratiekader, dan verschijnt het dialoogvenster **Importeren**.

Kadertype wijzigen

Als u van een geselecteerd kader een ander type wilt maken, kiest u **Illustratie**, **Tekst**, of **Geen** in het submenu **Inhoud** (**Item**-menu). U kunt echter een tekstkader ook wijzigen in een illustratiekader door **Archief/Bestand** > **Importeren** te kiezen en een illustratie te selecteren. U kunt een illustratiekader ook wijzigen in een tekstkader door **Archief/Bestand** > **Importeren** te kiezen en een tekstbestand te selecteren.

Wilt u een geselecteerd kader converteren naar een tekstpad, dan kiest u een lijnvorm in het **Item** > **Vorm**-submenu.

Wanneer u een **kader**gereedschap selecteert, kunt u de volgende speciale toetsen gebruiken om een tekst- of illustratiekader te maken:

- Houd de T-toets ingedrukt als u een tekstkader wilt maken.
- Houd de R-toets ingedrukt als u een illustratiekader wilt maken.

Werken met lijnen

Er zijn twee soorten lijnen: rechte lijnen en Bézier-lijnen. U kunt kleuren en lijnstijlen toekennen aan elk type lijn.

Lijnen maken

Als u een lijn wilt maken, selecteert u eerst het **lijn**gereedschap in het **Gereedschap**-palet, waarna u het +-symbool op een willekeurige plaats op de pagina zet. Klik en sleep om te lijn te trekken.

U kunt een lijn beperken tot een hoek van 0, 45 of 90 graden door de Shift-toets ingedrukt te houden terwijl u de lijn trekt.

Bézier-lijnen maken

Met het **Bézier-pen**gereedschap kunt u Bézier-kaders met meerdere zijkanten tekenen en tevens lijnen met rechte en gebogen lijnsegmenten (zie "*Wat u moet weten van Bézier-vormen*").

We gaan een Bézier-lijn tekenen:

1. Selecteer het gereedschap **Bézier-pen** in het palet **Gereedschappen**. Zet het plussymbool ergens op de pagina en klik om het eerste punt vast te leggen.
2. Zet de aanwijzer op de plaats waar u het tweede punt wilt hebben. Wilt u de bewegingen van de aanwijzer beperken tot een hoek van 45 graden ten opzichte van de pagina, houd dan de Shift-toets ingedrukt.

3 Klik om een punt en lijnsegmenten te maken.

- Wilt u een gebogen lijnsegment maken, dan moet u klikken en de muis slepen naar de plaats waar u het volgende punt wilt hebben. Een punt met twee curvehandvatten verschijnt. U kunt de afmetingen en de vorm van de curve wijzigen door een curvehandvat te slepen.
- Wilt u een hoekpunt maken, dan houdt u de Option/Alt-toets ingedrukt voordat u klikt. Als u klikt en de muisknop vasthoudt, kunt u de radius van het hoekpunt bepalen door een curvehandvat te slepen.
- Wilt u een punt toevoegen aan een bestaand segment van de vorm, dan klikt u op het lijnsegment op de plaats waar het punt moet komen.
- Wilt u een punt uit de actieve vorm verwijderen terwijl u de vorm tekent, dan klikt u op het punt.

4 Dubbelklik om de lijn af te sluiten.

Wanneer een van de tekengereedschappen actief is, kunt u de Command/Ctrl-toets ingedrukt houden om tijdelijk over te schakelen naar het **puntselectie**gereedschap. Wanneer het **puntselectie**gereedschap actief is, kunt u Command+Option/Ctrl+Alt ingedrukt houden om tijdelijk over te schakelen naar het **verplaats**gereedschap.

Lijnmodi voor rechte lijnen

Er zijn vier lijnmodi: **Uiteinden**, **Linkerpunt**, **Middelpunt** en **Rechterpunt**. Afhankelijk van de modus die u kiest op het tabblad **Lijn** (**Item > Wijzig**) of in het **Parameter**-palet (tabbladen **Klassiek** of **Spatie/uitlijnen**), worden de lengte en de positie van de lijn afwijkend beschreven.

- De modus **Uiteinden**: Het veld **X1** geeft de horizontale positie van het eerste eindpunt aan; het veld **Y1** is de verticale positie van het eerste eindpunt. Het veld **X2** geeft de horizontale positie van het laatste eindpunt aan; het veld **Y2** is de verticale positie van het laatste eindpunt.
- De modus **Linkerpunt**: Het veld **X1** geeft de horizontale positie van het meest linkse eindpunt aan; het veld **Y1** is de verticale positie van het meest linkse eindpunt.
- De modus **Middelpunt**: Het veld **XC** geeft de horizontale positie van het middelpunt van de lijn aan; het veld **YC** geeft de verticale positie van het middelpunt van de lijn aan.
- De modus **Rechterpunt**: Het veld **X2** geeft de horizontale positie van het meest rechtse eindpunt aan; het veld **Y2** is de verticale positie van het meest rechtse eindpunt.

Lijnen een andere afmeting geven

U kunt de afmetingen van actieve rechte lijnen wijzigen op een van de volgende manieren:

- Selecteer het **verplaats**gereedschap en zet de pijlaanwijzer boven een *Wat u moet weten van handvatten* om het afmetingsymbool/pictogram zichtbaar te maken. Klik en sleep het handvat naar een nieuwe locatie om de lengte van de lijn te verkleinen of te vergroten.

- Kies **Item** > **Wijzig** (Command+M/Ctrl+M) en klik vervolgens op het tabblad **Lijn**. Klik op het keuzemenu **Wijze** om de vier mogelijke opties weer te geven (zie "*Lijnmodi voor rechte lijnen*"). Kies **Linkerpunt**, **Middelpunt** of **Rechterpunt** om een **Lengte**-veld zichtbaar te maken. Voer in het **Lengte**-veld waarden in om de lengte van een lijn met grote nauwkeurigheid aan te passen. Klik vervolgens op **OK**.
- Kies daarna **Linkerpunt**, **Middelpunt** of **Rechterpunt** in het keuzemenu **Lijnmodus** in het tabblad **Klassiek** of **Spatie/uitlijnen** in het **Parameter**-palet om het **L** (**Lengte**)-veld zichtbaar te maken. Als u de lengte van een lijn exact wilt wijzigen, voer dan in het **L**-veld een waarde in en druk vervolgens op Return/Enter.

U kunt een Bézier-lijn schalen door de grootte van het begrenzende kader aan te passen. Zorg er dan eerst voor dat **Item** > **Pas aan** > **Vorm** is gedeselecteerd en schaal de lijn dan net zoals een regulier kader.

Lijnen een andere vorm geven

U kunt de vorm van een lijn op de volgende manieren wijzigen:

- U kunt de vorm in zijn geheel wijzigen door een andere optie te kiezen in het submenu **Item** > **Vorm**.
- U kunt Bézier-lijnen een andere vorm geven door de punten, curvehandvatten en lijnsegmenten te manipuleren. Zie "*Wat u moet weten van Bézier-vormen*" voor meer informatie.

Het uiterlijk van een lijn bepalen

Als u het uiterlijk van actieve lijnen wilt bepalen, maakt u gebruikt van de regelaars/knoppen op de volgende plaatsen:

- het **Parameter**-palet (tabblad **Klassiek**)
- het tabblad **Lijn** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu)
- het **Kleuren**-palet (**Venster**-menu) — alleen voor de kleur van de lijn

Naast een kleur, tint en dekkingspercentage kunt u ook de volgende lijnkenmerken aangeven:

- *Lijnstijl*: Met deze optie kunt u het algemene uiterlijk van een lijn bepalen. Verscheidene lijnstijlen zijn standaardinstellingen, en u kunt nieuwe standaardinstellingen toevoegen via het dialoogvenster **Strepen & lijnen** (**Wijzig/Bewerk**-menu).
- *Dikte*: U kunt de dikte van een lijn opgeven in elke willekeurige maateenheid. U kunt als dikte ook de optie **Haarlijn** opgeven; de dikte van een gedrukte haarlijn op een PostScript-belichter is 0,125 pt, sommige laserprinters geven de haarlijn dikker weer.
- *Pijlpunten*: U kunt aan de lijnen pijlpunten toekennen via het submenu **Pijlpunten**.

U kunt het uiterlijk van een lijn ook specificeren als een Item Style -stijl. Zie "*Item Styles XTensions-software*" als u meer wilt weten over Item Styles.

Lijnen samenvoegen

U kunt twee lijnen samenvoegen tot één lijn door het **verplaats**gereedschap te selecteren, gevolgd door de lijnen, waarna u **Item > Samenvoegen > Voeg eindpunten samen** kiest. De opdracht **Voeg eindpunten samen** is beschikbaar zodra de eindpunten van lijnen of tekstpaden binnen een afstand van 6 punten van elkaar liggen.

Items manipuleren

Items kunnen worden geknipt en vervolgens op een nieuwe locatie worden geplakt, worden vergrendeld zodat ze niet kunnen worden verplaatst, één of meerdere malen worden gekopieerd, zodanig worden gestapeld dat er ongebruikelijke visuele effecten ontstaan enzovoort.

Items selecteren

Als u wat wilt doen met items, moet u ze wel eerst selecteren. Zijn ze eenmaal geselecteerd, dan vertonen de meeste soorten items contourlijnen en handvatten om te kunnen worden bewerkt.

Wilt u een item selecteren, dan selecteert u eerst het **verplaats**gereedschap, het **tekstinhoud**gereedschap T of het **illustratie-inhoud**gereedschap, waarna u de pijlaanwijzer boven een item zet. Klik eenmaal om een item te selecteren of Shift+klik op afzonderlijke items om gelijktijdig meerdere items te selecteren. U kunt ook meerdere items selecteren door het **verplaats**gereedschap te kiezen en een selectierechthoek te trekken rondom de items die moeten worden geselecteerd.

Als u het **verplaats**gereedschap kiest en dubbelklikt op een tekstkader, verschijnt het dialoogvenster **Importeren**. Als u dubbelklikt op een leeg illustratiekader met het **verplaats**gereedschap of het **illustratie-inhoud**gereedschap geselecteerd, verschijnt het dialoogvenster **Importeren**. Als het illustratiekader een illustratie bevat, is het **illustratie-inhoud**gereedschap geselecteerd.

Als u een actief item wilt deselecteren, moet u ergens buiten het item klikken. Wanneer het **verplaats**gereedschap is geselecteerd, kunt u met behulp van de Tab-toets actieve items deselecteren.

Items verplaatsen

U kunt items verplaatsen door waarden in te voeren in de velden **X-coördinaat** en **Y-coördinaat** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu), door waarden in te voeren in de velden **X** en **Y** in het **Parameter**-palet en door handmatig items te verplaatsen met het **verplaats**gereedschap. Als u de muisknop ingedrukt houdt voordat u een kader of tekstpad verplaatst, kunt u tijdens het verplaatsen de inhoud van het item zien. U kunt items ook "verschuiven" door het **verplaats**gereedschap te selecteren en op uw toetsenbord op een pijltoets te drukken.

De itemhandvatten van het kader geven het begrenzende kader aan. De beste manier om het begrenzende kader goed te zien is via het **verplaats**gereedschap waarmee u de itemhandvatten van een Bézier-kader selecteert.

Items knippen, kopiëren en plakken

Wanneer het **verplaats**gereedschap is geselecteerd, zijn de opdrachten **Knip**, **Kopieer** en **Plak** (**Wijzig/Bewerk**-menu) beschikbaar voor actieve kaders, lijnen en tekstpaden. Kies **Wijzig/Bewerk** > **Plak** (Command+V/Ctrl+V) om een kopie van de items op het klembord middenin het projectvenster te zetten.

Wanneer het **verplaats**gereedschap is geselecteerd, kunt u items verwijderen met behulp van de opdrachten **Wis** (Mac OS en Windows). Gewiste items worden niet naar het klembord gekopieerd.

De stapelvolgorde van items bepalen

Wanneer twee of meer items elkaar overlappen, ligt het ene altijd bovenop of onderop het andere item. De term "stapelvolgorde" verwijst naar de bovenop-onderopverhouding tussen de diverse items op een pagina. Elk item dat u maakt, komt helemaal bovenin de stapel te liggen. Elk nieuw item dat u maakt, wordt het voorste item.

Het **Item**-menu bevat opdrachten aan de hand waarvan u de stapelvolgorde kunt bepalen.

- Kies **Item** > **Plaats onderop** om een item helemaal onderop de pagina of laag te verplaatsen.
- Kies **Item** > **Plaats bovenop** om een item helemaal bovenop de pagina of laag te verplaatsen.
- Als u een item onder Mac OS een niveau lager op de pagina of op de laag wilt zetten, houdt u de Option-toets ingedrukt als u **Item** > **Verplaats naar achteren** kiest. Onder Windows kiest u **Item** > **Verplaats naar achteren**.
- Als u een item onder Mac OS een niveau hoger op de pagina of op de laag wilt zetten, houdt u de Option-toets ingedrukt als u **Item** > **Verplaats naar voren** kiest. Onder Windows kiest u **Item** > **Verplaats naar voren**.

In een document met lagen liggen de lagen zelf in een specifieke stapelvolgorde; binnen iedere laag heeft elk item zijn eigen relatie tot de stapelvolgorde. Wanneer u gebruikmaakt van de opdrachten **Verplaats naar achteren**, **Plaats onderop**, **Verplaats naar voren** en **Plaats bovenop** (**Item**-menu), wordt de stapelvolgorde van de items gewijzigd binnen de laag.

Als u een item wilt activeren dat verborgen is achter andere items, selecteert u het **verplaats** gereedschap, waarna u drukt op Command+Option+Shift/Ctrl+Alt+Shift terwijl u herhaaldelijk klikt op het punt waar de items elkaar overlappen. Door tijdens het klikken te drukken op Command+Option+Shift/Ctrl+Alt+Shift worden achtereenvolgens items van voor naar achteren op de lagen geselecteerd.

Items groeperen

U kunt meerdere items op een pagina of uitvouw combineren tot één groep. Items groeperen is handig wanneer u verscheidene items gelijktijdig wilt selecteren of verplaatsen. U kunt een groep verplaatsen, kopiëren, dupliceren en nog een aantal andere functies op een groep loslaten. U kunt bijvoorbeeld alle items groeperen die

deel uitmaken van een krantenkop; is deze eenmaal gegroepeerd dan kunt u de volledige groep wijzigen of verplaatsen, op dezelfde manier als u dat doet met één kader, lijn of tekstpad.

Nadat u een groep hebt gemaakt, kunt u nog steeds afzonderlijke items bewerken, schalen en opnieuw positioneren terwijl de onderlinge groepsrelatie toch gehandhaafd blijft. U kunt ook een kopie van een groep in een geopende QuarkXPress-bibliotheek zetten, zodat u deze opnieuw in andere documenten kunt gebruiken.

Items kunnen worden gegroepeerd wanneer twee of meer items (lijnen, kaders, tekstpaden of andere groepen) actief zijn. Als u meerdere items wilt selecteren met het **verplaats**gereedschap, Shift+klikt u op elk item of u trekt een selectiekader rondom de items die u wilt groeperen. Kies **Item > Groepeer** (Command+G/Ctrl+G) om meerdere geselecteerde items in één groep te plaatsen.

Wilt u een grotere groep (of groepen) creëren, dan kunt u groepen groeperen en meerdere groepen gelijktijdig selecteren samen met individuele kaders, lijnen en tekstpaden.

Met het **verplaats**gereedschap geselecteerd, kunt u een groep verplaatsen, knippen, kopiëren, plakken, dupliceren, roteren en een kleur toekennen. Met het **tekstinhoud**gereedschap of **illustratie-inhoud**gereedschap geselecteerd, kunt u afzonderlijke items net zo makkelijk manipuleren als elk ander niet-gegroepeerd item.

Wilt u een item binnen een groep verplaatsen, dan drukt u op Command/Ctrl, waarna u het item selecteert met het **verplaats**gereedschap, het **tekstinhoud**gereedschap, of het **illustratie-inhoud**gereedschap.

Als in een actieve groep dezelfde soort items staan (bijvoorbeeld allemaal illustratiekaders) verschijnt in het dialoogvenster **Wijzig** een tabblad (of meer tabbladen) die met name voor deze items zijn bedoeld. Als in een actieve groep een groot aantal items staan, ziet u in het dialoogvenster **Wijzig** alleen een tabblad met de naam **Groepeer**.

Kies **Item > Maak los** (Command+U/Ctrl+U) om de groepsrelatie te verbreken.

Gegroepeerde items een andere afmeting geven

Wilt u de afmetingen van elk item in een groep gelijktijdig wijzigen, dan kunt u de afmetinghandvatten klikken en slepen. Als u tijdens het wijzigen van de afmetingen van een groep Command+Shift/Ctrl+Shift ingedrukt houdt, worden alle kaderrandbreedtes, lijndiktes, illustraties en tekst proportioneel geschaald. Als u tijdens het wijzigen van de afmetingen van een groep Command/Ctrl ingedrukt houdt worden alle kaderrandbreedtes, illustraties en tekst weliswaar geschaald, maar niet proportioneel.

Items dupliceren

Met QuarkXPress kunt u één of meerdere kopieën maken van kaders, lijnen en tekstpaden.

Maak een kopie van één geselecteerd item met behulp van de opdracht **Dupliceer** (**Item**-menu). U kunt ook een duplicaat maken door te drukken op Option/Alt terwijl u een item of groep sleept.

De functie **Stap en herhaal** is handig voor het op de pagina positioneren van ontwerpelementen van een item met een aantal kopieën die op gelijke afstanden van elkaar liggen. Maak meerdere kopieën van een item en geef de onderlinge afstand op met behulp van de opdracht **Stap en herhaal** (**Item**-menu).

Items spatiëren en uitlijnen

U kunt de positie van meerdere gelijktijdig geselecteerde items ten opzichte van elkaar aangeven via het submenu **Item > Spatie/uitlijnen** of het tabblad **Spatie/uitlijnen** in het **Parameter**-palet.

U kunt in het **Parameter**-palet kiezen uit acht spatiërings- en uitlijningsopties, terwijl u de uitlijning kunt opgeven ten opzichte van geselecteerde items, de pagina, of (voor printopmaken met linker- en rechterpagina's) de uitvouw. Het submenu **Item > Spatie/uitlijnen** kent de modi "Item-relatieve" en "Pagina-relatieve" zoals hieronder beschreven. In het **Parameter**-palet vindt u nog een derde modus, "Uitvouw-relatieve" genaamd.

We kennen de volgende spatie/uitlijnenmodi:

- *Item-relatieve modus* positioneert de items relatief ten opzichte van het bovenste actieve item, dat niet wordt verplaatst. Het bovenste item wordt gedefinieerd door de plaats van de bovenkant van het item. Als twee of meer items dezelfde bovenkant hebben, worden de items gespatieerd vanaf het meest linkse item.
- *Pagina-relatieve modus* positioneert de items relatief ten opzichte van de paginazijkanten (links, rechts, boven of onder).
- *Uitvouw-relatieve modus* is beschikbaar voor actieve printopmaken waarin linker- en rechterpagina's voorkomen. Stel dat u een opmaak hebt geopend met een uitvouw en vervolgens op de linkerpagina een item hebt geselecteerd, samen met een item op de rechterpagina. Als u vervolgens in het **Parameter**-palet klikt op het symbool/pictogram **Uitvouw-relatieve modus** en vervolgens **Spatieer horizontaal midden** kiest, komen de items helemaal links en helemaal rechts op de uitvouw te staan.

Items roteren

Als u actieve items wilt roteren, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Selecteer het **verplaats**gereedschap en zet de muis op een hoekhandvat. Zodra het rotatiesymbool/pictogram verschijnt, klikt u om het rotatiepunt vast te leggen; sleep vervolgens de aanwijzer cirkelvormig rond tot het item onder de gewenste hoek staat. Tijdens het slepen verschijnt de pijlaanwijzer, terwijl u ook de positie van het item in de gaten kunt blijven houden. Als u tijdens het roteren de Shift-toets ingedrukt houdt, worden de bewegingen beperkt tot hoeken van 45 graden.
- Kies **Item > Wijzig** (Command+M/Ctrl+M), voer in het veld **Hoek** een waarde in en klik op **OK**.
- Voer in het -veld in het **Parameter**-palet (tabblad **Klassiek** en **Spatie/uitlijnen**) een waarde in en druk op Return/Enter.

Als u een rechte lijn wilt roteren, kiest u **Linkerpunt**, **Middelpunt** of **Rechterpunt** in het submenu **Wijze** (dialoogvenster **Wijzig** of het **Parameter**-palet) om het **Hoek**-veld zichtbaar te maken. Als u een Bézier-lijn wilt roteren, kunt u zijn begrenzend kader zichtbaar maken door de optie **Vorm** (**Item** > **Pas aan** te deselecteren).

Items schuinzetten

Als u items wilt schuinzetten in hun begrenzende kaders, kiest u **Item** > **Wijzig** (Command+M/Ctrl+M); vervolgens klikt u op het tabblad **Kader**. Voer in het **Helling**-veld een waarde in. Voert u een positieve waarde in, dan zal het item naar rechts overhellen, door een negatieve waarde helt het over naar links.

Items vergrendelen en ontgrendelen

Door items te vergrendelen, wordt voorkomen dat de inhoud abusievelijk wijzigingen ondergaat. U kunt het volgende doen:

- Wilt u voorkomen dat de afmeting en positie van een item worden gewijzigd (en om te voorkomen dat het item wordt gewist), dan ruist u het vakje **Item** > **Vergrendel** > **Positie** aan.
- Wilt u voorkomen dat de inhoud van een item wordt bewerkt, dan kruist u het vakje **Item** > **Vergrendel** > **Artikel** of **Item** > **Vergrendel** > **Illustratie** aan.

Wilt u geselecteerde items ontgrendelen, dan kruist u in het submenu **Item** > **Vergrendel** de desbetreffende optie aan. U kunt ook **Item** > **Wijzig** kiezen en klikken op het vergrendelsymbool/pictogram dat naast een veld wordt weergegeven.

Items en groepen verankeren in de tekst

U kunt een item en groep zodanig *verankeren* dat ze als een letterteken meelopen met de tekst. Wilt u een item of groep in de tekst verankeren, dan gebruikt u het **verplaats** gereedschap om het item of de groep te selecteren dat of die u wilt verankeren, waarna u **Wijzig/Bewerk** > **Kopieer** (Command+C/Ctrl+C) of **Wijzig/Bewerk** > **Knip** (Command+X/Ctrl+X) kiest. Vervolgens plaatst u, met het **tekstinhoud**gereedschap geselecteerd, het tekstinvoegpunt op de plaats in de tekst waar u het item of de groep wilt verankeren en kiest u **Wijzig/Bewerk** > **Plak** (Command+V/Ctrl+V).

Werken met tabellen

In QuarkXPress is een tabel een onmiskenbaar item, net zoals een tekstkader, illustratiekader, tekstpad of lijn. Wanneer u werkt met tabellen, kunt u een cel eigenlijk beschouwen als een individueel illustratiekader, tekstkader of als een kader met als inhoud Geen, terwijl u cellen op bijna dezelfde manier kunt manipuleren als die andere items. Wilt u werken met de elementen van de tabel zelf — zoals rijen en kolommen — gebruik dan het **Tabel**-menu.

Een tabel trekken met de muis

We trekken als volgt de tabel met de muis, waarna we zijn eigenschappen gaan specificeren:

1 Selecteer het **Tabellen**-gereedschap in het **Gereedschap**-palet, sleep en trek een rechthoek met ongeveer dezelfde afmetingen als de uiteindelijke tabel en laat vervolgens de muisknop los. Het dialoogvenster **Tabeleigenschappen** verschijnt.

Het dialoogvenster **Tabeleigenschappen**

2 Specificeer het aantal horizontale rijen in het **Rijen**-veld en het aantal verticale kolommen in het **Kolommen**-veld.

3 Om het standaardceltype te specificeren, klikt u onder **Celtype** op **Tekstcellen** of **Illustratiecellen**. U kunt later altijd nog specifieke cellen selecteren en het inhoudstype converteren.

4 Als u tekstcellen wilt maken die meelopen met de ingetikte tekst, moet u de regelaars onder **AutoPassend** gebruiken.

5 Als u nog een voorkeur hebt voor het verplaatsen binnen de cellen in een tabel wanneer u drukt op Control+Tab, dan kunt u daarvoor een optie kiezen in het keuzemenu **Tabsvolgorde**.

6 Als u tekstcellen wilt koppelen zodat geïmporteerde tekst netjes in de gespecificeerde cellen loopt — hetzelfde systeem als bij gekoppelde ofte wel verbonden tekstkaders — moet u het vakje **Koppel cellen** aankruisen. Als u het vakje **Koppel cellen** aankruist, kunt u via het keuzemenu **Koppelingsvolgorde** kiezen in welke volgorde de tekstcellen moeten worden gekoppeld.

➡ Als u cellen niet op deze manier koppelt, kunt u ze later nog koppelen met behulp van het **verbind**gereedschap of via de opdracht **Koppel tekstcellen** (**Tabel**-menu). Los gezien daarvan kunt u, zelfs als u de tekstcellen niet koppelt, nog steeds Control+Tab gebruiken om van cel naar cel te springen tijdens het invoeren of bewerken van gegevens.

7 Als u van plan bent gegevens in te voeren via Excel, kruis dan het vakje **Koppeling naar externe data** aan. Zie "*Excel-tabellen importeren*" voor meer informatie.

8 Als u wilt dat de tabel qua grootte niet verandert als u rijen toevoegt of wist, kruist u het vakje **Handhaaf geometrie** aan.

9 Klik op **OK**.

Tekst converteren naar tabellen

Het succes van het converteren van tekst naar een tabel hangt af van de voorbereidingen zelf. Het is belangrijk dat alinea's, tabs, spaties of komma's (de tekens die QuarkXPress kan converteren) in een tekstblok consequent worden gebruikt, omdat deze tekens bij de tabelconversie worden gebruikt bij het definiëren van rijen en kolommen. Gebruikers nemen vaak hun toevlucht tot meerdere tabstops in een tekstverwerker om kolommen met gegevens uit te lijnen in plaats van dat ze gebruik maken van de juiste tabstopinstellingen. Als het tekstblok dat u converteert veel van dergelijke onjuist geplaatste tabstops heeft, staat in het tekstblok waarschijnlijk een aantal overbodige tabstops tussen de kolommen met gegevens. U moet in dat geval de tabs instellen zoals het technisch correct is voordat u de tekst naar een tabel gaat converteren.

Tekst wordt als volgt naar een tabel geconverteerd:

1. Selecteer met het **tekstinhoud**gereedschap alle tekst die u wilt converteren naar een tabel.
2. Kies **Tabel > Converteer tekst naar tabel** om het dialoogvenster **Converteer tekst naar tabel** te openen. Gebaseerd op de geselecteerde tekst probeert QuarkXPress min of meer te schatten welke tekens moeten worden gebruikt bij **Rijscheiding met** en bij **Kolomscheiding met**, en hoeveel **Rijen** en **Kolommen** er in het ergste geval in de geselecteerde tekst nodig zijn.

Het dialoogvenster **Converteer tekst naar tabel**

3. Als u tekstcellen wilt maken die meelopen met de ingetikte tekst, moet u de regelaars onder **AutoPassend** gebruiken.
4. Als u wilt dat de informatie in de tabel anders gaat lopen — als bijvoorbeeld de waarden op dit moment in aflopende volgorde staan, maar ze in oplopende volgorde meer zeggingskracht hebben — kunt u dat wijzigen. Kies daartoe een optie in het keuzemenu **Volgorde celvulling** (de standaardinstelling is **Van links naar rechts**, **Van boven naar beneden**).
5. Klik op **OK**. Er ontstaat een nieuwe tabel, rechts onder het originele tekstkader.

Excel-tabellen importeren

Tabelgegevens komen vaak uit een spreadsheetprogramma zoals Excel, terwijl u tabelgegevens net zo kunt importeren als illustraties. Hoewel de techniek iets anders is, zijn de resultaten gelijk: de tabel in QuarkXPress wordt gekoppeld aan het Excel-bestand voor het bijhouden van de bijgewerkte gegevens.

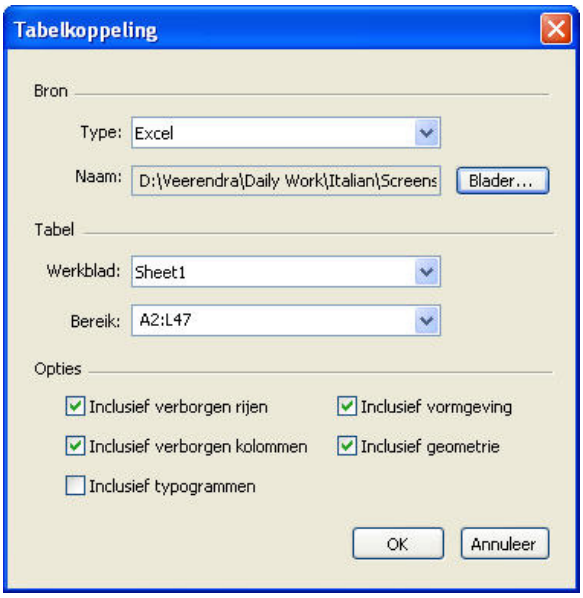
Als u een tabel importeert vanuit Excel met behulp van de functie **Koppeling naar externe data** in het dialoogvenster **Tabeleigenschappen** zal het tabelgebruik net zo worden bijgehouden als gebruikte illustraties. Dit zorgt ervoor dat u bericht krijgt als de brontabel wordt gewijzigd en dat u kunt beschikken over de meest recente tabelgegevens wanneer u de opmaak uitdraait, of u deze nu afdrukt, verzamelt voor servicebureau, bewaart als een PDF of deze exporteert als HTML. Wilt u de status van een tabel controleren, dan kiest u **Functies > Gebruikte**, waarna u klikt op het tabblad **Tabellen**.

Hoewel u tabellen net als illustraties kunt bijwerken moet u het volgende in de gaten houden:

- Als u in het dialoogvenster **Tabelkoppeling** het vakje **Inclusief vormgeving** aankruist wanneer u voor de eerste keer een Excel-tabel importeert, blijft de opmaak van de Excel-tabel in QuarkXPress (zoveel mogelijk) bewaard. Als u de tabel later bijwerkt, wordt lokale opmaak die u op de tabel in QuarkXPress hebt toegepast, verwijderd en vervangen door de opmaak vanuit het Excel-bestand.
- Als u het vakje **Inclusief vormgeving** in het dialoogvenster **Tabelkoppeling** niet aankruist wanneer u de eerste keer een Excel-tabel importeert, wordt de Excel-opmaak genegeerd. Als u later dan de tabel gaat bijwerken, probeert QuarkXPress de lokale vormgeving die u op de tabel in QuarkXPress hebt toegepast, te bewaren.

Een Excel-tabel wordt als volgt geïmporteerd, waarbij de koppeling in QuarkXPress gehandhaafd blijft:

1. Trek met het **tabellen**gereedschap een tabel van ongeveer de afmetingen die u nodig hebt. Als u de muisknop loslaat, verschijnt het dialoogvenster **Tabeleigenschappen**.
2. Kruis het vakje **Koppeling naar externe data** aan.
3. Klik op **OK** om het dialoogvenster **Tabelkoppeling** te openen.



Het dialoogvenster **Tabeleigenschappen**

4 Klik op **Blader** om een Excel-bestand te selecteren dat moet worden geïmporteerd.

5 Als er in het bestand meerdere werkbladen staan, kiest u er één die u wilt importeren in het keuzemenu **Blad**. Als u slechts een deel van de gegevens wilt importeren, kunt u een celbereik specificeren in het veld **Bereik** of een bereik kiezen in het keuzemenu.

6 Kruis onder **Opties** de attributen aan die u wilt importeren.

7 Klik op **OK**.

Formules en verwijzingen worden niet geïmporteerd. In plaats daarvan worden de definitieve uitkomsten van formules en waarden van verwijzingen geïmporteerd. Ingevoegde illustraties worden niet geïmporteerd. Tekst waaraan de optie **AutoFilter** of **Uitgebreid filter** (**Data** > **Filter**) is toegekend, wordt geïmporteerd als statische tekst.

Een snelle manier om een tabel te maken van Excel-gegevens — zonder de brontabel te koppelen aan het QuarkXPress-project voor updates — is kopiëren en plakken. Selecteer hiertoe een deel van de gegevens in een Excel-werkblad en kopieer de geselecteerde gegevens. Schakel dan gewoon over naar QuarkXPress en kies **Wijzig/Bewerk** > **Plak**. QuarkXPress maakt een tabel waar alle gegevens inpassen en voegt de tekst in.

Excel-grafieken importeren

Als u grafieken of afbeeldingen hebt die zijn gemaakt via **Invoegen** > **Grafiek** of **Invoegen** > **Illustratie** in Excel en die u wilt gebruiken in een QuarkXPress-opmaak, kunt u deze grafieken of afbeeldingen op dezelfde manier importeren als waarop u andere afbeeldingen importeert. Gebruik hiertoe het tabblad **Grafiek invoegen** in het dialoogvenster **Illustratie importeren** (**Archief/Bestand**-menu). Grafieken en afbeeldingen die vanuit Excel worden geïmporteerd, worden, net als “gewone” afbeeldingen, nauwkeurig bijgehouden in het **Illustraties**-tabblad in het dialoogvenster **Gebruikte** (**Functies**-menu).

Tekst en illustraties toevoegen aan tabellen

Wanneer u bezig bent met tabellen, denk dan dat een tabelcel gewoon een tekst- of illustratiekader is. Elk kader heeft inhoud — tekst die wel of niet kan zijn gekoppeld met de volgende cel, een individuele illustratie of helemaal niets (misschien alleen een kleurverloop). U kunt daarom aan tabellen op dezelfde manier inhoud toevoegen als aan kaders — gewoon door de tekst in te tikken of te importeren of door illustraties te importeren.

Tekstcellen converteren naar illustratiecellen is hetzelfde als het converteren van een tekstkader naar een illustratiekader. Selecteer alle cellen die u wilt converteren en kies **Item** > **Inhoud** > **Illustratie**.

Tabeltekst bewerken

Twee belangrijke dingen die u moet weten over het bewerken van tekst in tabellen zijn de manier waarop u tussen cellen moet navigeren en hoe u tekst moet selecteren die u wilt gaan vormgeven. En zoals dat nu eenmaal gaat bij het werken met tekst, moet u ook hier eerst het **tekstinhoud**gereedschap T selecteren.

Het navigeren door een tabel gaat als volgt in zijn werk:

- Klik in een cel waarin u tekst wilt invoeren of importeren.
- Druk op Control+Tab om naar de volgende cel te gaan.
- Druk op Control+Shift+Tab om naar de vorige cel te gaan.
- Druk op de pijltoetsen om u te verplaatsen in de tekst in een cel en om van cel naar cel te gaan.

Wilt u een tabstop in een tekstcel invoeren, dan drukt u op Tab. Wilt u een rechtsuitlijnende tab invoeren, dan drukt u op Option+Tab/Shift+Tab. Als u getallen in een tabel wilt uitlijnen op de decimale komma of op een ander letterteken, kunt u tabs invoegen in iedere tabelcel en vervolgens de juiste **Uitlijnen op**-tabstops specificeren (**Opmaak** > **Tabspecificaties**).

Het selecteren van tekst in rijen en kolommen gaat als volgt in zijn werk:

- Wilt u alle tekst in een rij selecteren, klik dan ter hoogte van de rij buiten de rechter- of linkerkant van de tabel.
- Wilt u alle tekst in een kolom selecteren, dan klikt u bovenaan of onderaan op de zijkant van de tabel.
- Wilt u tekst selecteren in verscheidene rijen of kolommen tegelijk, dan sleept u met de cursor langs een zijkant van de tabel.
- Wilt u tekst selecteren in niet aan elkaar grenzende rijen of kolommen, dan Shift+klikt u op de desbetreffende rijen of kolommen.
- Wilt u tekst selecteren in diverse rijen en kolommen, dan gebruikt u de opties in het **Selecteer**-submenu in het **Tabel**-menu. De opties zijn **Cel**, **Rij**, **Oneven rijen**, **Even rijen**, **Kolom**, **Oneven kolommen**, **Even kolommen**, **Alle cellen**, **Kopregelrijen**, **Voetregelrijen** en **Celtekstrijen**. De **Selecteer**-opdrachten in het **Tabel**-menu zijn

handig voor het toekennen van verschillende vormgeving aan afwisselende rijen of kolommen.

Tabelcellen koppelen (verbinden)

Wanneer cellen zijn gekoppeld, vult tekst die in een cel wordt ingetikt, geïmporteerd of geplakt de eerste tekstcel in het gekoppelde artikel en loopt dan door naar de achtereenvolgens gekoppelde cel. Net als bij tekst in gekoppelde of verbonden kaders, is ook hier het volgende-kolomteken (Enter op het numerieke toetsenbord) handig voor het regelen van het tekstverloop in gekoppelde cellen. Naast het onderling koppelen van tabelcellen kunt u cellen ook koppelen met tekstkaders en tekstpaden en omgekeerd.

- Wilt u alle cellen in een tabel koppelen, dan kruist u het vakje **Koppel cellen** in het dialoogvenster **Tabeleigenschappen** aan wanneer u de tabel gaat maken
- Wilt u geselecteerde cellen in een tabel te koppelen, dan kiest u **Tabel > Koppel tekstcellen**. Alle cellen moeten leeg zijn, behalve de eerste cel in de selectie.
- Wilt u tabelcellen handmatig koppelen, dan gebruikt u het **verbind**gereedschap. Net als bij het koppelen van tekstkaders, klikt u eerst om de begincel te selecteren en vervolgens op de volgende cel die u wilt toevoegen. Om de richting van bestaande koppelingen te wijzigen, Shift+klikt u met het **verbind**gereedschap.
- Wilt u tabelcellen ontkoppelen (verbreken), dan gebruikt u het **verbreek**gereedschap waarmee u klikt op het stompe einde van de pijl tussen gekoppelde cellen.
- Gebruik het **verbind**gereedschap om tabelcellen te koppelen aan tekstkaders of tekstpaden.

Als u gekoppelde tekstcellen combineert (**Tabel > Combineer cellen**), worden de gecombineerde cellen verwijderd uit de tekstketen; de resterende koppelingen worden niet beïnvloed. Als een gecombineerde cel wordt gesplitst (**Tabel > Cel splitsen**), blijven de koppelingen gehandhaafd en loopt de tekst in overeenstemming met de gespecificeerde Koppelingsvolgorde.

Tabellen vormgeven

Net als dat bij andere items in QuarkXPress het geval is, hebben tabellen hun eigen versie van het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu) voor het vormgeven van de tabelspecificaties. Welke panelen beschikbaar zijn in het dialoogvenster **Wijzig** hangt af van wat u hebt geselecteerd — u kunt bijvoorbeeld de hele tabel selecteren met het **verplaats**gereedschap; individuele cellen of groepen cellen selecteren met het **inhoud**gereedschap; of specifieke stramienlijnen, illustratiecellen of tekstcellen selecteren. De opties in het **Parameter**- en **Kleuren**-palet geven ook weer welke tabelselecties hebben plaatsgevonden, zodat u ook daar bepaalde aanpassingen kunt doen.

Stramienlijnen vormgeven

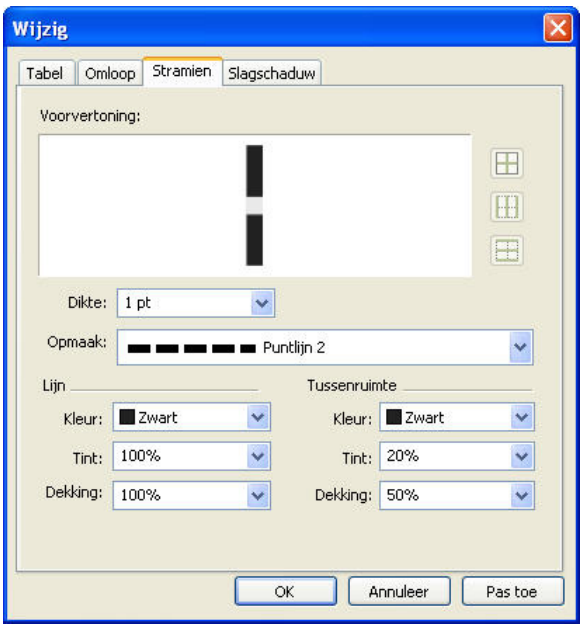
Stramienlijnen of rasterlijnen zijn de horizontale lijnen tussen de rijen en de verticale lijnen tussen kolommen. Wanneer stramienlijnen zijn geselecteerd, kunt u het

Stramien-paneel in het dialoogvenster **Wijzig** gebruiken om de lijnstijl, dikte, kleur, tussenruimtekleur, tinten en dekkingspercentages te specificeren.

1 Wilt u stramienlijnen vormgeven, dan moet u ze eerst als volgt selecteren:

- Klik voor een individuele stramienlijn op de stramienlijn met het **tekstinhoud**gereedschap.
- Wilt u meerdere stramienlijnen selecteren, dan Shift+klikt u op iedere stramienlijn.
- Wilt u alle horizontale of alle verticale stramienlijnen in de hele tabel selecteren, dan selecteert u de tabel met het **verplaats**gereedschap. U kunt dan een selectie specificeren in het dialoogvenster **Wijzig**.
- Kies een optie in het submenu **Select** in het **Tabel**-menu: **Horizontale stramienen**, **Verticale stramienen**, **Rand** of **Alle stramienen**.

2 Zijn de juiste stramienlijnen eenmaal geselecteerd, dan kiest u **Item** > **Wijzig**, en klik vervolgens op het tabblad **Stramien**.



Het tabblad **Stramien** in het dialoogvenster **Wijzig**

3 Als u alle stramienlijnen, verticale stramienlijnen of horizontale stramienlijnen wilt selecteren, klik dan op een van de knoppen rechts van het **Voorvertoning**-gebied. Van boven naar beneden selecteren deze knoppen de optie **Alle stramienlijnen**, **Horizontale stramienlijnen** of **Verticale stramienlijnen**.

4 Wijzig de waarden in het tabblad **Stramien**, en gebruik daarbij het gebied **Voorvertoning** en de knop **Pas toe** om u bij de besluitvorming te helpen.

➡ In het **Parameter**-palet (**Venster**-menu) vindt u ook een paneel voor het vormgeven van geselecteerde stramienlijnen.

Rijen en kolommen invoegen en wissen

U kunt overal in de tabel rijen en kolommen toevoegen ofte wel invoegen. Klik gewoon in een cel die direct boven of onder de plaats staat waar u een rij wilt invoegen. Of klik in een cel rechts of links van de plaats waar u een kolom wilt invoegen. Kies vervolgens **Tabel > Invoegen > Rij** of **Tabel > Invoegen > Kolom**.

Om rijen of kolommen te selecteren die u wilt wissen, sleept u de pijlaanwijzer over een zijkant van de tabel, waarna u Shift+klikt met de pijlaanwijzer, of u gebruikt de opdrachten in het **Selecteer**-submenu of het **Tabel**-menu (zoals **Oneven rijen**). Kies vervolgens **Tabel > Wis > Rij** of **Tabel > Wis > Kolom**.

Als het vakje **Handhaaf geometrie** is aangekruist in het **Tabel**-menu en u wist een kolom of rij, worden de afmetingen van de bestaande kolommen of rijen zodanig aangepast dat de ruimte die ontstaat door de gewiste kolommen of rijen netjes wordt opgevuld. Is **Handhaaf geometrie** niet aangekruist, dan wordt de tabel zoveel kleiner als nodig is.

Cellen combineren

Als u cellen wilt combineren, Shift+klikt u met het **Tekstinhoud**-gereedschap op een rechthoekige selectie met cellen. Kies **Tabel > Combineer cellen**. Om deze handeling terug te draaien omdat dat beter past in de rest van de tabel, selecteert u de gecombineerde cellen, waarna u **Tabel > Cel splitsen** kiest.

Als u niet-gekoppelde cellen met daarin tekst of illustraties met elkaar combineert, blijft de inhoud van de cel in de linkerbovenhoek in de selectie in de gecombineerde cel staan.

De afmetingen van tabellen, rijen en kolommen handmatig wijzigen

Net als bij andere items in QuarkXPress kunt u de afmetingen van rijen, kolommen en tabellen al slepend aanpassen. Wilt u de afmetingen van een rij of kolom wijzigen, dan klikt u op een stramienlijn zodat het afmetingsymbool verschijnt. Sleep de aanwijzer naar boven of naar beneden om de afmetingen van een rij te wijzigen en naar links of rechts om datzelfde voor een kolom te doen. Wilt u de hele tabel vergroten/verkleinen, druk dan op een van de volgende toetscombinaties terwijl u een afmetinghandvat sleept.

Effect op tabel	Mac OS-opdracht	Windows-opdracht
Afmetingen tabel en inhoud gewijzigd	Opdracht	Ctrl
Afmetingen tabel (maar niet van inhoud) proportioneel gewijzigd	Shift	Shift
Afmetingen tabel en inhoud proportioneel gewijzigd	Command+Shift	Ctrl+Shift

Tabellen weer converteren naar tekst

Als u de huidige gegevens vanuit een tabel moet exporteren — om bijvoorbeeld de gegevens als een Word-bestand te bewaren — kunt u de informatie converteren naar tekst. Selecteer daartoe de tabel en kies **Tabel > Converteer tabel > Naar tekst**.

Werken met tabellen en groepen

Ten behoeve van de flexibiliteit kunt u met behulp van de opdracht **Groepeer** (**Item**-menu) tabellen groeperen met andere items. Bovendien kunt u een tabel uit elkaar halen door zijn cellen te converteren naar een reeks gegroepeerde tekstkaders, illustratiekaders of beide. Met deze methode kunt u elementen in een tabel van elkaar scheiden en deze elementen ergens anders in een opmaak gebruiken. Selecteer daartoe een tabel en kies **Tabel > Converteer tabel > Naar groep**. Om te kunnen werken met de individuele kaders kiest u **Item > Degroepeer**.

Vervolgtabellen op andere plaatsen

Omdat tabellen niet altijd op één pagina of uitvouw passen — of binnen de ruimte die er in een ontwerp aan is toegekend — kunnen tabellen automatisch worden vervolgd op andere plaatsen in een opmaak. Wanneer er vervolgtabellen zijn, hebt u nog steeds een legenda nodig om aan te geven waar de tabel over gaat. U kunt een legenda toevoegen in de vorm van automatisch gegenereerde en gesynchroniseerde kopregel- en voetregelrijen.

Wilt u een tabel door laten lopen naar een andere plaats in uw project, dan moet u een tabeleinde specificeren. Het tabeleinde is de maximumafmeting van de tabel voordat deze wordt opgesplitst in twee gekoppelde tabellen. In vervolgtabellen worden alle wijzigingen in een tabel, zoals ingevoegde kolommen, in de hele tabel doorgevoerd. Een vervolgtabel wordt als volgt gemaakt:

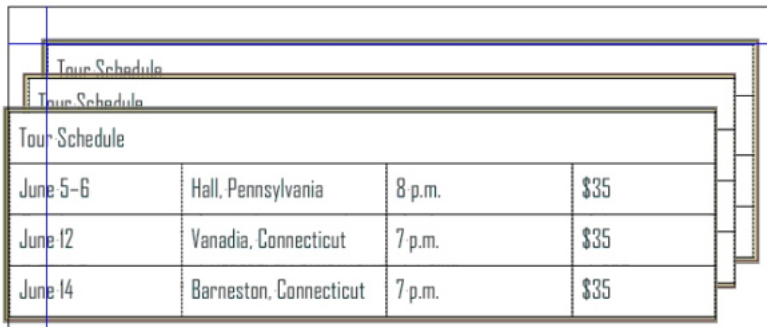
1 Kies **Tabel > Tabeleinde** om het dialoogvenster **Tabeleinde** te openen.

Het dialoogvenster **Specificeer tabeleinde**

2 Kruis het vakje **Breedte** aan om aan te geven dat de tabel moet worden gesplitst wanneer deze breder wordt dan de waarde in dit veld aangeeft. Standaard wordt in het **Breedte**-veld de huidige tabelbreedte weergegeven — door deze waarde te verkleinen, wordt de tabel opgesplitst.

3 Kruis het vakje **Hoogte** aan om aan te geven dat de tabel moet worden gesplitst wanneer deze hoger wordt dan de waarde in dit veld aangeeft. Standaard wordt in het **Hoogte**-veld de huidige tabelhoogte weergegeven — door deze waarde te verkleinen, wordt de tabel opgesplitst.

4 Klik op **OK**. Als de hoogte of breedte van de tabel voldoet aan de Tabeleinde-criteria wordt de tabel opgedeeld in twee of meer gekoppelde tabellen. U kunt de vervolgtabellen op andere plaatsen in de opmaak zetten. Als de tabel nog steeds past binnen de Tabeleinde-criteria kan deze altijd later worden opgedeeld als u het aantal en de afmetingen van de rijen en kolommen in de tabel gaat aanpassen.



De Tour Schedule-tabel is ongeveer 18 cm hoog. We specificeerden het tabeleinde op 6 cm, zodat we drie afzonderlijke tabellen kregen.

De Tabeleinde-functie werkt twee kanten op: de tabel loopt over met net zoveel subtabellen als nodig is als de tabel groter wordt, terwijl de tabellen weer bij elkaar worden gezet als de tabel kleiner wordt.

Wilt u de koppelingen tussen vervolgtabellen opheffen, selecteer dan een van de vervolgtabellen en kies **Tabel > Maak aparte tabellen**.

Kopregel- en voetregelrijen toevoegen aan tabellen

U kunt specificeren dat kopregel- en voetregelrijen automatisch worden herhaald in het geval van vervolgtabellen. Het kan nog beter, want u kunt zelfs opgeven dat kopregel- en voetregelrijen automatisch moeten worden gesynchroniseerd, zodat eventuele wijzigingen in de tekst zichtbaar zijn in alle vervolgtabellen verspreid over de opmaak. Kopregel- en voetregelrijen voor een tabel worden als volgt gespecificeerd:

1 Kies **Tabel > Tabeleinde** om het dialoogvenster **Specificeer tabeleinde** te openen.

2 Kruis het vakje **Hoogte** aan.

3 Selecteer de eerste rij in de tabel en kies **Tabel > Herhaal als kopregel** om aan te geven dat de eerste rij een automatische kopregelrij is. U kunt bovenin de tabel ook meerdere rijen selecteren om daar repeterende kopregelrijen van te maken.

4 Selecteer de eerste rij in de tabel en kies **Tabel > Herhaal als voetregel** om aan te geven dat de eerste rij een automatische voetregelrij is. Ook hier kunt u meerdere rijen selecteren om daar repeterende voetregelrijen van te maken.

U kunt het vakje **Herhaal als kopregel** of **Herhaal als voetregel** in het **Tabel**-menu te allen tijde deselecteren om de kopregel- of voetregelrijen uit vervolgtabellen te verwijderen.

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

In deze vervolgtabel worden de eerste twee rijen — de tabelkop en de kolomopschriften — herhaald als kopregelrijen in de vervolgtabel.

Hebt u eenmaal automatische kopregel- en voetregelrijen toegevoegd, dan worden de overgebleven tabelrijen gezien als “celtekstrijen”. Via de opties in het **Selecteer**-submenu in het **Tabel**-menu kunt u in iedere vervolgtabel alle **Kopregelrijen**, **Voetregelrijen** en **Celtekstrijen** selecteren om iets aan de vormgeving te doen.

Tekst en typografie

Tekst is een integraal onderdeel van bijna elke publicatie. Met QuarkXPress kunt u rechtstreeks tekst in uw publicaties maken en bewerken of tekst importeren via de meeste populaire tekstverwerkers. Naast de standaard opties voor het opmaken en bewerken van tekst, heeft QuarkXPress functies als het zoeken en veranderen (vervangen dus) van tekst en zijn specificaties, spellingscontrole, heeft het zijn eigen hulpwoordenboeken en een fontgebruikfunctie voor het maken van globale wijzigingen in de tekstopmaak in het hele project.

Typografie is de kunst van het proberen ervoor te zorgen dat het uiterlijk van uw tekst de sfeer of betekenis van de inhoud op een goede manier overbrengt. Met QuarkXPress kunt u de sfeer van uw tekst bepalen door u de mogelijkheid te geven elk facet van de typografie, inclusief letterfamilies, lettertypes, interlinie en spatiëring, te beheersen.

Tekst bewerken

Wilt u tekst invoeren en importeren in actieve tekstkaders, dan gebruikt u het **tekstinhoud**gereedschap T. Lettertekens worden ingevoerd op het *tekstinvoegpunt*, dat wordt aangegeven door het knipperende symbool. Een *artikel* omvat alle tekst in een tekstkader. Als een reeks kaders met elkaar is verbonden, wordt alle tekst in alle kaders één artikel.

U kunt tekst selecteren met behulp van meerdere muisklikken. Dubbelklikken selecteert het woord waarin het tekstinvoegpunt staat; drie maal klikken selecteert de regel waarin het tekstinvoegpunt staat; vier maal klikken selecteert de hele alinea waarin het tekstinvoegpunt staat; en vijf maal klikken selecteert het volledige artikel.

Wanneer u dubbelklikt om een woord te selecteren en u knipt of kopieert het, kijkt het programma naar de context van het woord en voegt automatisch een spatie toe of verwijdert automatisch een spatie wanneer dat nodig is om het woord correct op de nieuwe plaats in te plakken. Deze functie wordt ook wel de Slimme spatie genoemd. Als u aan het woord dat u selecteert interpunctie wilt toevoegen (bijvoorbeeld een punt), dubbelklik dan tussen het woord en het interpunctieteken dat daarnaast ligt.

Tekst importeren en exporteren

Als u tekst wilt importeren, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Selecteer het **tekstinhoud**-gereedschap T, zet u het tekstinvoegpunt op de plaats waar u de tekst wilt invoegen en kies vervolgens **Archief/Bestand** > **Importeer**. Kruis het vakje **Converteer aanhalingstekens** aan om dubbele koppeltekens te converteren naar em-streepjes (kastlijnen) en voet- of inchtekens te converteren naar de typografische apostrof en naar typografische aanhalingstekens. Kruis het vakje **Inclusief typogram(men)** aan om profielen van een Microsoft Word- of WordPerfect-bestand te importeren of om "XPress Tags" te converteren naar vormgegeven tekst.
- Sleep een tekstbestand uit het bestandssysteem in een tekstkader.
- Sleep een tekstbestand uit een ander programma in een tekstkader.
- Druk op Command/Ctrl en sleep een tekstbestand uit het bestandssysteem naar een illustratiekader of een kader zonder content.
- Druk op Command/Ctrl en sleep tekst vanuit een andere applicatie naar een illustratiekader of een kader zonder content.

Als u content sleept naar een kader dat al tekst of een afbeelding bevat, maakt QuarkXPress een nieuw kader voor de versleepte content. Wilt u in plaats daarvan de bestaande content vervangen, druk dan op Command/Ctrl terwijl u de nieuwe content naar het kader sleept. Als u wilt dat er altijd een nieuw kader wordt gemaakt voor versleepte content, drukt u tijdens het slepen op Option/Alt.

Als alle geïmporteerde tekst niet in het tekstkader past, verschijnt het tekstoverloopsymbool. Als **Autom. pag. invoegen** (**QuarkXPress/Bewerk** > **Voorkeuren** > **Voorkeuren** > **Algemeen**-paneel) actief is, worden er (wanneer u tekst importeert in een automatisch tekstkader) net zoveel pagina's ingevoegd als nodig om alle tekst een plaatsje te geven.

Als u tekst wilt exporteren, moet u eerst of het tekstinvoegpunt in een tekstkader (als u alle tekst in dat kader wilt opslaan) plaatsen of de tekst die u wilt exporteren selecteren. Kies vervolgens **Archief/Bestand** > **Bewaar tekst**, kies een optie in het keuzemenu **Structuur**, voer een naam in, kies een locatie en klik vervolgens op **Bewaar**.

Import/Exportfilters

Met behulp van XTensions-software kunt u tekst importeren en exporteren in verschillende indelingen, bijvoorbeeld in de indelingen die in dit gedeelte worden beschreven.

Word 6–2000-filter

U kunt het Word 6–2000-filter gebruiken voor het importeren en exporteren van Microsoft Word 97/98/2000 (Word 8)-documenten.

Als u problemen wilt vermijden, deselecteert u het vakje **Snel opslaan** (in het tabblad **Opslaan** in het dialoogvenster **Opties**) in Microsoft Word of gebruik de opdracht **Bewaar als** om een kopie te maken van het Word-bestand dat wordt geïmporteerd.

Het WordPerfect-filter

Met het WordPerfect-filter kunnen documenten worden geïmporteerd vanuit WordPerfect 3.0 en 3.1 (Mac OS) en WordPerfect 5.x en 6.x (Windows). Via het WordPerfect-filter kunt u ook tekst bewaren in WordPerfect 6.0-structuur.

WordPerfect 3.1 voor Mac OS kan WordPerfect 6.0 voor Windows-documenten lezen, zodat de exporteeroptie WordPerfect 3.1 voor Mac OS achterwege kan blijven.

Tekst importeren en exporteren met Unicode-opties

U kunt een tekenset specificeren wanneer u tekst gaat importeren en exporteren. De tekenset specificeert de bytevolgorde die wordt gebruikt voor het weergeven van iedere glyph in de tekst. Wanneer u werkt met internationale tekst of HTML-tekst, kunt u de juiste tekenset kiezen om alle lettertekens in het bestand te converteren naar Unicode. De opties werken als volgt:

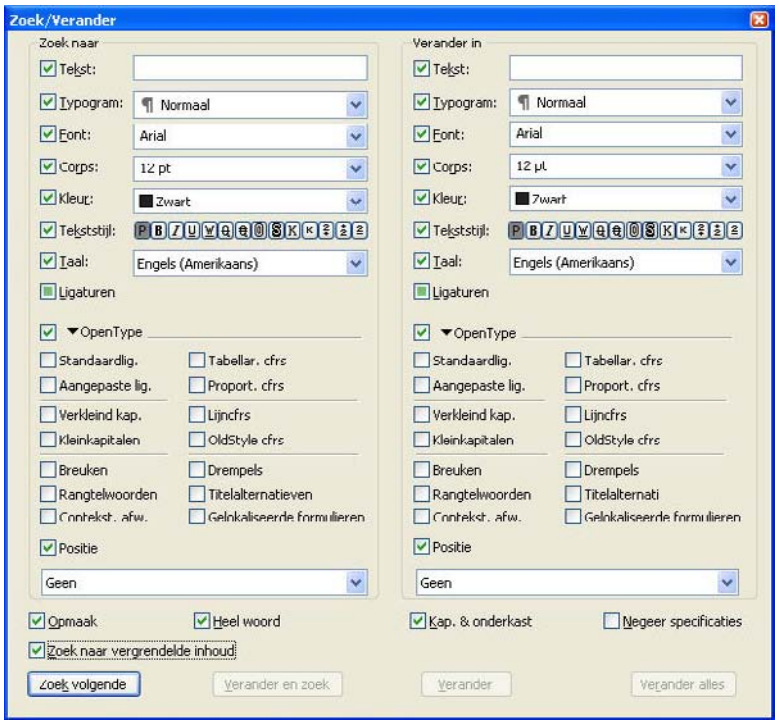
- In het dialoogvenster **Importeer** vindt u een keuzemenu **Tekenset** wanneer een standaardtekstbestand of een "XPress Tags"-tekstbestand is geselecteerd. De software probeert de codering van de geselecteerde tekstbestanden te bepalen en de juiste tekenset toe te kennen. U kunt voor tekst echter een andere optie kiezen.
- In het dialoogvenster **Bewaar tekst** staat een venstermenu **Tekenset** wanneer u een standaardtekstbestand of een "XPress Tags"-tekstbestand exporteert.
- De optie **Aanhalingstekens** blijft rechte aanhalingstekens converteren naar typografische aanhalingstekens en dubbele koppeltekens naar em-streepjes (kastlijnen).

Tekst zoeken en veranderen

Via het **Zoek/Verander**-palet (**Wijzig/Bewerk**-menu) kunt u de standaard zoek-en-vervanghandelingen verrichten. Bovendien kunt dit palet voor het volgende gebruiken:

- Zoeken en veranderen met behulp van jokertekens: Command+Shift+?/Ctrl+Shift+?
- Tekstspecificaties zoeken en veranderen, inclusief typogram, font, corps, kleur en stijl (inclusief OpenType-stijlen)
- Zoek/vervanghandelingen beperken tot één artikel, of tot een gehele opmaak.
- Zoeken en veranderen gebaseerd op de taal van de lettertekens (zie "*Een taal toekennen aan tekst*")
- Ligaturen zoeken en veranderen
- Onzichtbare lettertekens zoeken en vervangen (raadpleeg de handleiding met toetsopdrachten)

Houd de Option/Alt-toets ingedrukt om de knop **Zoek volgende** te wijzigen in **Zoek eerste**. Wilt u zoeken en vervangen gebaseerd op opmaakspecificaties, deselecteer dan het vakje **Negeer specificaties**.



Gebruik het dialoogvenster **Zoek/Verander** om naar tekst te zoeken en deze te vervangen. Wilt u zoeken en vervangen gebaseerd op opmaakspecificaties, deselecteer dan het vakje **Negeer specificaties**.

De spelling controleren

Wilt u de spelling controleren, dan kiest u een optie in het submenu **Functies** > **Controleer spelling**. Het **Controleer spelling**-palet verschijnt.

Controleer spelling-palet

Wilt u het bereik van de spellingcontrole veranderen, dan kiest u een optie uit het keuzemenu **Controleer**. U kunt een keuze maken uit de opties **Woord**, **Selectie**, **Eind van artikel**, **Artikel** of **Opmaak**. Als u Opmaakt kiest, slaat de spellingcontrole

toegepaste basispagina-items over en controleert de spellingcontrole de basispagina(s) nadat de spelling op alle opmaakpagina's is gecontroleerd. Wilt u de spelling in vergrendelde tekstkaders, cellen en tekstpaden controleren, schakel dan het selectievakje **Zoek naar vergrendelde inhoud** in. De spellingcontrole start altijd vanaf het tekstinvoegpunt.

Klik op **Start** om een spellingcontrole te starten. Wilt u de spelling vanaf het begin van de actieve tekst controleren, druk dan op Shift+klik **Start**.

Wilt u een verkeerd gespeld woord vervangen, typ dan de correct spelling in het veld **Vervang door** of kies het correcte woord in de lijst en klik vervolgens op **Vervangen**. Wilt u alle verkeerd gespelde woord vervangen, dan klikt u op **Verander alles**.

Wilt u suggesties voor het woord in het veld **Vervang door** opzoeken, dan klikt u op **Opzoeken**.

Wilt u het geselecteerd woord overslaan, dan klikt u op **Negeer.**

Wilt u het woord in het veld **Vervang door** aan een hulpwoordenboek toevoegen, klik dan op **Voeg toe**. Als er geen hulpwoordenboek geopend is, dan kunt u er een selecteren of maken nadat u op **Voeg toe** hebt geklikt. Wilt u alle verdachte woorden aan een open hulpwoordenboek toevoegen, dan drukt u op Option+Shift/Alt+Shift en vervolgens op **Voeg alle toe**.

Klik op **Gereed** om het **Controleer spelling**-palet te sluiten.

➡ U kunt buiten het **Controleer spelling**-palet klikken en naar het palet terugkeren om een nieuwe spellingcontrole uit te voeren.

➡ Wilt u de veranderingen uit het **Controleer spelling**-palet ongedaan maken, dan kiest u **Bewerk** > **Tekstverandering ongedaan maken**.

➡ Klik op **Voorkeuren** om de voorkeuren van de spellingcontrole weer te geven. Zie "*Voorkeuren - Programma - Spellingcontrole*" voor meer informatie.

Hulpwoordenboeken

Om te voorkomen dat een woord tijdens de spellingscontrole wordt gemarkeerd als niet-herkend, maakt u een *hulpwoordenboek* aan waaraan u het desbetreffende woord toevoegt. Wilt u een hulpwoordenboek aanmaken, dan kiest u **Functies** > **Hulpwoordenboek**, voert u een naam in en klikt u vervolgens op **Nieuw**. Wilt u woorden toevoegen aan een hulpwoordenboek, dan kiest u **Functies** > **Bewerk hulpwoordenboek**.

Er kan bij een artikel slechts één hulpwoordenboek tegelijk zijn geopend. Een hulpwoordenboek blijft gerelateerd aan een artikel totdat u in het dialoogvenster **Hulpwoordenboek** klikt op **Sluit** of als u een ander hulpwoordenboek opent.

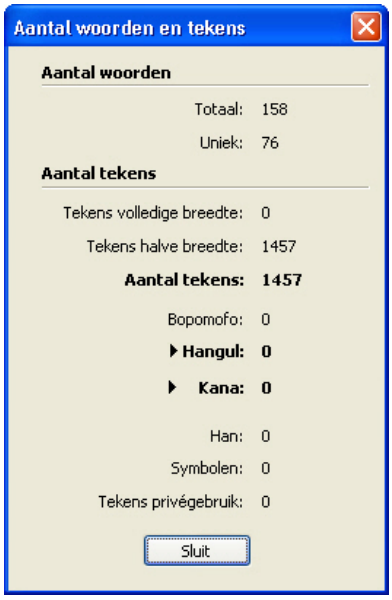
Hulpwoordenboeken worden op uw harde schijf opgeslagen als afzonderlijke bestanden. Het pad naar het hulpwoordenboek van een artikel wordt bewaard bij het project, dus als u een hulpwoordenboek naar een andere map of ander volume verplaatst, zal het programma het niet kunnen vinden.

Wilt u een hulpwoordenboek maken of openen maar niet het **Controleer spelling**-palet sluiten, dan klikt u terwijl een woord dat u wilt behouden gemarkeerd is op **Voeg toe**.

Wilt u alle verdachte woorden aan een open hulpwoordenboek toevoegen, dan drukt u op Option+Shift/Alt+Shift en vervolgens op **Voeg alle toe**.

Aantal woorden en tekens

Als u het aantal een woorden of lettertekens in een artikel wilt weergeven, kiest u **Functies** > **Aantal woorden en tekens**.



Aantal woorden en tekens

Het gebied **Aantal woorden** geeft het totaalaantal unieke woorden in het artikel weer.

Het gebied **Aantal tekens** geeft het totaalaantal tekens en specifieke taaltekens weer.

Persoonlijke tekens zijn unieke binnen het bereik van de Unicode-tekenset specificeerde tekens die door individuele gebruikers, organisaties en softwarefabrikanten die geen onderdeel zijn van het ISO and Unicode Consortium, zijn ingesteld.

Tekstspecificaties toekennen

Met QuarkXPress hebt u teken-voor-teken een exacte controle over de vormgeving van tekst.

Een font toekennen

Als u een font wilt toekennen aan geselecteerde tekst, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Opmaak** > **Font** en kies een font in het submenu.

- Open het dialoogvenster **Tekstspecificaties** (**Opmaak** > **Tekstspecificaties**) en kies een font in het **Font**-menu.
- Kies een font in het fontkeuzemenu in het tabblad **Klassiek** of **Tekstspecificaties** in het **Parameter**-palet.
- Druk op Command+Option+Shift+M/Ctrl+Alt+Shift+M om rechtstreeks naar het fontveld te gaan in het **Parameter**-palet, voer de eerste tekens in van de fontnaam totdat deze wordt herkend en druk vervolgens op Return/Enter.

  Uw meest recent gebruikte fonts worden bovenin de fontlijst weergegeven.

Als u in de fontmenu's een voorvertoning van het font wilt zien, kruist u in het **Fonts**-paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress /Bewerk**-menu) het vakje **Toon in Font-menu** aan. Druk op Shift om deze voorkeursinstelling tijdelijk op te heffen.

Een corps kiezen

U kunt corpsen toekennen variërend van 2 t/m 3456 punten. Als u een corps wilt toekennen aan geselecteerde tekst, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Opmaak** > **Corps** en kies een corps in het submenu.
- Klik op het pijltje naast het huidige corps om een schuiflijst met corpsen te openen, waar u vervolgens een corps kunt kiezen of zelf een nieuw corps kunt invoeren.
- Gebruik een van onderstaande toetsopdrachten.

Mac OS

- Vergroten met 1 pt: Command+Option+Shift+>
- Verkleinen met 1 pt: Command+Option+Shift+<
- Vergroten in vaste stappen: Command+Shift+>
- Verkleinen in vaste stappen: Command+Shift+<

Windows

- Vergroten met 1 pt: Ctrl+Alt+Shift+>
- Verkleinen met 1 pt: Ctrl+Alt+Shift+<
- Vergroten in vaste stappen: Ctrl+Shift+>
- Verkleinen in vaste stappen: Ctrl+Shift+<

Opmaakstijlen toekennen

Als u een opmaakstijl wilt toekennen aan geselecteerde tekst, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Opmaak** > **Stijl** en kies een stijl in het submenu.
- Kies **Opmaak** > **Tekstspecificaties** en klik op de vakjes onder **Tekststijlen**.

- Kies een stijl in het keuzemenu **Stijlen** in het **Parameter**-palet. Pas vette en cursieve stijlen toe met behulp van de symbolen/pictogrammen links van het keuzemenu **Stijlen**. Wilt u alle stijlen uit geselecteerde tekst verwijderen, dan kiest u **Alle stijlen verwijderen** in het keuzemenu **Stijlen**.

  Intrinsieke fonts zijn aparte in fontfamilies geïntegreerde fontstijlen zoals “Times New Roman MT Std Bd” uit de fontfamilie “Times New Roman MT Std”.

  Gesimuleerde fonts zijn platte intrinsieke fonts die zijn aangepast om vet, cursief of vetcursief te simuleren. Als een fontfamilie geen vet- of cursiefvariatie als apart intrinsiek font bevat, kunt u de vet- en cursiefstijlen toepassen zodat uw besturingssysteem een *transformatie* kan uitvoeren om een vette of cursieve vertaling van het font te maken. Wat u dan krijgt is een gesimuleerd font.

  Als u vet op een plat font toepast, probeert het programma eerst een intrinsieke vette versie van het font te zoeken, en als het zo´n font niet kan vinden maakt het een gesimuleerde vette versie van het font.

  In opmaken zijn gesimuleerde fonts te herkennen aan waarschuwingspictogrammen omdat gesimuleerde fonts uitvoerproblemen kunnen veroorzaken. Gesimuleerde fonts zijn te herkennen aan de waarschuwingspictogrammen in het **Parameter**-palet, het **Glyphs**-palet, het dialoogvenster **Tekstspecificaties**, het submenu **Opmaak > Tekststijl**, het dialoogvenster **Wijzig teksttypogram**, het **Verander in**-gebied van het **Zoek/Verander**-palet, het **Fonts**-paneel van het dialoogvenster **Gebruikte** (menu **Functies**), het dialoogvenster **Vervang font** dat via het dialoogvenster **Gebruikte** toegankelijk is en het tabblad **Tekstspecificaties** van het dialoogvenster **Rubi**.

Kleur, tint en dekking toekennen

Als u een kleur, tint en dekking wilt toekennen aan geselecteerde tekst, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies uw opties in de submenu's **Opmaak > Kleur**, **Opmaak > Tint** en **Opmaak > Dekking**.
- Open het **Kleuren**-palet (**Venster > Toon kleuren**), klik op een kleur, en kies vervolgens **Tint** en **Dekking** en voer de gewenste waarden in.
- Gebruik de selectieregelaars voor kleur, tint en dekking in het tabblad **Klassiek** of **Tekstspecificaties** in het **Parameter**-palet.

Tekst horizontaal of verticaal aanpassen

Als u geselecteerde tekst horizontaal of verticaal wilt aanpassen, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Opmaak > Hor./Vert. aanpassen**, kies **Horizontaal** of **Verticaal** in het keuzemenu **Schaal**, voer in het veld een waarde in en klik vervolgens op **OK**.
- Gebruik een van onderstaande toetsopdrachten. Als er een stuk tekst is geselecteerd dat zowel horizontaal als verticaal is aangepast, zullen de toetsopdrachten de tekst overeenkomstig vergroten of verkleinen.

➡ U kunt niet gelijktijdig horizontale en verticale aanpassingswaarden toekennen.

Mac OS

- Versmal 5%: Command+[
- Verbreed 5%: Command+]
- Versmal 1%: Command+Option+[
- Verbreed 1%: Command+Option+]

Windows

- Versmal 5%: Ctrl+[
- Verbreed 5%: Ctrl+]
- Versmal 1%: Ctrl+Alt+[
- Verbreed 1%: Ctrl+Alt+]

Basislijnverschuiving toekennen

U kunt tekst onder of boven hun basislijn zetten zonder de ruimte tussen de alinea's te beïnvloeden. Een positieve waarde schuift de tekst omhoog, terwijl een negatieve waarde de tekst omlaag schuift. Als u basislijnverschijving wilt toekennen aan geselecteerde tekst, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Opmaak > Verschuif basislijn**, voer in het veld **Verschuif basislijn** een waarde in en klik vervolgens op **OK**.
- Gebruik een van onderstaande toetsopdrachten.

Mac OS

- Omlaag 1 pt: Command+Option+Shift+-
- Omhoog 1 pt: Command+Option++

Windows

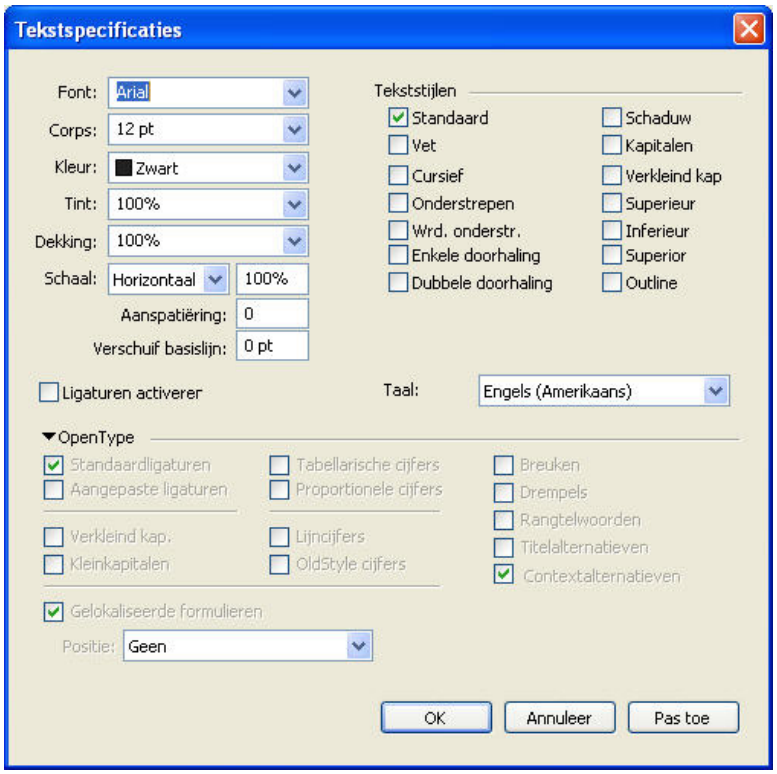
- Omlaag 1 pt: Ctrl+Alt+Shift+9
- Omhoog 1 pt: Ctrl+Alt+Shift+0

Meerdere tekstspecificaties toekennen

U kunt alle tekstspecificaties in één keer bekijken en bewerken via het dialoogvenster **Tekstspecificaties** (**Opmaak > Tekstspecificaties**).

Lege velden en grijze aankruisvakjes in het dialoogvenster **Tekstspecificaties** geven aan dat er aan de geselecteerde tekst meerdere stijlen zijn toegekend. Als bijvoorbeeld het **Font**-veld leeg is, zijn er aan de geselecteerde tekst meerdere fonts toegekend.

Als u in een leeg veld in het dialoogvenster **Tekstspecificaties** een waarde invoert, wordt die waarde toegekend aan alle geselecteerde tekst. Als u een aankruisvakje selecteert of deselecteert, wordt de desbetreffende stijl toegekend aan of verwijderd uit alle geselecteerde tekst.



Gebruik het dialoogvenster **Tekstspecificaties** om tekst vorm te geven.

Alineaspecificaties toekennen

Alineaspecificaties zijn vormgevingsopties die van toepassing zijn op een alinea als geheel. Dit houdt in instellingen voor uitlijning, inspringingen, interlinie en tabstops. Wilt u specificaties toekennen aan geselecteerde alinea's, dan gebruikt u het dialoogvenster **Alineaspecificaties** (**Opmaak** > **Alineaspecificaties**) of het **Parameter**-palet.

U kunt iedere toegekende alineaspecificatie kopiëren van de ene alinea naar andere alinea's in hetzelfde kader of dezelfde tekstketen. Om alineaspecificaties te kopiëren, selecteert u de alinea of de reeks alinea's die u wilt wijzigen, waarna u op Option+/Alt+Shift drukt terwijl u ergens klikt in de alinea met de specificaties die u wilt kopiëren. Door alineaspecificaties op deze manier te kopiëren, zullen in tekstspecificaties geen wijzigingen plaatsvinden.

De uitlijning instellen

U kunt kiezen uit vijf opties voor het uitlijnen van alinea's: Links, Gecentreerd, Rechts, Uitgevuld en Geforceerd. De optie **Geforceerd** lijnt alle regels tussen de rechter- en linkerinspringing uit, identiek aan de optie **Uitgevuld**, met dien verstande dat ook de laatste regel wordt uitgevuld (als er aan het eind van de alinea een harde return staat).

Als u een uitlijnoptie wilt instellen voor geselecteerde tekst, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies een uitlijnoptie in het submenu **Opmaak** > **Uitlijning**.

- Klik op een uitlijnsymbool/pictogram in het tabblad **Klassiek** of in het tabblad **Alineaspecificaties** in het **Parameter**-palet.
- Gebruik een van onderstaande toetsopdrachten.

Mac OS

- Links : Command+Shift+L
- Gecentreerd : Command+Shift+C
- Rechts : Command+Shift+R
- Uitgevuld : Command+Shift+J
- Geforceerd : Command+Option+J

Windows

- Links : Ctrl+Shift+L
- Gecentreerd : Ctrl+Shift+C
- Rechts : Ctrl+Shift+R
- Uitgevuld : Ctrl+Shift+J
- Geforceerd : Ctrl+Alt+Shift+J

De kantlijnen specificeren

Als u voor geselecteerde alinea's kantlijnen wilt specificeren, gebruikt u het submenu **Opmaak** > **Uitlijning**, het dialoogvenster **Alineaspecificaties** (**Opmaak** > **Alineaspecificaties**), of het tabblad **Alineaspecificaties** in het **Parameter**-palet.

- Om op te geven hoever een alinea moet inspringen vanaf de linkerkant van een kader of een kolom, moet u in het veld **Inspr. links** de gewenste waarde invoeren.
- Om op te geven hoever de eerste regel in een alinea moet inspringen vanaf de waarde ingevoerd onder **Inspr. links** moet u in het veld **Inspr. 1e regel** de gewenste waarde invoeren. Let op: de **Inspr. 1e regel**-inspringing is relatief ten opzichte van de **Inspr. links** toegepast op een alinea. Als u bijvoorbeeld een **Inspr. links** opgeeft van 1,27 cm en voor **Inspr. 1e regel** een waarde van 1,27 cm, dan begint de eerste regel op een afstand van 2,54 cm vanaf de linkerkant van het tekstkader.
- Om op te geven hoever een alinea moet inspringen vanaf de rechterkant van een kader of een kolom, moet u in het veld **Inspr. rechts** de gewenste waarde invoeren. Klik op **OK**.
- Om een hangende ofte wel negatieve inspringing te maken, specificeert u eerst een positieve **Inspr. links** en een negatieve **Inspr. 1e regel**, of u sleept de inspringsymbolen/pictogrammen op de liniaal naar de gewenste plaats. Gebruik de knop **Pas toe** in het tabblad **Alineaspecificaties** in het dialoogvenster **Alineaspecificaties** (**Opmaak** > **Alineaspecificaties**) als u wat wilt experimenteren met een negatieve inspringing.

Naast het instellen van de negatieve inspringing in een alineaspecificatie, kunt u ook een speciaal teken invoeren om alle tekstregels tot en met de volgende harde return vanaf dat punt te laten inspringen. Druk op Command+\ (Mac OS) of Ctrl+\ (Windows) om het Hier inspringen-teken in te voeren. (Het Hier inspringen-teken is een onzichtbaar letterteken; als u onzichtbare tekens wilt zien, kiest u **Beeld > Onzichtbare tekens** (Command+/Ctrl+I.)

Uitlijning en inspringingen (kantlijnen) worden beide berekend aan de hand van de **Tekstafstand** die u hebt gespecificeerd in het tabblad **Tekst** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu). De waarde bij **Tekstafstand** heeft invloed op de vier zijden van een tekstkader, maar niet op de binnenste kolommen van een tekstkader.

De interlinie specificeren

Interlinie is de maateenheid die de ruimte tussen de regels aangeeft — de afstand tussen tekstbasislijnen in alinea's. Wanneer u een interliniewaarde specificeert, wordt deze toegekend aan alle regels in geselecteerde alinea's. U kunt de interlinie op drie manieren bepalen:

- Een *absolute-interlinie*-waarde resulteert in een vaste afstand tussen tekstbasislijnen, ongeacht de puntgrootte van de tekens op de regels. Geeft u bijvoorbeeld voor een alinea een absolute-interliniewaarde op van 16 punten, dan staan alle basislijnen op een onderlinge afstand van 16 punten van elkaar. Bij specificatie van een absolute interlinie, gebruikt u een waarde die gelijk is aan de totale verticale afstand die tussen de basislijnen in de tekst moet komen.
- *Stapsgewijze automatische interlinie* combineert een standaardhoeveelheid automatische interlinie met een absolute waarde zoals gespecificeerd in het veld **Interlinie** (**Opmaak**-menu). Stapsgewijze interliniewaarden moeten worden voorafgegaan door een plus- (+) of een minteken ().
- *Automatische interlinie* betekent dat het programma de waarde gebruikt in het veld **Interlinie automatisch** (**QuarkXPress /Bewerk > Voorkeuren > Alinea**-paneel) om te beslissen of er sprake is van een procentuele of stapsgewijze automatische interlinie. De standaardinstelling — procentueel — gaat uit van de basishoeveelheid automatische interlinie en telt daar een vast percentage van het grootste font op de bovenste regel bij op om te komen tot de totale hoeveelheid interlinie tussen een automatisch geïnterlinieerde regel en de regel daarboven. De standaardwaarde voor procentuele automatische interlinie is 20%. Als u automatische interlinie wilt specificeren, voert u in het veld **Interlinie** de optie **auto** in.

Als u een uitlijnoptie wilt instellen voor geselecteerde alinea's, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Opmaak > Interlinie**, voer vervolgens een absolute interliniewaarde in, een stapsgewijze interliniewaarde (voorafgegaan door een plus- of minteken), of **auto** in het veld**Interlinie**.
- Gebruik de **Interlinie**-selectieregelaars in het **Parameter**-palet.
- Gebruik een van onderstaande toetsopdrachten.

Mac OS

- Verkleinen met 1 pt: Command+Shift+:
- Verkleinen met 0,1 pt: Command+Option+ Shift+:
- Vergroten met 1 pt: Command+Shift+"
- Vergroten met 0,1 pt: Command+Option+ Shift+"

Windows

- Verkleinen met 1 pt: Ctrl+Shift+:
- Verkleinen met 0,1 pt: Ctrl+Alt+Shift+:
- Vergroten met 1 pt: Ctrl+Shift+"
- Vergroten met 0,1 pt: Ctrl+Alt+Shift+"

De witruimte vóór en na alinea's specificeren

Met de selectieregelaars **Wit ervoor** en **Wit erna** kunt u de hoeveelheid witruimte vóór en na geselecteerde alinea's specificeren.

Als u de witruimte vóór en na geselecteerde alinea's wilt instellen, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Opmaak** > **Alineaspecificaties**, en voer vervolgens waarden in de velden **Wit ervoor** of **Wit erna** in.
- Gebruik de selectieregelaars **Wit vóór alinea** en **Wit na alinea** in het tabbladAlineaspecificaties in het **Parameter**-palet.

Tabstops instellen

U kunt kiezen uit zes soorten tabstops:

- **Links** lijnt de tekst uit op de linkerkant van de tabstop.
- **Centreren** lijnt de tekst uit precies op het midden van die tabstop.
- **Rechts** lijnt de tekst uit op de rechterkant van de tabstop.
- **Punt** lijnt de tekst uit op een decimale punt.
- **Komma** lijnt de tekst uit op een eerste komma.
- **Uitlijnen op** lijnt de tekst uit op een letterteken dat u opgeeft. Wanneer u deze tabstop selecteert, wordt het veld **Uitlijnen op** actief. Selecteer de bestaande inhoud van dat veld en voer daar het letterteken in waarop u de tekst wilt uitlijnen.

Als u zelf geen tabstops definieert, gebruikt het programma de standaard linkertabstops die op een afstand van 1,27 cm van elkaar op de liniaal staan.

Als u tabstops wilt toekennen aan geselecteerde alinea's, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Gebruik de regelaars/knoppen van het tabblad **Tabspecificaties** in het dialoogvenster **Alineaspecificaties** (**Opmaak** > **Tabspecificaties**).

- Gebruik de regelaars/knoppen in het tabblad **Tabs** in het **Parameter**-palet. Door het **Parameter**-palet te gebruiken bespaart u ruimte op het scherm en kunt u blijvend de effecten zien van het wijzigen van de tabinstellingen. U kunt tabsymbolen/pictogrammen naar de liniaal of rechtstreeks in de tekst slepen. Wanneer u tabs naar de liniaal of in de tekst sleept, verschijnt een verticale lijn op het scherm om u te helpen bij het bepalen van de plaats van de tabstop.

Weduwen en wezen in de hand houden

Weduwen en wezen zijn twee soorten typografisch ongewenste regels. Van oudsher wordt een weduwe gedefinieerd als de laatste regel van een alinea die bovenaan een kolom komt te staan. Een wees is de eerste regel van een alinea die onderaan een kolom blijft staan.

Met de functie **Houd regels samen** kunt u bepalen dat alinea's bij elkaar blijven, zodat als alle regels in een alinea niet in een kolom of op een pagina passen de alinea in zijn totaliteit doorloopt naar de bovenkant van de volgende kolom of pagina. U kunt ook het aantal regels opgeven dat onderin een kolom of kader en bovenin de volgende kolom of volgende kader moet blijven staan wanneer alinea's worden gescheiden. Met de functie **Met volgende ¶** kunt u een alinea bij de alinea houden die daarop volgt. Hierdoor kunt u een subkopje bij de alinea houden die daarop volgt of kunt u andere tekstregels bij elkaar houden die logischerwijs bij elkaar horen en niet zouden moeten worden gescheiden.

De functie **Met volgende ¶** wordt vaak gebruikt voor kop- en subkoptypogrammen, terwijl **Houd regels samen** (gewoonlijk met de parameters **Begin** en **Eind**) veel voorkomt in teksttypogrammen.

Als u de functies **Houd regels samen** en **Met volgende ¶** voor geselecteerde alinea's wilt in- of uitschakelen, kies dan **Opmaak** > **Alineaspecificaties** om het tabblad **Alineaspecificaties** in het dialoogvenster **Alineaspecificaties** te openen en kruis vervolgens de vakjes **Houd regels samen** en **Met volgende ¶** wel of niet aan.

De afspatiëring specificeren

Afspatiëren is het aanpassen van de ruimte tussen letterparen. Door hun vorm zien bepaalde letterparen er beter uit wanneer ze zijn afgespatieerd. U kunt automatisch afspatiëren, terwijl u ook de selectieregelaars kunt gebruiken om tussen lettertekens handmatig extra waarden te specificeren voor de afspatiëring.

Afspatieerwaarden worden uitgedrukt als 1/200 van een em-spatie. Een positieve afspatiëringswaarde vergroot de hoeveelheid ruimte tussen lettertekens, terwijl een negatieve waarde deze verkleint.

Handmatig afspatiëren

Als u afspatiëring wilt toepassen tussen twee lettertekens, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Opmaak** > **Afspatiëren** en voer in het veld **Afspatiëring** een waarde in. Klik op **OK**.
- Gebruik de **Afspatiëring**-selectieregelaars in het **Parameter**-palet.

- Gebruik een van onderstaande toetsopdrachten.

Mac OS

- Verklein 1/20-em: Command+Shift+{
- Vergroot 1/20-em: Command+Shift+}
- Verklein 1/200-em: Command+Option+Shift+{
- Vergroot 1/200-em: Command+Option+Shift+}

Windows

- Verklein 1/20-em: Ctrl+Shift+{
- Vergroot 1/20-em: Ctrl+Shift+}
- Verklein 1/200-em: Ctrl+Alt+Shift+{
- Vergroot 1/200-em: Ctrl+Alt+Shift+}

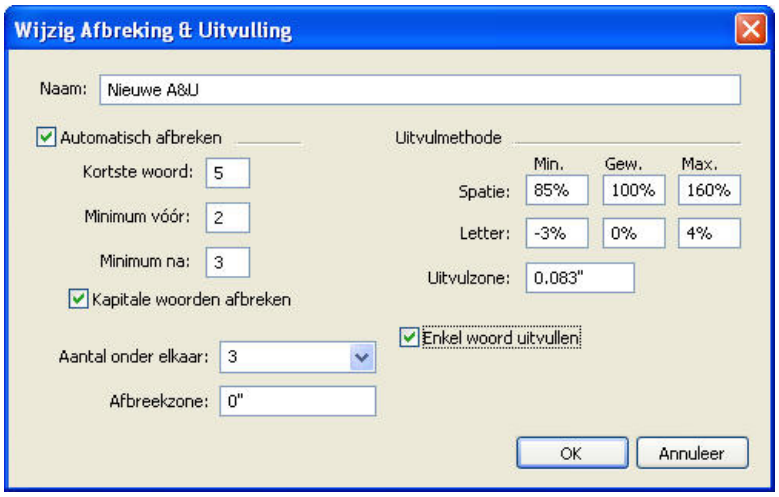
Automatisch afspatiëren

Wilt u tekst boven een bepaald corps automatisch afspatiëren, open dan het paneel **Tekst** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress /Bewerk**-menu), kruis daar het vakje **Auto. afspat. boven** aan en voer in het veld een waarde in.

QuarkXPress gebruikt de afspatieerinformatie die in het font is ingebouwd (de *afspatieertabel* van het font). In een afspatieertabel staan een aantal letterparen — "*Ta*"" bijvoorbeeld — en een daarbij horende afspatieerwaarde voor elk paar in de tabel. U kunt een afspatieertabel van een font niet wijzigen, maar u kunt voor elk font wel een eigen afspatieertabel maken met behulp van het dialoogvenster **Wijzig afspatieertabel** (**Functies**-menu). U kunt dit dialoogvenster gebruiken om zowel de horizontale (**Afspat. langs as**) als verticale (**Afspatiëren op as**) spatie in afspatieerparen aan uw wensen aan te passen.

De afbreking en uitvulling specificeren

Een afbreek- en uitvulspecificatie (A&U) is een set instellingen waaraan een naam is gegeven, voor het afbreken van woorden die door de tekstmarge lopen en voor het uitvullen van de spaties tussen woorden en lettertekens. U kunt A&U's toepassen op afzonderlijke pagina's, of u kunt een A&U koppelen via een typogram. Gebruik het dialoogvenster **Wijzig Afbreking & Uitvulling (Wijzig/Bewerk > A&U > Nieuw)** om deze instellingen te specificeren.



Het dialoogvenster **Wijzig Afbreking & Uitvulling**

- **Automatisch afbreken**: Geef hier op of automatisch afbreken is toegestaan.
- **Kleinste woord**: Specificeer het minimumaantal lettertekens dat een woord moet bevatten om afbreking toe te staan.
- **Minimum vóór**: Specificeer het minimumaantal lettertekens vóór een afbreekteken.
- **Minimum na**: Specificeer het minimumaantal lettertekens na een afbreekteken.
- **Kapitale woorden afbreken**: Specificeer of het afbreken van kapitale woorden is toegestaan.
- **Aantal onder elkaar**: Specificeer hoeveel woorden kunnen worden afgebroken in achtereenvolgende regels.
- **Uitvulzone**: Specificeer het gebied vóór de rechterinspringing waarin afbreken kan plaatsvinden. Als u bijvoorbeeld de afbreekzone instelt op 0,126, wordt het woord afgebroken wanneer een acceptabel afbreekpunt valt binnen 0,126 cm vanaf de rechterinspringing. Het woord dat vóór het afgebroken woord staat, mag niet binnen de afbreekzone vallen.
- **Uitvulmethode**: Specificeer de tussenruimte tussen woorden en lettertekens.
- **Spatie**: Specificeer de minimum- en maximumhoeveelheid ruimte tussen woorden in alinea's met als uitlijnoptie uitgevuld of geforceerd. Specificeer de gewenste hoeveelheid ruimte tussen woorden in alle alinea's, ongeacht hun uitlijnoptie.
- **Letter**: Specificeer de minimum- en maximumhoeveelheid ruimte tussen lettertekens in alinea's met als uitlijnoptie uitgevuld of geforceerd. Specificeer de gewenste hoeveelheid ruimte tussen lettertekens in alle alinea's, ongeacht hun uitlijnoptie.
- **Afbreek/uitvulzone**: Specificeer het gebied vóór de rechterinspringing waarbinnen het laatste woord in de laatste regel van een uitgevulde alinea moet vallen om die regel te kunnen uitvullen. Als u bijvoorbeeld 2,5 cm zou invoeren, wordt de laatste regel van een alinea waarop de afbreek- en uitvulspecificatie wordt toegepast pas uitgevuld als het laatste woord in de regel valt binnen de 2,5 cm van de rechterinspringing.
- **Enkel woord uitvullen**: Specificeer of een enkel woord op een regel in een uitgevulde alinea als het ware moet worden verdeeld (dus uitgevuld) tussen de linker- en de rechterinspringing. Wanneer het vakje niet is aangekruist, wordt een enkel woord op een regel links uitgelijnd.

Afbreekuitzonderingen specificeren

In de meeste taaledities van QuarkXPress kunt u taalspecifieke lijsten met *afbreekuitzonderingen* maken. In het dialoogvenster **Afbreekuitzonderingen** (**Functies**-menu) vindt u een keuzemenu genaamd **Taal**, waarmee u kunt opgeven op welke taal een afbreekuitzondering van toepassing is. Wanneer een alinea automatisch wordt afgebroken, controleert QuarkXPress de lijst met afbreekuitzonderingen voor de juiste alineataal.

Het dialoogvenster **Afbreekvoorstel** (**Functies**-menu) toont de aanbevolen afbrekingen voor een woord gebaseerd op de afbreekmethode die is gespecificeerd voor de alinea en de afbreekuitzonderingen voor de taal in die alinea.

Het gebruik van zachte afbreektekens

Naast de mogelijkheid tekst automatisch af te breken, kunt u regelafbrekingen en het verloop van de tekst beïnvloeden door handmatig zachte afbreektekens (Command+-[koppelteken]/Ctrl+- [koppelteken]) in te voegen. Een zacht afbreekteken wordt alleen ingevoegd wanneer een woord aan het eind van een regel wordt afgebroken.

De aanspatiëring specificeren

Door middel van *aanspatiëren* kunt u de ruimte tussen geselecteerde lettertekens en woorden aanpassen om de tekst precies in een tekstkader te laten passen en om speciale typografische effecten te bereiken. Aanspatieerwaarden worden uitgedrukt als 1/200 van een em-spatie. Een positieve aanspatiëringswaarde vergroot de hoeveelheid ruimte rechts van elk letterteken, terwijl een negatieve waarde deze verkleint.

De techniek van aanspatiëren wordt algemeen gebruikt voor het passend maken van artikelen. Te veel aanspatiëring kan echter ontwerp en leesbaarheid negatief beïnvloeden. Wanneer u aanspatiëren gaat gebruiken voor het pasklaar maken van uw tekst, houd dan de volgende richtlijnen in de gaten:

- Gebruik aanspatiëring op hele alinea's en niet op één regel of één woord.
- Geef aan welke aanspatieerwaarden u gaat gebruiken (bijvoorbeeld van +3 t/m –3).
- Zorg ervoor dat voor verticale naast elkaar staande alinea's dezelfde aanspatieerwaarden worden gebruikt.

Dit zijn een paar algemene regels; aanspatiëren goed gebruiken hangt af van het ontwerp, het font, de kolombreedte enzovoort.

Handmatig aanspatiëren

Als u aanspatiëren wilt toekennen aan geselecteerde tekst, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Opmaak** > **Aanspatiëren**, voer in het veld **Aanspatiëring** een waarde in en klik vervolgens op **OK**.
- Gebruik de **Aanspatiëring**-selectieregelaars in het **Parameter**-palet.
- Gebruik een van onderstaande toetsopdrachten.

Mac OS

- Verklein 1/20-em: Command+Shift+{
- Vergroot 1/20-em: Command+Shift+}
- Verklein 1/200-em: Command+Option+Shift+{
- Vergroot 1/200-em: Command+Option+Shift+}

Windows

- Verklein 1/20-em: Ctrl+Shift+{
- Vergroot 1/20-em: Ctrl+Shift+}
- Verklein 1/200-em: Ctrl+Alt+Shift+{
- Vergroot 1/200-em: Ctrl+Alt+Shift+}

Aanspatieertabellen wijzigen

Het programma gebruikt de aanspatieerinformatie die in het font is ingebouwd (de *aanspatieertabel* van het font). U kunt een aanspatieertabel van een font niet wijzigen, maar u kunt voor elk font wel een eigen aanspatieertabel maken met behulp van het dialoogvenster **Wijzig aanspatiëring** (**Functies**-menu).

Werken met typogrammen

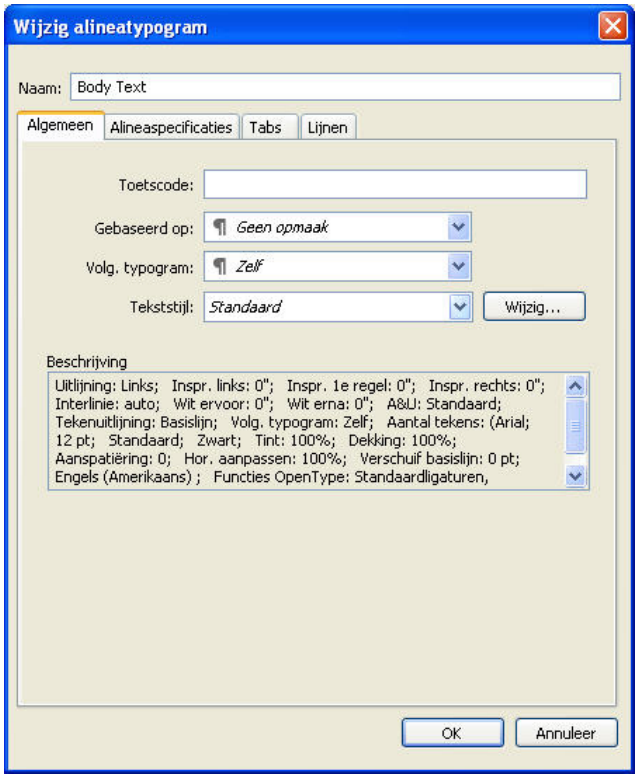
Een typogram is een groep alinea- en/of tekstspecificaties die in één keer kan worden toegekend aan geselecteerde alinea's en tekst. Gebruik typogrammen om niet-vormgegeven tekst te wijzigen in opmaakstijlen zoals koppen, subkoppen, onderschriften of platte tekst. Als u typogrammen gebruikt om gelijktijdig een aantal tekst- en alineaspecificaties toe te passen, bespaart u tijd op het maken van de opmaak, terwijl u meteen verzekerd bent van typografische consistentie.

Alineatypogrammen maken en bewerken

Een alineatypogram is een reeks alinea- en tekstspecificaties die een naam heeft gekregen. U kunt alle vormgevingsspecificaties van een alineatypogram toepassen op tekst door gewoon het typogram aan de tekst te koppelen. Als u alineatypogrammen wilt maken, bewerken of wissen, gebruikt u het dialoogvenster **Typogrammen** (**Wijzig/Bewerk > Typogrammen**).

Gebruik het dialoogvenster **Typogrammen** om typogrammen te maken, te bewerken en te wissen.

Wilt u een alineatypogram creëren, dan kiest u **Alinea** via de keuzeknop **Nieuw**. Het dialoogvenster **Wijzig alineatypogram** wordt geopend. Gebruik de selectieregelaars in dit dialoogvenster om de specificaties van het typogram te configureren.



Gebruik het dialoogvenster **Wijzig alineatypogram** om een alineatypogram te configureren.

Configureer in eerste instantie de selectieregelaars in het tabblad **Algemeen**:

- **Naam**: Voer in dit veld een naam in, anders gebruikt het programma de standaardnaam "Nieuw typogram".

- **Toetscode**: Als u een toetsopdracht voor het typogram wilt opgeven, voert u deze in het veld **Toetscode** in. U kunt elke combinatie opgeven met de Command-, Option-, Shift- of Control/Ctrl- of Ctrl+Alt-toets, samen met een functietoets of een toets op het numerieke toetsenbord.
- Als u een toetscode definieert voor een typogram met een toetscombinatie die ook al een bestaande opdracht is, "overschrijft" de typogramopdracht de bestaande opdracht wanneer het **inhoud**gereedschap is geselecteerd en een tekstkader actief is.
- **Gebaseerd op**: Als u bij de specificaties van een nieuw typogram wilt uitgaan van een bestaand typogram, klikt u op **Gebaseerd op** in het keuzemenu, en kiest u een typogram in de schuiflijst. Als u gebruik maakt van het keuzemenu **Gebaseerd op** in het dialoogvenster **Wijzig alineatypogram** om een typogram te baseren op een bestaand typogram, worden wijzigingen die u in het oorspronkelijke typogram maakt automatisch toegekend aan de daarop gebaseerde typogrammen.
- **Volg. typogram**: Als u na een harde return een overgang wilt selecteren van het ene alineatypogram naar een ander, kiest u een typogram in het keuzemenu **Volg. typogram**.
- **Tekststijl**: Als u een teksttypogram wilt koppelen aan het alineatypogram, kiest u onder **Tekstspecificaties** een optie in het keuzemenu **Tekststijl**. Wilt u een teksttypogram maken, kijk dan bij "*Teksttypogrammen maken en bewerken*."

Gebruik vervolgens de tabbladen **Alineaspecificaties**, **Tabspecificaties** en **Alinealijnen** om voor uw alineatypogram extra opties te specificeren. Als u klaar bent, klikt u op **OK** om terug te gaan naar het dialoogvenster **Typogrammen**, waarna u klikt op **Bewaar** om het typogram te bewaren. Nadat u een alineatypogram hebt bewaard, zult u het zowel zien staan in de schuiflijst in het submenu **Alineatypogram** (**Opmaak**-menu) als in het **Typogrammen**-palet.

Wanneer u een typogram maakt en er geen projecten openstaan, wordt dat typogram onderdeel van de standaardlijst met typogrammen en wordt opgenomen in alle projecten die u vervolgens maakt. Wanneer u een typogram maakt en er een project openstaat, wordt dat typogram alleen opgenomen in de lijst met typogrammen in het actieve project.

Als u een nieuw alineatypogram wilt maken dat is gebaseerd op reeds vormgegeven tekst, moet u het tekstinvoegpunt selecteren en in een alinea zetten met de vormgevingsspecificaties die u wilt hebben in uw alineatypogram. Kies **Wijzig/Bewerk** > **Typogrammen** om het dialoogvenster **Typogrammen** te openen. Kies **Nieuw** > **Alinea** en voer in het **Naam**-veld een naam in. Klik op **Bewaar**. Ken vervolgens het nieuwe typogram aan de alinea toe.

Alineatypogrammen bijwerken

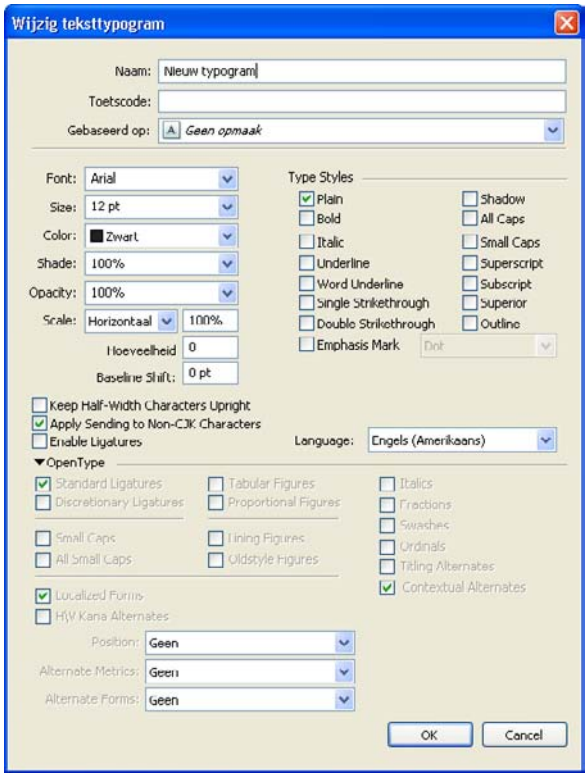
Wanneer u de cursor zet in een alinea waaraan een uniforme lokale opmaak is toegekend, kunt u een bestaand typogram bijwerken zodat de lokale opmaak daarin wordt opgenomen door te klikken op de knop **Bijwerken**. U kunt ook kiezen **Opmaak** > **Typogram bijwerken** > **Alinea**.

Wilt u zowel het aan de tekst toegekende alineatypogram als het aan de tekst toegekende teksttypogram bijwerken zodat ze de lokale opmaak weerspiegelen, kies dan **Opmaak > Typogram bijwerken > Beide**.

Teksttypogrammen maken en bewerken

Een teksttypogram is een reeks tekstspecificaties die een naam heeft gekregen. U kunt alle vormgevingsspecificaties van een teksttypogram toepassen op tekst door gewoon het typogram aan de tekst te koppelen. Als u teksttypogrammen wilt maken, bewerken of wissen, gebruikt u het dialoogvenster **Typogrammen** (**Wijzig/Bewerk > Typogrammen**).

Wilt u een teksttypogram creëren, dan kiest u **Tekst** via de keuzeknop **Nieuw**. Het dialoogvenster **Wijzig teksttypogram** wordt geopend. Gebruik de selectieregelaars in dit dialoogvenster om de specificaties van het typogram te configureren.



Gebruik het dialoogvenster **Wijzig teksttypogram** om een teksttypogram te configureren.

Configureer in eerste instantie de selectieregelaars in het tabblad **Algemeen**:

- **Naam**: Voer in dit veld een naam in, anders gebruikt het programma de standaardnaam "Nieuw typogram".
- **Toetscode**: Als u een toetsopdracht voor het typogram wilt opgeven, voert u deze in het veld **Toetscode** in. U kunt elke combinatie opgeven met de Command-, Option-, Shift- of Control/Ctrl- of Ctrl+Alt-toets, samen met een functietoets of een toets op het numerieke toetsenbord.
- **Gebaseerd op**: Als u bij de specificaties van een nieuw typogram wilt uitgaan van een bestaand typogram, kiest u een typogram in het keuzemenu **Gebaseerd op**.

Kies vervolgens tekstspecificaties in het onderste gedeelte van het dialoogvenster **Wijzig teksttypogram**. Als u klaar bent, klikt u op **OK** om terug te gaan naar het dialoogvenster **Typogrammen**, waarna u klikt op **Bewaar** om het typogram te bewaren. Nadat u een teksttypogram hebt bewaard, zult u het zowel zien staan in de schuiflijst in het submenu **Teksttypogram** (**Opmaak**-menu) als in het **Typogrammen**-palet.

Teksttypogrammen bijwerken

Wanneer u tekst selecteert waaraan een uniforme lokale opmaak is toegekend, kunt u het aan die tekst toegekende typogram bijwerken zodat de lokale opmaak daarin wordt opgenomen door te klikken op de knop **Bijwerken**. U kunt ook kiezen **Opmaak** > **Typogram bijwerken** > **Tekst**.

Wilt u zowel het aan de tekst toegekende alineatypogram als het aan de tekst toegekende teksttypogram bijwerken zodat ze de lokale opmaak weerspiegelen, kies dan **Opmaak** > **Typogram bijwerken** > **Beide**.

Typogrammen toekennen

Als u een typogram wilt toekennen aan geselecteerde tekst, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies de naam van het typogram in het submenu **Opmaak** > **Alineatypogram** of in het submenu **Opmaak** > **Teksttypogram**.
- Open het **Typogrammen**-palet (**Venster**-menu) en klik vervolgens op de typogramnaam in het palet.
- Gebruik de (eventuele) toetsopdracht die naast de typogramnaam in het **Typogrammen**-palet staat.

Wanneer er in een tekstselectie lokale alinea- of tekstspecificaties staan, verschijnt naast de typogramnaam in het **Typogrammen**-palet een plusteken. Wilt u lokale specificaties verwijderen, dan klikt u op **Geen opmaak**, waarna u vervolgens het desbetreffende typogram nogmaals selecteert, of Option+klikt/Alt+klikt op de typogramnaam.

Typogrammen toevoegen

Als u alinea- en teksttypogrammen wilt importeren vanuit een ander artikel of project, kiest u **Archief/Bestand** > **Voeg toe**, waarna u naar het desbetreffende artikel- of projectbestand gaat, vervolgens het paneel **Typogrammen** opent en de gewenste typogrammen importeert.

Als een typogram uit het bronbestand dezelfde naam heeft als een typogram in het doelproject, maar anders is gedefinieerd, verschijnt het dialoogvenster **Conflict bij toevoegen**. U kunt dit dialoogvenster gebruiken om aan te geven hoe dergelijke conflicten moeten worden afgehandeld.

Tekst in tekstkaders plaatsen

In onderstaande onderwerpen worden verscheidene manieren behandeld voor het bepalen van de horizontale en verticale plaatsing van de tekst in tekstkaders.

Het basislijnstramien gebruiken

QuarkXPress versie 7.0 en eerder had een functie die Basislijnstramien werd genoemd. Het basislijnstramien was een reeks op gelijke afstand van elkaar staande, onzichtbare horizontale lijnen, die van boven naar beneden over elke pagina liepen. Door alinea's vast te zetten op het basislijnstramien kon u basislijnen uitlijnen van kolom naar kolom en van kader naar kader, over een hele pagina en over uitvouwen.

In QuarkXPress 8.0 is de functie Basislijnstramien vervangen door de functie Ontwerpstramien. Zie "*Werken met ontwerpstramienen*" voor meer informatie.

Tekst verticaal uitlijnen

QuarkXPress geeft u vier opties voor het verticaal positioneren van tekstregels binnen tekstkaders:

- **Boven**: In tekstkaders waar deze optie is gekozen, staan de tekstregels in het kader met de bovenkant van de eerste regel op de plaats zoals die is gespecificeerd onder **Eerste basislijn**.
- **Gecentreerd**: In tekstkaders waarin deze optie is gekozen, worden de tekstregels gecentreerd tussen de stokwaarde gedefinieerd bij **Eerste basislijn** en de onderkant van het tekstkader.
- **Onder**: In tekstkaders waarin deze optie is gekozen, staan de tekstregels met de onderste regel uitgelijnd aan de onderkant van het kader.
- **Uitgevuld**: In tekstkaders waarin deze optie is gekozen, worden de tekstregels zodanig in het tekstkader geplaatst dat de eerste regel komt te staan op de positie als gespecificeerd onder **Eerste basislijn**, met de laatste regel uitgelijnd op de tekstafstand onderin in het kader en de resterende regels daartussenin uitgevuld. Wanneer tekst verticaal wordt uitgelijnd, kunt u de maximale verticale afstand tussen de alinea's specificeren.

  Wilt u deze opties gebruiken, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Type** (**Item > Wijzig > Tekst** (tabblad) onder **Verticaal uitlijnen**. Via het veld **Inter ¶ max** (alleen beschikbaar wanneer u **Uitgevuld** hebt geselecteerd in het keuzemenu **Type**) kunt u de hoeveelheid witruimte specificeren die tussen verticaal uitgevulde alinea's kan worden ingevoegd.

➡ De uitlijnopties **Gecentreerd**, **Onder** en **Uitgevuld** zijn alleen bedoeld voor rechthoekige tekstgebieden en kunnen door in de weg staande items worden verstoord.

De tekstafstand specificeren

Met de Tekstafstand-functie kunt u aangeven *hoever* lettertekens van de binnenkant van de randen van een tekstkader moeten afstaan. Als u de tekstafstand voor een actief tekstkader wilt specificeren, gebruikt u de desbetreffende selectieregelaars (**Item > Wijzig > Tekst**-tabblad > **Tekstafstand**-gebied). Als u voor alle zijkanten dezelfde afstand wilt opgeven, moet u het vakje **Meerdere tekstafstanden** niet aankruisen en vervolgens een getal invoeren in het veld **Alle zijkanten**. Wilt u voor de vier zijkanten een verschillende tekstafstand specificeren, dan kruist u het vakje **Meerdere tekstafstanden** aan, waarna u getallen invoert in de velden **Boven**, **Links**, **Onder** en **Rechts**.

Het gebruik van fonts specificeren

Wilt u de in een artikel gebruikte fonts bekijken en vervangen, dan opent u het **Fonts**-paneel in het dialoogvenster **Gebruikte** (**Functies**-menu). In dit paneel staan alle fonts die in het actieve artikel worden gebruikt. Wilt u een bepaald font in het artikel overal vervangen, dan selecteert u de fontnaam, klikt u op **Vervangen**, waarna u een vervangend font kiest.

Als een font in het tabblad **Fonts** (**Functies** > **Gebruikte**) wordt weergegeven als **[Naam van font]** voorafgegaan door een negatief getal, is in het door u gebruikte systeem het desbetreffende font niet geïnstalleerd. U kunt dan het noodzakelijke font installeren en het document opnieuw openen, of u kunt de functie **Gebruikte** toepassen om naar het ontbrekende font te zoeken en dit te vervangen door een ander font.

Tekst converteren naar kaders

Als u het geselecteerde letterteken of de geselecteerde lettertekens wilt converteren naar een Bézier-illustratiekader kiest u een optie uit het submenu **Item** > **Tekst naar kader**.

Als u geselecteerde tekst wilt converteren naar niet-verankerd Bézier-illustratiekader, kiest u **Item** > **Tekst naar kader** > **Niet-verankerd**.

Als u geselecteerde tekst wilt converteren naar niet-verankerd Bézier-illustratiekader, kiest u **Item** > **Tekst naar kader** > **Verankerd**.

Als u de volledige inhoud van een tekstkader of meerdere tekstkaders wilt converteren naar niet-verankerde Bézier-illustratiekaders, kiest u **Item** > **Tekst naar kader** > **Hele kader converteren**.

Zie "*Wat u moet weten van Bézier-vormen*" en "*Het gebruik van verankerde kaders*" voor meer informatie.

In versie 8 en hoger van QuarkXPress kunt u meer dan één tekstregel tegelijk naar kaders converteren.

Het gebruik van tekstomloop

Met de tekstomloopfunctie kunt u de manier bepalen waarop tekst achter, rondom of binnen items en illustraties loopt. U kunt opgeven dat tekst om het werkelijke item moet lopen, of u kunt eigen omloopppaden maken en ze vervolgens handmatig aanpassen.

Tekstomloop is een fantastische manier om uw pagina visueel van andere publicaties te onderscheiden.

Tekst om alle zijden van een item laten lopen

Als u tekst om alle zijden van een item wilt laten lopen, selecteert u een tekstkader met het **tekstinhoud**gereedschap T of het **verplaats**gereedschap ✥, opent u het tabblad **Tekst** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu), waarna u het vakje **Tekstomloop langs alle zijden** aankruist.

Of tekst om drie zijden of om alle zijden van een item loopt, wordt bepaald door het tekstkader en niet door de items die de tekst blokkeren. Dit is de enige tekstomloopregelaar die op het tekstkader zelf werkt. Alle andere tekstomloopregelaars werken op de items (of het item) die of dat vóór het tekstkader staan(t).

Tekst om lijnen en tekstpaden laten lopen

Wilt u voor een lijn of tekstpad vóór een tekstkader tekstomloop specificeren, dan moet u eerst de lijn of het tekstpad selecteren en vervolgens **Item** > **Tekstomloop** kiezen, en vervolgens een optie aangeven in het keuzemenu **Type**.

- Kies **Geen** om de tekst achter de lijn of het tekstpad langs te laten lopen.
- Kies **Item** om de tekst om de lijn of het tekstpad te laten lopen. U kunt de afstand specificeren die de tekst aanhoudt vanaf de bovenkant, onderkant, linkerkant en rechterkant van het geselecteerde item. Als het geselecteerde item een tekstpad is, loopt andere tekst alleen om het *pad*, niet om de tekst op het pad.
- Kies **Handmatig** om een tekstomlooppad te maken dat kan worden gewijzigd. U kunt voor het pad een nieuwe afstand vanaf de tekst specificeren, en vervolgens kunt u dat pad aanpassen door **Item** > **Pas aan** > **Omloop** te kiezen. Zie "*De puntjes op de i bij het omlooppad*" en "*Een omlooppad bewerken*" voor informatie over het aanpassen van een omlooppad.

Tekst om tekstkaders laten lopen

Wilt u voor een tekstkader dat vóór een ander tekstkader staat tekstomloop specificeren, dan moet u eerst het voorste tekstkader selecteren, **Item** > **Tekstomloop** kiezen, en vervolgens een optie aangeven in het keuzemenu **Type**:

- Kies **Geen** om tekst achter een actief tekstkader te laten lopen.

- Kies **Item** om tekst om een actief tekstkader te laten lopen. Als het tekstkader rechthoekig is, moet u waarden invoeren in de velden **Boven**, **Links**, **Onder** en **Rechts** om de afstand tot de tekst en het omloopgebied aan te geven. Is het tekstkader niet rechthoekig, dan verandert het bovenste veld in **Beginafstand**.

Tekst om illustraties laten lopen

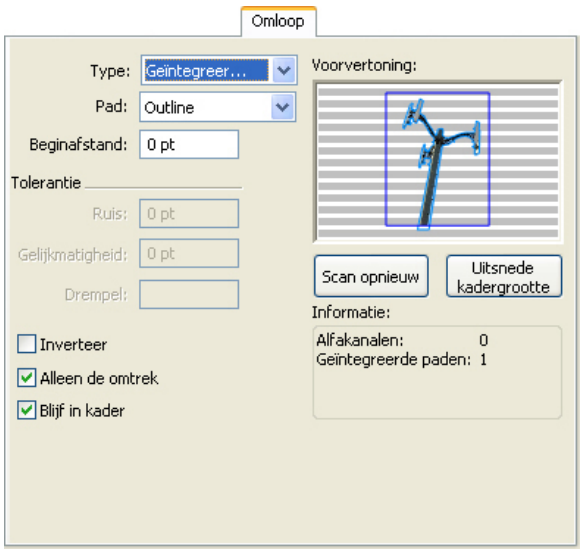
Beeldbewerkingsprogramma's kunnen paden en alfakanalen in een afbeelding insluiten. Een pad is een vloeiende Bézier-vorm, terwijl een alfakanaal gewoonlijk een grijstoonafbeelding is. Zowel paden als alfakanalen worden meestal gebruikt om aan te geven welke delen van een afbeelding zichtbaar moeten zijn en welke delen verborgen of transparant moeten zijn.

Als u een illustratie importeert met daarin een ingesloten pad of alfakanaal, kunt u dat pad of alfakanaal gebruiken om de manier te bepalen waarop tekst om die illustratie heenloopt. In het bijzonder: Het programma kan een pad of kanalen scannen en gebaseerd op die informatie een tekstomlooppad maken.

Wilt u tekstomloop specificeren voor een illustratiekader dat vóór een tekstkader staat, selecteer dan eerst het illustratiekader, kies **Item** > **Omloop** en kies vervolgens een optie in het keuzemenu **Wijze**:

- Kies **Geen** om tekst achter het actieve illustratiecomponent te laten lopen.
- Kies **Item** om de tekst om de begrenzingen van het illustratiecomponent te laten lopen. Als het illustratiecomponent rechthoekig is, moet u waarden invoeren in de velden **Boven**, **Links**, **Onder** en **Rechts** om de afstand tot de tekst en het omloopgebied aan te geven. Is het illustratiecomponent niet rechthoekig, dan verandert het bovenste veld in **Beginafstand**.
- Kies **AutoWeergave** om een Bézier-uitknippad en -omlooppad te maken dat is gebaseerd op de niet-witte delen van de illustratie.
- Kies **Geïntegreerd pad** om tekst om een pad te laten lopen dat door een beeldbewerkingsprogramma in een afbeelding is ingesloten.
- Kies **Alfakanaal** om tekst om een alfakanaal te laten lopen dat door een beeldbewerkingsprogramma in een afbeelding is ingesloten.
- Kies **Niet-witte delen** om een omlooppad te maken dat is gebaseerd op het onderwerp van de illustratie. Afhankelijk van de waarde in het **Drempel**-veld zal het omlooppad om een donkere figuur een omlooppad maken binnen een grotere witte of bijna witte achtergrond (of omgekeerd.)
- Kies **Zelfde als uitknippen** om het tekstomlooppad in te stellen op het uitknippad dat is geselecteerd in het tabblad **Uitknippen**.
- Kies **Illustratiegrenzen** om tekst te laten lopen om het rechthoekige “canvas” van het geïmporteerde illustratiebestand. Hieronder verstaan we de witte delen van de achtergrond die bij uw oorspronkelijke illustratiebestand zijn bewaard. Voer waarden in de velden **Boven**, **Links**, **Onder** en **Rechts** in om de afstand aan te geven van het uitknippad ten opzichte van de illustratiebegrenzingen.

➡ Het binnenste pad in het vak **Voorvertoning** correspondeert met het omlooppad, terwijl de buitenste omtrek het illustratiekader weergeeft.



Het tabblad **Omloop** in het dialoogvenster **Illustratie**, met een voorvertoning van de omloop

De puntjes op de i bij het omlooppad

Wanneer u in het keuzemenu **Wijze** (**Opmaak** > **Illustratie** > **Omloop**) de optie **AutoWeergave**, **Geïntegreerd pad**, **Alfakanaal**, **Niet-witte delen** of **Zelfde als uitknippen** kiest, kunt u via de volgende velden het omlooppad manipuleren:

1. **Beginafstand** wijzigt de omvang van het omlooppad. Positieve waarden resulteren in een omlooppad dat groter is dan de oorspronkelijke instelling, terwijl negatieve waarden het omlooppad steeds kleiner maken.
2. Met **Ruis** kunt u het kleinste toegelaten gesloten pad specificeren. Elk gesloten pad dat kleiner is dan de ruiswaarde, wordt gewist. Ruiswaarden zijn handig voor het opschonen van omlooppaden en om het afdrukken ervan te vereenvoudigen.
3. Met **Gelijkmatigheid** kunt u de precisie van het pad bepalen. Een lagere waarde creëert een ingewikkelder pad met een groter aantal punten. Een hogere waarde produceert een minder nauwkeurig pad.
4. **Drempel** bepaalt hoe "wit" wordt gedefinieerd. Alle pixels die worden gedefinieerd als "wit" worden uitgesloten. Als de **Drempel**-waarde bijvoorbeeld is ingesteld op 20%, en de grijswaarde van een pixel ligt onder of bij 20%, wordt de pixel gezien als “wit” en niet in het uitknippad opgenomen.

Een omlooppad bewerken

Wilt u een tekstomlooppad aanpassen, dan kruist u het vakje **Omloop** (**Item** > **Pas aan**) aan. Het omlooppad wordt als een magenta omtrek weergegeven. U kunt het pad net zo bewerken als elk ander Bézier-object.

U kunt de diverse soorten punten en segmenten van een omlooppad ook wijzigen met behulp van de selectieregelaars in het **Parameter**-palet. Wilt u een punt wijzigen van het ene in het andere type, dan gebruikt u een van de volgende drie knoppen:

- **Symmetrische punt** : Een symmetrische punt verbindt twee gebogen lijnen met elkaar om een doorlopende curve te vormen. Het resultaat is identiek aan dat van een vloeiende punt, waarbij de curvehandvatten ook altijd op een rechte lijn staan die door het punt loopt, maar die altijd op gelijke afstand van dat punt afstaan.
- **Vloeiende punt** : Een vloeiende punt verbindt twee gebogen lijnen met elkaar om een doorlopende curve te vormen. De curvehandvatten staan altijd op een rechte lijn die door het punt loopt, maar kunnen onafhankelijk van elkaar verder van of dichterbij dat punt worden gezet.
- **Hoekpunt** : Een hoekpunt verbindt twee rechte lijnen, of een rechte lijn en een gebogen lijn of twee niet-doorlopende gebogen lijnen met elkaar. Bij gebogen lijnen kunnen de curvehandvatten van het hoekpunt onafhankelijk van elkaar worden gemanipuleerd, meestal om een scherpe overgang tussen de beide segmenten te creëren.

Wilt u het kenmerk van een lijnsegment wijzigen, dan kiest u een van de volgende knoppen:

- **Recht segment** : Maakt van het actieve segment een recht segment.
- **Gebogen segment** : Maakt van het actieve segment een gebogen segment.

U kunt punt- en segmenttypes ook wijzigen via het submenu **Opmaak** > **Punt/Segmenttype** submenu.

Werken met tekstpaden

Een tekstpad is een lijn waaraan u tekst kunt toevoegen. U kunt bepalen hoe de tekst op het pad komt te staan, de specificaties van de tekst (zoals font, kleur en corps) en de vorm en stijlspecificaties van het pad aangeven.

Als u tekst wilt toevoegen aan een lijn of pad, selecteert u het **tekstinhoud**gereedschap T en dubbelklikt u op de lijn of op het pad.

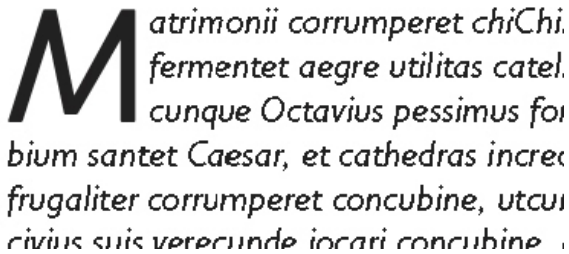
Als u wilt bepalen hoe de tekst op het pad komt te staan, opent u het tabblad **Tekstpad** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu), waarna u klikt op een knop onder **Tekstrichting** om de manier aan te geven hoe de tekst op het pad wordt weergegeven. U kunt ook een optie kiezen in het keuzemenu **Tekstuitlijning** om te bepalen welk deel van een font wordt gebruikt voor de plaatsing van de lettertekens op het pad.

Initialen maken

Initialen zijn vergrote hoofdletters die twee of meer regels onder de eerste regel van een alinea hangen. De automatische-initiaalfunctie vergroot de initialen en laat de alinea automatisch rond de initialen lopen. Het lettertype en de stijlen komen overeen met de rest van de alineatekst.

Als u initialen wilt toekennen aan een geselecteerde alinea, opent u het tabblad **Alineaspecificaties** in het dialoogvenster **Alineaspecificaties**, waarna u het vakje **Initialen** aankruist. Om aan te geven om hoeveel lettertekens het gaat, voert u in het veld **Aantal tekens** een waarde in van 1 t/m 127. Om aan te geven over hoeveel regels

de initiaal moet lopen, moet u in het veld **Aantal regels** een waarde van 2 t/m 16 invoeren.



Initialen zijn uitstekend geschikt om tekst visueel van de andere tekst te onderscheiden.

- Het corps van initialen wordt gemeten in procenten en niet in punten. Wanneer u een initiaal selecteert, is de standaardgrootte 100%.

- U kunt ook initialen specificeren via de regelaars in het tabblad **Alineaspecificaties** in het **Parameter**-palet.

Lijnen boven en onder alinea's maken

Alinealijnen worden vaak gebruikt boven of onder tekst om alinea's te accentueren, om gerelateerde informatie aan te geven of gewoon om een pagina grafisch aantrekkelijker te maken. Als u alinealijnen wilt maken, gebruikt u het tabblad **Lijnen** in het dialoogvenster **Alineaspecificaties** (**Opmaak**-menu).

Het gebruik van verankerde kaders

U kunt kaders en lijnen in elke denkbare vorm in de tekst plakken, waardoor ze zich gedragen als lettertekens en gewoon met de tekst meelopen. Dit is met name handig wanneer er sprake is van tekstverloop, omdat verankerde items meelopen met de andere lettertekens in de tekst. Als items niet zijn verankerd en u krijgt last van tekstverloop, komen ze op een willekeurige plaats op de pagina te staan en kunnen uiteindelijk zelfs tekst gaan overlappen.

Kaders en lijnen in tekst verankeren

Wanneer u een item verankert, gedraagt het zich als een letterteken dat gewoon met de tekst meeloopt. We gaan een item verankeren:

1. Selecteer het **verplaats**gereedschap, selecteer vervolgens het item dat u wilt verankeren.
2. Kies **Wijzig/Bewerk** > **Knip** of **Wijzig/Bewerk** > **Kopieer**.
3. Selecteer het **tekstinhoud**gereedschap en zet het tekstinvoegpunt op de plaats waar u het item wilt verankeren.
4. Kies **Wijzig/Bewerk** > **Plak** om het item te verankeren op het tekstinvoegpunt.

Verankerde kaders en lijnen knippen, kopiëren, plakken en wissen

Als u een verankerd item wilt knippen of kopiëren, selecteert u het item net zoals elk ander letterteken en kiest u **Wijzig/Bewerk > Knip** of **Wijzig/Bewerk > Kopieer**. Wilt u het verankerde item ergens anders inplakken, dan zet u het tekstinvoegpunt op een andere plaats en kiest u **Wijzig/Bewerk > Plak**. Als u een verankerd item wilt wissen, selecteert u het item of plaatst het tekstinvoegpunt achter het item, waarna u drukt op Delete/Backspace.

Verankering van kaders en lijnen ongedaan maken

Wilt u de verankering van een item ongedaan maken, selecteer dan het item met het **verplaats**gereedschap en kies **Item > Dupliceer**om een niet-verankerde kopie van het item te maken — het gedupliceerde item wordt op de pagina gezet aan de hand van de instellingen in het dialoogvenster **Stap en herhaal** (**Item**-menu). Vervolgens verwijdert u het verankerde item uit de tekst door het item te selecteren met het **tekstinhoud**gereedschap T en te drukken op Delete/Backspace.

Werken met OpenType-fonts

OpenType is een zogenaamde cross-platform fontstructuur die is ontwikkeld door Adobe en Microsoft, waarin uitgebreidere tekensets en glyphs een plaatsje hebben gevonden, vaak breuken, eigen ligaturen, cijfers in oude stijl en meer. Wanneer aan tekst een OpenType-font is toegekend, kunt u alle opmaakopties die in dat font zijn ingebouwd selecteren via het dialoogvenster **Tekstspecificaties** (**Opmaak > Tekstspecificaties**).

Door het onderscheid te leren kennen tussen lettertekens en glyphs kunt u gemakkelijker begrijpen hoe OpenType-stijlen werken. Een letterteken is een element in de schrijftaal — hoofdletters, kleine letters, getallen en interpunctie zijn allemaal lettertekens. Een glyph is in feite een afbeelding die een letterteken voorstelt, en kan daarbij verschillende vormen hebben. Een standaardcijfer 1 bijvoorbeeld is een letterteken, terwijl een cijfer 1 in de oude stijl een glyph is. Om nog een voorbeeld te geven: een “f” en een “i” naast elkaar zijn lettertekens, terwijl een “fi”-ligatuur een glyph is.

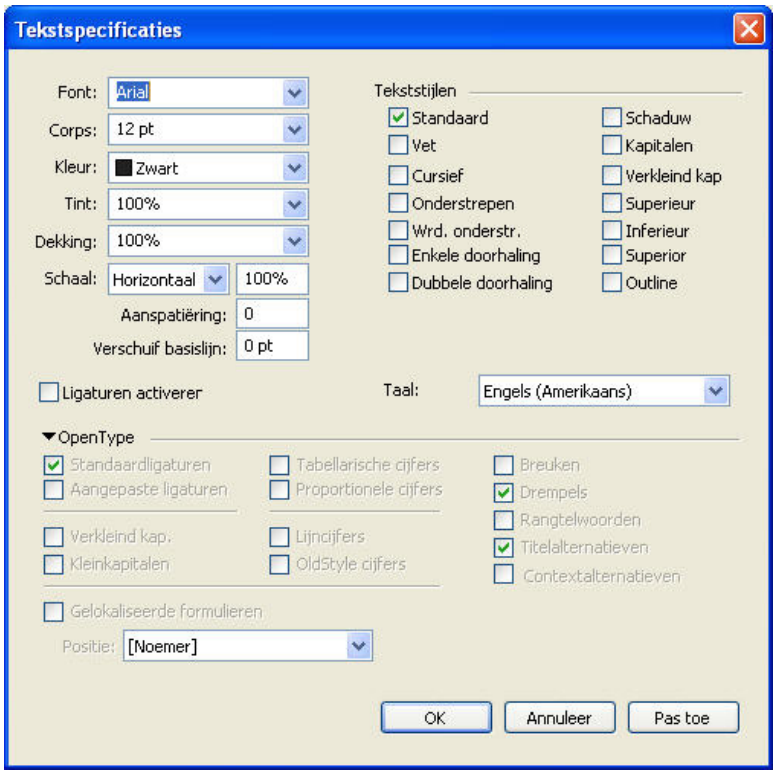
Er bestaat niet altijd een één-op-één relatie tussen lettertekens en glyphs. In bepaalde gevallen vormen drie lettertekens (zoals een 1, een deelteken en een 4) samen één breukglyph. Ook kan één letterteken worden voorgesteld door drie mogelijke glyphs (bijvoorbeeld drie verschillende ampersandsymbolen). U kunt afzonderlijke *lettertekens* kiezen voor het aangeven van de vormgeving en tekstbewerking, ongeacht welke *glyphs* zijn gebruikt.

OpenType-stijlen toepassen

U kunt een OpenType-“stijl” toepassen op lettertekens om andere, speciaal ontworpen of opnieuw gepositioneerde glyphs binnen het huidige font weer te geven. U kunt bijvoorbeeld **Breuken** toepassen om specifieke breukglyphs te selecteren, zodat u breuken niet handmatig hoeft vorm te geven door bestaande lettertekens qua afmeting en positie aan te passen. Op dezelfde wijze krijgt u met **Standaardligaturen** lettertekens die als ligaturen in het font beschikbaar zijn. (Zie "*Het gebruik van ligaturen*" voor meer

informatie.) U kunt veel stijlen gecombineerd toepassen, hoewel sommige, zoals **Superieur** en **Inferieur**, elkaar opheffen.

Als u OpenType-stijlen wilt toepassen via het dialoogvenster **Tekstspecificaties** (**Opmaak** > **Tekstspecificaties**) en de panelen onder **Wijzig tekstspecificaties** (**Wijzig/Bewerk** > **Typogrammen**) voor het specificeren van tekst- en alineatypogrammen, klik dan op het pijltje naast **OpenType** om de stijlen weer te geven, waarna u via de aankruisvakjes stijlen kunt toepassen. Een aankruisvakje dat niet beschikbaar is of in het keuzemenu een optie tussen teksthaken geven een OpenType-stijl aan die niet wordt ondersteund door het huidige font.



Beschikbare OpenType-stijlen in het dialoogvenster **Tekstspecificaties**

We kennen de volgende OpenType-stijlen:

- **Standaardligaturen**: Pas ligaturen toe die zijn ontworpen ter verbetering van de leesbaarheid en die standaard worden gebruikt.
- **Aangepaste ligaturen**: Pas ligaturen toe die niet standaard worden gebruikt. Deze voorziening heeft betrekking op ligaturen die naar wens van de gebruiker kunnen worden toegepast voor speciale effecten.
- **Tabellarische cijfers**: Pas gelijke breedte toe op getallen.
- **Proportionele cijfers**: Pas ongelijke breedte toe op getallen.
- **Verkleind kap.**: Pas verkleinde kapitalen toe op niet-CJK onderkastletters (CJK = Chinees, Japans, Koreaans).
- **Kleinkapitalen**: Pas verkleinde kapitalen toe op alle niet-CJK letters (CJK = Chinees, Japans, Koreaans).

- **Lijncijfers**: Pas moderne numerieke stijlen toe die beter lijnen met tekst die helemaal kleinkapitaal is.
- **OldStyle cijfers**: Pas numerieke stijlen toe die het best geschikt zijn voor getallen die in tekst moeten worden geïntegreerd.
- **Cursief**: Pas cursieve glyphs toe.
- **Breuken**: Pas breuken toe met deelstrepen in de glyphs.
- **Sierletters**: Pas kalligrafische glyphs toe.
- **Rangtelwoorden**: Pas glyphs als rangtelwoorden toe.
- **Titelalternatieven**: Pas hoofdletterglyphs toe voor titels in een groter corps.
- **Contextalternatieven**: Pas alternatieve glyphvariaties toe gebaseerd op specifieke lettercombinaties.
- **Gelokaliseerde vormen**: Vervang standaardvormen van glyphs door gelokaliseerde vormen.
- **Positie**: Pas superieure, inferieure, wetenschappelijk inferieure glyphs en teller- en noemerglyphs toe op geselecteerde tekst.

Het gebruik van ligaturen

Er zijn twee manieren om ligaturen te gebruiken: de oude methode en de OpenType-methode. De oude methode ondersteunt in PostScript-fonts standaardligaturen zoals fi en fl. Met de OpenType-methode hebt u toegang tot zowel de standaardligaturen als de aangepaste ligaturen in OpenType-fonts. Beide methoden worden toegepast als tekstspecificaties, wat inhoudt dat u ze kunt toekennen aan alle geselecteerde tekst.

- Als u ligaturen wilt toekennen aan geselecteerde tekst met behulp van de oude methode, kruist u in het tabblad **Tekstspecificaties** in het **Parameter**-palet (**Venster**-menu) het vakje **Ligaturen activeren** aan of u dat hetzelfde met het vakje **Ligaturen** in het dialoogvenster **Tekstspecificaties** (**Opmaak** > **Tekstspecificaties**).
- Als u ligaturen wilt toekennen aan geselecteerde tekst met behulp van de OpenType-methode, selecteert u tekst die van OpenType gebruikmaakt, waarna u **Standaardligaturen** kiest in het **OpenType**-menu in het tabblad **Klassiek** of **Tekstspecificaties** in het **Parameter**-palet (**Venster**-menu). Hiermee kunt u ligaturen toepassen als fi, fl, ff, ffi, ffl, fj, ffj en th — mits deze in het font zijn ingesloten. Daarnaast hebt u nog de keuze uit **Aangepaste ligaturen** om zelden voorkomende ligaturen als ct, sp, st en fh toe te passen. Als een van de ligatuuropties tussen teksthaken staat, ondersteunt het OpenType-font deze ligatuurfuncties niet. U kunt ook **Standaardligaturen** en **Aangepaste ligaturen** aankruisen onder **OpenType** in het dialoogvenster **Tekstspecificaties**.

Ligatuurvoorkeuren

U kunt voorkeursinstellingen specificeren voor ligaturen in het paneel **Tekst** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress /Bewerk** > **Voorkeuren** > **Printopmaak** > **Tekst**):

- **Afbreken boven**: De waarde in dit veld specificeert een af- of aanspatieerwaarde waarboven ligaturen worden afgebroken. Bij de standaardwaarde 1, met een

aanspatiëring van +1, (1/200e van een em-spatie) wordt de ligatuur teruggezet op standaardlettertekens.

- **Niet "ffi" of "ffl"**: Kruis dit vakje aan om fi- en fl-ligaturen te voorkomen in woorden als “officieel” of “waffel” wanneer het huidige font geen ffi- en ffl-ligaturen ondersteunt.

Werken met het Glyphs-palet

Een glyph is de kleinste eenheid van een font — iedere hoofdletter heeft bijvoorbeeld zijn eigen glyph. Om alle glyphs in een font te kunnen selecteren — met name een OpenType-font dat ongeveer 65.000 glyphs kan hebben — moet u een compleet overzicht met tekens hebben. Het programma biedt dit in de vorm van het **Glyphs**-palet (**Venster**-menu), waarmee u alle glyphs, ook de vette en cursieve, in het geselecteerde font kunt bekijken; dubbelklik op een glyph om deze in te voegen in de tekst en bewaar favoriete glyphs om ze snel te kunnen ophalen als u ze nodig hebt.

Het **Glyphs**-palet vergemakkelijkt het werken met grote tekensets en fonts van professionele kwaliteit.

Wilt u de glyphs in een font bekijken, dan opent u het **Glyphs**-palet (**Venster**-menu), waar u een font kunt kiezen in het **Font**-menu links boven. De volgende opties zijn beschikbaar in het **Glyphs**-palet:

- U kunt de knoppen **Vet** en **Cursief** gebruiken om de vette en cursieve versies van glyphs weer te geven; als de vette, cursieve of vetcursieve versie van het font niet actief is in uw systeem, zal het programma vet, cursief of vetcursief voor de glyphs simuleren, net zoals dat het geval is wanneer u de stijlen **Vet** en **Cursief** uit het **Parameter** -palet gebruikt.
- Wilt u een subset zien van de glyphs in een font, kies dan een optie in het keuzemenu **Toon**.
- Wilt u de beschikbare alternatieven voor een glyph zien, klik dan op het vakje rechts onder in de cel van een individuele glyph.
- Klik indien nodig op het **zoom**gereedschap in het palet om de glyphs te vergroten.

- Als u het Unicode-codepunt van een glyph wilt weten — voor bijvoorbeeld het maken van een HTML-document — kunt u met de cursor wijzen op de glyph, waarop u dan het Unicode-codepunt te zien krijgt (voorgesteld door een hexadecimale waarde).
- Wilt u een glpyh invoegen op het tekstinvoegpunt, dan dubbelklikt u in het **Glyphs**-palet op de desbetreffende glyph.
- Als u de glyphs van een font vaak gebruikt, kunt u die glyphs bewaren als favorieten, zodat u er snel bijkunt. Om een lijst met favorieten te maken, klikt u eerst op het plussymbool naast **Favoriete glyphs** in het **Glyphs**-palet (**Venster**-menu). Sleep daarna gewoon een glyph naar een lege cel onder **Favoriete glyphs**. Wilt u een favoriete glyph wissen, dan Control+klikt/rechtsklikt u op de glyph, waarna u het contextmenu gebruikt.

Onzichtbare tekens weergeven

De optie **Onzichtbare tekens** (**Beeld**-menu) is altijd handig geweest bij het bewerken van tekst of om typografisch de puntjes op de i te zetten, omdat u dan de meest voorkomende "onzichtbare tekens" kunt zien, zoals spaties, tabstops en harde returns.

Speciale tekens invoegen

Er zijn allerlei soorten speciale tekens voor typografische en vormgevingsdoeleinden. U kunt dergelijke speciale tekens invoegen via toetsenbordopdrachten of u kunt ze kiezen in het submenu **Functies** > **Teken invoegen**. Elk teken wordt anders weergegeven wanneer onzichtbare tekens worden getoond (**Beeld** > **Onzichtbare tekens**).

Spaties invoegen

Om een specifiek spatieteken — bijvoorbeeld een em-spatie — in te voegen op het tekstinvoegpunt, kiest u **Functies** > **Teken invoegen** > **Speciaal** > **Em-spatie** of **Functies** > **Teken invoegen** > **Speciaal (niet-afbrekend)** > **Em-spatie**.. De opties in het submenu **Niet-afbrekende spatie** dienen als de "lijm" tussen twee woorden, getallen enzovoort, om afbrekingen te voorkomen tussen de beide "aan elkaar gelijmde" woorden aan het eind van een tekstregel.

Andere speciale tekens invoegen

Om op het tekstinvoegpunt een ander speciaal teken dan een spatie in te voegen — zoals een em-streepje of een plaatsbepaler voor het huidige paginacijfer — kiest u **Functies** > **Teken invoegen** > **Speciaal** of **Functies** > **Teken invoegen** > **Niet-afbrekend speciaal teken**..

De tekentaal specificeren

U kunt de taal specificeren die wordt gebruikt voor het afbreken en de spellingscontrole door aan tekst een tekentaal toe te kennen. Hierdoor kunt u woorden uit verschillende talen combineren in dezelfde alinea zonder dat er onverantwoorde afbrekingen ontstaan of meer reacties komen op de **Verdachte woorden** tijdens **Controleer spelling**

(**Functies**-menu). Naast het toepassen van een specifieke taal op lettertekens, beschikt u ook over de optie **Geen**, zodat een woord niet wordt meegenomen bij het afbreken of het controleren van de spelling.

Om een taal toe te kennnen aan geselecteerde lettertekens gebruikt u het keuzemenu **Taal** in het dialoogvenster **Tekstspecificaties** (**Opmaak > Tekstspecificaties**) of in het tabblad **Tekst** in het **Parameter**-palet.

Het gebruik van reservefonts

Als Reservefont actief is en het programma een teken tegenkomt dat niet beschikbaar is in het huidige font, zoekt het in de actieve fonts in uw systeem naar een font waarin dat teken wel aanwezig is. Als op het tekstinvoegpunt bijvoorbeeld Helvetica actief is en u importeert of plakt tekst met daarin een Kanji-teken, kan het programma een Hiragino-font aan dat letterteken toekennen. Als het programma geen actief font kan vinden om het teken weer te geven, verschijnt het teken nog steeds als een vakje of symbool.

Reservefont is geïmplementeerd als een programmavoorkeursinstelling, wat inhoudt dat de functie voor uw exemplaar van het programma is in- of uitgeschakeld. De functie is standaard ingeschakeld, maar als u deze wilt uitschakelen, schakel dan het selectievakje **Reservefont** in het paneel **Reservefont** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren**).

Raadpleeg "*Voorkeuren — Programma — Reservefont*" voor meer informatie over de reservefontfunctie.

Tekst importeren en exporteren met Unicode-opties

U kunt een tekenset specificeren wanneer u tekst gaat importeren en exporteren. De tekenset specificeert de bytevolgorde die wordt gebruikt voor het weergeven van iedere glyph in de tekst. Wanneer u werkt met internationale tekst of HTML-tekst, kunt u de juiste tekenset kiezen om alle lettertekens in het bestand te converteren naar Unicode. De opties werken als volgt:

- In het dialoogvenster **Importeer** vindt u een keuzemenu **Tekenset** wanneer een standaardtekstbestand of een "XPress Tags"-tekstbestand is geselecteerd. De software probeert de codering van de geselecteerde tekstbestanden te bepalen en de juiste tekenset toe te kennen. U kunt voor tekst echter een andere optie kiezen.
- In het dialoogvenster **Bewaar tekst** staat een venstermenu **Tekenset** wanneer u een standaardtekstbestand of een "XPress Tags"-tekstbestand exporteert.
- De optie **Aanhalingstekens** blijft rechte aanhalingstekens converteren naar typografische aanhalingstekens en dubbele koppeltekens naar em-streepjes (kastlijnen).

Werken met regels voor fonttoewijzing

Wanneer u een project opent, controleert het programma of alle fonts die aan tekst zijn toegekend inderdaad actief zijn in uw systeem. Als dat niet zo is, verschijnt het

waarschuwingsscherm **Ontbrekende fonts**, waarin u de gelegenheid krijgt de ontbrekende fonts te vervangen door actieve fonts. U kunt deze vervangingen bewaren als “globale fonttoewijzingsregels”, die automatisch kunnen worden toegepast iedere keer als u een project opent.

Om fonttoewijzingsregels te maken, moet u eerst een project openen waarin een ontbrekend (niet-actief) font wordt gebruikt. Klikt op **Overzicht fonts** om het waarschuwingsscherm **Ontbrekende fonts voor** te openen. Gebruik de knop **Vervangen** om voor een ontbrekend font een vervangend font te kiezen, en klik vervolgens op **Bewaar als regel**. Alle vervangingen die worden weergegeven in het waarschuwingsscherm **Ontbrekende fonts** worden bewaard als regels, zelfs er als maar een paar vervangingen zijn geselecteerd. Als u van gedachten verandert betreffende een vervanging, selecteer dan de regel waarop die staat en klik op **Herstellen**. U kunt ook kiezen voor **Archief/Bestand > Vorige versie** nadat u het artikel hebt geopend. Hierdoor verschijnt opnieuw het waarschuwingsscherm **Ontbrekende fonts**, waarin u de gewenste wijzigingen kunt maken. (Merk op dat de wijzigingen alleen op dat project van toepassing zijn — en niet op de regels die u zojuist hebt bewaard.)

Hebt u eenmaal fonttoewijzingsregels gemaakt door te klikken op **Bewaar als regel** in het waarschuwingsscherm **Ontbrekende fonts**, dan wordt de regel bewaard in de voorkeursinstellingen van uw exemplaar van het programma en toegepast op alle artikelen. Als u fonttoewijzingsregels moet wijzigen, wissen of delen, kies dan **Functies > Fonttoewijzing**.

U kunt het paneel **Fonttoewijzing** (**QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren**) gebruiken om een standaard vervangend font te specificeren en te bepalen of het waarschuwingsscherm **Ontbrekende fonts** moet worden weergegeven wanneer u een project met ontbrekende fonts opent.

Werken met ontwerpstramienen

De ontwerpstramienfunctie is een uitbreiding van de basisstramienfunctie in versie 7 en eerder van QuarkXPress en QuarkCopyDesk. Met ontwerpstramienen is het zelfs eenvoudiger geworden om uw stramienen te definiëren, op die manier ervoor zorgend dat tekst en objecten exact op zowel pagina- als tekstkaderniveau kunnen worden uitgelijnd.

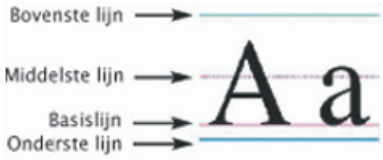
Zie "*Voorkeuren - Opmaak - Hulplijnen en stramien*" voor informatie over voorkeursinstellingen die betrekking hebben op ontwerpstramienen.

Wat u moet weten van ontwerpstramienen

Een *ontwerpstramien* is een aaneenschakeling van niet-afdrukkende hulplijnen voor het exact uitlijnen van tekst en items.

Stramienlijnen

Elk ontwerpstramien heeft de volgende *stramienlijnen:* onderste lijn, basislijn, middelste lijn en bovenste lijn. U kunt tekst en items op elk van deze stramienlijnen uitlijnen.

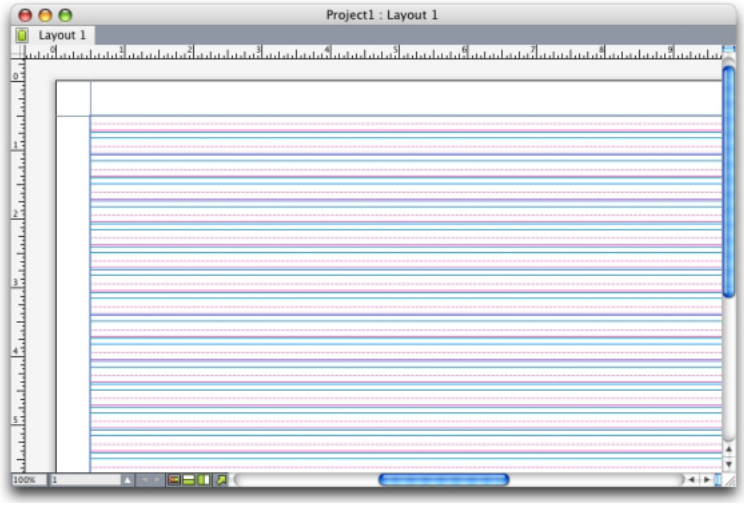


Een lijn in een ontwerpstramien kan zijn een onderste lijn, een basislijn, een middelste lijn en een bovenste lijn.

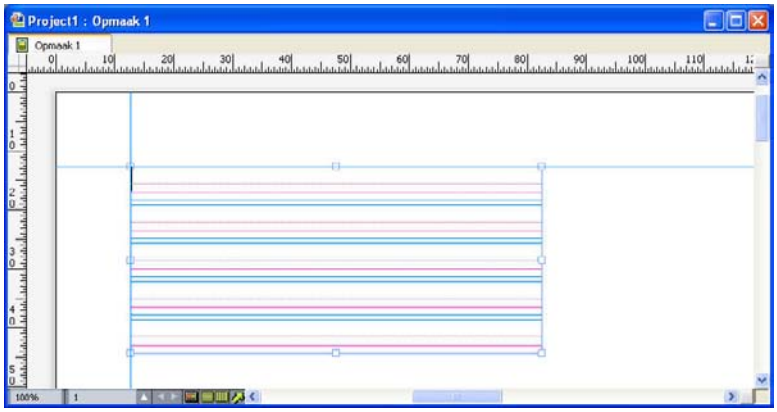
Basispaginastramienen en tekstkaderstramienen

Er zijn twee soorten ontwerpstramienen: *basispaginastramienen* en *tekstkaderstramienen*. Elke pagina en elk tekstkader heeft zijn eigen ontwerpstramien. U kunt ontwerpstramienen voor een hele opmaak verbergen of tonen door **Beeld** > **Paginastramienen** of **Beeld** > **Tekstkaderstramienen** te kiezen.

U kunt een ontwerpstramien voor een pagina configureren door de basispagina van de pagina weer te geven en vervolgens **Pagina** > **Basispaginastramien** te kiezen. U kunt een ontwerpstramien van een tekstkader specificeren door in het contextmenu van het tekstkader **Stramieninstellingen** te kiezen.



Een pagina met bijbehorend basispaginastramien, met alle stramienlijnen zichtbaar.



Een tekstkader met bijbehorend tekstkaderstramien, met alle stramienlijnen zichtbaar.

Zie "*Het gebruik van een basispaginastramien*" voor meer informatie.

Als u de basisstramienfunctie wilt gebruiken zoals deze voorkomt in QuarkXPress 7 en QuarkCopyDesk 7.x en eerder, moet u de basislijn tonen en de andere stramienlijnen verbergen.

Stramienstijlen

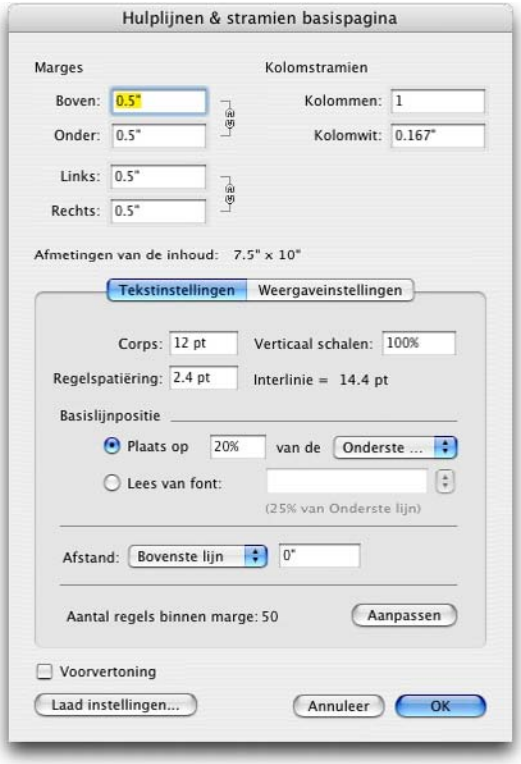
Een *stramienstijl* is een reeks instellingen die samen een stramien beschrijven en die een naam heeft gekregen — te vergelijken met een typogram voor een ontwerpstramien. U kunt stramienstijlen toekennen aan tekstkaders en u kunt ze gebruiken als de basis voor basispaginastramienen. U kunt stramienstijlen ook baseren op andere stramienstijlen. Stramienstijlen worden weergegeven in het **Stramienstijlen**-palet (**Venster**-menu). Zie "*Werken met stramienstijlen*" voor meer informatie.

De basisprincipes van ontwerpstramien

In de volgende onderwerpen wordt uitgelegd hoe u met ontwerpstramienen aan de slag kunt. Zie "*Werken met stramienstijlen*" voor meer informatie over stramienstijlen.

Een basispaginastramien configureren

Wilt u een basispaginastramien configureren, dan opent u een basispagina, waarna u **Pagina** > **Basispaginastramien** kiest. Het dialoogvenster **Basispaginastramien** verschijnt.



Gebruik het dialoogvenster **Basispaginastramien** om basispaginastramienen te specificeren.

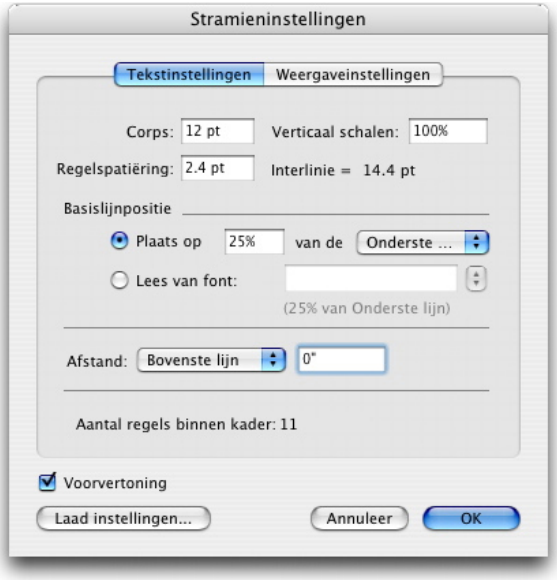
- Onder **Marges** gebruikt u de velden **Boven**, **Onder**, **Links** en **Rechts** om de positie van de marge te specificeren ten opzichte van de bovenkant, onderkant en de linker- en rechterzijkant van de pagina. Wilt u de waarden in de velden **Boven** en **Onder** of

Links en **Rechts** op elkaar afstemmen (synchroniseren), dan klikt u op het ketensymbool/pictogram naast de desbetreffende velden.

- Voer onder **Kolomstramien** een waarde in het veld **Kolommen** in om het aantal kolommen op de basispagina op te geven. Voer in het veld **Kolomwit** een waarde in om de ruimte tussen de kolommen te specificeren.
- Het veld **Afmetingen van de inhoud** toont het gebied binnen de margelijnen.
- Wilt u de plaatsing en de onderlinge tussenruimte van het stramien specificeren, gebruik dan de selectieregelaars in het tabblad **Tekstinstellingen**. Zie "*Ontwerpstramienen: het tabblad Tekstinstellingen*" voor meer informatie.
- Wilt u de weergave van het stramien specificeren, gebruik dan de selectieregelaars in het tabblad **Weergaveinstellingen**. Zie "*Ontwerpstramienen: het tabblad Tekstinstellingen*" voor meer informatie.
- Wilt u van de wijzigingen die u maakt een voorvertoning zien, kruis dan het vakje **Voorvertoning** aan.
- Als u gebruik wilt maken van de specificaties van een bestaand basispaginastramien, bestaande stramienstijl of bestaand typogram, klikt u op **Laad instellingen**. Zie "*Stramieninstellingen laden*" voor meer informatie.

Een tekstkaderstramien configureren

Als u een tekstkaderstramien wilt configureren, Control+klikt/rechtsklikt u op het tekstkader en kiest u **Stramieninstellingen**. Het dialoogvenster **Stramieninstellingen** verschijnt.



Het dialoogvenster **Stramieninstellingen**

- Wilt u de plaatsing en de onderlinge tussenruimte van het stramien specificeren, gebruik dan de selectieregelaars in het tabblad **Tekstinstellingen**. Zie "*Ontwerpstramienen: het tabblad Tekstinstellingen*" voor meer informatie.

- Wilt u specificeren welke stramienlijnen moeten worden weergegeven, gebruik dan de selectieregelaars in het tabblad **Weergaveinstellingen**. Zie "*Ontwerpstramienen: het tabblad Weergaveinstellingen*" voor meer informatie.
- Wilt u van de wijzigingen die u maakt een voorvertoning zien, kruis dan het vakje **Voorvertoning** aan.
- Als u gebruik wilt maken van de specificaties van een bestaand basispaginastramien, bestaande stramienstijl of bestaand typogram, klikt u op **Laad instellingen**. Zie "*Stramieninstellingen laden*" voor meer informatie.

Ontwerpstramienen: het tabblad Tekstinstellingen

Wilt u de plaatsing, de schaal en de onderlinge tussenruimte van een ontwerpstramien specificeren, gebruik dan de selectieregelaars in het tabblad **Tekstinstellingen**. Het tabblad **Tekstinstellingen** is zichtbaar in de dialoogvensters **Basispaginastramien**, **Bewerk stramienstijl** en **Stramieninstellingen**.

Als u het vakje **Voorvertoning** aankruist voordat u een dialoogvenster opent, kunt u tijdens het maken van uw wijzigingen direct het resultaat zien.

Het tabblad **Tekstinstellingen** van **Basispaginastramien**

- **Corps**: Voer een lettergrootte in om de hoogte van elke regel in een ontwerpstramien te bepalen.
- **Verticaal aanpassen**: Voer een percentage in om de hoogte van elke regel in een ontwerpstramien aan te passen, gebaseerd op het corps.
- **Regelspatiëring** en **Interlinie**: De waarden onder **Regelspatiëring** en **Interlinie** bepalen de onderlinge afstanden van de stramienlijnen. Regelspatiëring is gebaseerd op de volgende formule: **Corps** vermenigvuldigd met **Verticaal aanpassen** plus **Regelspatiëring** is gelijk aan **Interlinie**. Als bijvoorbeeld het **Corps** 12 pt is, het percentage voor **Verticaal aanpassen** is 100 en de **Regelspatiëring** is 2 pt, dan is de **Interlinie** 14 pt.
- Wanneer een ontwerpstramien is gebaseerd op een alineatypogram, wordt de waarde voor **Interlinie** gedefinieerd in het typogram. De waarde voor **Interlinie** kan een

specifiek getal zijn of, als de waarde staat ingesteld op **auto**, wordt afgeleid van de waarde voor **Automatische interlinie** in het tabblad **Alinea** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren**). Zie "*Stramieninstellingen laden*" voor informatie over het koppelen van typogrammen aan stramienstijlen.

- **Basislijnpositie**: Kies hier een optie om de positie van de basislijn in het ontwerpstramien te specificeren.

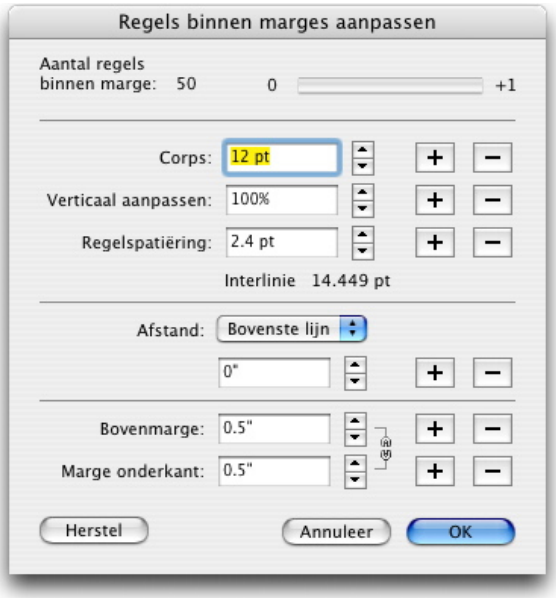
  Als u de afstand tot de oorsprong wilt specificeren, klikt u op **Plaats op**, kiest u **Bovenste lijn**, **Centreren (omhoog)**, **Centreren (omlaag)**, of **Onderste lijn** in het keuzemenu **van de**, waarna u in het veld een percentage invoert om de basislijnpositie ten opzichte van de bovenste lijn, middelste lijn of onderste lijn op te geven.

  Als u de afstand tot de oorsprong vanuit een font wilt weten, klikt u op **Lees van font**, waarna u in het keuzemenu een font selecteert. De basislijn die wordt gedefinieerd voor het geselecteerde font bepaalt de basislijnpositie voor elke lijn in het stramien. Het percentage dat onder de fontlijst wordt weergegeven, geeft de relatie aan tussen de basislijn en de onderste lijn in het fontontwerp.

- **Afstand**: Om te bepalen waar de eerste regel in het ontwerpstramien op de pagina komt te staan, kiest u **Bovenste lijn**, **Middelste lijn**, **Basislijn** of **Onderste lijn**, waarna u een waarde in het veld invoert.
- **Aanpassen**: Klik om het dialoogvenster **Regels binnen marges aanpassen** voor basispaginastramienen te openen. Zie "*Dialoogvenster Regels binnen marges aanpassen*" voor meer informatie.
- **Aantal regels binnen marge** of **Aantal regels in kader**: In dit veld wordt het aantal regels weergegeven dat op een pagina of in een kader past, gebaseerd op bovenstaande instellingen.

Dialoogvenster Regels binnen marges aanpassen

Gebruik het dialoogvenster **Regels binnen marges aanpassen** (**Basispaginastramien > Aanpassen**) om het aantal stramienlijnen te wijzigen dat binnen de marges van een basispagina past. Veel van de selectieregelaars in dit dialoogvenster kunt u ook vinden in het tabblad **Tekstinstellingen**; de wijzigingen verschijnen in beide locaties.



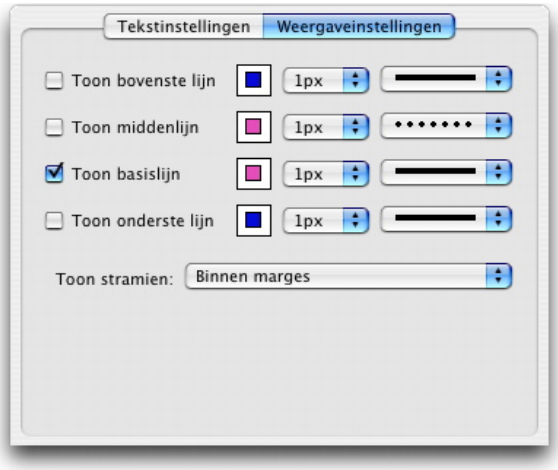
Gebruik het dialoogvenster **Regels binnen marges aanpassen** om de stramieninstellingen voor een basispagina aan te passen.

- In het veld **Aantal regels per pagina** wordt het aantal regels op een pagina weergegeven. Deze waarde wordt bijgewerkt zodra u wijzigingen aanbrengt.
- Klik op + of – naast een veld om het aantal pagina's op de pagina te verhogen of te verkleinen in stappen van 1 regel. Als bijvoorbeeld de waarde voor **Aantal regels per pagina** 50 is, het **Corps** 12 pt en de verticale fontaanpassing 100% is, wanneer u klikt op het +-symbool naast het veld **Corps**, wordt de waarde bij **Aantal regels per pagina** verhoogd tot 51, terwijl de waarde bij **Corps** wordt verkleind tot 11.765 pt.
- De stappenbalk toont een percentage (van **0** t/m **+1**) om aan te geven welk deel van een stramienpatroon niet op de pagina past. Als de stramienstappen perfect op elkaar zijn uitgelijnd, geeft de stappenbalk de waarde 0 weer. Zijn de stramienstappen niet perfect op elkaar uitgelijnd, dan verschijnt in de stappenbalk een schatting van het gedeelte dat niet past.
- Klik op **Herstel** om de waarden in alle velden terug te zetten naar de status waarin ze verkeerden voordat u het dialoogvenster opende.

➡ Als u het vakje **Voorvertoning** aankruist voordat u dit dialoogvenster opent, kunt u tijdens het maken van uw wijzigingen direct het resultaat zien.

Ontwerpstramienen: het tabblad Weergaveinstellingen

In een ontwerpstramien staan afzonderlijke lijnen die de bovenste lijn, de middelste lijn, de basislijn en de onderste lijn aangeven. Gebruik de selectieregelaars in het tabblad **Weergaveinstellingen** om de stramienlijnen te tonen of te verbergen en de kleur, dikte en stijl van de stramienlijn te specificeren. Het tabblad **Weergaveinstellingen** is zichtbaar in de dialoogvenster **Basispaginastramien**, **Bewerk stramienstijl** en **Stramieninstellingen**.



Het tabblad **Weergaveinstellingen** in het dialoogvenster **Basispaginastramien**.

- Kruis het vakje **Toon <type stramienlijn>** om elk type stramienlijn weer te geven wanneer het stramien op het scherm staat.
- Klik op het kleurkader om voor elke stramienlijn een kleur op te geven.
- Kies een dikte in het diktekeuzemenu.
- Kies een stijl in het stijlenkeuzemenu.
- Alleen in het dialoogvenster **Basispaginastramien**: Als u de begrenzingen van het basispaginastramien wilt specificeren, kiest u **Binnen marges**, **Aan pagina** of **Plakbord** in het keuzemenu **Toon stramien**.

Stramieninstellingen laden

Als u een stramienstijl, typogram of basispaginastramien wilt gebruiken als de basis voor een basispaginastramien of een tekstkaderstramien, moet u het volgende doen:

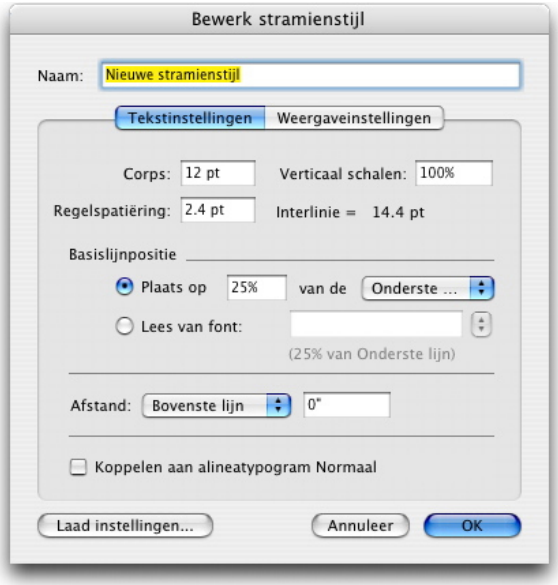
1 Klik op **Laad instellingen** in het dialoogvenster **Basispaginastramien**, **Stramieninstellingen**, of **Bewerk stramienstijl**. Het dialoogvenster **Laad instellingen** verschijnt.

Selecteer een stramienstijl, typogram of basispagina in het dialoogvenster **Laad instellingen**.

2 Kies **Alle**, **Stramienstijlen**, **Basispagina's**, of **Alineatypogrammen** in het keuzemenu **Toon**.

3 Selecteer een bestaande stramienstijl, bestaand typogram of bestaande basispagina in de lijst en klik vervolgens op **OK**.

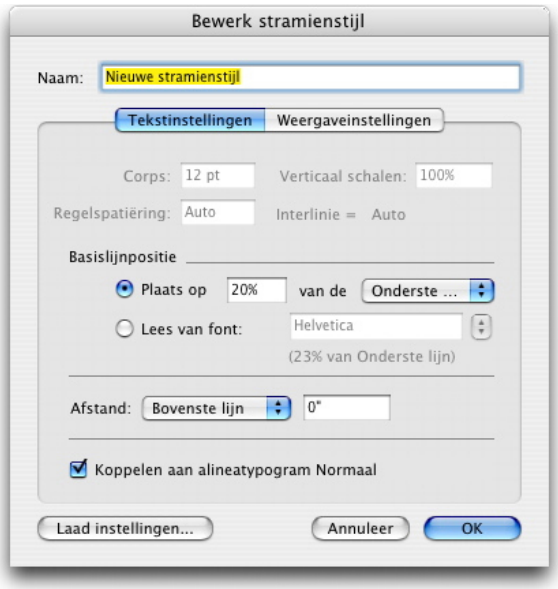
➡ De specificaties in de stramienstijl, het typogram of van de basispagina die u laadt worden weergegeven in het dialoogvenster **Basispaginastramien**, **Stramieninstellingen** of **Bewerk stramienstijl**. U kunt deze stramieninstellingen aanpassen nadat u ze hebt geladen.



Stramienstijl met het typogram "Platte tekst" geladen.

Als u een typogram laadt voor een stramienstijl, kunt u opgeven dat toekomstige wijzigingen in het typogram automatisch in de stramienstijl worden bijgewerkt door

het vakje **Koppelen aan alineatypogram <naam typogram>** aan te kruisen. Let op: de selectieregelaars voor het font en de spatiëring zijn dan niet beschikbaar.



Stramienstijl met het typogram "Platte tekst" geladen en gekoppeld.

Werken met stramienstijlen

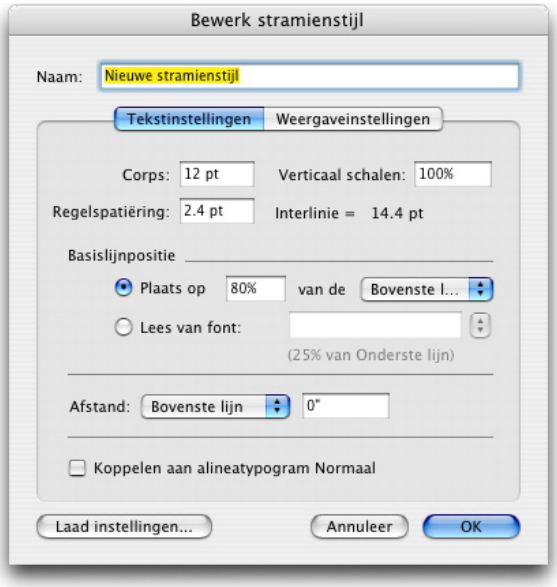
Een stramienstijl bevat stramienspecificaties die u kunt toekennen aan een tekstkader of kunt gebruiken als basis voor een basispaginastramien of een andere stramienstijl.

Stramienstijlen maken

Als u stramienstijlen wilt maken, bewerken of wissen, gebruikt u het dialoogvenster **Stramienstijlen** (**Wijzig/Bewerk > Stramienstijlen**).

Gebruik het dialoogvenster **Stramienstijlen** om stramienstijlen te maken, te bewerken en te wissen.

Wanneer u in het dialoogvenster **Stramienstijlen** klikt op **Nieuw**, **Wijzig** of **Dupliceer** verschijnt het dialoogvenster **Bewerk stramienstijl**.



Het dialoogvenster **Bewerk stramienstijl**

- Wilt u een naam specificeren voor de stramienstijl, dan voert u een waarde in het **Naam**-veld in.
- Wilt u de plaatsing en de onderlinge tussenruimte van het stramien specificeren, gebruik dan de selectieregelaars in het tabblad **Tekstinstellingen**. Zie "*Ontwerpstramienen: het tabblad Tekstinstellingen*" voor meer informatie.
- Wilt u specificeren welke stramienlijnen moeten worden weergegeven, gebruik dan de selectieregelaars in het tabblad **Weergaveinstellingen**. Zie "*Ontwerpstramienen: het tabblad Weergaveinstellingen*" voor meer informatie.
- Als u gebruik wilt maken van de specificaties van een bestaand basispaginastramien, bestaande stramienstijl of bestaand typogram, klikt u op **Laad instellingen**. Zie "*Stramieninstellingen laden*" voor meer informatie.

Wanneer u een stramienstijl maakt en er geen projecten openstaan, wordt die stramienstijl onderdeel van de standaardlijst met stramienstijlen en wordt opgenomen in alle projecten die u vervolgens maakt.

Een stramienstijl toekennen aan een tekstkader

Als u een stramienstijl wilt toekennen aan het geselecteerde tekstkader, moet u het volgende doen:

1. Wilt u tekstkaderstramienen weergeven, zorg er dan voor dat **Beeld** > **Tekstkaderstramienen** is aangekruist.
2. Wilt u het **Stramienstijlen**-palet weergeven, zorg er dan voor dat **Venster** > **Stramienstijlen** is aangekruist.

Gebruik het **Stramienstijlen**-palet als u stramienstijlen wilt toekennen aan tekstkaders.

3 Klik op de naam van een stramienstijl in het **Stramienstijlen**-palet.

Een plusteken naast de naam van een stramienstijl in het **Stramienstijlen**-palet geeft aan dat het tekstkaderstramien is aangepast sinds de stramienstijl was toegekend aan het tekstkader. Als u de stramienstijl opnieuw wilt toekennen en de vormgeving van het lokale tekstkaderstramien wilt overschrijven, klikt u op **Geen opmaak**, waarna u klikt op de naam van de stramienstijl (of druk gewoon op Option/Alt en klik dan op de naam van de aangepaste stramienstijl).

Het gebruik van ontwerpstramienen

Nadat u ontwerpstramienen hebt toegekend aan tekstkaders of basispaginastramienen hebt geconfigureerd, kunt u de stramienen gebruiken om tekst en items op uit te lijnen. U kunt visueel items uitlijnen met ontwerpstramienen, en u kunt **Beeld** > **Paginastramien magnetisch** kiezen om items die u verplaatst geforceerd op basispaginastramienen uit te lijnen.

Het gebruik van een basispaginastramien

Als u een basispaginastramien voor een opmaakpagina wilt specificeren, kent u de basispagina toe aan de projectpagina.

Tekst vastzetten op een stramien

Met behulp van een typogram of door lokale vormgeving van de alinea, kunt u tekst vastzetten (vergrendelen) op het basispaginastramien of tekstkaderstramien. Tekst vastzetten op een stramien gebeurt als volgt:

1 Als u in een typogram wilt aangeven dat tekst moet worden vastgezet, kiest u **Wijzig/Bewerk** > **Typogrammen**, selecteert u een alineatypogram en klikt u op **Wijzig**, waarna u klikt op het tabblad **Alineaspecificaties**. Als u wilt aangeven dat een alinea moet worden vastgezet, selecteert u de desbetreffende alinea, waarna u **Opmaak** > **Alineaspecificaties** kiest.

Het tabblad **Alineaspecificaties** in het dialoogvenster **Alineaspecificaties**.

2 In het tabblad **Alineaspecificaties** kruist u dan **Vast op stramien** aan.

3 Wilt u aangeven op welk stramien de tekst moet worden vastgezet, kiest u **Paginastramien** of **Tekstkaderstramien** in het eerste keuzemenu onder **Vast op stramien**.

4 Wilt u opgeven op welke stramienlijn de tekst moet worden vastgezet, dan kiest u **Bovenste lijn**, **Middelste lijn**, **Basislijn** of **Onderste lijn** in het tweede keuzemenu onder **Vast op stramien**.

Items magnetisch maken in ontwerpstramienen

U kunt items aanklikken aan stramienlijnen in het basispaginastramien en wanneer u de afmetingen van een tekstkader wijzigt, kunt u items aanklikken aan het tekstkaderstramien.

Als u een basispaginastramienlijn "magnetisch" wilt maken, opent u het basispaginastramien (**Beeld** > **Paginasrramien**), waarna u **Beeld** > **Paginastramien magnetisch** kiest.

Via het veld **Magn. sterkte** in het paneel **Hulplijnen & stramienen** in het dialoogvenster **Voorkeuren** kunt u de standaardafstand van 6 pixels waarmee items aanklikken aan paginastramienen wanneer **Paginastramien magnetisch** is gekozen (**Beeld**-menu) wijzigen.

Als u een tekstkader wilt aanklikken aan een tekstkaderstramien wanneer u de afmetingen van een tekstkader wijzigt, moet u het tekstkaderstramien op het scherm weergeven en de afmetingen van het kader wijzigen.

Stramienen uitlijnen

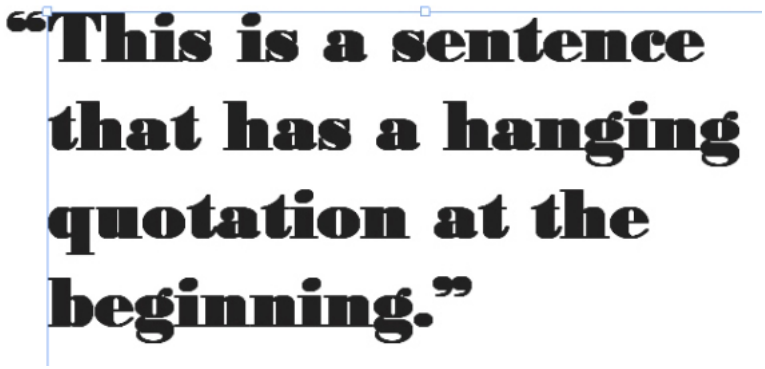
Als u een tekstkaderstramienlijn wilt uitlijnen op een basispaginastramienlijn of op een hulplijn, moet u het volgende doen:

1. Zorg ervoor dat **Beeld** > **Hulplijnen**, **Beeld** > **Paginahulplijnen** en **Beeld** > **Tekstkaderstramienen** zijn aangekruist.
2. Selecteer het **verplaats**gereedschap.
3. Klik op een stramienlijn in het tekstkader en sleep vervolgens het kader. Let op: zelfs als u de stramienlijn verplaatst, blijft de oorspronkelijke positie van het kader zichtbaar. U kunt de geselecteerde stramienlijn uitlijnen op een andere stramienlijn in het kader, op een basispaginastramienlijn of op een hulplijn. (Zie de opmerkingen over Direct slepen hieronder.)

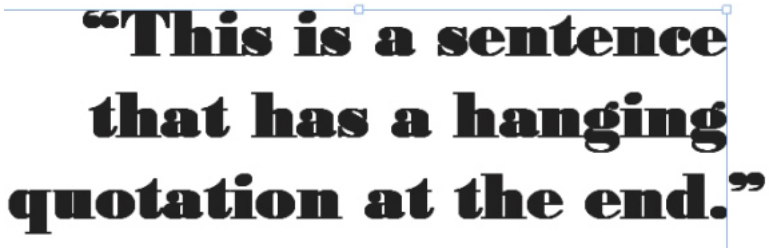
Direct slepen is een functie waardoor de inhoud van een item tijdens het verplaatsen van het item zichtbaar blijft. Geselecteerde stramienlijnen worden echter niet weergegeven als deze functie is ingeschakeld.

Werken met initialen

Initialensets hebben betrekking op zowel *interpunctie als initialenn* als *margeuitlijning*. Met margeuitlijning komen initialen gedeeltelijk buiten de marge te staan om visueel uniforme tekstuitlijning langs de hele marge te produceren. Met interpunctie als initialen "hangen" interpunctietekens volledig buiten de marge, zodat de tekst strak tegen een uniforme marge aan het begin van een tekstregel (voorwaarts) of tegen een uniforme marge aan het eind van een tekstregel (achterwaarts) komt te staan. Het aanhalingsteken in het eerste tekstvoorbeeld hieronder hangt bijvoorbeeld buiten de voorwaartse marge, waardoor het eerste letterteken in de eerste tekstregel gelijkmatig wordt uitgelijnd op de tekstrijen daaronder. Het aanhalingsteken in het tweede tekstvoorbeeld hieronder hangt buiten de achterwaartse marge.



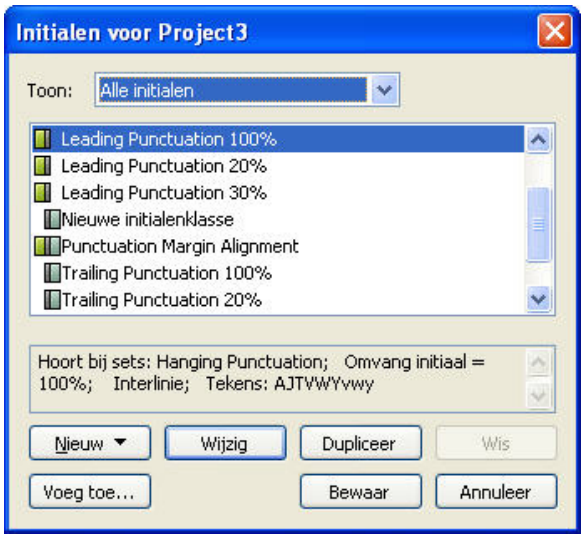
Het openingsaanhalingsteken in dit tekstvoorbeeld is een voorwaarts hangend letterteken.



Het sluitingsaanhalingsteken in dit tekstvoorbeeld is een achterwaarts hangend letterteken.

U kunt aangepaste *initiaalklassen* en *initiaalsets* maken, of u kunt gebruikmaken van de standaardklassen en -sets die met de software worden meegeleverd. Een initiaalklasse is een groep lettertekens dat altijd met hetzelfde percentage buiten de marge hoort te staan of in de marge moet inspringen. Een initialenset is een groep initialenklassen. U kunt een initialenset gebruiken om een of meer initialenklassen aan alinea's toe te kennen.

Wilt u initialensets en -klassen bekijken, maken, bewerken, dupliceren en wissen, gebruik dan het dialoogvenster **Initialen voor <project> (Wijzig/Bewerk > Initialen)**.



Het dialoogvenster **Initialen voor <project>**

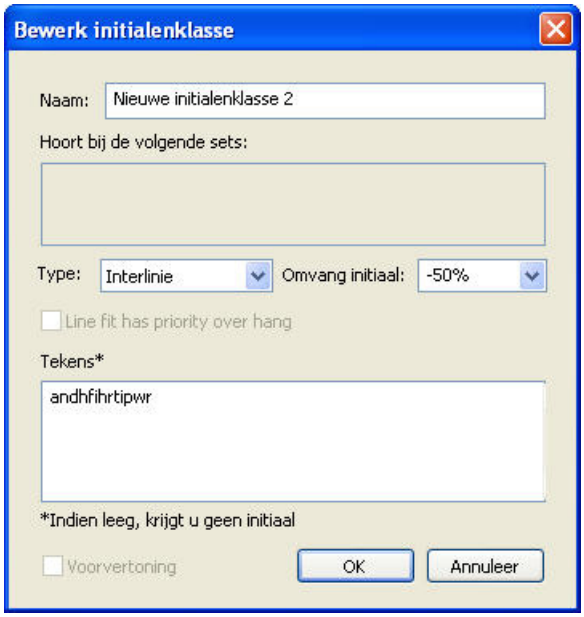
Initialensets worden voorafgegaan door dit symbool . Initialensets worden voorafgegaan door dit symbool .

Als u een initialenset selecteert in het middelste paneel van het dialoogvenster, ziet u in het paneel dat daaronder ligt de initialenklassen die bij die set horen. Als u een klasse selecteert in het middelste paneel van het dialoogvenster, ziet u in het paneel dat daaronder ligt de sets waartoe de geselecteerde initialenklasse behoort, plus de specificaties van de geselecteerde klasse.

Als u initialensets of -klassen wilt vergelijken, selecteert u twee klassen of sets in het dialoogvenster **Initialen voor <project>**, waarna u op Option/Alt drukt. De knop **Voeg toe** verandert in **Vergelijk**.

Initialenklassen maken

Gebruik het dialoogvenster **Bewerk initialenklasse (Wijzig/Bewerk > Initialen > Nieuw > Klasse)** om de lettertekens te specificeren die moeten worden opgenomen in een initialenklasse, het percentage waarmee de klasse onder de tekst hangt en of de klasse voorwaarts of achterwaarts is.



Het dialoogvenster **Bewerk initialenklasse**

Voer lettertekens in het **Lettertekens**-paneel in. Kies een percentage in het keuzemenu **Hangen**. Het *hangpercentage* specificeert welk percentage van de glyphbreedte altijd buiten de marge moet hangen of met welk percentage de glyphbreedte altijd moet inspringen. Als u bijvoorbeeld **–50%** kiest, zullen de lettertekens in de lettertekenklasse binnen de marge inspringen met de helft van hun glyphbreedte. Kiest u **100%** zullen de lettertekens in de lettertekenklasse buiten de marge hangen met hun volledige glyphbreedte.

Kies vervolgens of de lettertekenklasse **Voorwaarts** of **Achterwaarts** is. Lettertekens in een klasse met als specificatie **Voorwaarts** hangen buiten de beginmarge. Lettertekens in een klasse met als specificatie **Achterwaarts** hangen buiten de eindmarge.

Nadat u een initialenklasse in een initialenset hebt bewaard, kunt u het vakje **Voorvertoning** aankruisen om de wijzigingen te bekijken terwijl u bezig bent de initialenklasse te bewerken.

Initialensets maken

Gebruik het dialoogvenster **Bewerk initialenset (Wijzig/Bewerk > Initialen > Nieuw > Set)** om de initialenklassen te specificeren die in een initialenset moeten worden opgenomen.

Het dialoogvenster **Bewerk initialenset**

In het middelste paneel in het dialoogvenster worden alle beschikbare initialenklassen weergegeven, die kunnen worden toegevoegd aan een initialenset. Kruis de vakjes aan naast de klassen die u wilt toevoegen, geef de initialenset een naam en klik vervolgens op **OK**.

Wilt u een initialenklasse bewerken voordat u de nieuwe initialenset bewaart, dan moet u de klasse selecteren, waarna u klikt op **Bewerk klasse**.

U kunt voor één letterteken in een initialenset geen andere waarden opgeven voor voorwaarts en achterwaarts.

Initialensets toekennen

Als u een initialenset wilt toekennen aan tekst, kiest u een optie in het keuzemenu **Initialenset** in het dialoogvenster **Alineaspecificaties** (**Wijzig/Bewerk > Alineaspecificaties**).

Wilt u een initialenset toekennen aan een alineatypogram, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Initialenset** in het tabblad **Alineaspecificaties** in het dialoogvenster **Wijzig alineatypogram (Wijzig/Bewerk > Typogrammen > Nieuw > Alinea** of **Wijzig/Bewerk > Typogrammen > Wijzig)**.

Illustraties

U kunt illustraties vanuit beeldbewerkings- of andere grafische programma's importeren en plakken in QuarkXPress. Staat een illustratie eenmaal in een kader, dan kunt u daarop een aantal handelingen loslaten, zoals het wijzigen van zijn positie, de afmetingen of een illustratie schuinzetten of verticaal/horizontaal omdraaien.

Wat u moet weten van illustraties

Illustratiebestanden kennen twee fundamentele hoofdgroepen: raster- en objectgeoriënteerd.

Bitmapillustraties

Bitmapillustraties (ook wel rasterafbeeldingen genoemd) zijn opgebouwd uit individuele pixels (hele kleine blokjes). De pixels worden uitgelijnd op een stramien, waardoor uw ogen de pixels zien als één afbeelding.

Kleurmodus beschrijft de manier waarop kleuren in een bestand worden weergegeven; *bitdiepte* is het aantal bits dat wordt gebruikt om iedere pixel goed weer te geven. De eenvoudigste kleurmodus is 1-bit (ook wel bekend als “lijnwerk” of “zwart/wit”). Complexere afbeeldingen zoals foto's hebben diepte, omdat ze multi-bit pixels bevatten die een heleboel grijs- of kleurniveaus kunnen beschrijven.

Grootte beschrijft de fysieke afmetingen van een illustratie (bijvoorbeeld 7 x 12 cm). De grootte of afmetingen van een illustratiebestand worden bepaald door het programma waarin dit bestand is gemaakt, waarbij de afmetingen worden opgeslagen in het illustratiebestand.

Resolutie is het aantal pixels (dots) per inch in een illustratie. Resolutie is afhankelijk van de afmetingen. Met andere woorden: als u de afmetingen van een illustratie wijzigt, beïnvloedt dat ook de resolutie. Ga bijvoorbeeld eens uit van een illustratie van 72 dpi met een grootte van 3 x 3 cm. Als u de illustratie na importeren tot 200% schaalt, valt de effectieve resolutie terug tot 36 dpi, omdat de pixels twee keer zo groot zijn geworden. Wilt u de effectieve resolutie van een geimporteerde illustratie vaststellen, gebuik dan het veld **Effectieve resolutie** in het tabblad **Klassiek** in het **Parameter**-palet.

Objectgeoriënteerde illustraties

Objectgeoriënteerde illustraties bevatten informatie die beschrijft hoe de positie en de specificaties van geometrische objecten moeten worden getekend. U kunt vervolgens deze afbeeldingen verkleinen, vergroten, uitrekken en roteren zonder dat u zich zorgen hoeft te maken hoe ze eruitzien — objectgeoriënteerde illustraties zien er vloeiend uit, ongeacht de schaalfactor, omdat ze niet uit pixels zijn opgebouwd.

Objectgeoriënteerde illustraties noemen we ook wel vectorbestanden, omdat ze gebruik maken van vectorinformatie (afstand en richting) om een vorm te beschrijven.

Ondersteunde illustratiebestandstypen

Bestandstype verwijst naar de manier waarop illustratie-informatie is gestructureerd. Hieronder volgt een overzicht van de bestandsstructuren die worden ondersteund door QuarkXPress:

- *Adobe Illustrator (AI):* De oorspronkelijke bestandsstructuur voor Adobe Illustrator. Geïmporteerde Adobe Illustrator 9-bestanden zijn functioneel gelijk aan geïmporteerde PDF-bestanden. Als u een Adobe Illustrator 8-bestand importeert, worden de EPS-gegevens in het bestand opgenomen. U kunt geen Adobe Illustrator-bestanden importeren die zijn bewaard in versie 7 of vroegere versie.
- *BMP (Bitmap):* Een rasterafbeeldingsbestand dat het meest wordt gebruikt op het Microsoft Windows-platform.
- *DCS 2.0 (Desktop Color Separations):* Een EPS bewaard als één bestand met eventueel proceskleurplaten (cyaan, magenta, geel en zwart) en steunkleurplaten en een moederbestand. Een DCS 2.0-bestand wordt al van tevoren kleurgescheiden gemaakt, zodat het sneller wordt afgedrukt dan een standaard EPS. Het moederbestand wordt gebruikt voor composiet afdrukken. Een DCS 2.0-bestand kan bitmap- en objectgeoriënteerde informatie bevatten. De DCS 2.0-structuur ondersteunt, bitmap-, steunkleur- en CMGZ-kleurmodellen. DCS 1.0 — ook bekend als “vijfbestandsstructuur” — bevat vijf aparte bestanden: cyaan-, magenta-, geel- en zwarte-plaatbestanden plus een moederbestand.
- *Encapsulated PostScript (EPS):* Een veelgebruikte bestandsstructuur die zowel raster- als vectorinformatie ondersteunt. Bepaalde EPS-bestanden hebben geen voorvertoning. Nadat u een EPS-bestand hebt geïmporteerd dat geen voorvertoning heeft, worden in het illustratiekader de tekst "PostScript afbeelding" en de bestandsnaam weergegeven. Als u de illustratie echter naar een PostScript-printer stuurt, wordt de afbeelding gewoon afgedrukt. Als u de voorvertoning zichtbaar wilt maken, kiest u **Genereer** in het keuzemenu **Voorvertoning** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**Wijzig/Bewerk**-menu), waarna u de afbeelding opnieuw importeert.
- *GIF (Graphics Interchange Format) :* Een bitmapbestandsindeling die 8-bit geïndexeerde kleur, transparantie en animaties ondersteunt.
- *JPEG (Joint Photographic Experts Group):* Een "lossy" compressie-indeling. Lossy compressie is een methode die kan leiden tot gegevensverlies en mogelijk een vermindering van de kwaliteit. Lossy compressie resulteert vaak in kleinere bestanden dan "lossless" compressiemethoden.

- *PDF (Portable Document Format):* Een eigen structuur ontwikkeld door Adobe Systems, Inc. om bestandsoverdracht te vergemakkelijken. U kunt de PDF-bestandsversies tot en met 1.7 in QuarkXPress importeren.
- *PICT:* Een Mac OS-structuur die is gebaseerd op de oorspronkelijke QuickDraw-tekenroutines. PICT's bevatten bitmap- en objectgeoriënteerde informatie.
- *PNG (Portable Network Graphics):* Een bitmapbestandsstructuur die zowel geïndexeerde kleur als CT-kleur (CT = continuous tone) ondersteunt, met lossless of lossy compressie.
- *PSD (Photoshop Document):* Een eigen structuur ontwikkeld door Adobe Systems, Inc. De .psd-extensie is de standaardextensie voor Adobe Photoshop-bestanden.
- *SWF:*Een eigen vectorbestandsstructuur ontwikkeld door Adobe Systems, Inc. en dat voor animaties wordt gebruikt.
- *TIFF (Tagged Image File Format):* Een bestandsstructuur die lossless compressie toestaat, mits de bronapplicatie deze ondersteunt. TIFF's kunnen zowel bitmap- als objectgeoriënteerde informatie bevatten en ondersteunen bitmap-, grijswaarden-, RGB- en CMGZ- en geïndexeerde-kleurmodellen. Deze structuur ondersteunt ook geïntegreerde paden, alfakanalen en OPI-commentaar.
- *WMF (Windows Metafile):* Een bestandsstructuur onder Windows, die zowel bitmap- als objectgeoriënteerde informatie kan bevatten. Wanneer een Windows Metafile-illustratie wordt geïmporteerd in QuarkXPress onder Mac OS, wordt deze geconverteerd naar een PICT.

Werken met afbeeldingen

QuarkXPress biedt een groot assortiment gereedschappen om met afbeeldingen te kunnen werken.

Een illustratie importeren

Als u een illustratie wilt importen, moet u een van de volgende handelingen verrichten:

- Kies **Archief/Bestand > Importeren**.
- Kies het **Illustratie-inhoud**-gereedschap, vervolgens een illustratiekader en daarna **Archief/Bestand > Importeer**.
- Kies het **Illustratie-inhoud**-gereedschap en vervolgens een illustratiekader en plak daarna een illustratie van het klembord.
- Sleep een illustratiebestand van het bestandssysteem in het illustratiekader.
- Sleep een illustratie uit een ander programma in het illustratiekader.
- Druk op Command/Ctrl en sleep een illustratiebestand van het bestandssysteem naar een tekstkader, een kader zonder content, een leeg illustratiekader of een kader dat al een illustratie bevat.
- Druk op Command/Ctrl en sleep een illustratie vanuit een andere applicatie naar een tekstkader, een kader zonder content, een leeg illustratiekader of een kader dat al een illustratie bevat.

Als u content sleept naar een kader dat al tekst of een afbeelding bevat, maakt QuarkXPress een nieuw kader voor de versleepte content. Wilt u in plaats daarvan de bestaande content vervangen, druk dan op Command/Ctrl terwijl u de nieuwe content naar het kader sleept. Als u wilt dat er altijd een nieuw kader wordt gemaakt voor versleepte content, drukt u tijdens het slepen op Option/Alt.

Wanneer u een illustratie importeert, wordt de afbeelding op volledige grootte geïmporteerd, met de oorsprong (linkerbovenhoek) in de linkerbovenhoek van het begrenzende kader van het illustratiekader. Met het **illustratie-inhoud**gereedschap geselecteerd, verschijnt de volledige illustratie buiten de kaderbegrenzing.

Misschien moet u een illustratie na het importeren schalen of opnieuw plaatsen om deze helemaal passend in het kader te krijgen.

Illustraties verplaatsen

U kunt illustraties in hun kaders verplaatsen met het **illustratie-inhoud**gereedschap, via het dialoogvenster **Wijzig** (**Item > Wijzig**), of via het **Parameter**-palet. Met het **illustratie-inhoud**gereedschap geselecteerd, kunt op een willekeurig gedeelte van een afbeelding klikken, ongeacht haar positie in het kader. U kunt een illustratie ook met behulp van de pijltoetsen verschuiven in het illustratiekader.

Als het **verplaats**gereedschap is geselecteerd wanneer u gebruikmaakt van de pijlen in het **Parameter**-palet of van die op het toetsenbord, wordt het *kader* verplaatst in plaats van de illustratie in het kader. Zie "*Items verplaatsen*" voor meer informatie over het verplaatsen van illustraties.

De afmetingen van illustraties wijzigen

U kunt illustraties zodanig schalen dat ze groter of kleiner worden met behulp van het **illustratie-inhoud**gereedschap, het **Item**-menu (**Item > Wijzig**), het **Opmaak**-menu, of het **Parameter**-palet.Nadat u een illustratie in een kader hebt geïmporteerd, kunt u in het contextmenu (of **Opmaak**-menu) de opties **Kader passend voor illustratie** en **Illustratie schalen op kadergrootte** kiezen. Houd de Shift-toets ingedrukt tijdens het schalen van een illustratie met behulp van het **illustratie-inhoud**gereedschap om de illustratie proportioneel te schalen. Houd Shift+Option/Shift+Alt ingedrukt tijdens het slepen van een hoekhandvat om de afbeelding vanuit het middelpunt proportioneel te schalen.

Van illustraties een uitsnede maken

Als u slechts een deel van de illustratie wilt zien, kunt u daarvan handmatig een uitsnede maken door de afmetingen van het kader aan te passen.

Illustraties roteren en schuinzetten

Door een illustratie te roteren, komt deze onder een andere hoek te staan, terwijl door schuinzetten de illustratie er scheef uitziet.

Als u een illustratie wilt roteren, selecteert u het **illustratie-inhoud**gereedschap en beweegt u de muiscursor over een van de hoekhandvatten van de illustratie. Een rotatiecursor verschijnt overeenkomstig de geselecteerde hoek. Sleep de cursor om

de illustratie te roteren. U kunt voor een illustratie ook roteerwaarden invoeren in het veld **In hoek (°)** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item** > **Wijzig** > **Illustratie**) of het **Parameter**-palet (tabblad **Klassiek**).

Als u een illustratie wilt schuinzetten, voert u in het veld **Hellend** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item** > **Wijzig**) of het **Parameter**-palet (tabblad **Klassiek**).

Illustraties een kleur en een tint geven

U kunt kleur- en tintwaarden toekennen aan de schaduw- en middentonen van zwart-wit en grijstoonillustraties met behulp van het **Kleuren**-palet (**Venster** > **Kleuren**), via het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu), of via het **Opmaak**-menu. U kunt ook een kleur toekennen aan de illustratie-achtergrond en aan de kaderachtergrond.

- Wilt u kleur toekennen aan een zwart-wit of grijstoonillustratie, dan selecteert u het **Illustratiekleur**-symbool/pictogram in het **Kleuren**-palet, waarna u klikt op een kleurnaam.
- Wilt u kleur toekennen aan de achtergrond van een zwart-wit of grijstoonillustratie, dan selecteert u het **Illustratie-achtergrondkleur**-symbool/pictogram in het **Kleuren**-palet, waarna u klikt op een kleurnaam.

Illustraties spiegelen

U kunt de inhoud van een illustratiekader van links naar rechts en van boven naar beneden spiegelen via het menu **Opmaak** (**Opmaak** > **Horizontaal omdraaien** of **Opmaak** > **Verticaal omdraaien**) of via het tabblad **Klassiek** van het **Parameter**-palet (klik op het symbool/pictogram voor horizontaal omdraaien of op het symbool/pictogram voor verticaal omdraaien).

Afbeeldingen inventariseren, hun status verifiëren en bijwerken

QuarkXPress geeft automatisch een lage-resolutievoorvertoning van 72 dpi weer van elk geïmporteerd illustratiebestand, maar handhaaft wel het pad naar de illustratiebestanden om het hoge-resolutiebestand op te halen dat uiteindelijk moet worden (af)gedrukt.

Via de functie **Gebruikte** (**Functies**-menu) kunt u al uw geïmporteerde illustraties bijhouden. Wilt u deze functie gebruiken, dan kiest u **Functies** > **Gebruikte**, waarna u klikt op **Illustraties** om het paneel **Illustraties** te openen.

De knop **Toon** geeft de geselecteerde illustratie in de opmaak weer.

Met de knop **Bijwerken** kunt u ontbrekende en aangepaste illustraties bijwerken. Om gewijzigde illustraties zonder een bevestigingsbericht bij te werken, Option+klikt u/Alt+klikt u op de knop **Bijwerken**.

Om de uitvoer van een illustratie te onderdrukken, schakelt u de kolom **Print** van die illustratie uit.

Achtergrondkleuren specificeren voor afbeeldingen

Om uw ontwerpmogelijkheden met afbeeldingen te vergroten, kunt u nu de kaderkleur, illustratiekleur en illustratieachtergrondkleur aanpassen. Zie "*Illustraties een kleur en een tint geven*" voor meer informatie.

- Voor grijze pixels worden de illustratiekleur en de achtergrondkleur van de illustratie gemengd.
- Als u voor de illustratiekleur en de achtergrondkleur van de illustratie verschillende dekkingswaarden specificeert, reageren de kleuren op elkaar en op de kaderkleur.

Alleen grijsschaal- en 1-bit afbeeldingen: Wanneer u een project opent uit een vorige versie van QuarkXPress, krijgt de kaderkleur de kleur van de illustratieachtergrond, zodat het uiterlijk van de illustratie ongewijzigd blijft.

Illustratiespecificaties behouden

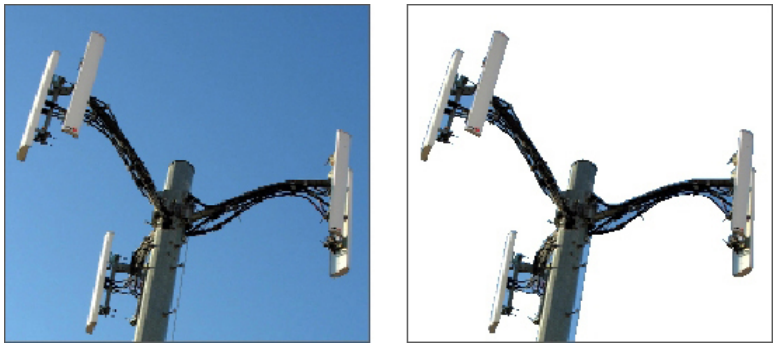
Wanneer u een illustratie importeert in een illustratiekader — of dat illustratiekader nu wel of niet een illustratie bevat — hebt u de mogelijkheid alle illustratiespecificaties te behouden. Als in een leeg illustratiekader in een sjabloon bijvoorbeeld wordt gespecificeerd dat de afbeelding 50% moet worden geschaald en 90° moet worden geroteerd, kunt u een nieuwe illustratie importeren waarop deze specificaties automatisch worden toegepast.

Om een afbeelding te importeren en de specificaties te behouden die zijn gespecificeerd voor het kader en/of de bestaande afbeelding, kruist u in het dialoogvenster **Illustratie importeren** (**Archief/Bestand**-menu) het vakje **Behoud illustratiekaderspecificaties** aan.

Werken met uitknippaden

Een uitknippad is een gesloten Bézier-vorm die aangeeft welke delen van een illustratie moeten worden weergegeven en welke delen moet worden beschouwd als zijnde transparant. Uitknippaden zijn met name handig wanneer u probeert in het oorspronkelijke illustratiebestand het onderwerp van een illustratie los te maken van zijn omringende achtergrond.

U kunt in QuarkXPress sec uitknippaden maken, of u kunt de informatie in ingesloten paden of alfakanalen gebruiken om uitknippaden te maken. Uitknippaden die door QuarkXPress zijn gemaakt, zijn gebaseerd op het hoge-resolutie illustratiebestand en worden opgeslagen bij de opmaak.

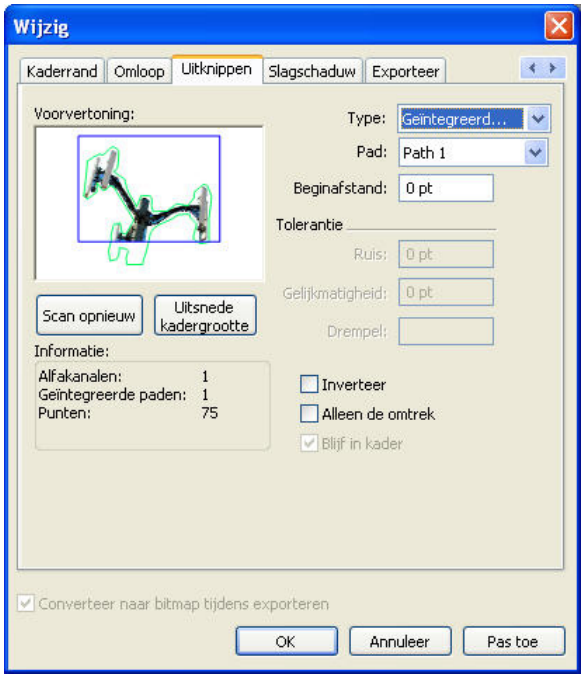


Via een uitknippad kunt u aangeven welke delen van een illustratie zichtbaar en welke delen verborgen zijn.

Uitknippaden maken

Als u een uitknippad wilt maken of toekennen, kiest u **Item** > **Uitknippen**, waarna u een optie kiest in het keuzemenu **Type**:

- Kies **Item** om een afbeelding bij te snijden tot kadergrootte. De optie **Item** maakt geen uitknippad, maar snijdt de afbeelding gewoon net zo groot af dat deze precies in het illustratiekader past.
- Kies **Geïntegreerd pad** om een illustratie uit te knippen rond een pad dat al in het illustratiebestand is opgenomen. Kies een pad in het keuzemenu **Pad** indien het illustratiebestand meer dan één geïntegreerd pad heeft.
- Kies **Alfakanaal** om een uitknippad te maken dat is gebaseerd op een alfakanaal dat al in een illustratiebestand aanwezig is. Kies een alfakanaal in het keuzemenu **Alfa** indien het illustratiebestand meer dan één geïntegreerd alfakanaal heeft. Let op: als u een uitknippad om een alfakanaal zet, krijgt u eerder een harde rand dan een vloeiend effect. Als u een semi-transparante overgang wilt, gebruik dan een alfamasker. (Zie "*Werken met alfamaskers*.")
- Kies **Niet-witte delen** om een uitknippad te maken dat is gebaseerd op het onderwerp van de illustratie. Afhankelijk van de afbeeldingen en de waarde in het **Drempel**-veld spaart het uitknippad een niet-witte omtrek in een grote witte of bijna witte afbeelding (of omgekeerd) uit. **Niet-witte delen** werkt het best wanneer de ongewenste delen van de afbeelding veel lichter zijn dan het onderwerp zelf (of omgekeerd).
- Kies **Illustratiegrenzen** om een illustratie uit te knippen rond het rechthoekige "canvas" van het geïmporteerde illustratiebestand. Hieronder verstaan we de witte delen van de achtergrond die bij uw oorspronkelijke illustratiebestand zijn bewaard. Voer waarden in de velden **Boven**, **Links**, **Onder** en **Rechts** in om de afstand aan te geven van het uitknippad ten opzichte van de illustratiebegrenzingen. Positieve waarden vergroten het pad, negatieve waarden verkleinen het.



Het tabblad **Uitknippen** in het dialoogvenster **Wijzig**

Het groene pad in het vak **Voorvertoning** correspondeert met het uitknippad, terwijl de blauwe omtrek het illustratiekader weergeeft.

Ingesloten uitknippaden gebruiken

U kunt met behulp van beeldbewerkingsapplicaties paden en alfakanalen in een afbeelding insluiten. Als een illustratie met deze informatie wordt geïmporteerd in QuarkXPress, kunt u de pad- en kanaalinformatie manipuleren via het tabblad **Uitknippen** in het dialoogvenster **Wijzig** of in het **Parameter**-palet.

TIFF's en PSD's kunnen ingesloten paden en alfakanalen hebben. EPS-, BMP-, JPEG-, PCX- en PICT-bestanden kunnen alleen ingesloten paden bevatten.

Uitknippaden manipuleren

Nadat u een uitknippad hebt toegepast, kiest u **Item** > **Pas aan** > **Uitknippad** om het uitknippad te kunnen bewerken. Kies vervolgens een van de volgende gereedschappen: Het **Punt selecteren**-gereedschap, het **Punt toevoegen**-gereedschap, het **Punt verwijderen**-gereedschap en het **Punt converteren**-gereedschap. Zie "*Gereedschappen*" voor meer informatie.

U kunt uitknippaden eveneens manipuleren met de regelaars/knoppen in het **Parameter**-palet. Wilt u een punt wijzigen van het ene in het andere type, dan gebruikt u een van de volgende drie knoppen:

- **Symmetrische punt**: Een symmetrische punt verbindt twee gebogen lijnen met elkaar om een doorlopende curve te vormen. Het resultaat is identiek aan dat van een vloeiende punt, waarbij de curvehandvatten ook altijd op een rechte lijn staan die door het punt loopt, maar die altijd op gelijke afstand van dat punt afstaan.
- **Vloeiende punt**: Een vloeiende punt verbindt twee gebogen lijnen met elkaar om een doorlopende curve te vormen. De curvehandvatten staan altijd op een rechte lijn die door het punt loopt, maar kunnen onafhankelijk van elkaar verder van of dichterbij dat punt worden gezet.
- **Hoekpunt**: Een hoekpunt verbindt twee rechte lijnen, of een rechte lijn en een gebogen lijn of twee niet-doorlopende gebogen lijnen met elkaar. Bij gebogen lijnen kunnen de curvehandvatten van het hoekpunt onafhankelijk van elkaar worden gemanipuleerd, meestal om een scherpe overgang tussen de beide segmenten te creëren.

Wilt u het kenmerk van een lijnsegment wijzigen, dan kiest u een van de volgende knoppen:

- **Recht segment**: Maakt van het actieve segment een recht segment.
- **Gebogen segment**: Maakt van het actieve segment een gebogen segment.

U kunt punt- en segmenttypes ook wijzigen via het submenu **Opmaak** > **Punt/Segmenttype** submenu.

Speciale effecten creëren met uitknippaden

Aan de hand van diverse opties in het tabblad **Uitknippen** kunt u een uitknippad omkeren of specificeren of een illustratie alleen vrijstaand wordt gemaakt via zijn omtrek, of dat de illustratie in het kader blijft. U kunt speciale effecten maken, zoals het transparant maken van zichtbare delen en het zichtbaar maken van transparante delen, gaten in een pad toestaan, de illustratie bijsnijden tot aan de zijkanten van het illustratiekader of delen van het uitknippad verwijderen die buiten de kadergrenzen vallen.

Werken met alfamaskers

In tegenstelling tot uitknippaden, die een harde rand produceren die primair wordt gebruikt voor het scheiden van een voorgrondafbeelding van een achtergrondafbeelding, kunnen alfamaskers transparantie-informatie bevatten waardoor een voorgrondafbeelding heel subtiel overgaat in een nieuwe achtergrond. Als u wilt werken met alfamaskers in QuarkXPress, moet u eerst een alfamasker maken in een beeldbewerkingsapplicatie als Adobe Photoshop. U kunt het alfamasker vervolgens gebruiken in QuarkXPress.

Door het alfamasker op de vlammen is de achtergrondafbeelding zichtbaar.

Wilt u in QuarkXPress kunnen werken met alfamaskers, dan moet u ze bewaren bij de illustratie in een structuur die alfakanalen ondersteunt.

Wilt u een alfamasker toepassen op de geselecteerde illustratie, kies dan in het **Parameter**-palet een alfakanaal in het keuzemenu **Masker**.

Werken met PSD-afbeeldingen

U kunt oorspronkelijke, niet-afgevlakte afbeeldingsbestanden vanuit AdobePhotoshop rechtstreeks importeren in QuarkXPress met de PSD Import XTensions-software. Zijn de bestanden eenmaal geïmporteerd, dan kunt u eventuele lagen, kanalen en paden manipuleren die bij de Photoshop (PSD)-bestanden zijn bewaard. Deze integratie tussen Photoshop en QuarkXPress stroomlijnt uw workflow doordat u niets meer hoeft af te vlakken (verenigen), bespaart u ruimte op de harde schijf doordat u kunt werken met oorspronkelijke bestanden; en worden uw creatieve mogelijkheden uitgebreid doordat u toegang hebt tot lagen, kanalen en paden.

Wanneer de PSD Import XTensions-software actief is, kunt u **Archief/Bestand > Importeren** gebruiken om een PSD-bestand te importeren in een geselecteerd QuarkXPress-illustratiekader.

Wilt u met lagen, kanalen en paden in de afbeelding kunnen werken, dan kiest u **Venster > PSD Import**. U kunt het palet **PSD Import** gebruiken om lagen te laten overvloeien, om te werken met kleurkanalen en om paden te selecteren.

➡ Wilt u werken met PSD-bestanden in QuarkXPress, dan moet de PSD Import XTensions-software zijn geladen.

PSD-bestanden voorbereiden

Wanneer u in Photoshop bestanden voorbereidt op PSD Import, moet u een paar dingen onthouden:

- U hoeft de afbeelding niet te bewaren in een andere bestandsstructuur, wat inhoudt dat u de lagen niet hoeft te verenigen.
- Maak alfakanalen of uitknippaden voor alle omtrekken waar u tekst omheen wilt laten lopen.
- Maak kanalen voor gebieden waar u misschien een andere steunkleur of een vernislaag wilt toepassen.
- PSD Import kan laaginformatie van bepaalde afbeeldingen niet lezen — en daar horen ook afbeeldingen bij die gebruikmaken van laageffecten. In plaats daarvan wordt dan de composiete afbeelding gebruikt.

➡ Afbeeldingseffecten kunnen niet worden gebruikt in Photoshop-afbeeldingen.

➡ PSD Import ondersteunt PSD-bestanden in grijswaarden-, RGB-, CMGZ-, geïndexeerd- en multikanaalsmodi.

Werken met PSD-lagen

Door te experimenteren met lagen kunt u verschillende afbeeldingen zien binnen de context van de volledige opmaak. Daarnaast kunt u de dekking van een laag aanpassen en verschillende overvloeimodi uitproberen — zoals verspreiden, lichter en verschil — om te zien hoe deze effecten werken met de rest van een ontwerp.

U kunt het paneel **Lagen** in het palet **PSD Import** gebruiken om de lagen binnen PSD-afbeeldingen te tonen, te verbergen en samen te voegen en de dekking aan te passen. Het palet **PSD Import** geeft informatie over de manier waarop het

afbeeldingsbestand werd gemaakt, maar staat niet toe dat u in het afbeeldingsbestand fundamentele wijzigingen maakt:

- U kunt via het paneel **Lagen** geen lagen maken, een naam geven, kopiëren, dupliceren, uitlijnen, opnieuw positioneren, wissen of verenigen.
- Staan er geen lagen in het PSD-bestand, dan toont het palet **PSD Import** alleen de achtergrondlaag.

PSD-lagen in elkaar laten overvloeien

Via de keuzelijst **Overvloeimodus** in het paneel **Lagen** kunt u aangeven hoe pixels in een geselecteerde laag reageren op pixels in alle lagen onder die geselecteerde laag. De overvloeimodi zijn identiek aan die in de beeldbewerkingsapplicaties: deze omvatten **Vermenigvuldigen**, **Kleur tegenhouden**, **Uitsluiting** en **Verzadiging**.

Photoshop-lagen tonen en verbergen

U kunt zichtbare lagen weergeven en printen; verborgen lagen worden niet weergegeven op het scherm en kunnen ook niet worden afgedrukt. Met PSD Import kunt u iedere laag verbergen, inclusief de achtergrondlaag.

- Wilt u een laag tonen, dan klikt u op het symbool/pictogram van het lege vakje links van de laag.
- Wilt u alle lagen tonen, dan Option+Shift+klikt/Alt+Shift+klikt u op het symbool/pictogram van het lege vakje.
- Wilt u een laag verbergen, dan klikt u op het **oog**symbool/pictogram .
- Wilt u alle behalve een laag verbergen, dan Option+klikt/Alt+klikt u op het **oog**symbool/pictogram .

Als het wijzigen van het overvloeien en de dekking van lagen ongewenste resultaten oplevert, kunt u de lagen in het geïmporteerde PSD-bestand terugbrengen in hun oorspronkelijke staat met de optie **Vorige laag** of **Vorige lagen** in het menu van het **PSD Import**-palet.

De laagdekking aanpassen

Via een menu en een veld in het paneel **Lagen** kunt u de transparantie instellen voor pixels op een geselecteerde laag. U kunt transparantiewaarden specificeren van 0% (transparant) tot en met 100% (dekkend) in stappen van 1%.

Werken met laagmaskers

Als bij PSD-bestanden laagmaskers zijn bewaard, kunt u deze maskers in- en uitschakelen via het paneel **Lagen** in het palet **PSD Import** door met de Shift-toets ingedrukt te klikken op de miniatuur van het laagmasker.

Werken met PSD-kanalen

In Photoshop-kanalen wordt kleurinformatie van de afbeeldingen opgeslagen. Standaard hebben grijswaarden- en geïndexeerde-kleurenafbeeldingen één kanaal, RGB-afbeeldingen drie kanalen en CMGZ-afbeeldingen vier kanalen. Dit noemen we gezamenlijk de *standaardkanalen*. U kunt het paneel **Kanalen** in het palet **PSD Import**

gebruiken om alle kanalen te tonen of te verbergen, om de kleur en inktdekking van een geselecteerd steunkleurkanaal of alfakanaal te wijzigen en om steunkleuren toe te kennen aan geselecteerde geïndexeerde kleuren. U kunt bijvoorbeeld aan kanalen speciale effecten toekennen als vernis, reliëf en stempels.

Kanalen tonen en verbergen

De zichtbare kanalen in geïmporteerde PSD-bestanden worden op het scherm weergegeven en kunnen worden afgedrukt; kanalen die zijn verborgen ziet u niet op het scherm en kunnen ook niet worden afgedrukt. De procedure om kanalen te tonen en te verbergen is dezelfde als die bij lagen.

Door te klikken op het composiet kanaal worden alle standaardkanalen weergegeven, zoals CMYK (of CMGZ) of RGB.

De kleur en inktdekking in een kanaal aanpassen

U kunt PSD Import gebruiken om de kleur, tint en inktdekking van een steunkleur, masker of alfakanaal te wijzigen die u hebt gemaakt in Photoshop. U kunt steunkleuren toekennen aan kanalen die composiete afbeeldingen overdrukken, terwijl u de inktdekking kunt specificeren voor het weergaven van kanalen op het scherm en het printen van kleurcomposieten. (De waarde voor de inktdekking is niet relevant wanneer u kleurscheidingen (af)drukt).)

Kanalen die zijn gespecificeerd als maskerkanalen in Photoshop worden anders geïmporteerd dan kanalen die zijn gespecificeerd als steunkleurkanalen. In Photoshop krijgen maskerkanalen een transparant dekkingspercentage, terwijl steunkleurkanalen een instelling voor inktdekking krijgen. Aangezien PSD Import inktdekking ondersteunt, worden maskerkanalen geïmporteerd met een inktdekking van 0%. Als u maskerkanalen in geïmporteerde PSD-bestanden wilt zien, moet u handmatig de maskerkanalen zichtbaar maken in het tabblad **Kanalen** in het **PSD Import**-palet. Steunkleurkanalen, daarentegen, handhaven de inktdekkinginstelling die is bewaard in het PSD-bestand en worden standaard omgezet naar QuarkXPress-kleuren.

Gebruik het dialoogvenster **Kanaalopties** om de kleur, tint of inktdekking van de pixels te wijzigen in een steunkleur- of alfakanaal. Wilt u het dialoogvenster **Kanaalopties** openen, dubbelklik dan gewoon op een kanaal in het paneel **Kanalen** in het **PSD Import**-palet (**Venster**-menu).

Werken met geïndexeerde-kleurkanalen

Wanneer u vanuit QuarkXPress via PSD Import kleurscheidingen afdrukt, worden de kleuren in geïndexeerde-kleurafbeeldingen standaard kleurgescheiden naar CMGZ. U kunt dit herroepen door een steunkleur of multi-ink kleur te maken in QuarkXPress (**Wijzig/Bewerk > Kleuren**) en die kleur toekennen aan de geselecteerde geïndexeerde kleuren in de afbeelding. Met PSD Import kunt u ook steunkleuren maken van de kleuren in de geïndexeerde-kleurafbeelding. Geïndexeerde kleuren die niet worden aangepast, worden kleurgescheiden als CMGZ uitgedraaid.

Werken met PSD-paden

U kunt voor uitknip- en tekstomloopdoeleinden PSD Import ook gebruiken om een keuze te maken uit ingesloten paden. Het paneel **Paden** in het palet **PSD Import** biedt eenvoudig toegang tot de uitknippad- en tekstomloopfuncties in QuarkXPress.

Met het paneel **Paden** kunt u verschillende uitknippaden selecteren om te gebruiken als omtrekken bij tekstomloop. Wilt u een tekstomloopomtrek selecteren, klikt u op het lege vakje in de eerste kolom. Het **tekstomloop**symbool/pictogram verschijnt en de tekst wordt om de contouren van het uitknippad heen geplaatst.

Voor tekstomloop in QuarkXPress moet het illustratiekader vóór de tekst staan. Als de tekst niet omloopt, selecteer dan het illustratiekader en kies **Item > Verplaats naar voren** of **Item > Plaats bovenop**.

U kunt het paneel **Paden** ook gebruiken om de weergave van een afbeelding te regelen door een uitknippad te selecteren dat u in Photoshop hebt gemaakt. Wilt u een uitknippad selecteren, dan klikt u op het lege vakje in de tweede kolom. Het **uitknippad**symbool/pictogram verschijnt en het gebied van de afbeelding binnen het geselecteerde uitknippad wordt weergegeven.

U kunt alle wijzigingen die u in paden maakt in PSD Import terugdraaien. De paden krijgen hun oospronkelijke status terug zoals ze zijn gemaakt in het geïmporteerde PSD-bestand. Kies hiertoe **Vorig pad** of **Vorige paden** in het palet **PSD Import** of in het contextmenu.

Printen met PSD Import

Wanneer u een opmaak print met behulp van PSD Import, kunt u de lagen, kanalen en paden in iedere PSD-afbeelding specificeren die moeten worden afgedrukt. Aangezien het **oog**symbool/pictogram in het palet **PSD Import** zowel de weergave als het afdrukken regelt, worden de zichtbare lagen afgedrukt.

Als u een opmaak print zonder dat de PSD Import XTensions-software actief is, worden de PSD-bestanden afgedrukt als een composiete voorvertoning in lage resolutie. De laag-, kanaal- en padinformatie is niet beschikbaar, terwijl de afbeeldingen ook niet kleurgescheiden worden uitgedraaid.

Afbeeldingseffecten gebruiken

De functie Afbeeldingseffecten voegt verscheidene veelgebruikte beeldbewerkingsfuncties toe aan QuarkXPress. Hierdoor kunt u geavanceerde beeldbewerkingen uitvoeren binnen de context van de omringende opmaak, in plaats van dat u steeds heen en weer moet schakelen tussen andere applicaties. Afbeeldingseffecten wordt gedetailleerd beschreven in "*Afbeeldingseffecten: Aanpassingen*" en "*Afbeeldingseffecten: Filters*".

Wijzigingen die zijn gemaakt met Afbeeldingseffecten zijn niet-destructief, dat wil zeggen dat ze geen invloed hebben op het bronafbeeldingsbestand. Aanpassingen en filters worden echter bewaard bij de opmaken, kunnen in volledige resolutie op het scherm worden weergegeven en worden tijdens het uitdraaien pas toegepast. Als u echter liever de wijzigingen rechtstreeks in de afbeeldingsbestanden wilt bewaren, kan Afbeeldingseffecten dat ook voor u doen. U kunt selectief afbeeldingen exporteren met alle mogelijke aanpassingen, filters en transformaties — waaronder alles variërend van het roteren en bijsnijden in QuarkXPress tot aan de effecten **Negatief** en **Gaussiaans vervagen** van de functie Afbeeldingseffecten. Tijdens het exporteren van

afbeeldingen kunt u ook de bestandsstructuur en de kleurruimte (of kleurmodel) converteren en opgeven of de bronafbeeldingsbestanden moeten worden overschreven of dat er nieuwe afbeeldingsbestanden moeten worden gemaakt (die automatisch opnieuw aan de opmaak kunnen worden gekoppeld).

U kunt meerdere effecten en meer van dezelfde effecten maar met verschillende parameters toepassen.

Om te kunnen werken met afbeeldingseffecten moet de Vista XTensions-software zijn geladen.

Wanneer u een afbeelding synchroniseert, kunt u daarin afbeeldingseffecten opnemen, en wel zodanig dat als u een effect toevoegt, wist of wijzigt, die aanpassing ook wordt doorgevoerd in alle exemplaren van de gesynchroniseerde afbeelding. Wanneer u een illustratiekader toevoegt aan het palet **Gedeelde content** (**Venster**-menu), kruis in het dialoogvenster **Gedeelde itemeigenschappen** dan het vakje **Synchroniseer content** aan. Vergeet vervolgens niet te klikken op **Content en specificaties**. Hierdoor worden dezelfde effecten toegepast op hetzelfde afbeeldingsbestand in de hele opmaak.

Werken met afbeeldingseffecten

U kunt via het palet **Afbeeldingseffecten** (**Venster**-menu) experimenteren met verschillende effecten. Selecteer gewoon een geïmporteerde illustratie in elke ondersteunde bestandsstructuur: TIFF (.tif), PNG (.png), JPEG (.jpg), Scitex CT (.sct),GIF (.gif), PICT (.pct of .pict), BMP (.bmp), of raster/Photoshop EPS (.eps).

U kunt het palet **Afbeeldingseffecten** gebruiken om effecten toe te kennen aan de geselecteerde afbeelding. U kunt ook het submenu **Opmaak** > **Afbeeldingseffecten** > **Aanpassingen** en het submenu **Opmaak** > **Afbeeldingseffecten** > **Filters** gebruiken om effecten toe te kennen.

Effecten worden op afbeeldingen toegepast in de volgorde zoals ze staan weergegeven in het palet **Afbeeldingseffecten** — van boven naar beneden. U kunt de volgorde van effecten wijzigen, door ze gewoon omhoog en omlaag in de schuiflijst te slepen.

Effecten tijdelijk verwijderen of wissen

Via het palet **Afbeeldingseffecten** kunt u tijdelijk een effect verwijderen voor experimenteerdoeleinden, of effecten helemaal uit de schuiflijst verwijderen.

- Wilt u een effect tijdelijk verwijderen (zonder het helemaal te wissen) dan moet u het uitschakelen. U kunt effecten in- en uitschakelen om te experimenteren met verschillende combinaties.
- Wilt u een effect in zijn totaliteit verwijderen, dan selecteert u het waarna u klikt op **Wis effect** 🗑 of drukt op Backspace/Delete.

Effecten weergeven in volledige resolutie

In Afbeeldingseffecten worden illustraties weergegeven aan de hand van de huidige voorvertoningsresolutie. U kunt de resolutie voor een geselecteerde afbeelding wijzigen door een optie te kiezen in het submenu **Resolutie voorvertoning** (**Item**-menu).

Afbeeldingseffecten: Filters

Met filters beschikt u over opties die een hele afbeelding of bepaalde pixelclusters evalueren en vervolgens deze pixels aanpassen op grond van dat resultaat. Als u bekend bent met een filter of effect vanuit een andere applicatie, voelt u zich ook op uw gemak met de filterregelaars/knoppen in QuarkXPress.

- Het filter **Uitstippen** zoekt naar de randen in een afbeelding en vervaagt de hele afbeelding behalve de randen. Het verwijdert ruis, terwijl de details intact blijven. Dit kan handig zijn om stofdeeltjes van een ingescande afbeelding te verwijderen.
- Het filter **Gaussiaans vaag** maakt overgangen vloeiend door pixels naast harde randen van gedefinieerde lijnen en schaduwgebieden te middelen. Kruis u het vakje **Afbeelding vaag** en/of **Masker vaag** aan, dan kunt u dit filter apart toepassen op zowel afbeeldingen als hun alfamaskers.
- Het filter **Onscherp masker** vergelijkt pixelwaarden in een bepaald gebied met de gespecificeerde drempelwaarde. Als een pixel een lagere contrastwaarde heeft dan de drempelwaarde, wordt het contrast verhoogd.
- Het filter **Zoek randen** maakt om de randen van een afbeelding een omtrek met donkere lijnen tegen een witte achtergrond.
- Het filter **Solarisatie** vloeit de negatieve en positieve gebieden van een illustratie samen, waardoor een fotografisch solarisatie-effect ontstaat. Wilt u het dialoogvenster **Solarisatie** kunnen gebruiken, dan voert u in het veld **Drempel** een waarde in of sleept u de schuifregelaar. De waarde specificeert welke pixels worden aangepast–die met waarden lager dan de drempelwaarde worden gezien als negatief, terwijl die met waarden hoger dan de drempelwaarde als positief worden beschouwd. De pixelwaarden worden vervolgens omgekeerd.
- Het filter **Onscherp** schuift de pixels door elkaar heen, zodat de afbeelding er minder scherp uitziet. Standaard word dit effect toegepast op de afbeelding en het masker dat voor die afbeelding is geselecteerd in het tabblad **Item** > **Wijzig** > **Illustratie**.
- Het filter **Reliëf** zorgt ervoor dat bepaalde gebieden in de afbeelding een verhoogd of verlaagd uiterlijk krijgen.
- Wanneer het filter **Reliëf** wordt toegepast, kunt u met behulp van het filter **Reliëfeffecten** de richting specificeren van waaruit de afbeelding moet worden verhoogd of verlaagd. Klik op de richtingpijlen in het dialoogvenster **Reliëfeffecten** om andere richtingen toe te passen. Klik bijvoorbeeld op de bovenste rechterpijl om ervoor te zorgen dat als u een object verlaagt dit enigszins naar rechts wordt geduwd, zodat het verlaagde gedeelte in die richting wordt uitgesmeerd.
- Het filter **Omtrek bepalen** toont alleen de randen van de afbeelding en onderdrukt de resterende kleuren. Het dialoogvenster **Omtrek bepalen** biedt twee wiskundige methoden voor het bepalen van de omtrek: **Sobel** en **Prewitt**. De Sobel-methode is waarschijnlijk wat preciezer, omdat er bij de berekeningen meer rekening wordt gehouden met de omringende pixels.
- Het filter **Omtreklijn** zet voor elk kleurkanaal dunne lijntjes rondom de overgangen van grote heldere gebieden. Hierdoor ontstaat een zwart-witte omtrek van de afbeelding. U hebt ook nog de keus het resultaat om te keren.
- Het filter **Ruis toevoegen** kent willekeurige pixels toe aan een afbeelding om een illusie van een opname met snelle film te creëren. Het filter past zelfs een patroon toe op

schaduwtonen en middentonen met een vloeiender, meer verzadigd patroon aan de lichtere gebieden in de afbeelding.

- Het filter **Mediaan** vermindert of elimineert een bewegingseffect in een bepaald gebied in een afbeelding. Het effect zoekt naar pixels met identieke helderheid en vervangt de middelste pixel door de mediaan helderheidswaarde van de pixels waarnaar wordt gezocht. Pixels die aanzienlijk verschillen van de naastliggende pixels blijven onaangetast.

Afbeeldingseffecten: Aanpassingen

De optie Aanpassingen analyseert de pixels in de hele illustratie en kent er andere waarden aan toe. Als u bekend bent met een aanpassingsoptie vanuit een andere applicatie, voelt u zich ook op uw gemak met de aanpassingsregelaars in QuarkXPress.

- Als een afbeelding te licht of te donker is, kunt u het **Niveaus**-effect gebruiken om hooglichten helderder te maken, schaduwen te comprimeren en middentonen individueel aan te passen.
- Wilt u een afbeelding lichter of donkerder maken, dan kunt u via het **Curves**-effect exacte aanpassingen in het toonbereik maken. In plaats van de aanpassingen te beperken tot de schaduwpartijen, hooglichten en middentonen, kunt u alle punten wijzigen op een schaal van 0% tot en met 100% (voor CMYK en grijswaarden) of 0 tot en met 255 (voor RGB). Het exacte karakter van dit gereedschap vereist meer ervaring en kennis dan het gebruik van het effect **Niveaus**.
- Voor het aanbrengen van eenvoudige wijzigingen in het toonbereik van een afbeelding kunt u gebruik maken van het effect **Helderheid /Contrast** om de toonwaarden van iedere pixel te wijzigen in plaats van de individuele kanalen.
- Gebruik het effect **Kleurbalans** om ongewenste kleurzwemen te verwijderen of oververzadigde of onderverzadigde kleuren te corrigeren. Dit effect wijzigt het globale mengsel van kleuren in een afbeelding voor algemene kleurcorrectie.
- Het effect **Tint/Verzadiging** is ontworpen voor het aanpassen van de globale kleurintensiteit en licht in een verbleekte of vlakke afbeelding, maar wordt over het algemeen gebruikt als speciaal effect. De huidige tintwaarde van de afbeelding (kleurzweem), verzadiging (intensiteit) en lichtheid (hoeveelheid wit licht) worden standaard uitgedrukt als zijnde nul.
- Om de methode te simuleren waarop een drukker van een oudere generatie specifieke kleuren corrigeerde, kunt u gebruik maken van het effect **Selectieve kleur**. Hierdoor wordt de hoeveelheid proceskleuren in elk van de primaire kleuren in een afbeelding verhoogd of verlaagd. Als een appel bijvoorbeeld te paars is, kunt u wat cyaan weghalen uit de gebieden die rood beïnvloeden.
- Voor afbeeldingen die zijn bedoeld om op het scherm te worden weergegeven (in een Web-opmaak), kunt u het witpunt aanpassen met behulp van het effect **Gammacorrectie**. Het aanpassen van het witpunt regelt de helderheid van de weergave van de afbeelding op het scherm. Om het dialoogvenster **Gammacorrectie** te kunnen gebruiken, moet u de middentonen aanpassen door een nieuwe waarde in te voeren in het veld **Gamma** of door de schuifregelaar te slepen. Een hogere waarde produceert globaal een donkerdere afbeelding.

Hoewel het wijzigen van de gammawaarde u een bepaalde controle geeft over de weergave van de afbeelding, kunnen verschillen tussen Windows en MacOS nog steeds problemen opleveren. Windows gebruikt een hogere gammawaarde (2,2) voor de weergave dan Mac OS (1,8), zodat dezelfde afbeelding er onder Windows donkerder uitziet.

- Het speciale effect **Minder verzadiging** converteert een kleurenafbeelding naar een zwart-witafbeelding, waarbij de kleurruimte en de lichtheidswaarde van iedere pixel onaangetast blijven. Het kent bijvoorbeeld aan iedere pixel in een RGB-illustratie gelijke rood-, groen- en blauwwaarden toe om de afbeeldingen het uiterlijk van een grijswaardenafbeelding te geven.
- Het effect **Inverteer** inverteert de grijswaarden van elk kanaal in een illustratie. Dit effect wordt aanbevolen voor 1-bits-, grijswaarden- en RGB-illustraties. Omdat CMYK-illustraties een zwartkanaal hebben, wordt dit effect voor CMYK-illustraties dus niet aanbevolen. De inversie (omkering) van het zwartkanaal resulteert gewoonlijk in afbeeldingen die voor het merendeel zwart of wit worden.
- Het effect **Drempel** converteert kleurenafbeeldingen naar zwart en wit, zonder gebruik te maken van grijs. Voer in het veld **Drempel** een waarde in of sleep de schuifregelaar. Alle pixels lichter dan de drempelwaarde worden geconverteerd naar wit en de donkerdere pixels naar zwart.
- Het effect **Getrapt** past de kleurtoonwaarden voor elk kanaal in een afbeelding aan om speciale effecten te produceren. Wilt u het dialoogvenster **Getrapt** kunnen gebruiken, dan voert u in het veld **Niveaus** een nieuwe waarde in of sleept u de schuifregelaar. Door bijvoorbeeld vijf kleurtoonniveaus te kiezen in een RGB-afbeelding krijgt u 15 kleuren (vijf voor ieder van de drie primaire kleuren).
- Het effect **Negatief** inverteert de helderheid en toonwaarden in CMYK-illustraties. Omdat CMYK-illustraties een zwartkanaal hebben, wordt dit effect, in tegenstelling tot het effect **Inverteer**, voor CMYK-illustraties wel aanbevolen. De inversie (omkering) van het zwartkanaal resulteert gewoonlijk in afbeeldingen die voor het merendeel zwart of wit worden. Als u de afbeelding exporteert in een andere kleurruimte (**Archief/Bestand** > **Bewaar afbeelding** wordt het effect **Negatief** niet toegepast.

Voorinstellingen voor Afbeeldingseffecten bewaren en laden

Om snel en consequent dezelfde aanpassingen en filters toe te passen op meerdere afbeeldingen, kunt u instellingen exporteren als voorinstellingen. Voorinstellingen worden bewaard als aparte bestanden met de extensie .vpf, terwijl u voorinstellingen kunt laden voor de actieve illustraties in een project.

Wilt u een voorinstelling bewaren, dan past u eerst effecten toe op een afbeelding en verifieert u alle instellingen met de afbeelding geselecteerd, waarna u klikt op **Bewaar voorinstelling** op het **Afbeeldingseffecten**-palet.

Wilt u een voorinstelling toepassen, dan selecteert u een afbeelding in een opmaak, waarna u klikt op **Laad voorinstelling** op het **Afbeeldingseffecten**-palet.

U kunt voorinstellingen niet bewerken. Als u wijzigingen moet maken in de instellingen in een voorinstellingenbestand, moet u het bestaande voorinstellingenbestand wissen en een nieuw bestand maken.

Standaard worden voorinstellingen bewaard in de map "Voorinstellingen afbeeldingseffecten" in de programmamap. Tijdens het werken aan afbeeldingen via het palet **Afbeeldingseffecten** worden afbeeldingsgegevens in de cache gezet. Wilt u de locaties voor het bewaren van voorinstellingen aan uw wensen aanpassen, ga dan naar het paneel **Afbeeldingseffecten** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk** > **Voorkeuren**).

Het gebruik van Afbeeldingseffecten onder de loep

Wilt u gemakkelijk kunnen zien waar in een opmaak de functie Afbeeldingseffecten is gebruikt, dan moet u het paneel **Vista** in het dialoogvenster **Gebruikte** (**Functies**-menu) openen. Net als bij het paneel **Illustraties** vindt u in het paneel **Vista** ook een overzicht van de bestandsnaam, locatie, paginacijfer (een dolkje of PB geeft het plakbord aan), bestandstype en aantal effecten toegepast op iedere afbeelding in de opmaak.

Zie ook "*Afbeeldingsbestanden bewaren*."

Afbeeldingsbestanden bewaren

U kunt afbeeldingsbestanden exporteren in een aantal bestandsindelingen. Alle wijzigingen die u maakt in QuarkXPress — inclusief alles wat u kunt doen in het tabblad **Illustratie** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu) en in het **Afbeeldingseffecten**-palet (**Venster**-menu) — kunnen worden bewaard in het bronafbeeldingsbestand of in een nieuw afbeeldingsbestand. Het toekennen van wijzigingen aan een bronafbeeldingsbestand wordt ook wel *genereren* genoemd, en wordt gewoonlijk gedaan om de verwerkingstijd tijdens het afdrukken te versnellen of om bestanden te optimaliseren die naar een servicebureau worden gestuurd.

Via het dialoogvenster **Opties exporteren afbeelding** kunt u aangeven welke afbeeldingseffecten worden toegekend en hoe de geselecteerde afbeeldingen worden gegenereerd.

Wilt u één geselecteerde afbeelding exporteren, dan kiest u **Archief/Bestand** > **Bewaar afbeelding** > **Geselecteerde afbeelding**. Wilt u alle afbeeldingen in de actieve opmaak exporteren, dan kiest u **Archief/Bestand** > **Bewaar afbeelding** > **Alle afbeeldingen in opmaak**. (Let op: deze optie geldt alleen voor compatibele indelingen en kleurruimtes.) Wilt u meerdere geselecteerde afbeeldingen in een opmaak exporteren, dan kiest u **Functies** > **Gebruikte**, waarna u klikt op **Vista**, de afbeeldingen selecteert die u wilt exporteren en vervolgens klikt op **Genereer**.

Tijdens het exporteren van een afbeeldingsbestand kunt u precies opgeven welke wijzigingen bij iedere illustratie moeten worden bewaard, inclusief het bestandstype en de kleurruimte. Bovendien kunt u aangeven of het originele afbeeldingsbestand moet worden overschreven of dat er een nieuw bestand moet worden gemaakt. Kruis het vakje **Overschrijf originele illustratie** aan om het originele bestand te vervangen.

Kruis het vakje **Koppel opmaak aan nieuwe afbeelding** om een nieuw bestand te bewaren en de koppeling naar het originele bestand te vervangen door een koppeling naar het nieuwe bestand. Als u ervoor kiest de transformaties in de afbeelding (zoals schalen, schuinzetten, uitsnede maken en roteren) te genereren, worden de illustratiekaderspecificaties zodanig gewijzigd dat de afbeelding er na het opnieuw importeren nog net zo uitziet als daarvoor.

Kleur, dekking en slagschaduwen

In QuarkXPress kunt u uw eigen kleuren maken, een kleurkeuze maken uit verscheidene gestandaardiseerde color matching systems en kleuren bewerken. U kunt aan tekst zowel een kleur als een tint toekennen. U kunt ook de dekking van de tekst op dezelfde manier regelen als de daaraan toegekende kleur. U kunt slagschaduwen toekennen aan zowel items als tekst.

Wat u moet weten van kleur

Wat u moet weten van steun- en proceskleuren

Zeker, sommige printapparatuur kan QuarkXPress-opmaken in full color uitdraaien, maar in veel uitgeverij-omgevingen neemt het definitieve uitdraaicircuit vaak de vorm aan van kleurscheidingsplaten die op de drukpers van inkt in diverse kleuren worden voorzien.

Kleurscheidingsplaten in QuarkXPress

U kunt in een QuarkXPress-project twee kleurtypes specificeren: steunkleur en proceskleur. Wanneer u een pagina print waarop steunkleuren staan, draait QuarkXPress alle lettertekens, illustraties en items in een bepaalde steunkleur op dezelfde steunkleurscheidingsplaat uit. Wanneer in een opmaak items staan waaraan u een proceskleur hebt toegekend, scheidt QuarkXPress de kleur in het juiste aantal proceskleurcomponenten, en drukt voor iedere pagina in uw project van iedere kleurcomponent een proceskleurscheidingsplaat af. Als op uw pagina's bijvoorbeeld items staan waaraan een steunkleur is toegekend en items waaraan vierkleuren proceskleuren zijn toegekend, zal het programma voor elke pagina vijf kleurscheidingsplaten afdrukken met ondersteunde kleuren: de cyaan, magenta, gele en zwarte proceskleurscheidingsplaten, plus nog een plaat waarop de pagina-elementen staan waaraan de steunkleur is toegekend.

Drukplaten

Om op de drukpers kleur te reproduceren, maken drukkers een drukplaat van iedere steunkleur- en proceskleurscheidingsplaat. Bij een *vierkleuren order* hebt u vier drukplaten nodig, die elk een andere inktkleur drukken om te komen tot de uiteindelijke vierkleurenpagina.

Matching system colors specificeren

Kleuren selecteren uit een color matching system kan handig zijn als u het met een drukker heeft over de kleuren in uw project. U kunt via het dialoogvenster **Wijzig kleur** (**Wijzig/Bewerk > Kleuren > Nieuw**) kleuren selecteren uit de volgende kleurmodellen: PANTONE Hexachrome, het PANTONE MATCHING SYSTEM, het TRUMATCH-kleursysteem, het FOCOLTONE-kleursysteem, DIC en TOYO. Kleuren uit de color matching systems worden voornamelijk gebruikt in projecten die op een drukpers worden gedrukt.

TRUMATCH en FOCOLTONE

Het TRUMATCH- en FOCOLTONE-kleursysteem gebruiken kleuren die van tevoren zijn gedefinieerd, zodat u er zeker van kunt zijn dat het afdrukresultaat heel dicht de kleur benadert zoals die is afgedrukt in het corresponderende kleurregister (afhankelijk van variaties in de kleur van het papier, de zuiverheid van de inkt en andere variabelen).

PANTONE

Het PANTONE MATCHING SYSTEM drukt iedere kleur op zijn eigen plaat wanneer u kleurgescheiden afdrukken maakt. Aangezien de inkten in PANTONE-kleuren zijn gestandaardiseerd, gecatalogiseerd en voorgemengd, kunt u zeker zijn van de meest accurate kleurweergave voor uw afdrukresultaat.

DIC en TOYO

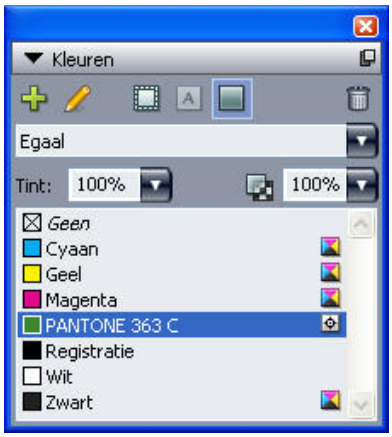
DIC en TOYO zijn steunkleur matching-systemen die hoofdzakelijk in Japan worden gebruikt.

Werken met kleuren

Sommige kleuren worden automatisch opgenomen in het **Kleuren**-palet. Als u andere kleuren wilt gebruiken, moet u deze maken of bestaande kleuren gebruiken via het dialoogvenster **Kleuren**, waarmee u kleuren kunt maken met behulp van kleurenwielen, numerieke velden of zogenaamde color matching systems.

Het Kleuren-palet

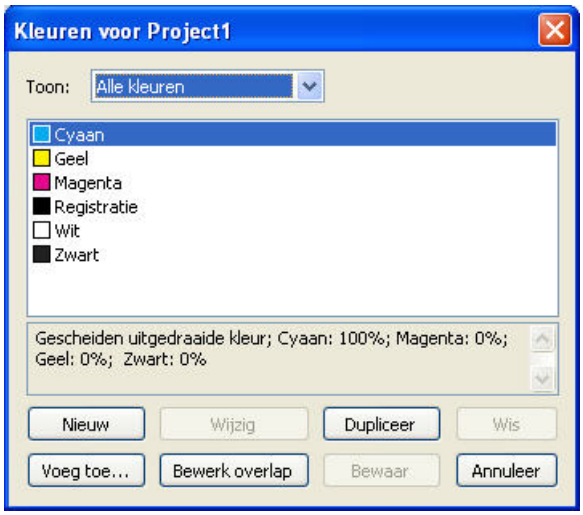
Wanneer u een artikel maakt, bevat het **Kleuren**-palet (**Beeld > Toon kleuren**) alle kleuren in het dialoogvenster **Kleuren** (**Wijzig/Bewerk > Kleuren**) van het programma.



Via het **Kleuren**-palet kunt u kleuren maken, bewerken en wissen.

Het dialoogvenster Kleuren

U kunt via het dialoogvenster **Kleuren** (**Wijzig/Bewerk > Kleuren**) een kleur maken, dupliceren of wissen, kleuren toevoegen vanuit een ander artikel; de naam van een kleur wijzigen; het kleurmodel wijzigen; voor een kleur kleurscheidingsplaten specificeren; de halftoonwaarden van een steunkleur wijzigen; de kleur aanpassen; en globaal de kleur van alle items wijzigen van de ene in de andere kleur. U kunt het dialoogvenster **Kleuren** ook gebruiken voor het specificeren van de overlaprelaties tussen verschillende kleuren voor opmaken die op kleurscheidingsplaten zullen worden uitgedraaid.



Via het dialoogvenster **Kleuren** kunt u kleurdefinities maken, bewerken en wissen.

Een kleur maken

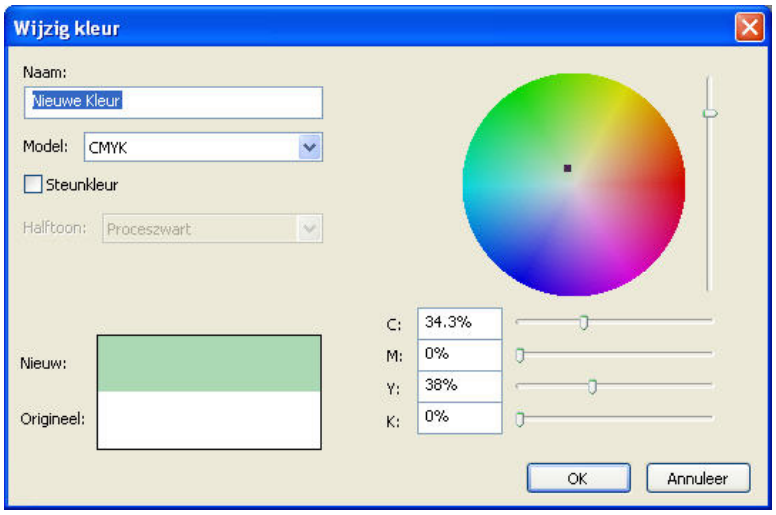
Wanneer u een kleur gaat maken, kunt u kiezen uit verscheidene kleurmodellen en color matching systems. Zijn er kleuren die u vaak gebruikt, dan kunt u kleuren maken voor de standaardkleurenlijst in het programma wanneer er geen artikelen openstaan. U kunt maximaal 1.000 standaard- of artikelspecifieke kleuren maken. Wilt u een kleur maken, dan kiest u **Wijzig/Bewerk > Kleuren** om het dialoogvenster **Kleuren** te openen, waarna u klikt op **Nieuw** om het dialoogvenster **Wijzig kleur** te laten

verschijnen. Voer vervolgens in het veld **Naam** een naam in en specificeer het kleurmodel voor uw nieuwe kleur.

- **RGB**: Dit additieve kleursysteem wordt het meest gebruikt op diaprojectoren of kleurenbeeldschermen, en werkt ook prima voor webpagina's. Rood, groen en blauw licht worden met elkaar gemengd om de kleuren op een beeldscherm samen te stellen.
- **TVH**: Dit kleurmodel wordt vaak gebruikt door ontwerpers, omdat het de manier benadert waarop zij hun kleuren mengen. Tint beschrijft kleurpigment; Verzadiging meet de hoeveelheid kleurpigment, terwijl Helderheid de hoeveelheid zwart in een kleur meet.
- **LAB**: Deze kleurruimte staat los van de verschillende interpretraties die door beeldscherm- of printerfabrikanten worden gedicteerd. Het LAB-kleurmodel, ook wel LAB-kleurruimte genoemd, is een standaard driedimensionaal model voor kleurweergave. De kleuren worden gespecificeerd door een luminantiecoördinaat (**L**) en twee coördinaten voor de chrominantie (**A** voor groen-rood) en(**B** voor blauw-geel).
- **Multi-Ink**: Dit kleurmodel is gebaseerd op de tintpercentages van bestaande proces- of steunkleurinkten.
- **CMYK**: CMYK (in QuarkXPress ook wel aangeduid als CMGZ) is een zogenaamd subtractief kleurmodel dat wordt gebruikt door professionele drukkers voor het reproduceren van kleuren door op een drukpers cyaan, magenta, geel en zwart met elkaar te mengen.
- **Web-veilige of Web Named-kleuren**: Web-veilige kleuren worden gebruikt voor kleurconsistentie in Web-opmaken.
- Als u een kleur wilt kiezen uit een color matching system en deze wilt toevoegen aan uw kleurenlijst, kiest u een van de gestandaardiseerde color matching systems in het keuzemenu **Model**.

Een kleur wijzigen

Wilt u een bestaande kleur wijzigen, kies dan **Wijzig/Bewerk > Kleuren**, selecteer de kleur die u wilt wijzigen in de **Kleuren**-schuiflijstist, klik vervolgens op **Wijzig** om het dialoogvenster **Wijzig kleur** te openen. U kunt in de schuiflijst **Kleuren** ook dubbelklikken op de kleur die u wilt wijzigen om het dialoogvenster **Wijzig kleur** te openen.



Het dialoogvenster **Wijzig kleur**

Een kleur dupliceren

Wilt u een bestaande kleur dupliceren, kies dan **Wijzig/Bewerk** > **Kleuren**, selecteer de kleur die u wilt dupliceren in de **Kleuren**-schuiflijstist, klik vervolgens op **Dupliceer** om het dialoogvenster **Wijzig kleur** voor de duplicaatkleur te openen.

Een kleur wissen

Hoewel u bepaalde standaardkleuren niet kunt wissen, kunt u dat wel doen met nieuwe of gedupliceerde kleuren die u hebt gemaakt. Wilt u een kleur verwijderen uit de kleurenlijst, dan kiest u **Wijzig/Bewerk**> **Kleuren**, en selecteert u de kleur die u wilt verwijderen in de schuiflijst **Kleuren**, waarna u klikt op **Wissen**.

Kleuren importeren vanuit een ander artikel of project

U kunt kleuren toevoegen vanuit een ander artikel of project via het dialoogvenster **Kleuren** (**Wijzig/Bewerk** > **Kleuren**) of de opdracht **Voeg toe** (**Archief/Bestand** > **Voeg toe**).

Globaal een kleur wijzigen in een andere kleur

Als u globaal de kleur van alle items wilt wijzigen in een andere kleur, kunt u de kleur die u wilt wijzigen veranderen in de gewenste kleur of **Wijzig/Bewerk**> **Kleuren** kiezen om het dialoogvenster **Kleuren** te openen, waar u de naam selecteert van een kleur die u wilt verwijderen; klik vervolgens op **Wissen**.

Wanneer u globaal de kleur van alle items en tekst wilt wijzigen van de ene in een andere kleur, vergeet dan niet uw werk eerst te bewaren voordat u aan de slag gaat. Mocht er dan onverhoopt iets mis gaan en u wijzigt alles in de verkeerde kleur, dan kunt u gewoon **Archief/Bestand**> **Vorige versie** kiezen om de fout te herstellen zonder dat u de rest van uw werk kwijt bent.

Kleur, tint en kleurverlopen toekennen

Als u kleuren en tinten wilt toekennen aan kaders, kaderranden en illustraties, kunt u dat doen via de tabbladen **Kader** en **Kaderrand** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item** > **Wijzig**), of u kunt gebruikmaken van het **Kleuren**-palet (**Beeld** > **Toon kleuren**).

U kunt ook kleurverlopen en achtergrondrastertinten specificeren via het **Kleuren**-palet (**Beeld** > **Toon kleuren**).

U kunt een kader transparant maken door als achtergrondkleur de optie **Geen** te kiezen in het keuzemenu **Kleur** in het tabblad **Kader** (**Item** > **Wijzig**), of door de optie **Geen** te selecteren in het **Kleuren**-palet. Wanneer een kader transparant is, kunt u de onderliggende items zien. U moet de optie **Geen** alleen gebruiken wanneer iets dat achter het kader zit, zichtbaar moet zijn. Als dat niet het geval is, moet u als achtergrondkleur **Wit** gebruiken.

U kunt kleur toekennen aan de donkere delen van zwart-wit bitmaps en grijstoonillustraties door de opdracht **Kleur** (**Opmaak** > **Kleur**) te kiezen wanneer een illustratiekader met een dergelijke illustratie actief is.

Kleuren toekennen via het Kleuren-palet

Via het **Kleuren**-palet kunt u een achtergrondkleur, kaderrandkleur en een kleurverloop van twee kleuren toekennen aan een kader.

Kleurverlopen toekennen via het Kleuren-palet

Een kleurverloop is een overgang van de ene naar de andere kleur. U kunt het **Kleuren**-palet gebruiken om de twee kleuren voor het kleurverloop te specificeren, inclusief de tint, het patroon waarin ze moeten samenvloeien en de hoek waarin ze moeten samenvloeien ten opzichte van het kader. Een kleurverloop kan bestaan uit twee willekeurige kleuren die in een project beschikbaar zijn.

Een kleur en tint toekennen aan tekst

U kunt aan tekst op vier manieren een kleur en een tint toekennen:

- U kunt een kleur en een tint toekennen met behulp van de opdrachten **Opmaak** > **Kleur** en **Opmaak** > **Tint**.
- U kunt gebruikmaken van het palet **Kleuren** (**Beeld** > **Toon kleuren**).
- U kunt met de opdracht **Teksttypogram** (**Opmaak** > **Teksttypogram**) een kleur en een tint toekennen aan geselecteerde tekst met behulp van door u gemaakte teksttypogrammen.
- U kunt gebruikmaken van het dialoogvenster **Tekstspecificaties** (**Opmaak** > **Tekstspecificaties**).

Een kleur en tint toekennen aan lijnen

Er zijn drie methoden om een kleur en een tint toe te kennen aan lijnen:

- U kunt dat doen via het tabblad **Lijn** (**Item** > **Wijzig**).
- U kunt gebruikmaken van het palet **Kleuren** (**Beeld** > **Toon kleuren**).

- U kunt een kleur, een tint en lijntussenruimte-instellingen toepassen met behulp van de opdrachten **Opmaak** > **Kleur** en **Opmaak** > **Tint**.

Werken met dekking

Dekking wordt toegepast op kleurniveau, zodat u de dekking kunt specificeren voor bijna alles waarop u kleur kunt toepassen, inclusief op de eerste of tweede kleur van een kleurverloop. Dit houdt in dat u verschillende dekkingswaarden kunt hebben op verschillende attributen van hetzelfde item — een tekstkaderrand, een kaderachtergrond, een illustratie en elk letterteken in de tekst kunnen bijvoorbeeld een andere dekkingswaarde hebben. Wanneer u een dekkingswaarde specificeert, moet u wel in de gaten houden hoe de items er gezamenlijk uitzien in een compositie.

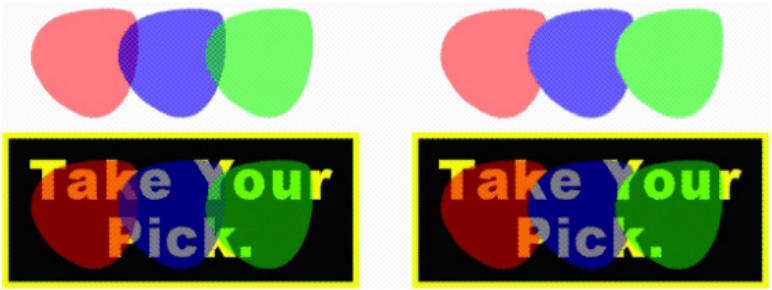
De dekkingswaarde specificeren

Een dekkingswaarde specificeren is net zo eenvoudig als het opgeven van een kleurtint. In feite geldt dat overal waar u een kleur kunt kiezen — in het **Kleuren**-palet, het **Parameter**-palet, het **Opmaak**-menu, diverse tabbladen in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu), het dialoogvenster **Tekstspecificaties** (**Opmaak** > **Tekstspecificaties**), en meer — u een dekkingswaarde kunt opgeven van 0% (transparant) tot en met 100% (dekkend) in stappen van 0,1%. Als u voor een illustratie de dekking wilt specificeren, voert u in het veld **Dekking** in het tabblad**Illustratie** (**Item** > **Wijzig**) een waarde in.

De dekkingswaarde voor groepen specificeren

Onthoud dat wanneer u items op elkaar stapelt die verschillende dekkingswaarden hebben, de kleuren worden gecombineerd en dat u op dat moment een teveel aan inkt krijgt. Als u bijvoorbeeld een geel kader met een dekkingswaarde van 30% vóór een cyaan kader met een dekkingswaarde van 100% zet, zal het voorste kader er groenachtig uitzien.

U kunt dit in de hand houden door items te groeperen en voor de groep een dekkingswaarde te specificeren in plaats van een dekkingswaarde voor de individuele items. Gebruik hiertoe het veld **Groepsdekking** in het tabblad **Groep** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu). Afhankelijk van het gewenste effect kunt u beter de waarde in het **Dekking**-veld voor de individuele items terugzetten op 100% (anders wordt de dekking van elk item toegevoegd aan de groepsdekking).



Met deze drie gegroepeerde items kunt u individuele itemdekking vergelijken met groepsdekking. Links heeft elk item een dekking van 50% — de voorste items staan vóór de achterste items. Rechts heeft elk item een dekking van 100%, terwijl de groepsdekking

50% is — de hele groep staat vóór de achtergrond. De items in de groep konden naast de groepsdekking echter individuele dekkingswaarden hebben.

Kleurverlopen met transparantie maken

U kunt een kleur laten verlopen naar **Geen** in plaats van alleen maar naar wit. Kies voor de eerste of tweede kleur in een kleurverloop gewoon **Geen** in het **Kleuren**-palet of het tabblad **Kader** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu).

Kleurbeheer

QuarkXPress legt zich toe op het probleem van het produceren van voorspelbare kleuren met ICC-georiënteerde kleurbeheergereedschappen, die weinig inbreng van de gebruiker vragen. Voor kleurendeskundigen biedt QuarkXPress echter de controle over elk aspect van kleurbeheer. Naast het stroomlijnen van de implementatie van kleurbeheer biedt QuarkXPress echte kleurproefmogelijkheden aan de hand van voorvertoningen die de uitvoer op verschillende soorten apparatuur simuleren.

Bron- en uitvoerinstellingen

Met de kleurbeheerimplementatie in QuarkXPress kunnen kleurendeskundigen “sets” met kleurbeheerinstellingen maken en verfijnen, die we broninstellingen en uitvoerinstellingen noemen. In de *broninstellingen* worden individuele profielen en weergaveopties voor dekkende kleuren en afbeeldingen in RGB-, CMYK-, LAB- en grijswaardenkleurruimtes gespecificeerd; worden bronkleurruimtes gespecificeerd voor benoemde kleuren; en onderliggende kleurruimtes aangegeven voor de inkten. In de *uitvoerinstellingen* worden uitvoerprofielen en kleurruimtes gespecificeerd en kleurproefopties geconfigureerd voor de simulatie van verschillende soorten uitvoer op het scherm.

Het kleurbeheergevoel voor gebruikers

Er zijn veel opties beschikbaar voor de manier waarop u werkt. U kunt aan de slag met standaardinstellingen die reeds hun nut hebben bewezen, broninstellingen en uitvoerinstellingen via een kleurendeskundige implementeren of werken binnen een min of meer verouderde kleurbeheeromgeving.

Werken in de standaard kleurbeheeromgeving

De standaardinstellingen zijn bedoeld om in de meeste gevallen accurate voorvertoningen en uitstekende uitvoer te genereren. U hoeft niets in te stellen, maar als u de standaardinstellingen wilt bekijken, kunt u in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) het beeldschermprofiel, de broninstelling en kleurproefselecties aankruisen.

Een color engine specificeren

Via het keuzemenu **Color Engine** kunt u kiezen welke color engine wordt gebruikt om kleuren voor kleurbeheer te transformeren. De beschikbare opties zijn **LogoSync CMM**, **Kodak CMM** en **Systeeminstellingen**.

Een beeldschermprofiel specificeren

Het gebied **Beeldscherm** in het paneel **Weergave** toont het beeldschermprofiel dat op dat moment in gebruik is. De standaardinstelling, **Automatisch**, verwijst naar het huidige beeldscherm dat door Mac OS of Windows wordt herkend. U kunt een ander profiel kiezen in het keuzemenu **Profiel**. U kunt bijvoorbeeld het beeldschermprofiel wijzigen als u voor uw beeldscherm een zelf gemaakt profiel hebt, of als u overschakelt van een bureaucomputer naar een laptop en vice versa en toch uw voorvertoning in dezelfde weergaveomgeving wilt bekijken.

Een broninstelling specificeren

Het gebied **Bronopties** in het paneel **Kleurbeheer** toont de standaardbroninstelling, **QuarkXPress 7.0 Default**, die de meest recente en getoetste kleurbeheeromgeving biedt. IAls u liever werkt in een kleurbeheeromgeving van een eerdere versie dan QuarkXPress 7.0, kunt u in het keuzemenu **Broninstelling** de optie **Oudere QuarkXPress emuleren** kiezen.

Een standaardinstelling voor drukproefuitvoer specificeren

Wilt u een standaarduitvoerinstelling specificeren om een kleurproef te bekijken in printopmaken, dan kiest u een optie in de keuzelijst **Drukproefuitvoer**.

Een weergavebestemming specificeren

In het keuzemenu **Weergavebestemming** ziet u de methode die wordt gebruikt voor het converteren van kleuren van de ene naar de andere kleurruimte of kleurmodel. De standaardinstelling, **Absoluut colorimetrisch**, geeft kleuren die binnen het kleurbereik vallen exact weer en wijst aan kleuren die buiten het kleurbereik vallen de dichtstbijzijnde kleurwaarde toe. Afhankelijk van het type publicaties waaraan u werkt — of bijvoorbeeld de nadruk valt op lijnwerk en Pantone-kleuren en niet op foto's — kunt u een andere optie kiezen in het keuzemenu **Weergavebestemming**.

Kleurbeheer voor EPS- en PDF-illustraties met meerdere kleurruimten

Sommige EPS- en PDF-bestanden kunnen elementen bevatten die gebruik maken van verschillende kleurruimten. In een PDF- of EPS-bestand kan bijvoorbeeld een illustratie staan die gebruik maakt van een RGB-kleurruimte en een kleur die gebruik maakt van de CMYK-kleurruimte. Teneinde ervoor te zorgen dat QuarkXPress deze verschillende elementen goed kan aanpakken met behulp van de gespecificeerde uitvoerinstelling moet u het vakje **Kleurbeheer geïmporteerde EPS/PDF in opmaak** aankruisen.

Werken met broninstellingen en uitvoerinstellingen via een kleurendeskundige

Als een kleurendeskundige zijn eigen bronuitvoerinstellingen en uitvoerinstellingen specifiek toesnijdt op uw productieproces — of zelfs specifiek op individuele orders of klanten — kunt u deze instellingen eenvoudig gebruiken via de voorkeursinstellingen, weergaveopties, uitvoerinstellingen en Job Jackets. Een servicebureau of drukker kan bijvoorbeeld instellingen voor u verzorgen die helpen bij het garanderen van de juiste uitvoer op hun apparatuur.

Broninstellingen koppelen

Als er broninstellingen zijn gemaakt voor een project waaraan u werkt, kunt u deze broninstellingen koppelen aan andere projecten. Gebruik de knop **Koppel** in het

dialoogvenster **Broninstellingen** (**Wijzig/Bewerk Kleurinstellingen Bron**) om naar een broninstelling te gaan en deze te selecteren.

Uitvoerinstellingen importeren

Zijn er voor u uitvoerinstellingen gemaakt, importeer ze dan via het dialoogvenster **Uitvoerinstellingen** (**Wijzig/Bewerk > Kleurinstellingen > Uitvoer**). Gebruik de knop **Importeren** om naar de uitvoerinstellingbestanden te gaan en deze te selecteren.

Broninstellingen en uitvoerinstellingen selecteren

Als u eigen bron- en uitvoerinstellingen wilt kunnen gebruiken, moet u deze als volgt selecteren in de diverse kleurbeheermenu's:

- Kleurbronnen: Om een eigen broninstelling te gebruiken, selecteert u deze in het keuzemenu **Broninstelling** in het paneel **Kleurbeheer** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) voor de opmaak.
- Kleurweergave: Om een eigen uitvoerinstelling te gebruiken voor het maken van een kleurproef, kiest u deze in het submenu **Drukproefuitvoer** in het **Beeld**-menu.
- Kleuruitvoer: Om een eigen uitvoerinstelling te gebruiken voor het printen van andere soorten uitvoer, kiest u deze in het keuzemenu **Instellingen** in het paneel **Kleuren** in het dialoogvenster **Print** (**Archief/Bestand > Print**).

Werken met broninstellingen en uitvoerinstellingen in Job Jackets

Wanneer u een project maakt aan de hand van een Job Jackets-bestand, moeten de juiste bron- en uitvoerinstellingen aanwezig zijn en voor u zijn geselecteerd. U kunt nog steeds extra instellingen importeren, toevoegen en maken en deze instellingen voor weergave en uitvoer selecteren.

Werken in een oudere kleurbeheeromgeving

U kunt projecten openen die zijn gemaakt in QuarkXPress 3.3, 4.x, 5.x of 6.x, en er zeker van zijn dat de kleur wordt weergegeven en uitgedraaid zoals dat altijd heeft plaatsgevonden.

U kunt blijven werken in een oudere kleurbeheeromgeving vanaf de QuarkXPress-versies 3.3, 4.x, 5.x, of 6.x. Kiest u ervoor om in een oudere kleurbeheeromgeving te werken, dan kunt u nog steeds uw voordeel doen met de kleurproeffuncties in QuarkXPress.

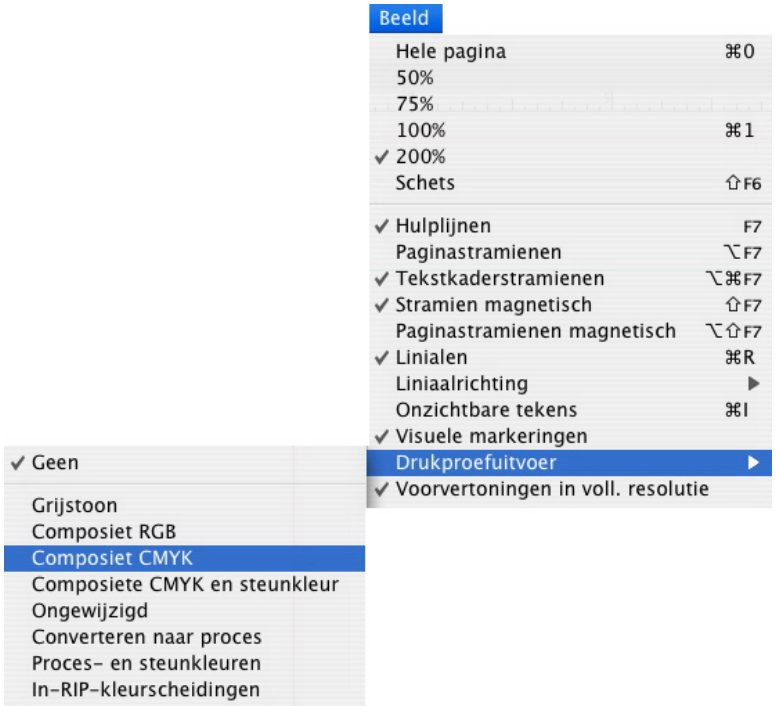
U kunt de methodes van QuarkXPress 7 simpel opwaarderen door de **Broninstelling** te wijzigen in **QuarkXPress 7.0 Default** (of door een door uzelf gekozen optie) in de voorkeursinstellingen van de **Color Manager** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu > **Voorkeuren**). De **Broninstelling** is opmaak gebonden, zodat als u een project opent met meerdere opmaken u de broninstelling kunt wijzigen voor iedere opmaak. Zorg er ten slotte voor dat in alle uitvoerinstellingen die u gebruikt (**Wijzig/Bewerk > Kleurinstellingen > Uitvoer**) **QuarkXPress 7.0 Default**-profielen worden gespecificeerd en geen profielen uit vorige versies.

De kleur controleren op het scherm (kleurproef maken)

QuarkXPress biedt op het scherm een kleursimulatie die accuraat genoeg is om van een deel van de uitvoer een kleurproef te maken. Aan de hand van de informatie in

de broninstelling, uitvoerinstelling en andere eigen instellingen (zoals verschillende profielen die aan illustraties zijn toegekend), tonen de flexibele simulatieopties hoe dezelfde opmaak eruit zal zien wanneer deze wordt uitgedraaid op verschillende media en met behulp van verschillende drukmethoden.

Om een kleurproef te kunnen maken, moet u een optie kiezen in het submenu **Drukproefuitvoer** in het **Beeld**-menu. In het menu staat een lijst met alle uitvoerinstellingen die in de opmaak beschikbaar zijn, ook de geïmporteerde uitvoerinstellingen van een kleurendeskundige. Hebt u eenmaal een optie gekozen, dan wordt de hele opmaak in die kleurruimte weergegeven — en dat geldt ook voor het **Kleuren**-palet (**Venster**-menu) en de kleurstalen overal in QuarkXPress.



Het submenu **Drukproefuitvoer** (**Beeld**-menu) biedt weergavesimulatieopties waarmee u kunt zien hoe de kleuren worden uitgedraaid. Als u bijvoorbeeld van plan bent steunkleuren te converteren naar proceskleuren of om een complete RGB-opmaak uit te draaien in grijswaarden, kunt u in de voorvertoning zien hoe uw keuze uitvalt.

Kleurbeheer voor deskundigen

Hoewel QuarkXPress is ontworpen met het doel in de hele workflow te zorgen voor natuurgetrouwe kleuren, kan een kleurendeskundige altijd kleurbeheerinstellingen aan zijn wensen aanpassen en verfijnen voor specifieke orders, apparatuur en uitvoerprocessen. Als u iets afweet van de kleurtheorie en alle terminologie die bij kleurbeheer komt kijken — zoals profielen en weergavebestemmingen — kunt u uw eigen bron- en uitvoerinstellingen voor specifieke workflows maken. De instellingen zijn overdraagbaar, zodat u ze kunt delen met gebruikers om onaangename verrassingen bij de kleurverwerking te voorkomen, zowel bij het weergeven op het scherm als bij het uitdraaien op een drukpers.

Een broninstelling maken

Een *broninstelling* beschrijft kleuren in een opmaak zoals ze zijn voordat ze worden uitgedraaid — met andere woorden: waar de kleuren vandaan komen. Een broninstelling omvat profielen en weergavebestemmingen voor zowel dekkende kleuren als voor illustraties in RGB, CMYK (in QuarkXPress ook wel aangegeven als CMGZ), LAB of grijswaarden. Daarnaast bevat zij informatie over de onderliggende kleurruimte voor benoemde kleuren (zoals Pantone Process Coated-kleuren) en inkten (zoals cyaan, magenta, geel, zwart en multi-inks). U kunt voor klanten broninstellingen maken gebaseerd op hun standaardworkflow, of voor een specifiek project.

Wilt u kunnen beginnen met het maken van een broninstelling dan moet u wel een paar bijzonderheden weten over de hardware en software die in de workflow van de klant worden gehanteerd — bijvoorbeeld welk type digitale camera en scanner worden gebruikt — en moet u ervoor zorgen dat de relevante profielen ook beschikbaar zijn. Het is ook handig om wat voorbeeldprojecten te bekijken, zodat u weet welk type illustraties, kleuren, inkten en apparatuur daarin worden gebruikt, zoals logo's, diagrammen en grafieken, foto’s, duotonen enzovoort, uitvoer naar SWOP of weergegeven op het web.

Wilt u een broninstelling maken, dan kiest u **Wijzig/Bewerk> Kleurinstellingen > Bron**.

Een uitvoerinstelling maken

Een *uitvoerinstelling* beschrijft de mogelijkheden van de diverse typen uitvoerapparatuur en bepaalt hoe kleuren worden afgehandeld in diverse uitvoerscenario's. U kunt een uitvoerinstelling zien als "de plaats waar kleuren naartoe gaan". Een uitvoerinstelling specificeert composiete of kleurgescheiden uitvoer, de uitvoermodus en een uitvoerprofiel. U maakt uitvoerinstellingen voor zowel weergavesimulatie met behulp van **Beeld > Drukproefuitvoer** als voor een echte uitdraai op de pers, als PDF en in andere structuren.

Net als bij de broninstellingen moet u voordat u begint met het maken van een uitvoerinstelling de bijzonderheden weten over orders, uitvoermethodes en apparatuur. Het is bijvoorbeeld handig om de naam te weten van composiete uitvoerapparatuur en daarvan de profielen te hebben. QuarkXPress biedt standaard uitvoerinstellingen voor diverse workflows: As Is, Composiete CMYK, Composiete CMYK en Steunkleur, Composiete Hexachrome, Composiete RGB, Converteer naar proceskleuren, Grijsschaal, In-RIP Kleurscheidingen en Proces- en steunkleuren.

Wilt u een uitvoerinstelling maken, dan kiest u **Wijzig/Bewerk> Kleurinstellingen > Uitvoer**.

Bron- en uitvoerinstellingen delen

Bron- en uitvoerinstellingen zijn overdraagbaar, dus kunnen kleurendeskundigen ze vrij eenvoudig verdelen tussen gebruikers en werkgroepen. Broninstellingen kunnen worden gekoppeld via andere projecten, terwijl uitvoerinstellingen kunnen worden geëxporteerd als individuele bestanden en bewaard in uitvoerstijlen. Beide types instellingen, zowel voor de bron als voor de uitvoer, kunnen worden gedeeld via het insluiten in Job Jackets. Voordat instellingen worden toegedeeld aan een werkgroep of aan klanten, moet u ervoor zorgen dat ze worden getest op een paar kenmerkende orders.

- Als u instellingen wilt delen, toevoegen, exporteren of importeren, kies dan **Wijzig/Bewerk > Kleurinstellingen** en wijzig de desbetreffende instelling.
- Als u instellingen wilt opnemen in Job Jackets en de bron- en uitvoerinstellingen wilt specificeren die in een Job Jackets-structuur of orderbriefje worden gebruikt, klikt u op de knop **Geavanceerde instellingen** in het dialoogvenster **Job Jacket Manager** (**Functies**-menu). Selecteer in de schuiflijst aan de linkerkant een project dat bron- of uitvoerinstellingen bevat en sleep vervolgens de bron- of uitvoerinstelling naar de doel Job Jackets-structuur of het doelorderbriefje. U kunt ook een uitvoerstijl kiezen waarin de specifieke uitvoerinstellingen reeds zijn opgenomen.
- Om een eigen uitvoerinstelling te gebruiken voor het printen van andere soorten uitvoer, kiest u deze in het keuzemenu **Instellingen** in het **Kleur**-paneel in het dialoogvenster **Uitvoerstijlen** (**Wijzig/Bewerk > Uitvoerstijlen > Nieuw/Wijzig**).

De puntjes op de i bij kleurbeheer voor individuele illustraties

Als het nodig is profielen en weergavebestemmingen te specificeren voor individuele illustraties, kunt u dat op bijna dezelfde manier doen als in de vorige versies van QuarkXPress. Hierdoor worden de standaardinstellingen of de geselecteerde broninstelling in QuarkXPress overschreven. U kunt bijvoorbeeld de weergavebestemming van een EPS-logo wijzigen in Verzadiging, terwijl u de instelling voor de resterende illustraties in een opmaak, voor het grootste deel foto's, laat staan op Merkbaar effect.

Wilt u kleurbeheerregelaars voor individuele illustraties kunnen activeren, dan moet u de functies eerst beschikbaar maken door in het paneel **Kleurbeheer** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) het vakje **Toegang verlenen tot illustratieprofielen** aan te kruisen. Profielen voor illustraties worden als volgt toegepast en gewijzigd:

- Illustraties importeren: Het dialoogvenster **Illustratie importeren** (**Archief/Bestand**-menu) heeft een paneel **Kleurbeheer** aan de hand waarvan u voor de geselecteerde illustratie een **Profiel** en een **Weergavebestemming** kunt specificeren.
- Profielen wijzigen: Het palet **Profielinformatie** (**Venster**-menu) toont informatie over het geselecteerde type illustratie en de kleurruimte (of kleurmodel). U kunt met dit palet snel het **Profiel**, **de Weergavebestemming** en de instelling **Kleurbeheer naar [type apparaat]** wijzigen.

Profielen beheren

In wezen is kleurbeheer profielgestuurd. Naarmate u meer nieuwe workflows krijgt te verwerken, nieuwe apparatuur aanschaft en problemen oplost bij de uitvoerinstellingen, zult u nieuwe profielen moeten installeren, controleren welke profielen beschikbaar zijn en bepalen hoe individuele profielen in de hele opmaak moeten worden gebruikt. U kunt deze taken regelen via de Profielmanager en de functies onder Gebruikte profielen.

De Profielmanager en de functies onder Gebruikte profielen worden beschouwd als geavanceerde kleurbeheerfuncties. Om de opdracht **Profielmanager** in het **Functies**-menu en het paneel **Profielen** in het dialoogvenster **Gebruikte** te kunnen selecteren, moet u het vakje **Toegang verlenen tot illustratieprofielen** in het paneel

Kleurbeheer in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) aankruisen.

Profielen installeren

Als u nieuwe profielen aanschaft via leveranciers en deze profielen worden niet automatisch geïnstalleerd op systeemniveau, kunt u ze slepen naar de map "Profielen" in uw QuarkXPress-programmamap. De eerstvolgende keer dat u QuarkXPress start, zijn de profielen beschikbaar in de relevante kleurbeheerkeuzemenu's. Via het dialoogvenster **Profielmanager** (**Functies**-menu) kunt u ook een nieuwe profielmap specificeren.

Profielen laden

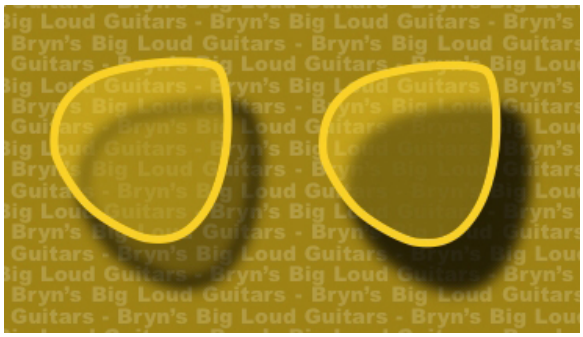
Als u meer profielen hebt dan er nodig zijn voor een specifieke workflow, kunt u de beschikbare profielen in QuarkXPress stroomlijnen. Gebruik hiertoe het dialoogvenster **Profielmanager** (**Functies**-menu).

Het gebruik van profielen controleren

Wanneer u werkt aan opmaken van andere gebruikers, kunt u vlug zien hoe deze gebruikers kleurbeheer hebben geïmplementeerd door te kijken in het paneel **Profielen** in het dialoogvenster **Gebruikte** (**Functies**-menu). Net als bij Gebruikte illustraties en Gebruikte fonts kunt u met de functie Gebruikte profielen zien waar in de opmaak profielen beschikbaar zijn en of ze zijn gespecificeerd in bron/uitvoerinstellingen of toegekend aan illustraties. Voor profielen die zijn toegepast op illustraties, kunt u het ene profiel vervangen door een ander profiel.

Werken met slagschaduwen

Een slagschaduw is een itemspecificatie, net zoals bijvoorbeeld kleur, die u toekent via het tabblad **Slagschaduw** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu) of het **Parameter**-palet. U kunt slagschaduwen maken voor items, kaderranden, tekst, illustraties en meer, afhankelijk van de manier waarop de items zijn vormgegeven.



In QuarkXPress kunt u automatische slagschaduwen maken.

Om te kunnen werken met slagschaduwen moet de DropShadow XTensions-software zijn geladen.

Slagschaduwen toepassen

Als u een slagschaduw wilt toepassen, selecteert u het desbetreffende item, waarna u het vakje **Slagschaduw toepassen** in het tabblad **Slagschaduw** in het **Parameter**-palet of in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu) aankruist. U kunt slagschaduwen toepassen op de vorm van een item — kader, lijn, tekstpad, tabel — mits dat item een achtergrondkleur heeft. U kunt een slagschaduw toepassen op tekst wanneer de kaderachtergrond een dekkingswaarde heeft van minder dan 100%. U kunt een slagschaduw toepassen op de omtrek van een illustratie wanneer een uitknippad of alfamasker is geselecteerd en het kader de achtergrondkleur **Geen** heeft. U kunt een slagschaduw toepassen op een groep, waarbij de slagschaduw de gezamenlijke vorm van alle items in de groep weergeeft.

Slagschaduwen aan uw wensen aanpassen

Met behulp van de regelaars in het tabblad **Slagschaduw** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu) of het **Parameter**-palet, kunt u zelf aangeven hoe een slagschaduw eruit moet zien, inclusief de afstand vanaf het item, de grootte ten opzichte van het oorspronkelijke item, de afstand, de hoek van de lichtbron, kleur, tint, dekking, vervaging en meer. U kunt de hoek synchroon laten lopen met andere slagschaduwen in de opmaak, waardoor het eenvoudig wordt in de hele opmaak dezelfde lichtbron aan te houden, waardoor slagschaduwen er natuurlijker uit gaan zien.

Slagschaduwen opnemen in items

Extra opties regelen hoe slagschaduwen en items op elkaar inwerken, zoals het manipuleren van de dekking en de tekstomloop. Net als dat bij de andere regelaars het geval is, vindt u deze opties in het tabblad **Slagschaduw** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu) of in het palet **Parameters**.

- Kruis het vakje **Overerf itemdekking** aan om in de slagschaduw te laten zien dat een item verschillende dekkingswaarden heeft, zoals verschillen in de kaderachtergrond en de kaderrand.
- Kruis het vakje **Item spaart uit in slagschaduw** aan om te voorkomen dat een slagschaduw zichtbaar wordt door semi-dekkende delen van een item — bijvoorbeeld om te voorkomen dat een schaduw door zijn kader zichtbaar is.
- Kruis het vakje **Omloop slagschaduw** aan om een slagschaduw op te nemen waarbij de omtrek van de tekstomloop wordt gespecificeerd in het tabblad **Tekstomloop** (**Item > Wijzig**).
- Kruis gezamenlijk de vakjes **Overerf itemdekking** en **Item spaart uit in slagschaduw** aan om andere resultaten te bereiken die zijn gebaseerd op de combinatie van beide instellingen, zoals u hier kunt zien.

Helemaal links zijn de vakjes **Overerf itemdekking** en **Item spaart uit in slagschaduw** niet aangekruist. In het tweede voorbeeld van links is alleen **Overerf itemdekking** aangekruist. Helemaal rechts zijn beide vakjes aangekruist.

Documentconstructie

Met de Lagen-functie kunt u op eenvoudige wijze groepen objecten verbergen, tonen en het printen daarvan onderdrukken. Met de Lijsten-functie kunt u inhoudsopgaven en andere lijsten maken. Met de Index-functie kunt u automatisch van een opmaak een index genereren. Met de Boeken-functie kunt u projecten combineren tot boeken, hun typogrammen en kleuren synchroniseren en voor meerdere projecten indexen en inhoudsopgaven maken. Met de Bibliotheek-functie kunt u veelgebruikte elementen opbergen op een makkelijk toegankelijke plaats.

Het gebruik van de automatische paginering

Automatisch pagineren gaat als volgt in zijn werk:

1. Open een basispagina door zijn naam te kiezen in het submenu **Toon** (**Pagina Toon**).
2. Maak een tekstkader op de plaats waar u het paginacijfer wilt hebben.
3. Druk op Command+3/Ctrl+3. Hierdoor wordt het Huidige paginacijfer-teken <#> ingevoegd. Opmaakpagina's die zijn gebaseerd op die basispagina tonen het huidige paginacijfer op de plaats waar u zojuist het Huidige paginacijfer-teken hebt ingevoerd.
4. Selecteer het Huidige paginacijfer-teken <#> en geef de gewenste tekstspecificaties op.

Een automatisch tekstkader maken

Met een automatisch tekstkader kunt u de tekst automatisch van pagina tot pagina laten lopen. Ga als volgt te werk om een automatisch tekstkader te maken:

1. Open een basispagina door zijn naam te kiezen in het submenu **Toon** (**Pagina Toon**).
2. Maak een tekstkader op de plaats waar u wilt dat het automatische tekstkader wordt weergegeven.
3. Selecteer het **verbind**gereedschap .
4. Klik op het pictogram Automatisch tekstkader koppelen .
5. Klik op het kader dat u in stap 2 hebt gemaakt.

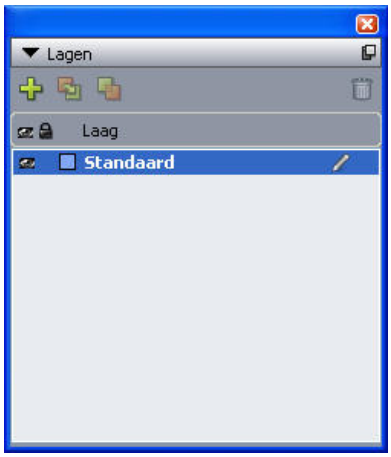
Alle pagina's die zijn gebaseerd op deze basispagina bevatten nu een automatisch tekstkader. De tekst die in dit kader wordt geplaatst, loopt automatisch van de ene pagina naar de andere.

Werken met lagen

Het **Lagen**-palet is het “zenuwcentrum” voor lagen. U kunt met één muisklik in dit palet lagen verbergen, tonen, vergrendelen of ontgrendelen. U kunt dit palet ook gebruiken om de actieve laag te specificeren (waar nieuwe objecten terechtkomen), de stapelvolgorde van de lagen te wijzigen, lagen samen te voegen en objecten te verplaatsen van de ene naar de andere laag.

Iedere laag die u maakt, heeft een unieke kleuraanduiding in het **Lagen**-palet. Wanneer u een item op een laag maakt, ziet u de kleur van de laag terugkomen in het begrenzend kader en de handvatten op dat kader.

Als u het **Lagen**-palet wilt openen, kiest u **Beeld** > **Lagen**.



U kunt werken met lagen via het **Lagen**-palet.

Iedere opmaak heeft een **Standaard**laag. U kunt items toevoegen aan of verwijderen uit de **Standaard**laag, maar u kunt de **Standaard**laag zelf niet wissen. Wanneer u een opmaak opent die is gemaakt in een vroegere versie dan QuarkXPress 5.0, verschijnen alle items op de **Standaard**laag.

Een opmaak kan maximaal 256 lagen herbergen, inclusief de **Standaard**laag.

Wat u moet weten van lagen

Een QuarkXPress-laag kunt u zien als een doorzichtig velletje overtrekpapier, dat iedere pagina in een opmaak bedekt. U kunt bijna alles op een laag zetten, van illustratiekaders, tekstkaders, lijnen, tabellen tot interactieve objecten en andere soorten QuarkXPress-items.

Lagen kunnen op verschillende manieren handig zijn:

- U kunt verschillende taalversies van een document op verschillende lagen zetten, en op die manier alle taalversies van het document in dezelfde opmaak opslaan. Wanneer u de opmaak gaat printen, kunt u alle lagen verbergen met uitzondering van de laag met de gewenste taal.

- U kunt verschillende versies van een ontwerp op verschillende lagen zetten, zodat u op eenvoudige wijze heen en weer kunt schakelen tussen het ontwerpthema wanneer u een ontwerp toont aan een klant.
- U kunt een laag vergrendelen om te voorkomen dat er abusievelijk wijzigingen worden gemaakt op lagen met pagina-elementen die helemaal niet mogen worden veranderd. Als u bijvoorbeeld een brief wilt afdrukken op briefpapier waarop het briefhoofd en de achtergrondafbeelding al zijn voorbedrukt, kunt u dat briefhoofd en die achtergrondafbeelding op een aparte laag zetten, zodat u kunt zien hoe de afgedrukte brief eruit ziet en vervolgens kunt u die laag vergrendelen om te voorkomen dat deze wordt geprint.

Als u hebt gewerkt met beeldbewerkingsprogrammatuur als Adobe Photoshop, bent u hoogstwaarschijnlijk al bekend met het lagenconcept. Lagen hebben echter een paar eigenaardigheden in QuarkXPress-opmaken die ze niet hebben in bijvoorbeeld bovengenoemd programma:

- Zelfs als de voorste laag zichtbaar is, kunt u door lege delen van die laag "heenklikken" en items selecteren in onderliggende lagen, zonder dat u handmatig hoeft te wisselen van actieve laag.
- Iedere laag zit over iedere pagina in een QuarkXPress-opmaak heen en niet over een specifieke pagina of uitvouw. Hierdoor hebt u op eenvoudige wijze meer controle over het uiterlijk van iedere pagina in een opmaak met veel pagina's.
- Tekst in een onderliggende laag kan om objecten in een bovenliggende laag heenlopen.

Lagen maken

Om een nieuwe laag te maken, klikt u op de knop **Nieuwe laag** in het **Lagen**-palet. De nieuwe laag wordt toegevoegd aan het **Lagen**-palet en wel vóór de actieve laag. De nieuwe laag is standaard actief, wat inhoudt dat alle items die u maakt op deze laag worden gezet.

Wilt u een nieuw item maken op een bepaalde laag, dan moet u eerst klikken op de laagnaam in het **Lagen**-palet om die laag te activeren. Gebruik vervolgens de standaardgereedschappen voor het maken van items om de gewenste items op de laag te creëren.

Lagen selecteren

De actieve laag is in het **Lagen**-palet te herkennen aan het **Bewerk**-symbool . De actieve laag is de laag waarop alle items die u maakt worden gezet. U kunt een laag op twee manieren actief maken:

- Klik op de laagnaam in het **Lagen**-palet.
- Selecteer één item op de pagina. De laag waarop dat item staat, wordt automatisch de actieve laag.

Slechts één laag per keer kan actief zijn (zelfs als u gelijktijdig items selecteert op meer dan één laag). U kunt echter meerdere lagen tegelijk selecteren (als u bijvoorbeeld de lagen wilt samenvoegen). Als u meerdere lagen wilt selecteren, kunt u kiezen uit een van de volgende mogelijkheden:

- Selecteer items op meer dan één laag (door bijvoorbeeld alles op de pagina te selecteren).
- Om opeenvolgende lagen in het palet te selecteren, houdt u de Shift-toets ingedrukt terwijl u klikt op de eerste en laatste laag in het bereik dat u wilt selecteren.
- Als u niet-opeenvolgende lagen in het palet wilt selecteren, houdt u de Command/Ctrl-toets ingedrukt terwijl u klikt op de lagen die u wilt selecteren.

➡ Als u een laag wilt deselecteren wanneer meerdere lagen zijn geselecteerd, houdt u de Command/Ctrl-toets ingedrukt terwijl u klikt op de laag die u wilt deselecteren.

Lagen tonen en verbergen

In de kolom **Zichtbaar** in het **Lagen**-palet wordt aangegeven welke laag op een bepaald moment zichtbaar is. Wanneer het **Zichtbaar**-symbool in de **Zichtbaar**-kolom verschijnt, is een laag zichtbaar.

- Wilt u een laag tonen of verbergen, dan klikt u in de kolom **Zichtbaar** links van die laagnaam. U kunt ook dubbelklikken op de laag om zijn dialoogvenster **Specificaties** te openen, of het vakje **Zichtbaar** in het dialoogvenster aan te kruisen of te deselecteren, waarna u klikt op **OK**.
- Wilt u alle lagen in de opmaak in één keer tonen of verbergen, dan selecteert u een laagnaam en kiest u **Toon alle lagen** of **Verberg alle lagen** in het contextmenu van het **Lagen**-palet.
- Wilt u alle lagen verbergen met uitzondering van de actieve laag, dan selecteert u de naam van de laag die u wilt activeren, waarna u **Verberg andere lagen** kiest in het menu van het **Lagen**-palet. U kunt ook de Control/Ctrl-toets ingedrukt houden terwijl u op het **Zichtbaar**-symbool/pictogram klikt van de laag die u wilt weergeven; alle andere lagen worden verborgen.
- Wilt u alle lagen weergeven behalve de actieve laag, dan kiest u **Toon andere lagen** in het menu van het **Lagen**-palet.

Wanneer u gebruik maakt van de **Zoek/Verander**-functie zoekt QuarkXPress zowel in de verborgen als zichtbare lagen. Is een overeenkomst gevonden op een verborgen laag, dan toont QuarkXPress tijdelijk het verborgen tekstkader of tekstpad.

Wanneer u een spellingcontrole doet in een opmaak of artikel, zoekt QuarkXPress in alle lagen in de opmaak of het artikel. Wordt een onbekend woord gevonden op een verborgen laag dan toont QuarkXPress tijdelijk het verborgen tekstkader of tekstpad.

Wanneer een laag verborgen is, staat er standaard vóór de naam van de laag in het **Lagen**-paneel in het dialoogvenster **Print** geen vinkje, wat betekent dat de laag niet wordt afgedrukt (tenzij u de laag handmatig aankruist in het dialoogvenster **Print**).

Wanneer u op een verborgen laag een item maakt, blijft dat item zichtbaar totdat u de selectie opheft.

Bepalen op welke laag een item staat

Er zijn twee manieren om te bepalen op welke laag een item staat:

- Kijk naar het begrenzend kader en de handvatten van het object (misschien moet u eerst **Beeld > Toon stramien** kiezen om ze te kunnen zien). Iedere laag (met

uitzondering van de **Standaard**-laag) krijgt een unieke kleurstaal in het **Lagen**-palet, terwijl de begrenzende kaders en de handvatten van objecten die u tekent op die laag de kleur van die laag krijgen.

- Kijk in het **Lagen**-palet. Wanneer u een pagina-element kiest, verschijnt in het **Lagen**-palet naast de naam van iedere laag met het geselecteerde item het **Item**-symbool . Als u meerdere items op verschillende lagen selecteert, komt naast iedere laag met een geselecteerd item het **Item**-symbool te staan.

Lagen wissen

U kunt weliswaar de **Standaard**laag niet wissen, maar dat kan wel met iedere andere laag. Wanneer u lagen wist, kunt u kiezen of de items op de lagen ook moeten worden gewist of dat ze naar een andere laag moeten worden verplaatst. Een laag wordt als volgt gewist:

1. Selecteer in het **Lagen**-palet de laag of lagen die moet(en) worden gewist.
2. Klik op de knop **Wis laag** .
3. Staan er items op de laag die u gaat wissen, dan verschijnt het dialoogvenster **Wis laag**. Kies een optie:

- Staan er op de laag items die u ook wilt wissen, kruis dan het vakje **Wis items op geselecteerde la(a)g(en)** aan.
- Als er op de lagen items staan die u naar een andere laag wilt verplaatsen, deselecteert u het vakje **Wis items op geselecteerde la(a)g(en)**, waarna u een bestemmings- of doellaag kiest in het keuzemenu **Verplaats items naar laag**.

4. Klik op **OK**.

Wilt u alle niet gebruikte lagen in een opmaak wissen, dan kiest u in het paletmenu de opdracht **Wis niet gebruikte lagen**.

Laagopties wijzigen

U kunt voor de geselecteerde laag in het dialoogvenster **Specificaties** de volgende opties specificeren:

- **Naam**: De naam van de laag, zoals weergegeven in het **Lagen**-palet.
- **Kleur van de laag**: De kleur die wordt gebruikt voor de begrenzende kaders en handvatten van objecten op die laag.
- **Zichtbaar**: Bepaalt of de laag in QuarkXPress zichtbaar is.
- **Niet afdrukken**: Bepaalt of de laag is ingesteld op afdrukken wanneer de laag moet worden afgedrukt. U kunt deze instelling herroepen in het dialoogvenster **Print**.
- **Vergrendeld**: Bepaalt of u de objecten op deze laag kunt manipuleren.
- **Bewaar tekstomloop**: Bepaalt of de tekstomloopinstelling van objecten op deze laag ook wordt toegepast op de onderliggende lagen wanneer deze laag is verborgen.

Om het dialoogvenster **Specificaties** voor een laag te openen, dubbelklikt u op de laagnaam in het **Lagen**-palet, of u selecteert een laagnaam in het palet, waarna u in het paletmenu de opdracht **Wijzig laag** kiest.

U kunt de laagopties specificeren in het dialoogvenster **Specificaties**.

U kunt de standaardwaarden voor de aankruisvakjes **Zichtbaar**, **Vergrendeld**, **Niet afdrukken** en **Bewaar tekstomloop** voor nieuwe lagen specificeren in het **Lagen**-paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu).

Items verplaatsen naar een andere laag

Het **Lagen**-palet kent drie methodes om bestaande items naar een andere laag te verplaatsen. Met het **verplaats**gereedschap geselecteerd, kiest u de items die u wilt verplaatsen, waarna u een van de volgende mogelijkheden heeft:

- Klik op de knop **Verplaats item naar laag**, en kies vervolgens de doellaag in het dialoogvenster **Verplaats items**.
- Sleep het **Item**-symbool naar de doellaag.
- Knip de items uit de huidige laag en plak ze in de doellaag.

Wilt u een kopie van een item op een andere laag zetten, dan houdt u de Control/Ctrl-toets ingedrukt terwijl u het **Item**-symbool naar de doellaag in het **Lagen**-palet sleept.

U kunt basispagina-items op opmaakpagina's vanuit de **Standaard**-laag verplaatsen naar andere lagen, maar als u dat doet, zijn het geen basispagina-items meer.

De stapelvolgorde van lagen wijzigen

Stapelen op een laag werkt net zo als op een "gewone" pagina. Binnen een laag heeft elk item zijn eigen plaats in de stapelvolgorde (de onderop/bovenop-positie van de items op de laag). Wanneer u items tekent op een laag, komen nieuwe items vóór de bestaande items op die laag te staan. U kunt met behulp van de opdrachten **Verplaats naar achteren**, **Plaats onderop**, **Verplaats naar voren** en **Plaats bovenop** (**Item**-menu) de stapelvolgorde van items binnen een laag wijzigen, maar deze opdrachten verplaatsen items niet naar andere lagen. Alles op een bovenste laag komt echter wel vóór alle items op de laag daaronder te staan.

Wilt u de stapelvolgorde van lagen wijzigen, dan kunt u een laag in het **Lagen**-palet naar een nieuwe plaats slepen. (De bovenste laag in het **Lagen**-palet is de voorste laag in de opmaak.)

Lagen en tekstomloop

Items op lagen volgen wat tekstomloop betreft de standaardregel in QuarkXPress: tekst kan alleen om items heenlopen die vóór die tekst staan. Als u bijvoorbeeld een illustratiekadertje trekt ergens in het midden van een kolom met tekst, zal de tekst standaard om dat illustratiekadertje heenlopen.

QuarkXPress houdt ook rekening met de **Wijze**instelling in het tabblad **Tekstomloop**in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu) bij het bepalen of tekst wel of niet om items moet heenlopen.

Wanneer u een laag verbergt, kunt u de tekstomloop die wordt veroorzaakt door de obstakels (items) op die laag tonen of verbergen. Standaard wordt de tekstomloop die wordt veroorzaakt door verborgen items, gehandhaafd.

- Als u de tekstomloop wilt verbergen die wordt veroorzaakt door verborgen items, dubbelklikt u op de verborgen laag in het **Lagen**-palet om het dialoogvenster **Specificaties** te openen, waarna u het vakje **Bewaar tekstomloop** deselecteert en op **OK** klikt.
- Als u voor nieuwe lagen deze standaard tekstomloopinstelling wilt wijzigen, deselecteert u het vakje **Bewaar tekstomloop** in het **Lagen**-paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu).

Lagen dupliceren

Om een laag te kunnen dupliceren, selecteert u die laag in het **Lagen**-palet, waarna u **Dupliceer laag** kiest in het menu van het **Lagen**-palet. De nieuwe, gedupliceerde laag verschijnt direct vóór de oorspronkelijke laag.

Als u een artikel dupliceert met gekoppelde tekstkaders die op verschillende lagen staan, krijgt u het volgende:

- Als u de laag met het eerste kader in het artikel dupliceert, wordt alle tekst in dat kader en de tekst in de gekoppelde kaders die het artikel completeren, ook gedupliceerd. Het eerste kader verschijnt op de duplicaatlaag met een overloopsymbool.
- Als u een laag dupliceert met een van de kaders ergens in het midden van het artikel, wordt alle tekst in dat kader en de tekst in de gekoppelde kaders die het artikel completeren, ook gedupliceerd. Het middelste kader verschijnt op de gedupliceerde laag met een overloopsymbool. Niets van de tekst uit voorgaande kaders in het artikel wordt naar de duplicaatlaag gekopieerd.
- Als u de laag dupliceert met alleen het laatste kader in een artikel, wordt alleen de tekst in dat laatste kader en niets van de tekst uit voorgaande kaders in het artikel naar de duplicaatlaag gekopieerd.

Lagen samenvoegen

Wanneer u twee of meer lagen samenvoegt, worden alle items op alle lagen verplaatst naar dezelfde laag. De stapelvolgorde wordt zowel binnen als tussen alle samengevoegde lagen onderling gehandhaafd (met andere woorden: alle items op een voorste laag blijven staan vóór alle items op de laag daaronder). Lagen worden als volgt samengevoegd:

1. Selecteer in het **Lagen**-palet de lagen die moeten worden samengevoegd.
2. Klik in het **Lagen**-palet op de knop **Voeg lagen samen**. Het dialoogvenster **Voeg lagen samen** verschijnt.
3. Kies een doellaag in het keuzemenu **Kies een bestemmingslaag**.
4. Klik op **OK**. De visuele aanduidingen voor de samengevoegde items hebben de kleur van de laag waarmee u hebt samengevoegd, terwijl de lagen die u voor het samenvoegen hebt geselecteerd, zijn gewist.

Lagen kunnen niet worden samengevoegd wanneer een van de geselecteerde lagen is vergrendeld.

Items kunnen worden samengevoegd vanaf de Standaard-laag, maar de Standaard-laag wordt nooit gewist bij een samenvoegactie.

Items op lagen vergrendelen

Om te voorkomen dat er abusievelijk wijzigingen worden gemaakt in items op een laag, kunt u via het **Lagen**-palet de hele laag vergrendelen.

Het vergrendelen van een laag staat helemaal los van het vergrendelen van een item. Items die zijn vergrendeld via **Item** > **Vergrendel** kunnen nog steeds worden geselecteerd en bewerkt; items op een vergrendelde laag kunnen helemaal niet worden geselecteerd. Als u een item op een laag vergrendelt via **Item** > **Vergrendel**, en vervolgens die laag vergrendelt en ontgrendelt, blijft het item nog steeds vergrendeld, zelfs nadat de laag is ontgrendeld.

De **Vergrendel**-kolom in het **Lagen**-palet regelt het vergrendelen van lagen. Als u lagen wilt vergrendelen, moet u een van de volgende methodes gebruiken:

- Om een laag te vergrendelen of te ontgrendelen, klikt u in de **Vergrendel**-kolom links van de laagnaam. U kunt ook dubbelklikken op de laag om zijn dialoogvenster **Specificaties** te openen, daar **Vergrendeld** wel of niet aan te kruisen, en vervolgens op **OK** te klikken.
- Als u alle lagen behalve een laag wilt vergrendelen, houdt u de Command/Ctrl-toets ingedrukt terwijl u klikt in de **Vergrendel**-kolom naast de laag die u wilt bewerken.
- Om alle lagen te vergrendelen, kiest u **Vergrendel alle lagen** in het paletmenu.

Basispagina's gebruiken in combinatie met lagen

Basispagina-items staan op opmaakpagina's op de **Standaard**laag. Wat lagen betreft hebben basispagina-items de volgende kenmerken:

- Als u een basispagina toekent aan een opmaakpagina, beïnvloeden de items op de basispagina alleen de **Standaard**laag van die opmaakpagina.
- Items die aan de basispagina worden toegevoegd, worden achter alle items geplaatst die zijn toegevoegd aan de **Standaard**laag van de opmaakpagina.
- Basispagina-items op de **Standaard**laag kunnen weliswaar naar een andere laag worden verplaatst, maar dan zijn het geen basispagina-items meer.

Het printen van lagen onderdrukken

Net zo goed als u het afdrukken van items zoals illustratiekaders kunt onderdrukken via het dialoogvenster **Wijzig**, kunt u ook het afdrukken van lagen uitschakelen. Om het afdrukken van een laag uit te schakelen, dubbelklikt u op die laag in het **Lagen**-palet. Kruis in het dialoogvenster **Specificaties** het vakje **Niet afdrukken** aan en klik vervolgens op **OK**.

Wanneer voor een laag het vakje **Niet afdrukken** is aangekruist, staat er standaard vóór de naam van de laag in het **Lagen**-paneel in het dialoogvenster **Print** geen vinkje, wat betekent dat de laag niet wordt afgedrukt (tenzij u de laag handmatig aankruist in het dialoogvenster **Print**).

Het dialoogvenster **Print** biedt instellingen om te bepalen welke lagen worden afgedrukt.

➡ Als u voor nieuwe lagen deze standaardprintinstelling wilt wijzigen, kruist u het vakje **Niet afdrukken** in de **Lagen**-panelen in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) aan.

➡ De instelling **Niet afdrukken** voor een laag staat los van de regelaars **Niet afdrukken** en **Illustratie niet afdrukken** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu).

Werken met lijsten

Met de Lijsten-functie kunt u de tekst bij elkaar zetten van alinea's die worden gekenmerkt door specifieke tekst- of alineatypogrammen. Hoewel de Lijsten-functie heel vaak wordt gebruikt voor het maken van een inhoudsopgave, kunt u ook een lijst maken met figuren of illustraties die in een publicatie worden gebruikt.

Voorbereidingen treffen voor lijsten

Voordat u een lijst gaat maken, moet u in uw document eerst typogrammen maken en deze toekennen. Begin met het maken van typogrammen die kunnen worden

gebruikt in een inhoudsopgave, zoals “Hoofdstuknaam”, “Subkopnaam” en “Platte tekst”. Maak vervolgens een ander alineatypogram voor de vormgeving van de inhoudsopgave.

Typogrammen opnemen in een lijst

De eerste stap bij het maken van een lijst is het vaststellen welke alineatypogrammen u in uw lijst wilt opnemen. Wilt u een inhoudsopgave maken, dan kunt u in uw lijst hoofdstuk- en subkoptypogrammen opnemen, aangezien in een inhoudsopgave over het algemeen de hoofdstuktitels en hun respectieve paginacijfers komen te staan. U kunt in lijsten alinea- en teksttypogrammen opnemen.

Niveaus specificeren in een lijst

U moet ook aangeven hoe de verschillende niveaus in de alineatypogrammen moeten worden gedefinieerd voordat een lijst kan worden gegenereerd. U kunt hoofdstukkoppen dan op het eerste niveau zetten en de onderwerpen in een hoofdstuk op het tweede niveau. Stel dat u een handleiding over een programma schrijft en een van de hoofdstukken in de handleiding is getiteld "Het Archief/Bestand-menu", dan kunt u de hoofdstukkop "Het Archief/Bestand-menu" in uw lijst het eerste niveau toekennen. De items "Nieuw," "Open," "Sluit," en "Bewaar" (subkoppen in het hoofdstuk "Het Archief/Bestand-menu") kunnen dan op het tweede niveau staan. Door dit van tevoren al vast te stellen, zal het genereren van een lijst worden vereenvoudigd.

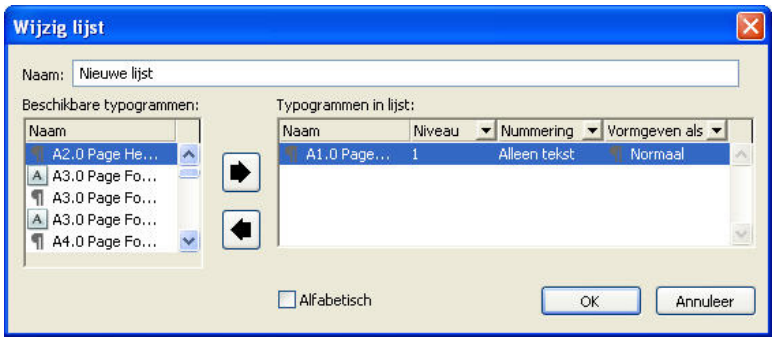
Een lijst maken

Hebt u eenmaal de typogrammen in uw document gemaakt en toegepast en besloten welke u wilt opnemen in uw lijst, dan bent u klaar om uw lijst te gaan maken. Kies **Wijzig/Bewerk> Lijsten** en klik op **Nieuw** om het dialoogvenster **Wijzig lijst** te openen en voer vervolgens een naam in het veld **Naam** in.

De schuiflijst **Beschikbare typogrammen** toont alle typogrammen in het actieve project. Selecteer elk typogram dat u in de lijst wilt opnemen en klik op **Toevoegen** om het toe te voegen aan de schuiflijst **Typogrammen in lijst**. Als u bijvoorbeeld alle kopjes in een inhoudsopgave met de typogrammen "Kop1" en "Kop2" in de lijst wilt opnemen, moet u beide typogrammen toevoegen aan de schuiflijst **Typogrammen in lijst**.

Hebt u eenmaal aangegeven welke typogrammen in de inhoudsopgave moeten worden opgenomen, dan kunt u opgeven hoe de inhoudsopgave moet worden vormgegeven. Voor elk typogram in de schuiflijst **Typogrammen in lijst** kiest u een voor een typogram een **Niveau**, een **Nummering** en een optie voor **Vormgeven als**:

- **Niveau** bepaalt hoe de inhoud van de lijst wordt ingesprongen in het palet **Lijsten** (hoe hoger het niveau, hoe meer de tekst wordt ingesprongen).
- Met **Nummering** kunt u aangegeven of en waar in de lijst een paginanummer voor het desbetreffende typogram komt te staan.
- Met **Vormgeven als** kunt u opgeven welk typogram moet worden toegepast op elk niveau van de automatisch gegenereerde inhoudsopgave.



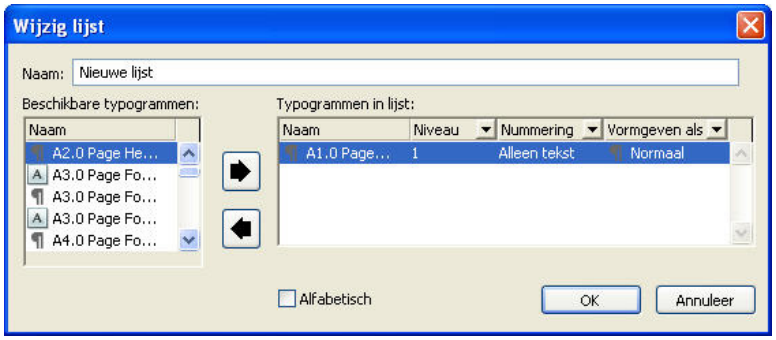
U kunt via het dialoogvenster **Wijzig lijst** lijsten maken voor zaken als automatische inhoudsopgaven.

Lijsten importeren vanuit een ander document

Met QuarkXPress kunt u lijsten toevoegen vanuit een ander document of via het dialoogvenster **Lijsten** (**Wijzig/Bewerk** > **Lijsten**), of door gebruik te maken van de opdracht **Voeg toe** (**Archief/Bestand** > **Voeg toe**).

Navigeren met lijsten

Wilt u een lijst bekijken, dan opent u het **Lijsten**-palet (**Venster**-menu), waar u de lijst selecteert in het keuzemenu **Lijstnaam**, waarna u klikt op **Bijwerken**. De geselecteerde lijst wordt weergegeven in het **Lijsten**-palet.



U kunt via het dialoogvenster **Wijzig lijst** lijsten maken voor zaken als automatische inhoudsopgaven.

Als uw artikel bestaat uit meerdere opmaken, kunt u een andere opmaak kiezen in de schuiflijst van het keuzemenu **Toon lijst voor**.

Wilt u in de actieve lijst een specifieke regel vinden, dan voert u een woord uit die regel in het veld **Zoek** in het palet in. De schuiflijst in het palet schuift door naar de plaats waar het gezochte woord de eerste keer in de lijst voorkomt.

Wilt u naar een specifieke alinea, dan dubbelklikt u in het **Lijsten**-palet. Het venster schuift naar de plaats van de desbetreffende alinea in de opmaak.

Lijsten genereren

Als u in de opmaak een inhoudsopgave (of een ander type lijst) wilt maken, zet u het tekstinvoegpunt op de plaats waar de lijst moet komen, waarna u klikt op **Genereer** in het palet **Lijsten**. De lijst wordt automatisch gegenereerd. De typogrammen die u

hebt geselecteerd voor de lijst in het keuzemenu **Vormgeven als** (dialoogvenster **Nieuwe lijst**) worden automatisch toegepast.

Als de tekst in de opmaak op het plakbord staat, verschijnt naast de tekst in de gegenereerde lijst een dolkje † (Mac OS) of de letters "PB " (Windows) in plaats van een paginacijfer.

Lijsten bijwerken

Het **Lijsten**-palet wordt tijdens het werken aan uw document niet automatisch bijgewerkt. Wanneer u wijzigingen in de tekst maakt, moet u de lijst bijwerken, zodat u zeker weet dat deze actueel is. Door te klikken op de knop **Bijwerken** in het **Lijsten**-palet wordt in het document naar lijstitems gezocht en wordt opnieuw een lijst gegenereerd in het **Lijsten**-palet.

Als u een lijst wilt bijwerken die u al in een tekstkader hebt laten lopen, selecteer dan het kader, klik op **Bijwerken** om ervoor te zorgen dat de lijst actueel is en klik vervolgens op **Genereer**. Het programma ontdekt dat er al een kopie van de lijst in de opmaak aanwezig is en toont een waarschuwingsvenster waarin u wordt gevraagd of u een nieuwe kopie van de lijst wilt **Invoegen** of de bestaande versie juist wilt **Vervangen**. Wilt u de bestaande lijst bijwerken, dan klikt u op **Vervangen**.

Werken met lijsten in boeken

U kunt een lijst maken die verwijst naar alle hoofdstukken in een boek. Hebt u eenmaal het basisboekhoofdstuk gedefinieerd met de lijsten die u in het hele boek wilt gebruiken, dan kunt u de boekhoofdstukken synchroniseren en de lijsten bijwerken in het **Lijsten**-palet (**Beeld > Toon lijsten**). Is uw lijst eenmaal gedefinieerd, bijgewerkt en samengevoegd, dan kunt u de lijst genereren in een actief tekstkader.

Een lijst voor een boek specificeren

We gaan als volgt een lijst voor een boek specificeren:

1. Open het basisboekhoofdstuk. Lijsten voor een boek moeten in het basisboekhoofdstuk staan.
2. Maak in het basisboekhoofdstuk een lijst met de gewenste specificaties.
3. Klik in het **Boek**-palet op de knop **Synchroniseer**. Dit zorgt ervoor dat de lijstspecificaties aan elk boekhoofdstuk worden toegevoegd.
4. Kies **Beeld > Toon lijsten**. Kies in het keuzemenu **Toon lijsten** het boek dat op dat moment is geopend.
5. Selecteer het tekstkader waarin u de gegenereerde lijst wilt weergeven en klik op **Genereer**.

Een lijst voor een boek bijwerken

Wanneer u op **Bijwerken** klikt om het geopende boek bij te werken, opent QuarkXPress alle boekhoofdstukken en zoekt daar naar tekst die bij de lijst hoort en toont deze in het **Lijsten**-palet. We gaan als volgt een lijst voor een boek bijwerken:

1. Kies **Beeld > Toon lijsten** om het **Lijsten**-palet te openen.

2 Als u de lijst voor het desbetreffende boek wilt openen, kiest u het geopende boek in het keuzemenu **Toon lijst**.

3 Klik op **Bijwerken** om alle hoofdstukken in het boek opnieuw te controleren en een nieuwe lijst te genereren. Wanneer de procedure is voltooid, ziet u de lijst voor het boek in het **Lijsten**-palet staan.

Werken met indexen

In QuarkXPress vindt indexering plaats door het in documenten markeren van woorden als indexingangen op het eerste, tweede, derde of vierde niveau. U kunt (kruis)verwijzingen maken en kiezen of een indexingang betrekking heeft op een woord, een aantal alinea's, een tekstselectie of alle tekst tot aan het volgende specifieke typogram. Wanneer u zover bent dat de index kan worden gegenereerd, specificeert u een structuur (genest of doorlopend), de interpunctie, een basispagina en de typogrammen voor de verschillende niveaus. QuarkXPress maakt vervolgens de index voor u en zorgt voor de vormgeving.

Software kan weliswaar het proces van het tikken, vormgeven en bijwerken van de paginering in een index automatiseren, maar er moet nog steeds iemand vaststellen wat er in een index moet komen om een ander zinvol te maken. Aangezien het proces niet volledig kan worden geautomatiseerd, is het maken van een index een tijdrovend karwei, maar als uw lezers de gewenste informatie kunnen vinden, is dat best wel de moeite waard.

De kleur van de indexmarkering opgeven

Wanneer u aan de index een woord toevoegt, zet QuarkXPress er teksthaken omheen; dit noemen we indexmarkeringen. Indexmarkeringen worden weergegeven in een document wanneer het **Index** -palet (**Beeld** > **Toon index**) is geopend. U kunt de kleur van de indexmarkeringen aan uw wensen aanpassen via het dialoogvenster **Indexvoorkeuren**.

1 Kies **QuarkXPress/Bewerk** > **Voorkeuren**> **Index**.

2 Klik op de knop **Kleur indexmarkering** om een kleurenselector te openen.

3 Gebruik de schuifregelaars, pijlen, velden of het kleurenwiel om een kleur voor de indexmarkeringen te specificeren.

4 Klik op **OK** om de kleurenselector te sluiten; klik vervolgens op **OK** om het dialoogvenster **Indexvoorkeuren** te sluiten.

Wanneer u een tekstreeks indexeert, wordt deze aangegeven met teksthaken. Wanneer u het tekstinvoegsymbool in de tekst zet en een indexingang invoert, krijgt op deze plaats de markering een kadertje.

Indexingangen maken

Elk item in een index, of het nu één woord is of meerdere woorden zijn, wordt een ingang genoemd. Iedere ingang krijgt een niveau. Niveaus geven de hiërarchie van de

ingang aan, vanaf de eerste tot en met de vierde. Ingangen op het eerste niveau komen het meest voor, terwijl ingangen op het vierde niveau aardig specialistisch zijn.

In QuarkXPress kunt u in een geneste index vier ingangsniveaus maken en in een doorlopende index twee niveaus.

Een indexingang van Niveau 1 maken

Een indexingang van niveau 1 is een algemeen onderwerp dat in een index op alfabetische volgorde wordt gezet.

Voordat u begint met het toevoegen van tekst aan de index, moet u besluiten of u een *geneste* index of een *doorlopende* index wilt maken. Een geneste index kan maximaal vier informatieniveaus bevatten, waarbij de ingangen van elkaar worden gescheiden door returns en verschillende typogrammen. Een doorlopende index kent twee informatieniveaus waarbij in dezelfde alinea de ingangen van niveau 2 direct achter de ingangen van niveau 1 komen te staan.

1. Zet het tekstinvoegpunt in de tekst of selecteer een tekstreeks om het begin aan te geven van de tekst die u wilt indexeren.
2. Als u tekst voor de ingang van het eerste niveau in het **Tekst**-veld in het **Index**-palet (**Beeld**-menu) wilt invoeren, selecteert u deze in het document of u tikt de tekst in het veld.
3. Om zelf de alfabetische volgorde van de ingang te kunnen bepalen, moet u tekst invoeren in het veld **Sorteer als**. Als de ingang bijvoorbeeld “20e eeuw” is, kunt u deze onderbrengen onder “Twintigste eeuw”. Dit beïnvloedt op generlei wijze de spelling van de indexingang.
4. Kies **Eerste niveau** in het keuzemenu **Niveau**.
5. Als u het paginacijfer of de verwijzing een eigen vormgeving wilt kunnen geven, kiest u in het keuzemenu **Soort** een ander teksttypogram. De standaardvormgeving is het teksttypogram van de ingangtekst.
6. Kies een optie in het keuzemenu **Bereik** om op te geven welk tekstbereik de indexingang zal beslaan.
7. Klik op de knop **Voeg toe** in het **Index**-palet; de ingang op het eerste niveau wordt alfabetisch opgenomen in de lijst **Ingangen**. In het document is de geïndexeerde tekst gemarkeerd met teksthaken of een kadertje. U kunt ook klikken op de knop **Voeg alle toe** om alle geselecteerde tekst toe te voegen aan de lijst **Ingangen**.

U kunt een indexingang toevoegen door de tekst in de opmaak te selecteren, het contextmenu te openen en daar **Toevoegen aan index** te kiezen. De ingang wordt toegevoegd aan de hand van de geselecteerde niveaus, soort en bereik. Het contextmenu dat u op het scherm ziet, is hetzelfde contextmenu voor een tekstkader, met uitzondering van de opdracht **Toevoegen aan index**.

Als u een woord selecteert, dit aan een index toevoegt en vervolgens probeert het geselecteerde woord opnieuw in de index te zetten (bijvoorbeeld onder een ander niveau) krijgt u de volgende waarschuwing: “Er staat op deze plaats al een

indexverwijzing”. Wilt u hetzelfde woord meer dan één keer indexeren, dan moet u het tekstinvoegpunt in het woord zetten en vervolgens het gewenste woord in het **Tekst**-veld tikken. De tweede indexingang toont de indexmarkering tussen teksthaken.

Als u drukt op Option /Alt verandert de knop **Voeg toe** in **In omgekeerde volgorde toevoegen**. De knop **In omgekeerde volgorde toevoegen** voegt in omgekeerde volgorde een ingang toe aan de lijst **Ingangen** en zet in de ingang ook nog eens een komma. "Elaine DeKooning" wordt bijvoorbeeld toegevoegd als "DeKooning, Elaine" wanneer u klikt op de **In omgekeerde volgorde toevoegen**-knop. “Lila Cabot Perry” zou dan worden toegevoegd als “Perry, Lila Cabot”.

Als u drukt op Option/Alt verandert de knop **Voeg alle toe** in **Voeg alle in omgekeerde volgorde toe**. Door te klikken op de **Voeg alle in omgekeerde volgorde toe**-knop wordt alle geselecteerde tekst in omgekeerde volgorde toegevoegd aan de **Ingangen**-lijst.

Een indexingang van Niveau 2, 3 of 4 maken

In een geneste index komen ingangen van niveau 2, niveau 3 en niveau 4 onder de ingangen op niveau 1 in de nieuwe alinea te staan. In een doorlopende index komen de indexingangen van niveau 2, 3 en 4 achter de ingangen van niveau 1 in dezelfde alinea te staan.

1. Zet het tekstinvoegpunt aan het begin van de tekstreeks die u wilt indexeren.
2. Gebruik de regelaars **Tekst**, **Sorteer als**, **Typogram** en **Bereik** net zoals u dat doet bij het maken van een indexingang van niveau 1.
3. Klik naast een ingang in de linkerkolom van het **Ingangen**-overzicht om die ingang te definiëren als de ingang van hoger niveau ten opzichte van de ingang van niveau 2, 3 of 4.

➡ Ingangen op niveau 2, 3 en 4 worden ingesprongen als in het typogram dat wordt gebruikt in de gegenereerde index een waarde is gespecificeerd voor de linkerinspringing.

4. Kies **Tweede niveau**, **Derde niveau**, of **Vierde niveau** in het keuzemenu **Niveau**.

   De plaats waar het pijltje staat, bepaalt welke **Niveau**-opties beschikbaar zijn. De optie **Tweede niveau** is beschikbaar wanneer het pijltje naast een ingang van niveau 1 of niveau 2 staat, de optie **Derde niveau** is beschikbaar wanneer het pijltje naast een ingang op niveau 1, 2 of 3 staat, terwijl de optie **Vierde niveau** beschikbaar is wanneer het pijltje naast een ingang op niveau 1, 2, 3 of 4 staat.

5. Klik op de **Voeg toe**-knop. De nieuwe indexingang komt alfabetisch en ingesprongen onder de correcte ingang te staan.

➡ Kies **Onderdruk paginacijfers** in het keuzemenu **Bereik** wanneer een indexingang wordt gebruikt als een kopje voor meer informatieniveaus. Als u bijvoorbeeld een kookboek maakt, kunt u een ingang maken voor “Cake”, het paginacijfer onderdrukken en vervolgens verschillende soorten cake vermelden, zoals “chocolade” of “citroen” als ingangen van niveau 2 of 3.

Kruisverwijzingen maken

U kunt indexingangen niet alleen paginacijfers geven, maar de lezer ook verwijzen naar andere onderwerpen. In een verwijzing naar bijvoorbeeld "Typografie" kunt u aangeven "Zie ook bij Fonts". Hiertoe maakt u een zogenaamde kruisverwijzing (of gewoon verwijzing). U kunt een kruisverwijzing maken naar een bestaande indexingang, of u kunt een nieuwe ingang toevoegen die met name bedoeld is voor de kruisverwijzing. Via het **Index**-palet (**Beeld** > **Toon index**) kunt u (kruis)verwijzingen maken.

Een (kruis)verwijzing maken voor een nieuwe indexingang

Een (kruis)verwijzing maken voor een nieuwe indexingang gaat als volgt in zijn werk:

1. Zet het tekstinvoegsymbool ergens in de tekst (het maakt niet uit waar u dit neerzet, omdat bij deze ingang toch geen paginacijfers komen te staan).
2. Voer voor de ingang tekst in het veld **Tekst** in het **Index**-palet in.
3. Gebruik de regelaars bij **Sorteer als** en **Niveau** net zoals u dat doet om een andere indexingang te maken.
4. Kies **Verwijzing** in het keuzemenu **Bereik**. Kies in het keuzemenu de gewenste verwijzing: **Zie**, **Zie ook**, of **Zie aldaar**.
5. Specificeer de indexingang waarnaar wordt verwezen door in het veld de gewenste tekst in te voeren of door te klikken op een bestaande ingang in de lijst.
6. Klik op de **Voeg toe**-knop. Vouw de ingang uit om de verwijzingstekst te kunnen zien.

Een (kruis)verwijzing maken voor een bestaande indexingang

Een (kruis)verwijzing maken voor een bestaande indexingang gaat als volgt in zijn werk:

1. Zet het tekstinvoegsymbool ergens in de tekst (het maakt niet uit waar u dit neerzet, omdat bij deze ingang toch geen paginacijfers komen te staan).
2. Selecteer een ingang in de **Ingangen**-lijst. De ingang wordt automatisch in het **Tekst**-veld gezet.
3. Klik op de **Wijzig**-knop in het **Index**-palet, dubbelklik op de ingang of selecteer de ingang en open het contextmenu.
4. Kies **Verwijzing** in het keuzemenu **Bereik**. Kies in het keuzemenu de gewenste verwijzing: **Zie**, **Zie ook**, of **Zie aldaar**.
5. Specificeer de indexingang waarnaar wordt verwezen door in het veld de gewenste tekst in te voeren of door te klikken op een bestaande ingang in de lijst.

➡ Als u de verwijzingstekst in de lijst **Ingangen** wilt zien samen met de paginaverwijzingen, moet u de ingang uitvouwen.

➡ Wanneer u een index genereert, volgen na verwijzingen onmiddellijk paginaverwijzingen. Ze worden vormgegeven met het teksttypogram dat is gespecificeerd in het dialoogvenster **Indexvoorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk** >

Voorkeuren > **Index**). Als u voor de ingang de optie **Ingangsstijl** specificeert, zal de verwijzing hetzelfde typogram gebruiken als de ingang die daarop volgt. Als u het keuzemenu **Typogram** (**Index**-palet) gebruikt om een teksttypogram te specificeren voor een verwijzing zal dit het typogram overschrijven dat u hebt gespecificeerd in het dialoogvenster **Indexvoorkeuren**. De tekst die u in intikt in het veld **Verwijzing** krijgt het typogram toegekend; het typogram wordt echter niet toegekend aan het "Zie"-, "Zie ook"- of "Zie aldaar"-gedeelte van de verwijzing.

De interpunctie die voorafgaat aan verwijzingen wordt gespecificeerd in het veld **Vóór verwijzing** in het dialoogvenster **Indexvoorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk** > **Voorkeuren** > **Index**). Als u na de verwijzing interpunctie wilt hebben, voer die dan in na de verwijzende tekst die u in het **Index**-palet hebt ingevoerd.

Een indexingang bewerken

U kunt een indexingang selecteren en de informatie in de velden **Tekst** of **Sorteer als** bewerken. U kunt ook een verwijzing of paginacijferverwijzing selecteren en de informatie bewerken in het keuzemenu **Typogram** of **Bereik**. U kunt ook het niveau van een ingang wijzigen.

1. Selecteer een ingang of verwijzing in de **Ingangen**-lijst. (Als u de verwijzingen wilt zien, moet u een ingang uitvouwen.)
2. Klik op de **Wijzig**-knop in het **Index**-palet, dubbelklik op de ingang of selecteer de ingang en kies **Wijzig** in het contextmenu.

   Als u in de wijzigmodus bent, ziet de **wijzig**knop er diapositief uit.
3. Maak wijzigingen in de geselecteerde ingang of verwijzing. U kunt hierna ook andere ingangen en verwijzingen selecteren en bewerken.
4. Klik opnieuw op de **Wijzig**-knop om te wijzigmodus te verlaten.

Een indexingang verwijderen

We gaan als volgt een indexingang selecteren en zijn indexmarkeringen uit de tekst verwijderen:

1. Selecteer een ingang of verwijzing in de **Ingangen**-lijst. (Als u de verwijzingen wilt zien, moet u een ingang uitvouwen.)
2. Open het contextmenu en kies **Wis** of klik op de **Wis**-knop in het **Index**-palet.

De in een index gebruikte interpunctie specificeren

Via het dialoogvenster **Indexvoorkeuren** kunt u de interpunctie opgeven die automatisch wordt toegevoegd wanneer u een index genereert.

1. Kies **QuarkXPress/Bewerk** > **Voorkeuren**> **Index**.
2. Voer voor de index en het verwijzingstypogram in de **Scheidingstekens**-velden de interpunctie in, inclusief spaties voor en achter.

- **Na ingang** specificeert de interpunctie die direct na iedere ingang in een index komt (meestal een dubbele punt). “QuarkXPress: xii, 16–17, 19” bijvoorbeeld gebruikt een dubbele punt en een spatie na de indexingang “QuarkXPress”.

  Wanneer na een indexingang direct een verwijzing komt, worden de **Vóór verwijzing**-tekens gebruikt en niet de **Na ingang**-tekens.

- **Tussen paginacijfers** specificeert de tekst of de interpunctie die wordt gebruikt om een opsomming met paginacijfers van elkaar te scheiden (meestal een komma of puntkomma). “QuarkXPress: xii, 16–17, 19” bijvoorbeeld gebruikt een komma en een spatie tussen de verschillende paginacijfers.
- **Tussen paginareeks** specificeert de tekst of interpunctie die wordt gebruikt om een reeks pagina's aan te geven (meestal een halve kastlijn of het woord “t/m” met voor en achter een spatie, zoals in: " t/m "). “QuarkXPress: xii, 16–17, 19” bijvoorbeeld gebruikt een halve kastlijn tussen een paginareeks.
- **Vóór verwijzing** specificeert de tekst of interpunctie die voor een verwijzing wordt gebruikt (meestal een punt; puntkomma of spatie). “QuarkXPress: xii, 16–17, 19. Zie ook Pagina-opmaak” gebruikt een punt en een spatie vóór de verwijzing.
- **Verwijzingsstijl** specificeert het typogram dat voor verwijzingen moet worden gebruikt. Dit typogram wordt alleen toegekend aan “Zie”, “Zie ook” en “Zie aldaar”.
- **Tussen ingangen** specificeert de tekst of interpunctie die wordt gebruikt tussen ingangsniveaus in een doorlopende index (meestal een puntkomma of een punt). In een doorlopende index staan de subingangen en sub-subingangen bij elkaar in een alinea en niet als geneste opsommingen. “QuarkXPress: xii, 16–17, 19; Printen met: 62–64; Zetten in: 32, 34” bijvoorbeeld gebruikt een puntkomma tussen de verschillende ingangen.

  In een geneste index worden de **Tussen ingangen**-tekens gebruikt als de interpunctie aan het eind van iedere alinea.

3 Klik op **OK**.

➡ De complete index bestaat uit vormgegeven tekst en niet uit dynamische koppelingen naar geïndexeerde tekst. Als u doorgaat met het bewerken van tekst of de **Ingangen**-lijst, moet u de index opnieuw genereren.

➡ U kunt in elk van de **Scheidingstekens**-velden maximaal 72 lettertekens invoeren. U kunt in de **Scheidingstekens**-velden ook bepaalde "XPress Tags" (Opmaaklabels) gebruiken. Als u bijvoorbeeld in het veld **Na ingang** \t invoert, zal tijdens het genereren van de index na uw ingang automatisch een standaardtab worden ingevoegd.

Een index genereren

Gebruik het dialoogvenster **Genereer index** om een index te maken vanuit de inhoud van het **Index**-palet.

Wanneer u een index gaat genereren, compileert QuarkXPress de lijst, geeft deze vorm overeenkomstig uw specificaties, en laat deze in de pagina's lopen die zijn gebaseerd op de door u gekozen basispagina. Indexvoorkeuren zijn documentspecifiek wanneer ze worden ingesteld met een document geopend.

Voordat u de index gaat genereren, moet u voor uw indexpagina's een basispagina met een automatisch tekstkader maken. Maak dan vervolgens alineatypogrammen voor de hoofdstukkoppen en alle niveaus die in uw index worden gebruikt. Normaal gesproken zijn de niveaus van elkaar te onderscheiden doordat ze allemaal verschillend inspringen.

Wanneer u een index voor een boek maakt, moet u de index in het laatste hoofdstuk van het boek laten lopen. Als de index terechtkomt in een ander hoofdstuk in een boek met doorlopende paginering, zal de paginering na het indexhoofdstuk wijzigen. U kunt beter voor de index een apart hoofdstuk maken en dit helemaal aan het eind van het boek zetten.

We gaan als volgt een index genereren:

1. Kies **Functies** > **Genereer index** of open het contextmenu voor het **Index**-palet en kies daar **Genereer index**.
2. Klik op **Geneste** of **Doorlopend** als **Structuur**. Als uw index meer dan twee informatieniveaus heeft, moet u een geneste index maken. Als u besluit een doorlopende index te maken, worden alle informatieniveaus voor iedere ingang achter elkaar in dezelfde alinea gezet zonder enige hiërarchie.
3. Kruis het vakje **Hele boekhoofdstuk** aan om het hele boek waarvan het document een onderdeel is, te indexeren. Als het document niet in een boek is opgenomen, is deze optie niet beschikbaar. Is het vakje niet aangekruist, dan wordt alleen het document geïndexeerd.
4. Kruis het vakje **Vervang bestaande index** aan om de bestaande index te overschrijven.
5. Als u aan de index de letters van het alfabet wilt toevoegen, kruis dan het vakje **Voeg letters toe** aan en kies een typogram in het keuzemenu.
6. Kies een **Basispagina** voor de index (in de schuiflijst staan alleen basispagina's met automatische tekstkaders). QuarkXPress voegt automatisch de noodzakelijke pagina's toe om de index op te nemen aan het eind van het document. Als u een dubbelzijdige basispagina specificeert, wordt eerst een rechterpagina toegevoegd.
7. Kies in de keuzemenu's onder **Niveaustijlen** typogrammen voor elk niveau van de index. Als u hebt geklikt op **Doorlopend** als **Structuur**, is alleen het keuzemenu **Eerste niveau** beschikbaar (omdat alle niveaus achter elkaar in dezelfde alinea komen te staan).
8. Klik op **OK** om het dialoogvenster **Genereer index** te sluiten en de index te maken.

Is het nodig om twee versies van een index met elkaar te vergelijken, dan moet u het vakje **Vervang bestaande index** in het dialoogvenster **Genereer index** (**Functies**-menu) deselecteren.

Een definitieve index bewerken

Nadat de index is gegenereerd, moet u deze heel goed bekijken. Controleer of de index ver genoeg gaat, de verwijzingen akkoord zijn en dat de niveaus logisch zijn. Kijk ook of u het eens bent met de interpunctie en de vormgeving. Het komt niet vaak voor dat u meteen tevreden bent met de eerste index die u hebt gegenereerd. Het oplossen van de meeste problemen die u bent tegengekomen, brengen zoveel wijzigingen met

zich mee dat de index opnieuw moet worden gegenereerd. Of misschien kunt u volstaan met wat lokale opmaak van de indextekst.

Niet-afdrukkende tekst in een index

Als de tekst tussen teksthaken niet wordt afgedrukt omdat deze op het plakbord staat, verborgen wordt door een ander item, of buiten het kader loopt, verschijnt naast de indexingang in plaats van een paginacijfer een dolkje † (Mac OS) of de letters “PB” met een spatie na de letter B (Windows).

Alleen Mac OS: Als u naar het "dolkje" wilt zoeken, voert u in het veld **Zoeken naar** in het dialoogvenster **Zoek/Verander** (**Wijzig/Bewerk**-menu) Option+T in, waarna u kunt proberen of u het probleem in het document kunt oplossen door gewoon de dolktekens uit de gegenereerde index te verwijderen.

Alleen Windows: Als u naar de letters "PB " wilt zoeken, voert u ze (inclusief de spatie) in het veld **Zoeken naar** in het dialoogvenster **Zoek/Verander** (**Wijzig/Bewerk**-menu) in, waarna u kunt proberen of u het probleem in het document kunt oplossen door gewoon de letters uit de gegenereerde index te verwijderen.

De index bewerken en opnieuw genereren

Voor het oplossen van problemen met de interpunctie, de indexingangen of de structuur van de index, gaat u terug naar het **Index**-palet, het dialoogvenster **Indexvoorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk > Index**), of het dialoogvenster **Genereer index** (**Functies**-menu). Maak de noodzakelijke wijzigingen en genereer vervolgens de index opnieuw.

De index bijwerken

Als u een geïndexeerd document gaat bewerken nadat u de index hebt gemaakt, moet u de index opnieuw genereren. QuarkXPress werkt namelijk de index niet automatisch bij en daarom is het beter als u uw definitieve index pas gaat genereren wanneer u er behoorlijk zeker van bent dat het document definitief is.

Lokale opmaak toekennen aan de index

Wanneer u een index hebt waarmee u tevreden bent — en u er zo goed als zeker van bent dat de publicatie niet meer verandert — kunt u met lokale opmaak nog even de puntjes op de i zetten. Stel dat u voor de kopjes "W", "X", "Y" en "Z" maar één vermelding hebt, dan kunt u deze combineren tot een enkel kopje als "W–Z". Of u kunt het dialoogvenster **Zoek/Verander** (**Wijzig/Bewerk**-menu) om aan bepaalde woorden een opmaak toe te kennen. Als u van plan bent in dit stadium nog ingangen te verwijderen of te bewerken, bedenk dan wel dat de wijzigingen die u maakt niet in de toekomstige versies van de index zullen worden doorgevoerd.

Werken met boeken

Uit meerdere documenten bestaande publicaties kunnen een uitdaging zijn om mee te werken. Documenten die bij elkaar horen, moeten ook bij elkaar blijven en toch afzonderlijk kunnen worden bewerkt. Boeken zijn een hulpmiddel om deze uitdaging aan te gaan.

Boeken zijn QuarkXPress-bestanden die worden weergegeven als vensters met koppelingen naar individuele documenten, die boekhoofdstukken worden genoemd. Zijn de boekhoofdstukken eenmaal toegevoegd aan een boek, dan kunt u ze openen, sluiten en bijhouden via het **Boek**-palet. In QuarkXPress kunt u typogrammen en andere specificaties die in de hoofdstukken van een boek worden gebruikt met elkaar synchroniseren, boekhoofdstukken printen via het **Boek**-palet en automatisch de paginering in alle boekhoofdstukken bijwerken.

In QuarkXPress kunt u maximaal 25 boeken tegelijk openen. Boeken kunnen gelijktijdig worden geopend door meerdere gebruikers, zodat de leden van een werkgroep aan verschillende boekhoofdstukken kunnen werken. De boeken blijven openstaan totdat u ze sluit of als u QuarkXPress verlaat. Wijzigingen die in boeken zijn gemaakt, worden bewaard wanneer u het **Boek**-palet sluit of QuarkXPress verlaat.

Wijzigingen in boeken (zoals het toevoegen of opnieuw rangschikken van boekhoofdstukken) worden automatisch bewaard als u boeken sluit of QuarkXPress verlaat. Wanneer u hoofdstukken van boeken opent en bewerkt, moeten de hoofdstukdocumenten op dezelfde manier worden bewaard als elk stand-alone QuarkXPress-project, dus via de opdracht **Bewaar** (**Archief/Bestand**-menu).

Als leden van een werkgroep wijzigingen in een boek maken — bijvoorbeeld de hoofdstukken in een boek openen of opnieuw rangschikken — wordt het boek onmiddellijk bijgewerkt. Klik ergens in het **Boek**-palet om het boek geforceerd bij te werken.

Boeken maken

In QuarkXPress is een boek een verzameling documenten (boekhoofdstukken). U kunt te allen tijde een nieuw boek maken. We gaan een nieuw boek maken:

1. Kies **Archief/Bestand** > **Nieuw** > **Boek**.
2. Gebruik de regelaars in het dialoogvenster om voor het nieuwe boekbestand een locatie te specificeren.
3. Typ een naam voor het boek in het veld **Boeknaam/Bestandsnaam**.
4. Klik op **Maak aan**. Het nieuwe boek verschijnt als een venster vóór alle geopende documenten.

Als u boekbestanden opslaat op een locatie die wordt gedeeld, kunnen meerdere gebruikers boeken openen en de boekhoofdstukken bewerken. Wilt u de Boek-functie kunnen gebruiken in een multi-user omgeving, dan moeten alle gebruikers hetzelfde pad aanhouden via hun computers naar het boek; vandaar dat het boek moet worden opgeslagen op een gemeenschappelijke netwerkserver in plaats van op de computer van een gebruiker die ook aan het boek werkt.

Werken met boekhoofdstukken

Boeken bevatten individuele QuarkXPress-documenten (die we boekhoofdstukken noemen). Als u boekhoofdstukken wilt maken, moet u documenten toevoegen aan openstaande boeken. Boekhoofdstukken worden geopend via het **Boek**-palet en niet via de opdracht **Open** (**Archief/Bestand**-menu). U kunt de hoofdstukken in een boek

opnieuw rangschikken en hoofdstukken uit een boek verwijderen. De hoofdstukken in een boek moeten worden bewaard op hetzelfde volume als het boek.

Boekhoofdstukken aan boeken toevoegen

U kunt aan een boek maximaal 1.000 boekhoofdstukken toevoegen. We doen dit als volgt:

1. Klik in het **Boek**-palet op de knop **Voeg boekhoofdstuk toe**.
2. Gebruik de regelaars in het dialoogvenster om het eerste document te selecteren dat aan het boek moet worden toegevoegd. Wanneer u het eerste boekhoofdstuk aan een boek toevoegt, wordt dit standaard het basisboekhoofdstuk. Het basisboekhoofdstuk definieert de typogrammen, kleuren, afbreek- en uitvulspecificaties, lijsten en strepen en lijnen die in het hele boek worden gebruikt. Deze specificaties zijn onverbrekelijk verbonden aan het basisboekhoofdstuk: de andere boekhoofdstukken hebben specificaties die geen binding hebben met die in het basisboekhoofdstuk.
3. Selecteer het document in de lijst en klik op **Voeg toe**. Als het project is gemaakt in een vroegere versie van QuarkXPress, verschijnt een waarschuwingsvenster met de mededeling dat door het toevoegen van het document dit wordt bijgewerkt naar de huidige structuur; als u op **OK** klikt, wordt het document bijgewerkt en opnieuw bewaard als een QuarkXPress-boekhoofdstuk.
4. Herhaal de stappen 1–3 om nog meer boekhoofdstukken aan het boek toe te voegen.

Zodra u boekhoofdstukken toevoegt, worden deze weergegeven in het **Boek**-palet. Als in het **Boek**-palet een hoofdstuk is geselecteerd wanneer u klikt op de knop **Voeg boekhoofdstuk toe**, wordt het volgende boekhoofdstuk onmiddellijk vóór dat boekhoofdstuk toegevoegd. Is er geen boekhoofdstuk geselecteerd, dan komt het volgende boekhoofdstuk aan het einde van de lijst te staan.

Een boekhoofdstuk kan slechts bij één specifiek boek horen. Als u ook een hoofdstuk in een ander boek wilt gebruiken, gebruik dan de opdracht **Bewaar als** (**Archief/Bestand**-menu) om van het document een kopie te maken. Voeg vervolgens de kopie van het document toe aan het andere boek. Door een boekhoofdstuk in een ander boek te zetten, zal de paginering van het boek veranderen.

De status van het boekhoofdstuk

Hebt u eenmaal de boekhoofdstukken in een boek staan, dan kunt u of kan een andere gebruiker met behulp van het **Boek**-palet de boekhoofdstukken openen, sluiten en bijhouden. De **Status**-kolom in het **Boek**-palet toont de huidige status van elk boekhoofdstuk:

- **Beschikbaar** geeft aan dat u het boekhoofdstuk kunt openen.
- **Open** geeft aan dat het boekhoofdstuk al op uw computer is geopend.
- [**Gebruikersnaam**] geeft aan dat een andere gebruiker het boekhoofdstuk heeft geopend. De gebruikersnaam is de naam die is toegekend aan de computer van de gebruiker. Raadpleeg de documentatie bij uw computer om meer te weten te komen over het gezamenlijk gebruik van bestanden en het geven van namen aan computers.

- **Gewijzigd** geeft aan dat het boekhoofdstuk is geopend en onafhankelijk van het boek is geredigeerd. Om de status bij te werken naar **Beschikbaar** moet u het boekhoofdstuk via het **Boek**-palet openen en het vervolgens sluiten.
- **Ontbreekt** geeft aan dat het boekhoofdstukbestand is verplaatst sinds het aan het boek is toegevoegd. Dubbelklik op de boekhoofdstuknaam om een dialoogvenster te openen, waar u het bestand kunt selecteren.

Boekhoofdstukken in boeken openen

Hoewel meerdere gebruikers hetzelfde boek kunnen openen, kan slechts één gebruiker tegelijk een boekhoofdstuk openen. Als u een boekhoofdstuk wilt openen, moet in de **Status**-kolom zijn aangegeven dat het desbetreffende boekhoofdstuk **Beschikbaar** of **Gewijzigd** is. Dubbelklik op de naam van een beschikbaar boekhoofdstuk om het te openen.

Boekhoofdstukken onafhankelijk van boeken openen

Als u moet werken op een computer die niet in het netwerk zit waar het boek staat (als u bijvoorbeeld thuis een boekhoofdstuk wilt bewerken), kunt u onafhankelijk van een boek werken met een kopie van een boekhoofdstuk. Wanneer u klaar bent met het boekhoofdstuk, kopieert u dit weer naar zijn oorspronkelijke locatie in het netwerk; het verschijnt dan in het **Boek**-palet met de status **Gewijzigd**.

Om ervoor te zorgen dat andere gebruikers niet bezig zijn met het bewerken van het oorspronkelijke boekhoofdstuk terwijl u een kopie aan het redigeren bent, kunt u het oorspronkelijke boekhoofdstukbestand in een andere map zetten, zodat de status in het **Boek**-palet de optie **Ontbreekt** zal vermelden.

Boekhoofdstukken in boeken opnieuw rangschikken

U kunt te allen tijde de boekhoofdstukken in een boek opnieuw rangschikken, ongeacht hun status. Wanneer u dat doet, worden de automatische paginacijfers bijgewerkt. Klik op de naam van het boekhoofdstuk om het te selecteren; klik vervolgens op een knop **Verplaats boekhoofdstuk** , in het **Boek**-palet. Het geselecteerde boekhoofdstuk gaat dan één regel naar boven of naar beneden.

Boekhoofdstukken uit boeken verwijderen

U kunt te allen tijde een boekhoofdstuk uit een boek verwijderen. Klik op de naam van het boekhoofdstuk om het te selecteren; klik vervolgens op de knop **Verwijder boekhoofdstuk** . De boekhoofdstuknaam verdwijnt uit het **Boek**-palet en de koppelingen naar het boekhoofdstuk zijn verbroken. Het boekhoofdstuk wordt weer een gewoon QuarkXPress-document.

De paginering vaststellen

Als uw boekhoofdstukken zelf in hoofdstukken zijn onderverdeeld (**Pagina > Paginering**) wanneer u ze aan een boek toevoegt, blijft dit schema gehandhaafd. Elk boekhoofdstuk kan bijvoorbeeld een nieuw hoofdstuk zijn. Zijn uw boekhoofdstukken niet zelf in hoofdstukken verdeeld, dan kent QuarkXPress aan de boekhoofdstukken in een boek opeenvolgende paginacijfers toe. Als het eerste hoofdstuk in een boek bijvoorbeeld 10 pagina's lang is, begint het tweede boekhoofdstuk met pagina 11.

U kunt hoofdstukken aan een boekhoofdstuk toevoegen en daaruit verwijderen om de paginering van een boek te wijzigen. Indien op een documentpagina een automatisch-paginacijferteken staat, zal die pagina het goede paginacijfer laten zien.

Werken met boekhoofdstukken die zelf in hoofdstukken zijn onderverdeeld

Als een boekhoofdstuk een beginhoofdstuk heeft, blijft de paginering van de hoofdstukken consistent in het hele boek totdat QuarkXPress het begin van een nieuw hoofdstuk tegenkomt. Als het eerste boekhoofdstuk bijvoorbeeld een hoofdstuk is met als paginacijfervoorvoegsel “A”, krijgen alle pagina's in de volgende boekhoofdstukken het voorvoegsel “A” totdat QuarkXPress een nieuw hoofdstuk tegenkomt. In dit voorbeeld kan het nieuwe boekhoofdstuk dan zelf een nieuw hoofdstuk zijn met een “B”als paginacijfervoorvoegsel.

U kunt te allen tijde in boekhoofdstukken hoofdstukken toevoegen, wijzigen en verwijderen (**Pagina > Paginering**). Als u uit alle boekhoofdstukken alle hoofdstukken verwijdert, valt het boek terug op de doorlopende paginering.

➡ Als u de paginering in boekhoofdstukken in het **Boek**-palet wilt weergeven, moet u gebruikmaken van de automatische paginering.

Werken met boekhoofdstukken die niet in hoofdstukken zijn onderverdeeld

Als boekhoofdstukken niet in hoofdstukken zijn onderverdeeld, maakt QuarkXPress een "beginhoofdstuk" voor de eerste pagina van elk boekhoofdstuk. Hierdoor wordt een boekhoofdstuk verteld met zijn paginering te beginnen na de laatste pagina van een voorgaand boekhoofdstuk. Als u een beginhoofdstuk wilt annuleren en een nieuw hoofdstuk wilt beginnen, moet u het boekhoofdstuk openen en **Pagina > Paginering** kiezen. Kruis **Begin hoofdstuk** aan; hierdoor wordt het vakje **Begin boekhoofdstuk** gedeselecteerd. Wanneer u aan een boekhoofdstuk pagina's toevoegt, boekhoofdstukken opnieuw rangschikt of boekhoofdstukken verwijdert, wordt in het hele boek de doorlopende paginering volgens dit Begin hoofdstuk-schema bijgewerkt.

➡ Om bij het afdrukken de paginering voor het boek precies te laten zien, moeten paginacijfers worden geplaatst via het Huidige paginacijfer-teken.

Iedere gebruiker die een boek opent, kan boekhoofdstukken toevoegen, opnieuw rangschikken en verwijderen. De gebruiker kan aan boekhoofdstukken ook hoofdstukken toevoegen om de oplopende paginering te annuleren of boekhoofdstukken te synchroniseren. U kunt dit beter overlaten aan een specifieke gebruiker (bijvoorbeeld de redacteur) en andere gebruikers vragen om boeken gewoon te openen en te sluiten via het palet.

Als u een boekhoofdstuk opent buiten zijn daaraan gekoppelde QuarkXPress-boek (wat betekent dat u niet het **Boek**-palet hebt gebruikt om het te openen), zal de paginering tijdelijk wijzigen. Als in het boekhoofdstuk een of meerdere keren Begin boekhoofdstuk is gespecificeerd, waardoor de paginering automatisch in alle boekhoofdstukken wordt bijgewerkt, begint het boekhoofdstuk op pagina 1 als u het redigeert buiten het boek om. Wanneer u het boekhoofdstuk opnieuw opent via het **Boek**-palet, wordt de paginering automatisch bijgewerkt. Als in het boekhoofdstuk een normaal Begin hoofdstuk is gespecificeerd, wordt de paginering niet beïnvloed wanneer het boekhoofdstuk buiten het boek om wordt geredigeerd.

Boekhoofdstukken synchroniseren

Om ervoor te zorgen dat alle typogrammen, kleuren, afbreek- en uitvulspecificaties, lijsten en strepen en lijnen door het hele boek heen gelijk zijn, kunt u deze specificaties synchroniseren, zodat ze overeenkomen met die in het basisboekhoofdstuk. Standaard wordt het eerste boekhoofdstuk het basisboekhoofdstuk; u kunt het basisboekhoofdstuk echter te allen tijde wijzigen.

Wanneer u boekhoofdstukken synchroniseert, worden alle specificaties in elk boekhoofdstuk vergeleken met het basisboekhoofdstuk en indien nodig aangepast. Bent u klaar met synchroniseren, dan zal elk boekhoofdstuk in het boek dezelfde typogrammen, kleuren, afbreek- en uitvulspecificaties, lijsten en strepen en lijnen hebben als het basisboekhoofdstuk.

Het basisboekhoofdstuk specificeren

Standaard wordt het eerste hoofdstuk dat u aan een boek toevoegt het basisboekhoofdstuk. Het basisboekhoofdstuk wordt aangegeven met een M (de M van Master) links van de boekhoofdstuknaam in het **Boek**-palet. Wilt u een ander basisboekhoofdstuk definiëren, selecteer dan het nieuwe basishoofdstuk door te klikken. Klik vervolgens op het lege gebied links van de boekhoofdstuknaam en u ziet dat het basisboekhoofdstuksymbool M bij het nieuwe hoofdstuk komt te staan.

Specificaties synchroniseren

Voordat u de specificaties in een boek gaat synchroniseren, moet u er eerst voor zorgen dat de typogrammen, kleuren, afbreek- en uitvulspecificaties, lijsten, strepen en lijnen in het huidige basisboekhoofdstuk correct zijn gedefinieerd. Doe dan het volgende:

1. Zorg ervoor dat alle boekhoofdstukken in het boek de status **Beschikbaar** hebben. Als een hoofdstuk niet beschikbaar is, kunnen de daarin aanwezige specificaties niet worden gesynchroniseerd.
2. Selecteer de boekhoofdstukken die u wilt synchroniseren. Wilt u een reeks opeenvolgende boekhoofdstukken selecteren, dan klikt u op het eerste boekhoofdstuk en houdt u de Shift-toets ingedrukt terwijl u op het laatste boekhoofdstuk in de reeks klikt. Wilt u niet-opeenvolgende boekhoofdstukken selecteren, houd dan de Command/Ctrl-toets ingedrukt terwijl u op de boekhoofdstukken klikt.
3. Klik in het **Boek**-palet op de knop **Synchroniseer boek**. Het dialoogvenster **Synchroniseer geselecteerde hoofdstukken** verschijnt.
4. Klik op het tabblad **Typogrammen**, **Kleuren**, **A&U's**, **Lijsten**, of **Strepen & lijnen** om een keuze te maken uit een schuiflijst met specificaties. In de schuiflijst **Beschikbaar** staan alle toepasselijke specificaties. Selecteer de specificaties die u wilt synchroniseren en dubbelklik ze, of klik op de pijl om ze te verplaatsen naar de **Inclusief**-kolom.
5. Wilt u alle specificaties in het dialoogvenster **Synchroniseer geselecteerde hoofdstukken** synchroniseren, klik dan op de knop **Synch alle**.
6. Klik op **OK**. Elk hoofdstuk in het boek wordt geopend, vergeleken met het basisboekhoofdstuk, indien nodig aangepast en ten slotte bewaard. Wanneer u boekhoofdstukken gaat synchroniseren, worden de hoofdstukken als volgt aangepast:

- Specificaties met dezelfde naam worden vergeleken; boekhoofdstukspecificaties worden zodanig aangepast dat ze overeenkomen met de specificaties in het basisboekhoofdstuk.
- Specificaties in het basisboekhoofdstuk die niet voorkomen in andere boekhoofdstukken worden aan die boekhoofdstukken toegevoegd.
- Specificaties in andere boekhoofdstukken die niet zijn gedefinieerd in het basisboekhoofdstuk worden in de boekhoofdstukken ongemoeid gelaten.

Als u wijzigingen maakt die de specificaties in een boek beïnvloeden, moet u de boekhoofdstukken opnieuw synchroniseren.

U kunt de synchronisatiefunctie gebruiken om globale wijzigingen te maken in alle specificaties in een boek. Als u bijvoorbeeld voor een boek een bepaalde steunkleur wilt wijzigen, kunt u volstaan met het wijzigen van de kleurdefinitie in het basisboekhoofdstuk, klik vervolgens op de knop **Synchroniseer boek**.

Boekhoofdstukken printen

In het **Boek**-palet beschikt u over een snelle methode voor het printen van meerdere boekhoofdstukken met dezelfde instellingen. U kunt via het **Boek**-palet een compleet boek of de geselecteerde hoofdstukken printen. We gaan de hoofdstukken in een geopend boek als volgt printen:

1. Zorg ervoor dat de boekhoofdstukken die u wilt printen de status **Beschikbaar** of **Open** hebben. U kunt boekhoofdstukken met de status **Ontbreekt** en die op dit moment bij andere gebruikers in bewerking zijn, niet printen.
2. Wilt u het hele boek printen, dan moet u ervoor zorgen dat er geen boekhoofdstukken zijn geselecteerd. Wilt u één boekhoofdstuk kiezen, dan moet u erop klikken. Wilt u opeenvolgende boekhoofdstukken selecteren, houd dan de Shift-toets ingedrukt terwijl u erop klikt. Wilt u niet-opeenvolgende boekhoofdstukken selecteren, houd dan de Command/Ctrl-toets ingedrukt terwijl u erop klikt.
3. Klik in het **Boek**-palet op de knop **Boekhoofdstukken printen** om het dialoogvenster **Print** te openen.
4. Wilt u alle pagina's in alle geselecteerde boekhoofdstukken printen, dan kiest u **Alle** in het keuzemenu **Pagina's**.
5. Specificeer de andere printinstellingen op de gebruikelijke manier of kies een optie in het keuzemenu **Printstijl**. Alle pagina's of boekhoofdstukken worden met deze instellingen geprint.
6. Klik op **OK**. QuarkXPress opent, print en sluit elk boekhoofdstuk. Als een boekhoofdstuk ontbreekt of is gewijzigd, of bij iemand anders in gebruik is, wordt het boek niet geprint.

In velden waarin paginacijfers moeten worden ingevoerd (zoals in het dialoogvenster **Print**), moet u het volledige paginacijfer invullen, inclusief eventueel voorvoegsel, of een absoluut paginacijfer. Een absoluut paginacijfer is de weergave van de positie van de pagina ten opzichte van de eerste pagina van een document, ongeacht de manier waarop het document in hoofdstukken is ingedeeld. Als u in een dialoogvenster een

absoluut paginacijfer wilt opgeven, moet u het cijfer laten voorafgaan door een plusteken (+). Voor de eerste pagina van een project kunt u bijvoorbeeld “+1”opgeven.

Indexen en inhoudsopgaven maken voor boeken

In QuarkXPress kunt u voor een compleet boek een inhoudsopgave en een index genereren. Deze functies lopen via de lijst- en indexfuncties en niet via het **Boek**-palet. Alle boekhoofdstukken in een boek moeten echter de status **Beschikbaar** hebben voordat een complete lijst of index kan worden gegenereerd.

Indexen voor boeken

De indexeerfuncties zijn beschikbaar wanneer de Index QuarkXTensions-software actief is. Voor het maken van een index maakt u gebruik van het **Index**-palet (**Beeld**-menu) om tekst te coderen als een indexingang. U specificeert de interpunctie voor de index via het dialoogvenster **Indexvoorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren > Index**). Wanneer een boek compleet is, genereert u de index via het dialoogvenster **Genereer index** (**Functies**-menu).

Lijsten voor boeken

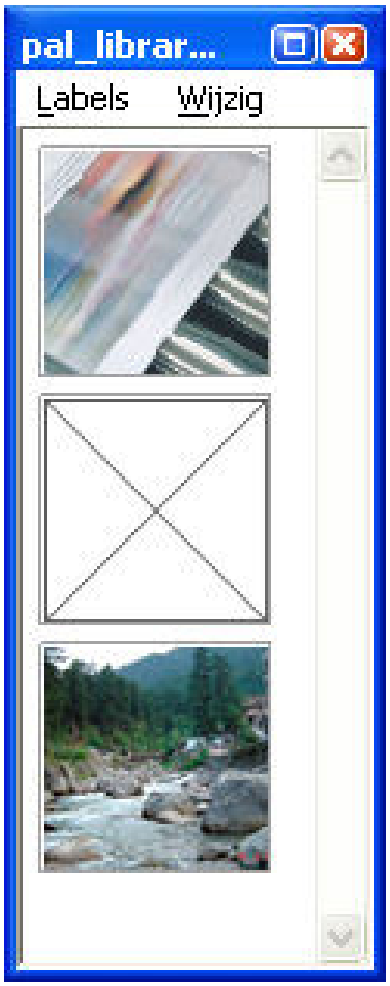
In QuarkXPress is een lijst een compilatie van tekst die is vormgegeven met specifieke alineatypogrammen. U kunt bijvoorbeeld uitgaan van alle tekst in uw “Boekhoofdstuknaam”-typogram en alle tekst in uw “Hoofdstuknaam”-typogram en vervolgens een inhoudsopgave compileren met twee niveaus. Lijsten zijn niet beperkt tot inhoudsopgaven — u kunt bijvoorbeeld een lijst maken met illustraties aan de hand van de typogrammen die u hebt gebruikt voor de onderschriften. Bij het genereren van lijsten hebt u het dialoogvenster **Lijsten** (**Wijzig/Bewerk**-menu) en het **Lijsten**-palet (**Beeld**-menu) nodig.

Werken met bibliotheken

Bibliotheken zijn handig voor het opslaan van vaak gebruikte pagina-elementen, zoals logo's, krantenkoppen, juridische tekst en foto's. U kunt in een afzonderlijke bibliotheek maximaal 2.000 items opslaan. Een bibliotheekitem kan zijn een tekstkader, tekstpad, illustratiekader, lijn, meerdere gelijktijdig geselecteerde items, of een groep. Als u items in een bibliotheek wilt stoppen of eruit wilt halen, sleept u ze gewoon naar of uit de bibliotheek, of u knipt/kopieert ze.

Bibliotheken lenen zich goed voor het opslaan van items die op elk moment tijdens het opmaken bij de hand moeten zijn. Bedrijfslogo's, juridische informatie, veel gebruikte illustraties en tekst, grafieken en clip art zijn alle goede voorbeelden die in een bibliotheek goed bruikbaar zijn. Items met een aparte vormgeving kunnen ook worden bewaard in een bibliotheek.

Gebruik de schuifbalk in een **Bibliotheek**-palet om verticaal door bibliotheekitems te bladeren. Sleep het afmetingkader rechts onder in een **Bibliotheek**-palet om dit te vergroten of te verkleinen. U kunt een **Bibliotheek**-palet uitvouwen door op het zoomvakje te klikken. Klik opnieuw op het zoomvakje om terug te gaan naar de voorgaande weergave.



Een **Bibliotheek**-palet

QuarkXPress-bibliotheken zijn niet platformonafhankelijk, dus moet u bibliotheken openen op het platform waar ze zijn aangemaakt.

Bibliotheken maken

U kunt te allen tijde een nieuwe bibliotheek maken, zolang u minder dan 25 bestanden tegelijk hebt geopend. We gaan een nieuwe bibliotheek maken:

1. Kies **Archief/Bestand** > **Nieuw** > **Bibliotheek**.

Wanneer u een nieuwe bibliotheek maakt, blijft deze open totdat u hem handmatig sluit. Wanneer u QuarkXPress start, worden bibliotheekpaletten die nog openstonden automatisch opnieuw geopend en teruggezet op hun standaardpositie.

2. Gebruik de regelaars in het dialoogvenster om een locatie voor het nieuwe bibliotheekbestand te specificeren.
3. Typ een naam voor het boek in het veld **Bibliotheeknaam/Bestandsnaam**.
4. Klik op **Maak aan**.

Bibliotheekitems toevoegen

Wanneer u aan een bibliotheek items gaat toevoegen, worden kopieën van de items in de bibliotheek gezet waar ze in schetsweergave verschijnen. De oorspronkelijke items worden niet uit het document verwijderd. Items toevoegen aan een geopende bibliotheek gaat als volgt:

1. Selecteer het **verplaats**gereedschap .
2. Selecteer de items of groepen items die u in de bibliotheek wilt zetten. Teneinde meerdere items te selecteren, houdt u de Shift-toets ingedrukt terwijl u op de desbetreffende items klikt. Als u echter meerdere items selecteert, worden ze in de bibliotheek bewaard als één item en niet als individuele items.
3. Sleep de items of groep in de bibliotheek en laat de muisknop los wanneer de bibliotheekaanwijzer verschijnt. Het bibliotheekitem staat tussen pijltjes.

Bibliotheekitems ophalen

Wilt u een bibliotheekitem in een document zetten, dan kunt u elk willekeurig gereedschap kiezen en op het bibliotheekitem klikken. Sleep het item naar het document. Een kopie van het bibliotheekitem wordt in het document gezet.

Bibliotheekitems manipuleren

U kunt in een bibliotheek de volgorde van de items veranderen, items verplaatsen van de ene naar de andere bibliotheek, bibliotheekitems vervangen en bibliotheekitems wissen.

- Als u een item in een bibliotheek in een andere volgorde wilt zetten, moet u erop klikken en het naar zijn nieuwe plaats slepen.
- Wilt u een item kopiëren van de ene naar de andere bibliotheek, dan moet u erop klikken en het naar de openstaande bibliotheek slepen.
- Wilt u een item in een bibliotheek vervangen, dan moet u de vervangende items in een document selecteren, waarna u **Wijzig/Bewerk** > **Kopieer** kiest. Klik op het item in de bibliotheek om het te selecteren en kies **Wijzig/Bewerk** > **Plak**.
- Wilt u een item uit een bibliotheek onder Mac OS verwijderen, dan klikt u op het desbetreffende item, waarna u **Wijzig/Bewerk** > **Wis**, **Wijzig/Bewerk** > **Knip** kiest of op Delete drukt. Wilt u onder Windows een item uit een bibliotheek verwijderen, dan kiest u **Bewerk** (**Bibliotheek**-paletmenu) > **Wis** of **Bewerk** > **Knip**.

Alleen Windows: Bij het kopiëren, plakken of wissen van bibliotheekitems onder Windows, gebruikt u het **Wijzig**-menu bovenin het **Bibliotheek**-palet.

Als u een illustratie met hoge resolutie verplaatst nadat u deze in uw opmaak heeft geïmporteerd, moet u het pad naar de illustratie bijwerken met de opdracht **Gebruikte** (**Functies**-menu) wanneer u het bibliotheekitem naar een document sleept.

Werken met labels

In QuarkXPress kunt u uw bibliotheekitems beheren door er labels aan toe te kennen. U kunt hetzelfde label toekennen aan meerdere items, terwijl u bibliotheekitems

selectief kunt weergeven aan de hand van hun labels. Als bijvoorbeeld uw bibliotheek vol zit met verschillende bedrijfslogo's kunt u elk item een label geven met de corresponderende bedrijfsnaam.

Aan bibliotheekitems een label toekennen

Hebt u aan een bibliotheekitem eenmaal een label toegekend, dan kunt u dat label opnieuw gebruiken voor andere items. U kunt natuurlijk ook elk bibliotheekitem een unieke naam geven. Labelen van de bibliotheekitems doet u als volgt:

1. Dubbelklik op een bibliotheekitem om het dialoogvenster **Inschrijving bibliotheek** te openen.
2. Voer in het veld **Label** een beschrijvende naam in of kies er een in de schuiflijst **Label**. Wilt u een bibliotheekitem een andere naam geven, tik dan een nieuw label of kies een ander label in de schuiflijst.
3. Klik op **OK**.

Bibliotheekitems per label weergeven

Als u items per label wilt weergeven, klikt u op het keuzemenu (Mac OS) of **Labels**-menu (Windows) links bovenin een **Bibliotheek**-palet. Kies labels om de daarbijhorende items weer te geven.

- Het menu vermeldt **Alle**, **Ongelabeld**, met eventueel de labels die u hebt gemaakt en toegepast.
- U kunt meer dan één label kiezen om meerdere categorieën items weer te geven; een vinkje komt naast elk geselecteerd label te staan.
- Als u onder Mac OS meer dan één label kiest, verschijnt in het keuzemenu de tekst **Verschillende labels**. Wanneer u het **Labels**-menu onder Windows selecteert, komt er een vinkje te staan naast de labels die in het palet worden weergegeven.
- Wilt u alle bibliotheekitems zien, ongeacht hun label, kies dan **Alle**.
- Om items te kunnen bekijken waaraan geen label is toegekend, kiest u **Ongelabeld**. U kunt naast andere labels ook **Ongelabeld** kiezen.
- Wilt u items verbergen waaraan een label is toegekend, dan moet u dat label opnieuw kiezen.

Bibliotheken bewaren

Wanneer u op het sluitvakje van een Bibliotheek-palet klikt, bewaart QuarkXPress automatisch de wijzigingen die in de bibliotheek zijn gemaakt. Als u dat liever hebt, kunt u ook de functie Bewaar bibliotheek automatisch gebruiken om iedere gemaakte wijziging meteen op te slaan. De functie Bewaar bibliotheek automatisch wordt als volgt geactiveerd:

1. Kies **QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren**; klik vervolgens op **Bewaar** in de schuiflijst aan de linkerkant om het paneel **Bewaar** te openen.
2. Kruis het vakje **Bewaar bibliotheek automatisch** aan.
3. Klik op **OK**.

Uitvoer

Of u nu op een laserprinter pagina's wilt printen om een paginaproef te bekijken en te herzien, en of u uiteindelijk film nodig hebt of een plaat wilt uitdraaien op een hoge-resolutiebelichter, QuarkXPress staat u bij met raad en daad om tot bevredigende resultaten te komen, iedere keer weer.

Opmaken printen

In veel publicatieomgevingen kunt u met behulp van een groot assortiment apparaten een print maken, variërend van de kleinere bureaubladprinter tot de grotere laserprinters op kantoren of zelfs geavanceerde plaatbelichters. In onderstaande onderwerpen wordt uitgelegd hoe u vanuit QuarkXPress kunt printen.

Illustratiepaden bijwerken

QuarkXPress gebruikt voor geïmporteerde illustraties twee soorten informatie: lage resolutie en hoge resolutie. De lage-resolutie-informatie wordt gebruikt voor de weergave van voorvertoningen van illustraties. Wanneer u gaat printen wordt de hoge-resolutie-informatie in de oorspronkelijke illustratiebestanden geactiveerd via de padinformatie naar de desbetreffende illustraties.

Een pad naar een illustratie wordt vastgelegd wanneer u een illustratie importeert in een QuarkXPress-document. QuarkXPress onthoudt de informatie betreffende alle illustratiepaden plus het tijdstip waarop de illustratie werd gewijzigd.

Als een illustratie wordt verplaatst of gewijzigd nadat deze is geïmporteerd, waarschuwt QuarkXPress u wanneer u de opdracht **Print** of de opdracht **Verzamel voor servicebureau** (**Archief/Bestand**-menu) geeft.

Als u uw illustraties in dezelfde map zet als uw QuarkXPress-document hebt u geen problemen met het bijhouden van de illustratiepaden. QuarkXPress kan illustraties die in dezelfde map staan als het document altijd “vinden”, of de illustratie nu wel of niet in die map stond op het moment dat ze werd geïmporteerd.

Open Prepress Interface (OPI)-systemen gebruiken hoge-resolutie-afbeeldingen en zorgen ervoor dat gescande vierkleurenillustraties van tevoren worden kleurgescheiden. Als u werkt met een dergelijk uitvoersysteem, kunt u bijvoorbeeld een RGB TIFF met lage resolutie importeren in een document en specificeren dat QuarkXPress automatisch OPI-commentaar moet invoeren, zodat tijdens het (af)drukken de

lage-resolutie-illustraties worden vervangen door de hoge-resolutie-illustraties. OPI-systemen kennen daarvoor diverse mogelijkheden.

Instellen van de regelaars/knoppen in het dialoogvenster Print

We gaan als volgt een printopmaak afdrukken:

1. Kies **Archief/Bestand > Print** (Command+P/Ctrl+P). Het dialoogvenster **Print** verschijnt.
2. Wilt u een printer driver (stuurprogramma) selecteren, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Printer**.

- *Alleen Windows:* Door te klikken op de knop **Eigenschappen** wordt een dialoogvenster geopend met regelopties die specifiek zijn voor het geselecteerde printerstuurprogramma. Raadpleeg de documentatie bij de software van Microsoft Windows voor meer informatie over de opties in dit dialoogvenster of voor de manier waarop printers moeten worden toegevoegd.

3. Specificeer uitvoeropties op een van de volgende manieren:

- Wilt u een bestaande uitvoerstijl gebruiken, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Printstijl**.
- Wilt u printopties handmatig configureren, dan gebruikt u de regelaars/knoppen in de onderste helft van het dialoogvenster. Dit gedeelte van het dialoogvenster **Print** is verdeeld in twee panelen. Wilt u een paneel openen, dan klikt u op zijn naam in het overzicht links onder. Raadpleeg "*Dialoogvenster Print*" voor meer informatie.
- Wilt u de geselecteerde printopties vastleggen als een nieuwe uitvoerstijl, dan kiest u **Nieuwe printuitvoerstijl** in het keuzemenu **Printstijl**.

4. Als u het aantal exemplaren wilt opgeven dat u wilt printen, moet u in het veld **Aantal** een waarde invoeren.
5. Als u wilt opgeven welke pagina's u wilt printen, moet u in het veld **Pagina's** een waarde invoeren. U kunt paginabereiken, niet-opeenvolgende pagina's of een combinatie van beide invoeren om te printen. Gebruik komma's en koppeltekens om een opeenvolgende of niet-opeenvolgende paginareeks te definiëren. Als u bijvoorbeeld een paginaopmaak van 20 pagina's hebt en u wilt daarvan de pagina's 3 t/m 9, 12 t/m 15 en pagina 19 printen, voer in het veld pag.('s)-veld dan 3–9, 12–15, 19 in.
6. Wilt u opgeven dat alleen de oneven, even of alle pagina's moeten worden geprint, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Volgorde**. **Alle** (de standaardinstelling) print alle gerelateerde pagina's. Wanneer u **Oneven** kiest, worden alleen de oneven pagina's geprint. Wanneer u **Even** kiest, worden alleen de even pagina's geprint.
7. Als u uw document kleiner of groter wilt printen, voert u in het veld **Schaal** een percentage in. De standaardinstelling is 100%.
8. Als u van de opmaak twee of meer exemplaren print en u elk exemplaar in opeenvolgende volgorde uit de printer wilt laten komen, kruist u het vakje **Sorteren** aan. Als het selectievakje **Sorteren** niet is ingeschakeld, print het programma gelijktijdig meerdere exemplaren van elke pagina.

9 Wilt u naast elkaar op film of op papier uitvouwen printen (horizontaal naast elkaar liggende pagina's), dan kruist u het vakje **Uitvouw** aan.

10 Wilt u een opmaak van meerdere pagina's printen in omgekeerde volgorde, dan moet u het vakje **Begin met laatste pag**. aankruisen. De laatste opmaakpagina wordt dan het eerst geprint.

11 Kruis het vakje **Past in afdrukgebied** aan om het formaat van een pagina in uw opmaak te laten passen in het afdrukbare gebied van het geselecteerde uitvoermedium.

12 *Alleen Mac OS:* Klik op de knop **Printer** om het dialoogvenster **Printerstuurprogramma** te openen. Raadpleeg de documentatie bij uw computer voor meer informatie.

13 Klik op **Print** om de opmaak te printen.

14 Klik op **Annuleer** om het dialoogvenster **Print** te sluiten zonder de instellingen te bewaren en zonder de opmaak te printen.

➡ Het gebied rechts boven in het dialoogvenster **Print** is het paginavoorvertoningsvenster. U kunt deze afbeelding gebruiken om van tevoren te zien hoe de pagina's uit de uitvoerapparatuur komen.

Dialoogvenster Print

De panelen in het dialoogvenster **Print** worden in de onderstaande onderwerpen besproken.

Apparaat-paneel

Gebruik het **Apparaat**-paneel om apparaatspecifieke instellingen op te geven, inclusief PPD-selectie en paginapositionering:

- Wanneer u een PPD specificeert, worden de velden **Papierformaat**, **Breedte** en **Hoogte** automatisch gevuld met de standaardinformatie afkomstig van de PPD. Als u een PPD kiest voor een belichter, kunt u ook beschikken over de velden **Pagina-afstand** en **Papierafstand**. U kunt de schuiflijst met PPD's die beschikbaar zijn in het keuzemenu **PPD** aan uw wensen aanpassen met behulp van het dialoogvenster **PPD Manager** (**Functies**-menu). Als u niet kunt beschikken over de juiste PPD, kies dan een identieke, meegeleverde algemene PPD.
- Om het formaat te specificeren van het medium dat door uw printer wordt gebruikt, kiest u een optie in het keuzemenu **Papierformaat**.
- Wilt u de breedte en hoogte specificeren van aangepaste media die door uw printer worden ondersteund, dan kiest u **Eigen instelling** in het keuzemenu **Papierformaat**, waarna u waarden invoert in de velden **Breedte** en **Hoogte**. Wanneer u uitdraait op een zogenaamde continuous-feed of nondrum belichter, gebruik in het veld **Hoogte** dan de instelling **Automatisch**.
- Wilt u uw document correct positioneren op de geselecteerde uitvoerapparatuur, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Positie**.
- De standaardresolutie voor de geselecteerde PPD wordt automatisch in het **Resolutie**-veld ingevoerd.

- Alleen voor belichters geldt het volgende: Voer in het veld **Papierafstand**een waarde in om op te geven hoever de linkerkant van de pagina van de linkerkant van de filmrol komt te staan.
- Alleen voor belichters geldt het volgende: Voer in het veld **Pagina-afstand** een waarde in om de hoeveelheid ruimte op te geven tussen de pagina's van de opmaak wanneer ze aan de rol worden uitgedraaid.
- Om het paginabeeld van opmaakpagina's als negatief (diapositief) te printen, moet u het vakje **Negatieve afdruk** aankruisen.
- Om van QuarkXPress geprinte PostScript-foutmeldingen te krijgen, moet u het vakje **PostScript Error Handler** aankruisen.

Pagina's-paneel

Gebruik het **Pagina('s)**-paneel om de paginarichting, het afdrukken in gedeelten, het spiegelen van pagina's en andere daarmee verband houdende opties te specificeren:

- Wilt u aangeven dat u uw document staand of liggend wilt printen, klik dan op de desbetreffende **Richting**-knop (**Staand** of **Liggend**).
- Wilt u lege pagina's afdrukken, dan kruist u het vakje **Inclusief lege pagina's** aan.
- Om van een opmaak een heleboel verkleinde pagina's tegelijk op één vel papier te kunnen afdrukken, moet u het vakje **Schets** aankruisen.
- Wilt u de afgedrukte pagina verticaal of horizontaal spiegelen, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Spiegel pag**.

Om een grote opmaak in gedeelten te printen (die elkaar overlappen), moet u een optie kiezen in het keuzemenu **Gedeelten**. Om u te helpen bij het weer aan elkaar plakken van de paginagedeelten print QuarkXPress op elk afzonderlijk gedeelte snijtekens en plaatsingsinformatie.

- Wilt u zelf in de hand hebben op welke manier een pagina in gedeelten wordt opgesplitst met behulp van de liniaaloorsprong, dan kiest u **Handmatig**.
- Als u wilt dat QuarkXPress het aantal gedeelten bepaalt waarin het document moet worden geprint, gebaseerd op de afmetingen van de opmaak, de media en of het vakje **Absolute overlap** wel of niet is aangekruist, en de waarde in het veld **Overlapping**, dan kiest u **Automatisch**. De waarde die u heeft ingevoerd in het veld **Overlapping** is de hoeveelheid die QuarkXPress gebruikt om aan de pagina een extra overlap te maken. Wanneer het vakje **Absolute overlap** is aangekruist, gebruikt QuarkXPress alleen de waarde in het veld **Overlapping** wanneer aan de pagina een extra overlap wordt toegekend. Is **Absolute overlap** niet aangekruist, dan zal QuarkXPress minstens de waarde in het veld **Overlapping** gebruiken bij het maken van het paginagedeelte, maar kan ook uitwijken naar een grotere waarde als dat nodig is. Kruis het vakje **Absolute overlap** niet aan als u wilt dat uw opmaak moet worden gecentreerd op de definitief aan elkaar geplakte gedeelten.

Illustraties-paneel

Gebruik het **Illustraties**-paneel om te bepalen op welke manier illustraties worden afgedrukt:

- Wilt u specificeren hoe illustraties moeten worden afgedrukt, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Uitvoer**. **Normaal** biedt hoge-resolutie-uitvoer van illustraties aan de hand van de gegevens in de bronbestanden van de illustraties. **Lage resolutie** drukt illustraties af met de resolutie van de schermvoorvertoning. **Ruw** onderdrukt het afdrukken van illustraties en kleurverlopen en produceert op het scherm een kader met een kaderrand en een 'x' als inhoud, wat lijkt op een leeg illustratiekader.
- Wilt u een structuur selecteren voor de printgegevens, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Gegevens**. Hoewel opmaken sneller worden geprint in de structuur Binair is de optie **ASCII** wat algemener, omdat het een standaardstructuur is die door een groter assortiment printers en print spoolers kan worden gelezen. De optie **Clean 8-bit** combineert ASCII en binair tot een flexibele en algemeen bruikbare bestandsstructuur.
- Kruis het vakje **EPS Zwart overdrukken** aan om alle zwarte elementen in geïmporteerde EPS-illustraties geforceerd te laten overdrukken (ongeacht hun overdrukinstellingen).
- Wilt u 1-bit TIFF's afdrukken met volledige resolutie (die de resolutie in het lijstitem **Apparaat** niet mag overschrijden), kruis dan het vakje **TIFF-uitvoer met volledige resolutie** aan. Als het vakje **TIFF-uitvoer met volledige resolutie** niet is aangekruist, worden afbeeldingen groter dan 1-bit gesubsampeld tot twee keer het aantal lijnen per inch (lpi-instelling).

Fonts-paneel

Gebruik het **Fonts**-paneel om op te geven welke fonts in de afdruk moeten worden opgenomen. U zult zien dat veel opties in dit paneel alleen beschikbaar zijn wanneer u voor de uitvoer een PostScript-apparaat gebruikt.

- Als u voor het printen gebruikmaakt van een PostScript niveau 3-apparaat of een latere versie, of van een apparaat dat werkt met PostScript 2 versie 2015 of later, kruis dan het vakje **Optimaliseer fontindelingen** aan.
- Wilt u alle fonts downloaden die in de opmaak worden gebruikt inclusief alle systeemfonts, dan kruist u het vakje **Opmaakfonts downloaden** aan. Wilt u bepalen welke fonts worden gedownload, dan deselecteert u het vakje **Opmaakfonts downloaden** en kruist u in plaats daarvan **Download** aan voor elk font dat u wilt downloaden. U kunt aangeven welke fonts moeten worden weergegeven in de schuiflijst door een optie te kiezen in het keuzemenu **Toon**.
- Wilt u alle fonts downloaden die vereist zijn voor geïmporteerde PDF- en EPS-bestanden, dan kruist u het vakje **Download geïmporteerde PDF/EPS-fonts** aan.

Kleur-paneel

Gebruik het paneel **Kleur** om het drukken van kleuren te regelen.

- Wilt u alle kleuren op één pagina printen, dan kiest u **Composiet** in het keuzemenu **Wijze**. Wilt u voor elke kleur een aparte plaat gebruiken (op bijvoorbeeld een vierkleurenpers), dan kiest u **Kleurscheiding** in het keuzemenu **Wijze**. Zie "*Kleurcomposieten (af)drukken*" voor meer informatie over composiete uitvoer. Zie "*Kleurscheidingen printen*" voor meer informatie over kleurscheidingen.

- Wilt u voor de uitvoerapparatuur uitvoerinstellingen specificeren, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Instellingen**. Zie "*Bron- en uitvoerinstellingen*" voor meer informatie over kleurbeheer.
- Wilt u halftonen en de frequentie specificeren, dan gebruikt u het keuzemenu **Halftonen** respectievelijk **Frequentie**. Met de **Printer**-optie in het keuzemenu **Halftonen** kan de uitvoerapparatuur alle halftooninstellingen bepalen.
- Wilt u alleen bepaalde platen drukken en de halftoonopties voor elke plaat afzonderlijk regelen, gebruik dan de regelaars in de schuiflijst met platen.

Markeringen-paneel

Gebruik het **Markeringen**-paneel om snijtekens, registratietekens en aflopertekens in de uitvoer op te nemen. *Snijtekens* zijn korte verticale en horizontale lijntjes die worden meegedrukt buiten het afgewerkte formaat van de pagina's, om aan te geven waar de pagina moet worden schoongesneden. *Registratietekens* zijn symbooltjes die worden gebruikt om plaatmontages goed te laten registeren. *Aflopertekens* geven aan waar de pagina-afloop eindigt.

- Als u op iedere pagina snij- en registratietekens wilt hebben kiest u **Gecentreerd** of **Niet middenin** in het keuzemenu **Markeringen**.
- Wanneer u **Gecentreerd** of **Niet middenin** kiest, komen de velden **Breedte**, **Lengte** en **Afstand** beschikbaar. De waarden in de velden **Breedte** en **Lengte** specificeren de breedte en lengte van de snijtekens. De waarde in het veld **Afstand** geeft aan op welke afstand de snijtekens van de rand van de pagina afstaan.
- Wilt u markeringen aanbrengen die de plaats van de aflopers aangeven, dan selecteert u de optie **Inclusief aflooptekens**.

Lagen-paneel

Gebruik het **Lagen**-paneel om op te geven welke lagen wel en welke lagen niet moeten worden afgedrukt.

*alleen dialoogvenster **Print**:* Wilt u de instellingen in het **Lagen**-paneel toepassen op de opmaak, kruis dan het vakje **Toekennen aan opmaak** aan.

Aflopend-paneel

Gebruik het paneel **Aflopend** om tijdens het printen de items te kunnen laten aflopen (buiten de pagina) aan de hand van afloopopties. De afloopinstellingen worden toegekend aan alle pagina’s in de opmaak.

Als u een afloper wilt maken door op te geven hoe ver de afloper buiten de pagina doorloopt, kiest u **Symmetrisch** of **Asymmetrisch** in het keuzemenu **Type afloper**.

- Wilt u een afloper maken die van elke pagina met dezelfde waarde afloopt, dan kiest u **Symmetrisch**, waarna u een waarde invoert in het veld **Waarde** en daar de afstand opgeeft.
- Wilt u een afloper maken die van elke pagina met verschillende waarden afloopt, dan kiest u **Asymmetrisch**, waarna u waarden invoert in de velden **Boven**, **Onder**, **Links** en **Rechts** en daar de afstanden opgeeft.

- *Alleen voor print- en PDF-uitvoer:* Als u de afloopwaarde zodanig groot wilt maken dat u daarbij alle pagina-elementen die van de pagina aflopen, wilt betrekken, kiest u **Pagina-elementen**.
- *Alleen voor print- en PDF-uitvoer:* Als u wilt opgeven of aflopende items op de afloopkant moeten worden afgesneden of dat ze in hun geheel moeten worden geprint, kruist u het vakje **Knip uit op afloopkant** aan.

➡ Het paneel **Aflopend** is alleen beschikbaar als de Custom Bleeds XTensions-software is geïnstalleerd.

Transparantie-paneel

Gebruik het paneel **Transparantie** om te specificeren hoe transparantie tijdens het exporteren wordt afgehandeld.

- Met de knop **Vectorafbeeldingen** kunt u een resolutie opgeven voor het rasteren van afbeeldingen met vectorgegevens wanneer deze deel uitmaken van de transparantie. Het is over het algemeen verstandig deze waarde tamelijk hoog te houden, omdat er in vectorafbeeldingen heel vaak rechte lijnen staan, die er in lagere resoluties gekarteld uitzien. Met dit veld regelt u ook de weergaveresolutie voor bitmapkaderranden indien daar sprake is van transparantie.
- Met de knop **Verlopen** kunt u een resolutie opgeven voor kleurverlopen indien daar sprake is van transparantie. Kleurverlopen kunnen in veel gevallen worden gerasterd in een relatief lage resolutie, omdat er geen scherpe en rechte randen in voorkomen.
- Met de knop **Slagschaduwen** kunt u een resolutie opgeven voor het rasteren van slagschaduwen. Deze waarde kan relatief laag zijn, tenzij u slagschaduwen maakt met een instelling voor **Vaag** van 0.

Als u een lagere resolutiewaarde kiest voor een of meer van deze velden kan dat tijdwinst opleveren tijdens het afvlakken, terwijl u ook verwerkingstijd kunt besparen wanneer u de opmaak naar een printer of drukpers stuurt.

Geroteerde of schuingezette items die onderdeel zijn van een transparant gebied moeten worden gerasterd voordat ze naar de RIP worden gestuurd. Omdat roteer- en schuinzethandelingen vaak de kwaliteit van een afbeelding ongunstig beïnvloeden als ze worden uitgevoerd met lage resoluties kan QuarkXPress dergelijke items "upsamplen" voordat ze worden geroteerd of schuingezet, zodat het nadelige effect wordt geminimaliseerd. Kruis het vakje **Upsamplen rotaties** aan als u handmatig de geüpsampelde resolutie wilt instellen voor geroteerde of schuingezette items en afbeeldingen die deel uitmaken van een transparant geheel. Als u lagere resolutiewaarden gebruikt en een geroteerd of schuingezet item ziet er blokkerig of inferieur uit, schakel dan dit selectievakje in en voer vervolgens een waarde in het veld **Naar** in. De waarde in het veld **Naar** moet ten minste gelijk zijn aan de hoogste resolutiewaarde van de velden **Vectorafbeeldingen**, **Kleurverlopen** en **Slagschaduwen**.

Via het veld **dpi voor afbeeldingen minder dan** kunt een waarde opgeven waarboven geroteerde of schuingezette items niet worden geüpsampled. Het doel van dit veld is te voorkomen dat geroteerde of schuingezette items die vlak bij de waarde **Upsamplen rotaties naar** liggen nodeloos worden geüpsampled. Over het algemeen wordt deze

waarde ingesteld op ongeveer 100 dpi minder dan de waarde bij **Upsamplen rotaties naar**.

Wilt u elementen printen zonder rekening te houden met hun dekkingswaarden, kruis dan het vakje **Negeer afvlakking transparantie** aan. Alle items worden dan gezien als 100% dekkend, ongeacht de toegepaste dekkingswaarde, terwijl slagschaduwen en afbeeldingsmaskers worden genegeerd. Deze optie is handig voor het oplossen van uitvoerproblemen die met transparantie te maken hebben.

Wilt u de resolutie van de afgevlakte transparantie in geïmporteerde PDF- en Adobe Illustrator-bestanden bepalen, dan voert u een waarde in het veld **Afvlakresolutie**.

Het afvlakmechanisme rastert alleen een bepaald gebied als daarin een rasterelement staat, zoals een slagschaduw, een kleurverloop, een semitransparante afbeelding of een afbeelding die is afgemaskerd met een alfakanaal. Het afvlakmechanisme rastert niet gebieden met dekkende kleuren (ongeacht of ze wel of niet het resultaat zijn van semitransparante lagen), tenzij dergelijke gebieden worden overlapt door een rasterelement.

JDF-paneel

Gebruik het **JDF**-paneel om op te geven of een JDF-bestand moet worden bewaard van de Job Jackets-structuur van het project. Wanneer u het vakje **JDF-uitvoer** aankruist, krijg tu de beschikking over de schijflijst in het keuzemenu **Inclusief contactpersoon Job Jackets**; kies een contactpersoon bij de Contacten-resource in de Job Jacket-structuur van het project.

OPI-paneel

Gebruik het **OPI**-paneel om de instellingen voor Open Prepress Interface (OPI) vast te stellen.

- Kruis het vakje **OPI actief** aan als u niet gebruikmaakt van een OPI-server.
- Kruis het vakje **Inclusief illustraties** aan om TIFF- of EPS-illustraties bij het afdrukken op te nemen.
- Kruis het vakje **Lage resolutie** aan om de lage-resolutie TIFF-afbeeldingen op te nemen die in de opmaak worden gebruikt en niet de hoge-resolutieversies.

Als voor een EPS-illustratie het hoge-resolutiebestand niet kan worden gevonden, wordt in plaats daarvan de schermvoorvertoning gebruikt.

Het **OPI**-paneel is alleen beschikbaar indien de OPI XTensions-software is geïnstalleerd.

Geavanceerd-paneel

In het paneel **Geavanceerd** kunt u het PostScript-niveau van de uitvoerapparatuur specificeren.

Samenvatting-paneel

In het **Samenvatting**-paneel wordt een samenvatting weergegeven van de instellingen in de andere panelen.

Het paginavoorvertoningsvenster

In het dialoogvenster **Print** (**Archief/Bestand**-menu) voor printopmaken vindt u een grafische weergave van de te drukken pagina die het *paginavoorvertoningsvenster* wordt genoemd. Het paginavoorvertoningsvenster toont niet de werkelijke items op de opmaakpagina's, maar is meer een indicatie van de vorm en de richting van de pagina's ten opzichte van de doelmedia.

- De blauwe rechthoek is de opmaakpagina.
- De groene rechthoek is het afdrukbare gebied voor het geselecteerde medium.
- Een zwarte rechthoek stelt het mediagebied voor wanneer een printer met sheet feeder is gekozen in het keuzemenu **PPD** (**Apparaat**-paneel).
- Een grijs gebied rondom de opmaak stelt de aflopers voor wanneer met behulp van de Custom Bleeds XTensions-software (**Aflopend**-paneel) een afloperoptie is gekozen.
- Als het paginaformaat, inclusief snijtekens en/of afloper, groter is dan het afdrukgebied van de printmedia, geeft een rood gebied de delen van de opmaak aan die buiten het afdrukgebied vallen en die daardoor zullen worden afgesneden. Als voor het afdrukken in gedeelten de optie **Automatisch** is geactiveerd in het **Pagina('s)**-paneel, is het rode gebied niet zichtbaar.
- Een letter 'R' is een aanduiding voor rotatie, positief/negatief en spiegelen.
- De pijl links van het voorvertoningvenster geeft de richting van de film- of paginadoorvoer aan.
- Onder het voorvertoningvenster vinden we nog twee kleinere symbolen. Het snij-filmsymbool geeft aan dat u in het keuzemenu **PPD** (**Apparaat**-paneel) een apparaat hebt gekozen dat de films afsnijdt, terwijl een rollendoorvoersymbool aangeeft dat u in het keuzemenu **PPD** een uitvoerapparaat met rollendoorvoer hebt geselecteerd. Het vraagteken is een uitrolknop die een legenda weergeeft van de verschillende kleuren die in het paginavoorvertoningsvenster worden gebruikt.
- Zijn de registratietekens geactiveerd (**Markeringen**-paneel), dan worden deze eveneens weergegeven in het paginavoorvertoningsvenster.
- Is het vakje **Schets** (**Pagina('s)**-paneel) aangekruist, dan verschijnt er een voorvertoning met miniaturen.

Kleurscheidingen printen

Kleurscheidingen worden als volgt (af)gedrukt:

1. Open het **Kleur**-paneel in het dialoogvenster **Print** (**Archief/Bestand**-menu).
2. Kies **Kleurscheiding** in het keuzemenu **Wijze**.
3. Kies een optie in de schuiflijst van het keuzemenu **Instellingen**:

- De optie **Gebr. proces- & steunkleuren** print platen voor de proces- en steunkleuren die in de opmaak zijn gebruikt.
- De optie **Converteren naar proces** converteert alle kleuren in het bestand naar proceskleuren (alleen tijdens het printen) en print de proceskleurplaten.

- De optie **In-RIP-kleurscheidingen** print alle proces- en steunkleurplaten en de uitvoer is in de composiete structuur. Het PostScript-bestand dat moet worden geprint, bevat kleurscheidingsinformatie.

  De optie **In-RIP-kleurscheidingen** moet alleen worden geselecteerd als u gebruikmaakt van een PostScript niveau 3-apparaat. U zult zien dat het keuzemenu **Instellingen** eveneens alle op kleurscheidingen gebaseerde uitvoerinstellingen in het dialoogvenster **Standaard uitvoerinstellingen** (**Wijzig/Bewerk** > **Uitvoerinstellingen**) bevat.

4 Om een andere lijnfrequentiewaarde te specificeren dan die standaardwaarde, moet u in het **Frequentie**-veld een lijnen per inch (lpi)-waarde invoeren of een optie kiezen in het keuzemenu **Frequentie**.

5 De schuiflijst onderin het **Kleur**-paneel toont de platen die in de opmaak worden gebruikt, inclusief de standaardinstellingen voor **Halftoon**, **Frequentie**, **Hoek** en **Functie**. Over het algemeen geven de standaardinstellingen in het plaatoverzicht goede printresultaten. U kunt ze voor bepaalde doeleinden echter ook wijzigen. Een liggend streepje in een kolom wil zeggen dat deze informatie niet kan worden bewerkt.

- Verwijder de vinkjes in de kolom **Print** om het printen van individuele platen te annuleren, of selecteer de plaat en kies **Nee** in het keuzemenu van de kolom **Print**.
- In de kolom **Plaat** staat een overzicht van de steun- en proceskleurinkten in het document wanneer u **Kleurscheidingen** kiest in het keuzemenu **Wijze**. In het keuzemenu **Instellingen** bovenin het **Kleur**-paneel wordt aangegeven welke opmaakplaten in het overzicht komen te staan.
- Via het keuzemenu **Halftoon** kunt u aan steunkleuren een andere rasterhoek toekennen. De standaardrasterwaarden voor steunkleuren worden gespecificeerd in het keuzemenu **Halftoon** in het dialoogvenster **Bewerk kleuren** (**Wijzig/Bewerk** > **Kleuren** > **Nieuw**).
- In de **Frequentie**-kolom staan de lijnfrequentiewaarden. Dit is het aantal lijnen per inch (lpi) dat wordt toegekend aan ieder van de kleurplaten. Als u de standaardwaarde voor een plaat niet wilt gebruiken, kiest u **Andere** in het keuzemenu **Frequentie** om het dialoogvenster **Frequentie/Andere** te openen.
- In de **Hoek**-kolom staat de rasterhoek voor iedere kleurplaat. Als u de standaardwaarde voor een plaat niet wilt gebruiken, kiest u **Andere** in het keuzemenu **Hoek** om het dialoogvenster **Hoek/Andere** te openen.
- Als u in gedrukte rasters alternatieve puntvormen wilt specificeren, kiest u een optie in het keuzemenu in de **Functie**-kolom.

Kleurcomposieten (af)drukken

Als u composiete kleurenuitvoer wilt (af)drukken (in tegenstelling tot kleurscheidingen), doet u het volgende:

1 Open het **Kleur**-paneel in het dialoogvenster **Print** (**Archief/Bestand**-menu).

2 Kies **Composiet** in het keuzemenu **Wijze**.

3 Kies een optie in de schuiflijst van het keuzemenu **Instellingen**:

- **Grijsschaal**

- **Composiet CMYK**
- **Composiet RGB**
- **Composiet CMYK en steunkleur** (print met composiete PostScript, voor een apparaat dat In-RIP-kleurscheidingen ondersteunt)
- **Ongewijzigd** (beschrijft gekleurde items die hun bronkleurruimte gebruiken wanneer u ze print op PostScript-apparatuur die composiete kleur ondersteunt.

Het keuzemenu **Instellingen** bevat eveneens alle op kleurscheidingen gebaseerde uitvoerinstellingen in het dialoogvenster **Standaard uitvoerinstellingen** (**Wijzig/Bewerk** > **Uitvoerinstellingen**).

4 Kies **Conventioneel** of **Printer** in het keuzemenu **Halftonen**. De optie **Conventioneel** gebruikt de door QuarkXPress berekende halftoonrasterwaarden. De **Printer**-optie gebruikt halftoonrasterwaarden die worden gedefinieerd door de geselecteerde printer; in dat geval stuurt QuarkXPress geen halftooninformatie naar de printer.

5 Om een andere lijnfrequentiewaarde te specificeren dan die standaardwaarde, moet u in het **Frequentie**-veld een lijnen per inch (lpi)-waarde invoeren of een optie kiezen in het keuzemenu **Frequentie**.

Opmaken exporteren

Via **Exporteer**, **Print** en andere opdrachten kunt u bestanden uitdraaien in de volgende structuren:

- PostScript (PS)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Portable Document Format (PDF), met of zonder PDF/X-verificatie
- HyperText Markup Language (HTML)
- Extensible HyperText Markup Language (XHTML)
- Extensible Markup Language (XML)
- Extensible Stylesheet Language (XSL)
- Extensible Stylesheet Language Translator (XSLT)

Voor toegang tot de exporteeropties kiest u **Archief/Bestand** > **Exporteer** of u klikt op de knop **Exporteer** .

Uw actieve opmaaktype bepaalt uw QuarkXPress-exporteeropties. Wanneer bijvoorbeeld een printopmaak wordt weergegeven, is de opdracht voor het exporteren van een Web-opmaak in HTML-structuur (**Archief/Bestand** > **Exporteer** > **HTML**) niet beschikbaar.

Exporting a layout in EPS format

When you export a layout page as an Encapsulated PostScript (EPS) file, you can specify a file name and location and set multiple EPS export parameters (through custom controls or an EPS output style). To use the basic EPS export controls:

1 Choose **File** > **Export** > **Page as EPS**. The **Page as EPS** dialog box displays.

2 Enter a page range in the **Page** field.

3 To use an existing output style, choose an option from the **EPS Style** drop-down menu.

4 To modify output settings, click **Options**. Use the panes in the resulting dialog box to control the format of the exported file.

- To use an EPS output style, choose an option from the **EPS Style** drop-down menu. To create an EPS output style using the current settings, choose **New EPS Output Style**.
- To specify a format for the EPS file, choose an option from the **Format** drop-down menu.
- Use the **General** pane to specify the scale of the EPS file, the format of the EPS file's preview, whether to treat the page's white areas as transparent or opaque in the EPS file, and whether to output the EPS file as a spread.
- Use the **Color** pane to choose an output setup for the EPS file and to select which plates should be included in the output.
- Use the **Fonts** pane to specify which fonts are embedded within the exported EPS file.
- Use the **Marks** pane to specify the positioning, width, and length of registration marks in the EPS file.
- Use the **Bleed** pane to designate a symmetric or asymmetric bleed type and specify bleed distance around the EPS file.
- Use the **Transparency** pane to turn transparency on or off, and to control the resolution of flattened items in the EPS file.
- Use the **OPI** pane to specify options for including high-resolution original images in the EPS file, and to control TIFF and EPS options separately.
- Use the **JDF** pane to indicate whether a Job Definition Format (JDF) file should be created at the same time as the EPS file. You might choose to do this if you're using Job Jackets in a JDF workflow.
- Use the **Advanced** pane to choose whether the EPS adheres to PostScript Level 2 or PostScript Level 3.

5 Klik op **OK**. (Wilt u de huidige instellingen vastleggen zonder een EPS-bestand te maken, dan klikt u op **Instellingen vastleggen**).)

6 Klik op **Bewaar**.

Een opmaak exporteren in PDF-structuur

De actieve opmaak wordt als volgt geëxporteerd als PDF:

1 Kies **Archief/Bestand** > **Exporteer** > **Opmaak als PDF**. Het dialoogvenster **Exporteer als PDF** verschijnt.

2 Voer in het **Pagina's**-veld een paginabereik in.

3 Wilt u een bestaande uitvoerstijl gebruiken, dan kiest u een optie in het keuzemenu **PDF-stijl**.

4 Wilt u de uitvoerinstellingen aanpassen, dan klikt u op **Opties**. Gebruik de panelen in het dialoogvenster dat dan verschijnt om de structuur van het geëxporteerde bestand aan te geven.

- Wilt u een PDF-uitvoerstijl gebruiken, dan kiest u een optie in het keuzemenu **PDF-stijl**. Wilt u aan de hand van de huidige instellingen een nieuwe PDF-stijl maken, dan kiest u **Nieuwe PDF-uitvoerstijl**.
- Wilt u PDF/X-verificatie gebruiken, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Verificatie**. De beschikbare opties zijn **PDF/X 1a** en **PDF/X 3**. Merk op dat **PDF/X 1a**-verificatia alleen CMYK- en steunkleuren toestaat, terwijl u met **PDF/X 3**-verificatie kleuren en illustraties kunt gebruiken die andere kleurruimten hebben, samen met ICC-kleurprofielen (die worden gedefinieerd in de bron- en uitvoerinstellingen voor kleurbeheer).
- Gebruik het paneel **Kleur** om op te geven of voor het PDF-bestand composiete uitvoer of kleurgescheiden uitvoer moet worden gemaakt en om de platen te selecteren die moeten worden uitgedraaid.
- Gebruik het paneel **Compressie** om de compressieopties te specificeren voor de verschillende typen afbeeldingen in het PDF-bestand.
- Gebruik het paneel **Pagina's** om te specificeren of uitvouwen moeten worden geëxporteerd, of iedere pagina moet worden geëxporteerd als een afzonderlijk PDF-bestand, of er blanco pagina's moeten worden opgenomen en of er een miniatuur van het PDF-bestand moet worden opgenomen.
- Gebruik het paneel **Markeringen** om de positie, breedte en lengte te specificeren van de registratietekens in het PDF-bestand.
- Gebruik het paneel **Hyperlink** om te specificeren hoe koppelingen en lijsten van de geëxporteerde opmaak en de hyperlinks in het PDF moeten worden weergegeven. U kunt dit paneel ook gebruiken om de standaard zoomfactor van het PDF-bestand te specificeren.
- Gebruik het paneel **Metagegevens** om bijzonderheden te geven die worden weergegeven in het tabblad **Beschrijving** in het dialoogvenster **Documenteigenschappen** in Adobe Acrobat Reader.
- Gebruik het paneel **Fonts** om op te geven welke fonts moeten worden ingesloten in het geëxporteerde PDF-bestand.
- Gebruik het paneel **Aflopend** om op te geven hoe aflopers in het PDF-bestand worden verwerkt.
- Gebruik het paneel **Lagen** om op te geven welke lagen in het PDF-bestand moeten worden opgenomen en om van de lagen in de QuarkXPress-opmaak PDF-lagen te maken.
- Gebruik het paneel **Transparantie** om te bepalen hoe transparante items moeten worden afgevlakt. Wilt u de afvlakking uitschakelen en de transparantierelaties in het geëxporteerde PDF-bestand behouden, dan klikt u op **Exporteer transparantie natuurlijk**. Wilt u elementen uitvoeren zonder rekening te houden met hun dekkingswaarden, klik dan op **Negeer transparantie**. Als u de afvlakking wilt inschakelen, dan klikt u op **Vlak transparantie af**.

Wanneer de afvlakking is ingeschakeld, kunt u een resolutie opgeven voor het rasteren van afbeeldingen met vectorgegevens wanneer deze deel uitmaken van de transparantie. Klik voor het rasteren op het keuzemenu **Vectorafbeeldingen** en kies een dpi-waarde of voer een dpi-waarde in. U kunt deze regelaar alleen toepassen wanneer de afvlakking is ingeschakeld.

Wilt u een resolutie voor kleurverlopen specificeren (ongeacht of de afvlakking is ingeschakeld of niet), dan klikt u op het keuzemenu **Kleurverlopen**en kiest u een dpi-waarde of voert u een dpi-waarde in. Wilt u een resolutie voor het rasteren van slagschaduwen specificeren (ongeacht of de afvlakking is ingeschakeld of niet), dan klikt u op het keuzemenu **Slagschaduwen** en kiest u een dpi-waarde of voert u een dpi-waarde in.

Wilt u een resolutie voor geroteerde of schuingezette objecten specificeren wanneer de afvlakking is ingeschakeld, schakel dan het selectievakje **Upsamplen rotaties** in en voer een waarde in het veld **Naar** in. De waarde in het veld **Naar** moet ten minste gelijk zijn aan de hoogste resolutiewaarde van de velden **Vectorafbeeldingen**, **Kleurverlopen** en **Slagschaduwen**.

Wilt u de resolutie van de afgevlakte transparantie in geïmporteerde PDF- en Adobe Illustrator-bestanden bepalen, dan voert u een waarde in het veld **Afvlakresolutie**.

Exporteer transparantie natuurlijk is niet beschikbaar wanneer u **PDF/X–1a kiest: 2001** of **PDF/X–3: 2002** in het keuzemenu **Verificatie**. Deze functie is ook niet beschikbaar wanneer u **Kleurscheidingen** in het keuzemenu **Modus** in het paneel **Kleur** kiest.

- Gebruik het paneel **OPI** om opties op te geven voor het opnemen van oorspronkelijke hoge-resolutie-afbeeldingen in het PDF-bestand (niet beschikbaar wanneer u **PDF/X 1a** of **PDF/X 3** kiest in het keuzemenu **Verificatie**).
- Gebruik het paneel **JDF** om aan te geven of samen met het PDF-bestand een Job Definition Format (JDF)-bestand moet worden gemaakt. U kunt ervoor kiezen dit te doen als u Job Jackets gebruikt in een JDF-productieproces.
- Gebruik het paneel **Samenvatting** om een samenvatting van de geselecteerde PDF-exporteeropties weer te geven.

5 Klik op **OK**. (Wilt u de huidige instellingen vastleggen zonder een PDF-bestand te maken, dan klikt u op **Instellingen vastleggen**).

6 Klik op **Bewaar**.

Als u gebruikmaakt van een Distiller-programma van derden en een PostScript-bestand wilt maken, wijzig dan uw instellingen in het paneel **PDF** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu). Zie "*Voorkeuren - Programma - PDF*" voor meer informatie.

Een PostScript-bestand maken

Wilt u van een opmaak een PostScript-bestand maken, dan opent u het **PDF**-paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren**), waar u het vakje **Maak een PostScript-bestand bestemd voor Distiller** aankruist. Wanneer u

Archief/Bestand > Exporteer > Opmaken als PDF kiest, genereert QuarkXPress een PostScript-bestand met de naam en op de locatie die u opgeeft in plaats van een PDF-bestand.

Het gebruik van Verzamel voor servicebureau

De functie **Verzamel voor servicebureau** wordt als volgt gebruikt:

1. Open het paneel **Fonts** in het dialoogvenster **Gebruikte** (**Functies**-menu) om te bevestigen dat alle fonts beschikbaar zijn. Controleer vervolgens het paneel **Illustraties** in het dialoogvenster **Gebruikte** om te bevestigen dat alle geïmporteerde illustraties zijn gekoppeld aan het document en de status **OK** hebben.
2. Kies **Archief/Bestand > Verzamel voor servicebureau**. Het dialoogvenster **Verzamel voor servicebureau** verschijnt.
3. Open het tabblad **Verzamel voor servicebureau**. Wanneer u deze functie gebruikt, wordt automatisch een rapport gegenereerd. Als u alleen dit rapport wilt genereren, kruist u in het tabblad **Verzamel voor servicebureau** het vakje **Alleen rapport** aan. Als u dat vakje niet aankruist, kunt u een of meer van de volgende vakjes aankruisen:

- De optie **Opmaak** kopieert het projectbestand naar de opgegeven doelmap.
- De optie **Gekoppelde illustraties** kopieert de geïmporteerde illustratiebestanden die aan de opmaak gekoppeld moeten blijven voor hoge-resolutie-uitvoer. Wanneer QuarkXPress illustraties bij het document verzamelt, wordt het pad naar iedere verzamelde illustratie bijgewerkt naar de nieuwe locatie in de map “Illustraties” in de doelmap.
- De optie **Kleurprofielen** kopieert de International Color Consortium (ICC)-profielen die aan de opmaak of de geïmporteerde illustraties zitten.
- *Alleen Mac OS:* De optie **Schermfonts** kopieert alle schermfonts die nodig zijn om het document op het scherm weer te kunnen geven.
- *Alleen Mac OS:* De optie **Printerfonts** kopieert alle printerfonts die nodig zijn om het document af te drukken.
- *Alleen Windows:* De optie **Fonts** kopieert alle fonts die nodig zijn om het document af te drukken.

➡ Onder Mac OS functioneren TrueType-fonts als zowel scherm- als printerfonts. Als in uw document alleen TrueType-fonts worden gebruikt, zal QuarkXPress ze verzamelen zodra u het vakje **Schermfonts** of **Printerfonts** aankruist. Als in uw opmaak een combinatie van TrueType- en Type 1-fonts, of alleen Type 1-fonts worden gebruikt, moet u zowel het vakje **Schermfonts** als **Printerfonts** aankruisen om ervoor te zorgen dat alle Type 1-fonts volledig worden verzameld.

4. Kruis in het tabblad **Vista** het vakje **Genereer afbeeldingswijzigingen** aan om afbeeldingseffecten toe te passen voordat de illustraties worden verzameld. Als dit vakje niet is aangekruist, worden illustraties verzameld in hun oorspronkelijke vorm, zonder afbeeldingseffecten dus.
5. Klik op **Bewaar**.

Wanneer u kiest voor het verzamelen van fonts, verzamelt QuarkXPress ook de fonts in geïmporteerde EPS-illustraties als die fonts op uw computer actief zijn.

Werken met uitvoerstijlen

Met uitvoerstijlen kunt u instellingen vastleggen voor gedrukte uitvoer en uitvoer in PDF- en EPS-structuur. U kunt uitvoerstijlen gebruiken wanneer u de opdrachten **Archief/Bestand > Print**, **Archief/Bestand > Exporteer > Bewaar pagina als EPS** en **Archief/Bestand > Opmaak > Exporteer als PDF** gebruikt. QuarkXPress heeft standaardinstellingen voor alle uitvoeropties, die kunnen dienen als basis voor het op maat maken van de instellingen die u nodig hebt. U kunt natuurlijk ook zonder meer nieuwe uitvoerstijlen maken.

Een uitvoerstijl wordt als volgt gemaakt:

1 Kies **Wijzig/Bewerk > Uitvoerstijlen**. Het dialoogvenster **Uitvoerstijlen** verschijnt.

Gebruik het dialoogvenster **Uitvoerstijlen** om uitvoerstijlen te maken, te importeren, te exporteren, te bewerken en te verwijderen.

2 Kies een optie in het keuzemenu **Nieuw**:

3 Voer in het veld **Naam** een naam voor uw stijl in.

4 Specificeer de instellingen in de panelen. Zie "*Exporting a layout in EPS format*" voor informatie over EPS-opties. Zie "*Een opmaak exporteren in PDF-structuur*" voor informatie overPDF-opties.

5 Klik op **OK**.

6 Klik op **Bewaar**.

Werken met overlapinstellingen

Door het instellen van overlapwaarden, zoals we dat in QuarkXPress noemen, probeert men pasverschillen te compenseren door lichtere gebieden wat te spreiden, zodat de

donkerdere gebieden enigszins worden overlapt. In QuarkXPress kunt u onder de voorkeursinstellingen automatisch overlapwaarden opgeven door de specificatie van standaardoverlapinstellingen voor het programma of specifiek voor het document. Bovendien kunt u uw overlapinstellingen aan uw wensen aanpassen door overlapwaarden te specificeren voor individuele kleuren ten opzichte van andere kleuren, terwijl u voor specifieke elementen in een opmaak eveneens uw eigen overlapinstellingen kunt opgeven.

Wat u moet weten van overlapping

Bij het automatisch instellen van overlapwaarden in QuarkXPress wordt uitgegaan van de relatie die een *objectkleur* heeft ten opzichte van een *achtergrondkleur*. De objectkleur is de kleur die wordt toegekend aan een item (zoals tekst of een kader) dat vóór een andere kleur staat. De achtergrondkleur is de kleur die wordt toegekend aan elk item (zoals tekst of een kader) dat achter een objectkleur staat. Wanneer een objectkleur en een achtergrondkleur op een afgedrukte pagina samenkomen, wordt de richting van de overlapping bepaald door de relatieve *luminantie* (licht- ofte wel helderheid) van de kleuren.

Een objectkleur kan op vier manieren op een achtergrondkleur overlappen:

- *Overdrukken:* wanneer de objectkleur rechtstreeks bovenop een achtergrondkleur wordt gedrukt.
- *Uitsparen:* wanneer de objectkleur in zijn exacte vorm wordt uitgeknipt (ofte wel uitgespaard) uit de achtergrondkleur.
- *Spreiden:* wanneer de lichtere objectkleur enigszins is vergroot, zodat de objectvorm de donkerdere achtergrond overlapt.
- *Knijpen:* wanneer de donkerdere objectkleur enigszins is geknepen, zodat de vorm van de achtergrondkleur de objectkleur overlapt

De overlapwaarden in QuarkXPress worden bepaald in een van de volgende drie stadia:

- *Standaardoverlap* is de standaardmethode die QuarkXPress gebruikt om kleuren in verschillende tinten te laten overlappen, gebaseerd op de relatieve luminantie van object- en achtergrondkleuren. Gebruik het **Overlapping**-paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren**) om standaardoverlapvoorkeuren voor QuarkXPress en voor individuele QuarkXPress-opmaken (opmaakspecifieke overlapinstellingen) in te voeren.
- *Kleurspecifieke overlapwaarden* worden gespecificeerd voor iedere objectkleur ten opzichte van iedere achtergrondkleur. Door voor uitvouwen **Overdrukken**, **Uitsparen**, **AutoWaarde (+)**, **AutoWaarde (–)** voor dichtlopen, of **Eigen** overlapwaarden te specificeren in het dialoogvenster **Overlapspecificaties** (**Wijzig/Bewerk > Kleuren > Bewerk overlap**), kunt u de overlaprelaties bepalen voor elke kleur in uw **Kleuren**-palet (**Venster**-menu).
- *Itemspecifieke overlapping* is overlapping die wordt gespecificeerd voor elk item dat gebruikmaakt van het **Kleuroverlap**-palet (**Venster**-menu).

➡ Documentgerichte voorkeuren gaan boven standaardoverlapvoorkeuren, kleurspecifieke voorkeuren gaan boven alle standaardoverlapvoorkeuren, terwijl itemgerichte voorkeuren gaan boven alle andere overlapvoorkeuren.

- Als u composieten afdrukt (geen kleurscheidingen) of een print maakt op een laserprinter, heeft het specificeren van overlapwaarden absoluut geen effect op uw uitdraai.

- De overlapwaarden die u specificeert, zouden moeten worden bepaald door de drukpers, het papier, de grootte van het afdrukvel, de inkten en de lpi-waarde die worden gebruikt om tot het definitieve resultaat te komen. Voor optimale resultaten moet u de overlapmethode en -waarden gebruiken die worden aanbevolen door uw servicebureau en drukker.

EPS-illustraties laten overlappen

Overlapinstellingen (voor overdrukken en uitsparen) in geïmporteerde EPS-bestanden worden gehonoreerd wanneer u dergelijke illustraties vóór andere QuarkXPress-items zet.

- Welke opdrachten u gebruikt om lijnen te maken die overdrukken bij het overlappen, is afhankelijk van de gebruikte beeldbewerkingsprogramma's. Raadpleeg de documentatie bij dat programma voor aanwijzingen voor het maken van lijnen en overdrukinstellingen.

Superzwart maken en gebruiken

Drukkers en grafisch ontwerpers gebruiken vaak een *superzwart* om de zwarte inkt echt diepzwart te maken en op die manier grote zwarte vlakken goed dekkend te maken. Een standaardsuperzwart bestaat uit een 100% proceszwart die is gedrukt over een gerasterd percentage van een proceskleur.

Omdat de inkt is samengesteld uit meer dan één procesinkt, hebt u grote kans op misregistratie op de drukpers. Bijgevolg wikkelt QuarkXPress overlapping voor superzwart anders af. Als een objectkleur wordt gespreid in een superzwarte achtergrond, worden alle proceskleuren behalve proceszwart gespreid in overeenstemming met de waarde die wordt gespecificeerd in het veld **AutoWaarde** (**Wijzig/Bewerk** > **Voorkeuren** > **Overlapping**-paneel). Indien de superzwarte objectkleur wordt geknepen door een achtergrondkleur, worden alle proceskleuren geknepen, met uitzondering van proceszwart. Deze speciale overlapprocedure wordt gehanteerd om ervoor te zorgen dat de achtergrondproceskleuren niet zichtbaar zijn als er sprake mocht zijn van misregistratie.

- QuarkXPress past superzwartoverlapping alleen toe wanneer het percentage proceszwart in een superzwart groter is dan of gelijk is aan het percentage dat is opgegeven in het veld **Overdruklimiet** (**Wijzig/Bewerk** > **Voorkeuren** > **Overlapping**-paneel).

- QuarkXPress past een overlap in superzwart alleen toe wanneer aan superzwart een tintwaarde van 100% is toegekend.

Wat u moet weten over afvlakken in samenhang met productie

Aangezien het concept transparantie bij PostScript niet bekend is, is *afvlakken* het proces van het simuleren van transparantie door pagina-elementen te veranderen om

tot de productie van het gewenste ontwerp te komen. Afvlakken treedt alleen op tijdens het printen — als items worden ingevoerd in de drukpers — zodat uw QuarkXPress-opmaken nooit echt worden aangepast. In QuarkXPress werkt afvlakken als volgt.

In de eerste plaats worden kaders worden ontleed, worden transparante elementen geïdentificeerd, terwijl relaties tussen afzonderlijke vormen (inclusief tekstomtrekken) worden gedeconstrueerd. Gebieden die niet hoeven te worden gerasterd, worden gevuld met een nieuwe kleur die wordt gemaakt door het mengen van bestaande kleuren. (Geen en gebieden met een dekking van 0% hoeven niet te worden afgevlakt, behalve als ze worden gebruikt voor kleurverlopen en illustraties.)

Gebieden die moeten worden gerasterd, krijgen uitknippaden. (Semi-dekkende illustraties, slagschaduwen, semi-dekkende kleurverlopen en semi-dekkende items die pagina-elementen overlappen, moeten worden gerasterd.)

De instellingen in het **Transparantie**-paneel in het dialoogvenster **Print** (**Archief/Bestand**-menu) bepalen de uitvoerresolutie van pagina-elementen die worden gerasterd door het voorkomen van transparantie-effecten of slagschaduwen. Zie "*Transparantie-paneel*" voor meer informatie.

In het algemeen is overlapping niet nodig wanneer u werkt met transparantierelaties. Wanneer overlapping om de hoek komt kijken, wordt het overdrukken van dekkende items overgeërfd door paden die via de ontleedprocedure zijn ontstaan; knijpen en spreiden die zijn ingesteld voor transparante elementen worden genegeerd. Alle andere items die ontstaan via de ontleedprocedure worden ingesteld op uitsparen en door de standaard overlapinstellingen in QuarkXPress gestuurd tijdens hostgeoriënteerd uitdraaien van kleurscheidingen.

Alle transparante pagina-elementen worden in PDF-uitvoer altijd afgevlakt.

Samenwerking en single-sourcing

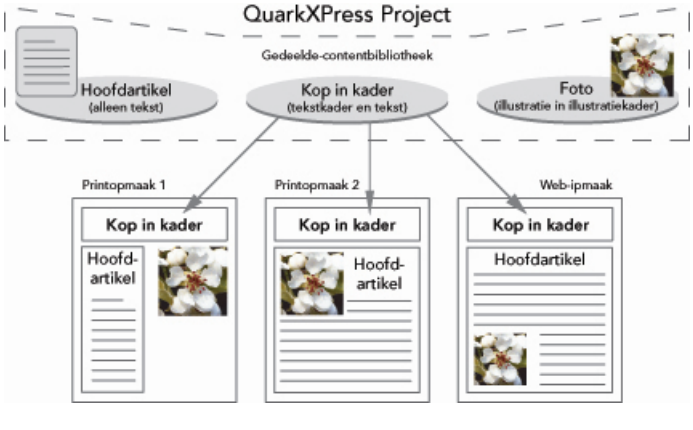
U kunt via de synchronisatiefunctie op eenvoudige wijze dezelfde informatie gebruiken voor het distribueren in meerdere structuren en via meerdere kanalen. Naast het aanpassen van ontwerpen aan meerdere media — print, Web of interactief — kunt u ook projecten maken met daarin opmaken in diverse afmetingen. En het beste komt nog: u kunt uw werk stroomlijnen door automatisch uw inhoud (ook wel content genoemd) te synchroniseren tussen opmaken van ieder willekeurig type.

Werken met gedeelde content

Als u ooit hebt gewerkt aan een project waar op meerdere plaatsen dezelfde content identiek moet blijven, weet u dat daaraan een bepaald risico is verbonden. Wat als de gedrukte versie van een document wordt bijgewerkt, maar de webversie niet? Om dit probleem te ondervangen, is QuarkXPress uitgerust met de functie *gedeelde content*. Met deze functie kunt u content (ofwel inhoud) die wordt gebruikt op verschillende plaatsten in een projectbestand met elkaar koppelen. Als één kopie van de content wordt gewijzigd, worden deze wijzigingen direct zichtbaar in de andere kopieën van de content.

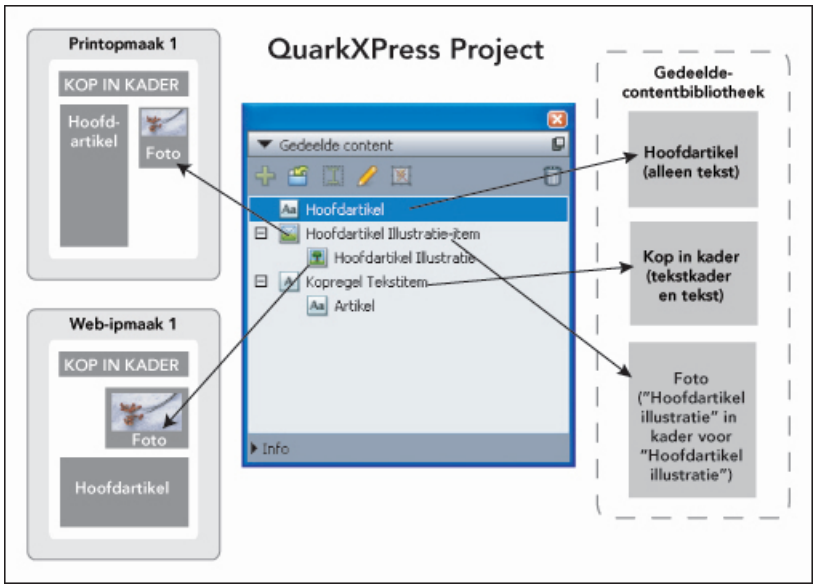
Voor de meeste gesynchroniseerde items handhaaft QuarkXPress een moederversie in een onzichtbaar deel van het projectbestand dat de *gedeelde-contentbibliotheek* wordt genoemd. Wanneer u een wijziging maakt in een van de gesynchroniseerde items in een opmaak, wordt die wijziging weggeschreven naar de moederversie in de gedeelde-contentbibliotheek, waarna QuarkXPress automatisch alle gesynchroniseerde kopieën van dat item in het project bijwerkt en de wijziging overal zichtbaar wordt. Als u dus item A bijwerkt, wordt item B automatisch bijgewerkt via het basisitem in de gedeelde-contentbibliotheek — en als u item B bijwerkt, wordt item A op identieke wijze bijgewerkt.

De gedeelde-contentbibliotheek kan illustraties, kaders, lijnen, opgemaakte en niet-opgemaakte tekst, tekstketens, groepen en Composition Zones bevatten. Wanneer u iets toevoegt aan de gedeelde-contentbibliotheek, kunt u zelf bepalen welke aspecten van die content of van dat item moeten worden *gesynchroniseerd* (overal identiek moeten blijven) en welke aspecten *niet* moeten worden gesynchroniseerd.



De gedeelde-contentbibliotheek bevat tekst, illustraties, lijnen, Composition Zones en items die kunnen worden gebruikt in verschillende opmaken binnen een project. Wanneer u een kopie van een item uit de gedeelde-contentbibliotheek wijzigt, worden alle kopieën van dat item in alle opmaken automatisch bijgewerkt, omdat ze allemaal zijn gekoppeld aan de basisversie in de gedeelde-contentbibliotheek.

Items in de gedeelde-contentbibliotheek worden weergegeven in het palet **Gedeelde content**. Via dit palet kunt u die content dupliceren en synchroniseren tussen verschillende opmaken onderling, zoals u hieronder kunt zien.



Het palet **Gedeelde content** geeft toegang tot de items in de gedeelde-contentbibliotheek. Hier gebruikt "Printopmaak 1" het kader "Illustratiekader bovenste artikel" en de daarin aanwezige illustratie, terwijl "Web-opmaak 1" alleen de illustratie zelf gebruikt (wel in een groter illustratiekader). Als de illustratie in een van beide opmaken wordt gewijzigd, worden beide opmaken automatisch bijgewerkt.

Zie "*Projecten en opmaken*" voor informatie over het opnemen van verschillende opmaaktypen in één project.

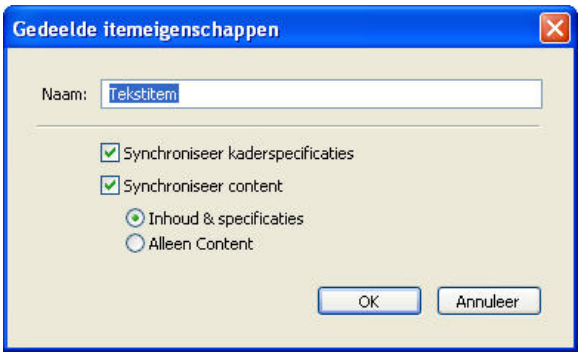
Content delen en synchroniseren

Kaders, lijnen, groepen en content worden als volgt gedeeld en gesynchroniseerd:

1 Open het palet **Gedeelde content** (**Venster**-menu).

2 Selecteer de items die u wilt synchroniseren.

3 Klik in het palet **Gedeelde content** op **Voeg item toe**. Als een item is geselecteerd, verschijnt het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen**. Als er meerdere objecten zijn geselecteerd, verschijnt het dialoogvenster **Meerdere items delen**.



Gebruik het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen** om afzonderlijke items te delen en te synchroniseren

.

Gebruik het dialoogvenster **Meerdere items delen** om meerdere items te delen en te synchroniseren.

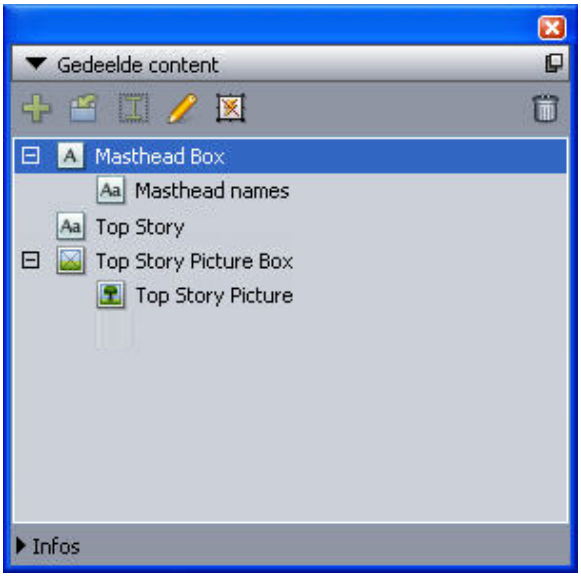
➡ Als het selectievakje **Geselecteerde items in opmaak automatisch tonen** is ingeschakeld, dan kunt u naar een item gaan door in de lijst op de naam ervan te klikken.

➡ Alleen de specificaties van gedeelde lijnen kunnen worden gesynchroniseerd.

4 Wilt u de kenmerken van een geselecteerd item delen, kruis dan voor dat item het vakje **Synchroniseer kaderspecificaties** aan.

5 Wilt u de tekst of illustratie in een geselecteerd item delen, kruis dan voor dat kader het vakje **Content synchroniseren** aan. Wilt u zowel de tekst of illustratie als de vormgeving delen, klik dan op **Content en specificaties** om deze mogelijkheid te kiezen. Wilt u alleen de tekst of de illustratie delen, dan klikt u op **Alleen content** om deze mogelijkheid te kiezen. Zie "*Wat u moet weten van synchronisatieopties*" voor kader- en contentopties.

6 Klik op **OK** om de geselecteerde items toe te voegen aan het palet **Gedeelde content**.



Het palet **Gedeelde content** geeft toegang tot de items en content in de gedeelde-contentbibliotheek.

Wat u moet weten van synchronisatieopties

Wanneer u items en content toevoegt aan het palet **Gedeelde content** kunt u in het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen** diverse synchronisatieopties kiezen.

- Wilt u de inhoud van het geselecteerde tekstkader, tekstpad of illustratiekader synchroniseren zonder het kader of het pad zelf te synchroniseren, dan deselecteert u het vakje **Synchroniseer kaderspecificaties** en kruist u het vakje **Synchroniseer content** aan. Tekst die op deze wijze wordt gesynchroniseerd, moet naar een tekstkader of tekstpad worden gesleept, terwijl illustraties die op deze manier worden gesynchroniseerd naar een illustratiekader moeten worden gesleept.
- U kunt de tekst of de illustratie en zijn inhoudspecificaties (zoals tekstopmaak en schaalfactoren, rotatie en afbeeldingseffecten) synchroniseren door te klikken op **Content en specificaties**.
- U kunt de tekst of de illustratie synchroniseren en toch unieke inhoudwijzigingen toestaan door te klikken op **Alleen content**. Als u dat doet, kan de tekst of de illustratie in verschillende locaties in het project anders worden vormgegeven. Maar als u in één locatie de tekst bewerkt of de illustratie bijwerkt, wordt die wijziging overal uitgevoerd.
- Wilt u een tekstkader, tekstpad of illustratiekader en zijn specificaties synchroniseren *zonder* de inhoud te synchroniseren, dan kruist u het vakje **Synchroniseer kaderspecificaties** aan en deselecteert u het vakje **Synchroniseer content**. Stel dat u dat doet met een tekst- of illustratiekader en vervolgens twee kopieën van het kader in het project sleept. Als u vervolgens de afmetingen aanpast van een van de kaders en daaraan een kaderrand toekent, worden de afmetingen van het andere kader aangepast en wordt dezelfde kaderrand toegepast. U kunt in elk kader echter andere inhoud importeren.

Wilt u itemspecificaties, content en contentspecificaties synchroniseren, dan kruist u de vakjes **Synchroniseer kaderspecificaties** en **Synchroniseer content** aan, waarna u klikt of **Content en specificaties** kiest. Als u twee kaders op deze manier synchroniseert, wordt iedere wijziging die in één kader wordt gemaakt automatisch toegepast op het andere kader, inclusief wijzigingen in de kaderafmeting, inhoud en vormgeving.

Een gesynchroniseerd item plaatsen

Een gesynchroniseerd item of gesynchroniseerde groep wordt als volgt geplaatst:

1. Selecteer het doelitem in het palet **Gedeelde content**.
2. Sleep het item vanuit het palet **Gedeelde content** op de pagina.

Gesynchroniseerde content plaatsen

Gesynchroniseerde content wordt als volgt geplaatst:

1. Selecteer een tekstkader, tekstpad of illustratiekader.
2. Selecteer het tekst- of illustratie-item in het palet **Gedeelde content** en klik op **Invoegen**. Merk op dat de afmetinghandvatten van het item veranderen in synchronisatiesymbolen. U kunt de tekst of de illustratie ook vanuit het palet **Gedeelde content** slepen naar een actief tekstkader, tekstpad of illustratiekader.

   U kunt de tekst of de illustratie ook vanuit het palet **Gedeelde content** slepen naar een actief tekstkader, tekstpad of illustratiekader.

Content importeren in de gedeelde-contentbibliotheek

Naast het importeren van tekst of illustraties in respectievelijk tekst- en illustratiekaders, kunt u twee verschillende methoden hanteren voor het rechtstreeks importeren van content in het palet **Gedeelde content**.

Content wordt als volgt geïmporteerd met behulp van het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen**:

1. Met een project actief kiest u **Archief/Bestand > Samenwerkingsinstellingen**. Gedeelde content wordt weergegeven in zowel het tabblad **Inhoud** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** als in het palet **Gedeelde content**.

Het tabblad **Inhoud** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen**

2 Klik op **Tekst importeren** om het dialoogvenster **Tekst importeren** te openen. Selecteer een tekstbestand en klik op **Open**. Met de regelaars-knoppen in het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen** kunt u opgeven hoe de inhoud en specificaties zullen worden gedeeld.

3 Klik op **Illustratie importeren** om het dialoogvenster **Illustratie importeren** te openen. Selecteer een illustratiebestand en klik op **Open**. Met de regelaars-knoppen in het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen** kunt u opgeven hoe de inhoud en specificaties zullen worden gedeeld.

U kunt inhoud (ofwel content) ook importeren met behulp van de knop **Importeren** in het palet **Gedeelde content**. Deze knop is echter alleen beschikbaar wanneer u in het palet **Gedeelde content** een tekstinhoudsymbool/pictogram c.q. illustratie-inhoudsymbool/pictogram kiest. Let op dat tekst die op deze manier is geïmporteerd, wordt ingesloten in het projectbestand; er blijft geen koppeling met het brontekstbestand bestaan. Illustraties die echter op deze manier worden geïmporteerd, kunnen worden bekeken en bijgewerkt via het **Illustraties**-paneel in het dialoogvenster **Gebruikte**.

Werken met Composition Zones

In de volgende onderwerpen wordt getoond hoe Composition Zones bestaande workflows kunnen stroomlijnen door leden van een team gelijktijdig aan hetzelfde QuarkXPress-project te laten werken.

Wat u moet weten van Composition Zones

Een *Composition Zones-item* is een opmaak of een door een gebruiker gedefinieerd gebied binnen een opmaak dat kan worden gedeeld met andere QuarkXPress-gebruikers.

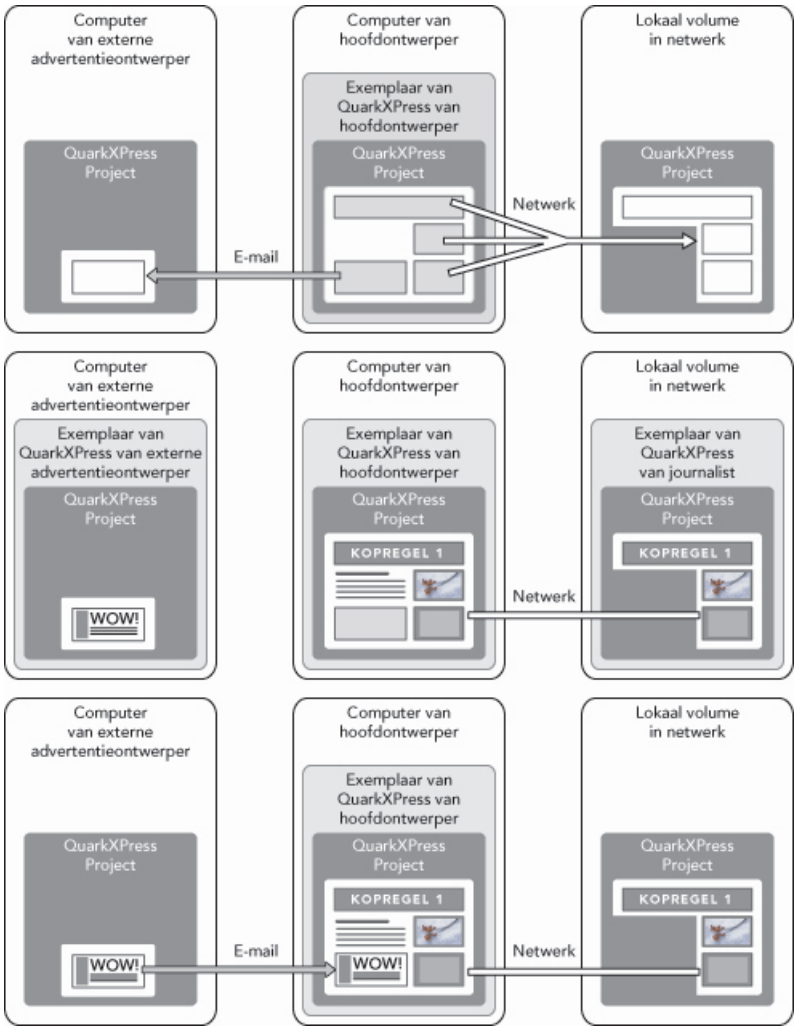
➡ Om in QuarkXPress met Composition Zones te kunnen werken, moet de Composition Zones XTensions-software geladen zijn.

Stel dat een ontwerper verantwoordelijk is voor de QuarkXPress-projectbestanden voor een tijdschrift. De ontwerper kan Composition Zones gebruiken om inhoud, ofwel

content, te delen met auteurs, redacteuren, grafisch ontwerpers en externe medewerkers die ook met QuarkXPress werken.

Met QuarkXPress kan de grafisch ontwerper met het gereedschap **Composition Zones** het gebied in het project waar een advertentie moet komen als het ware "eruit halen" en vervolgens dat Composition Zones-item exporteren als een afzonderlijk bestand. In het bestand dat zo ontstaat, staan de juiste specificaties, terwijl u door deze benadering minder stappen hoeft uit te voeren wanneer de externe advertentieopmaker het bestand ontvangt. De advertentieopmakeer voegt in QuarkXPress de content toe en stuurt vervolgens het bestand — samen met de noodzakelijke illustraties en fonts — terug naar de ontwerper. Deze op zijn beurt zet het bijgewerkte bestand in de juiste map, waarna de opmaak automatisch wordt bijgewerkt en daarin de advertentie zichtbaar wordt. En omdat het Composition Zones-item net zo werkt als een QuarkXPress-opmaak, kan de ontwerper het bestand openen om wijzigingen aan te brengen.

Intussen kan de ontwerper op dezelfde pagina als waarop de advertentie staat een ander Composition Zones-item voor een artikel definiëren. Hij tekent drie kaders: één voor de kopregel, één voor het artikel zelf en één voor een illustratie. Met behulp van de Shift-toets om de drie kaders te selecteren, maakt de ontwerper een nieuw Composition Zones-bestand van deze drie kaders, exporteert dat bestand en stelt vervolgens de auteur ervan op de hoogte dat het bestand beschikbaar is in de door de staf gedeelde netwerkmap. Terwijl de auteur met het bestand werkt en iedere bijgewerkte versie bewaart, wordt het resultaat zichtbaar in het project van de ontwerper. En net als dat bij de advertentie het geval was, kan het artikel later in het project worden bewerkt.



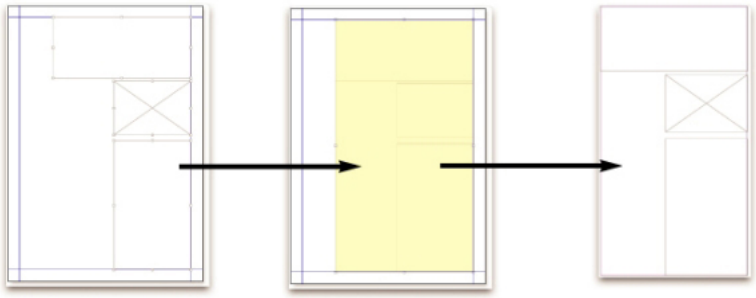
Boven: De chef-ontwerper exporteert delen van een project als Composition Zones en stuurt vervolgens één bestand via de e-mail naar een externe advertentieopmaker en zet een ander bestand op de netwerkserver. **Midden**: De chef-ontwerper, de journalist en de advertentieopmaker werken allen gelijktijdig aan hun deel van de pagina. **Onder**: De advertentieopmaker e-mailt de voltooide advertentie naar de chef-ontwerper, waarna de pagina automatisch wordt bijgewerkt en de opmaak klaar is.

Bovenstaand scenario toont de primaire gebruiksmogelijkheden voor Composition Zones, maar de functie kan ook andere gezamenlijke workflowtaken aan. Composition Zones kunnen bijvoorbeeld worden beperkt tot het project waar ze zijn gedefinieerd, wat u om een aantal redenen zou kunnen doen. Misschien wil de ontwerper een advertentie op meerdere plaatsen in het project gebruiken, en staan in de advertentie meerdere tekst- en illustratiekaders. U kunt het palet **Gedeelde content** niet gebruiken om een groep items te synchroniseren, maar als de ontwerper een Composition Zones-item maakt gebaseerd op een selectie van meerdere items, kan dat Composition Zones-item worden gesynchroniseerd en is dan beschikbaar in het hele project. De ontwerper kan bijvoorbeeld één opmaak bestemmen voor het gedrukte tijdschrift en een andere opmaak in hetzelfde project voor een webpagina waar die advertentie ook instaat. De ontwerper kan het gebruik van dit Composition Zones-item beperken tot dit ene project, maar toch kan de gedrukte advertentie overeenkomen met die op de webpagina.

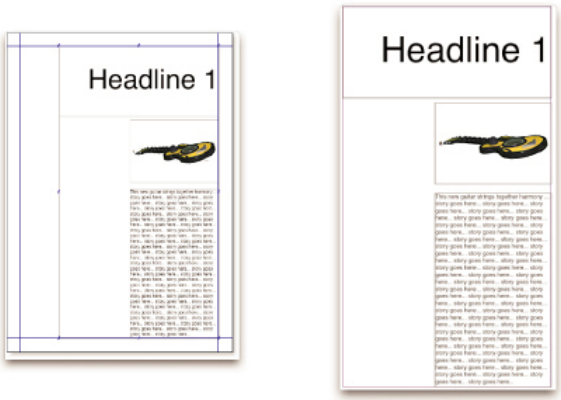
Gebruikte terminologie bij Composition Zones

Composition Zones zijn uniek, omdat ze de kenmerken hebben van *items* wanneer u ze in een opmaak plaats, maar zich gedragen als *opmaken* wanneer u hun inhoud gaat bewerken.

- *Composition Zones-item:* Een item dat de inhoud toont van een opmaak die zich ergens anders bevindt. U kunt een Composition Zones-item zien als een “venster” waardoorheen u de inhoud van een andere opmaak kunt zien. De opmaak die in een Composition Zones-item wordt getoond, noemen we zijn *compositieopmaak* (zie volgende definitie). Iedere Composition Zones-item krijgt zijn inhoud van één (en slechts één) compositieopmaak.
- *Compositieopmaak:* Een speciaal soort opmaak, die alleen wordt gebruikt voor het produceren van inhoud voor een Composition Zones-item. U kunt een compositieopmaak zien als de opmaak die zichtbaar is door het “venster” van een Composition Zones-item. Meerdere gesynchroniseerde Composition Zones-items kunnen de inhoud van één compositieopmaak weergeven. Een compositieopmaak kan echter slechts door één persoon tegelijk worden bewerkt.

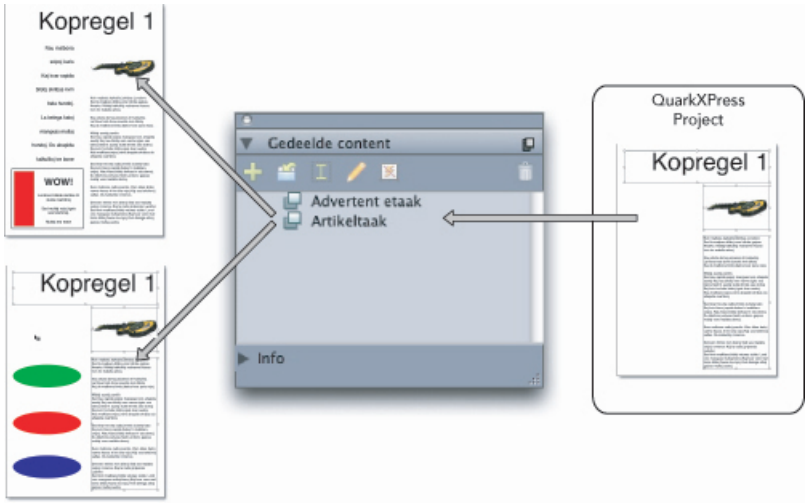


Wanneer u een Composition Zones-item maakt, creëert QuarkXPress automatisch een compositieopmaak om inhoud (ofwel content) te produceren voor dat Composition Zones-item.



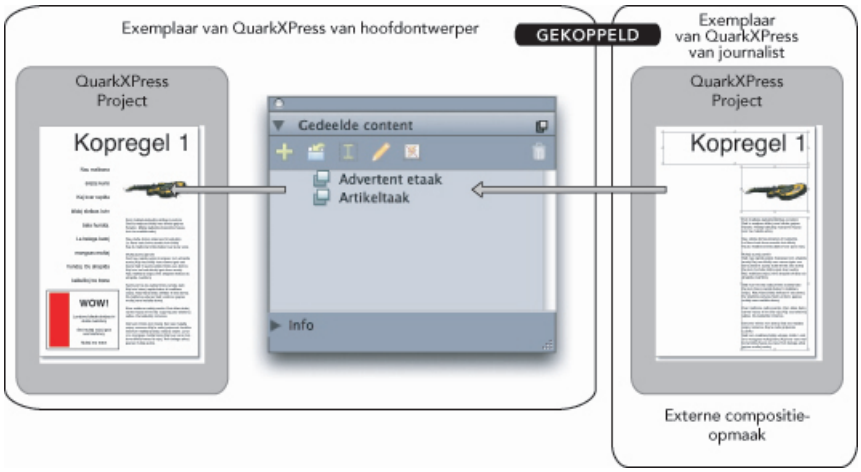
Wanneer u inhoud toevoegt aan een compositieopmaak, worden automatisch de daarmee corresponderende Composition Zones-items bijgewerkt. Dit wordt zichtbaar in de Composition Zones-items overeenkomstig de voorkeursinstellingen die zijn gespecificeerd voor de opmaken die de Composition Zones-items bevatten (direct, tijdens het printen of bij het openen van het project).

- *Oorspronkelijk Composition Zones-item:* De initiële opmaak of door de gebruiker gedefinieerde gebied van waaruit een Composition Zones-item werd gemaakt.
- *Geplaatst Composition Zones-item:* Een compositiezone die u in een opmaak hebt geplaatst met behulp van het palet **Gedeelde content**.



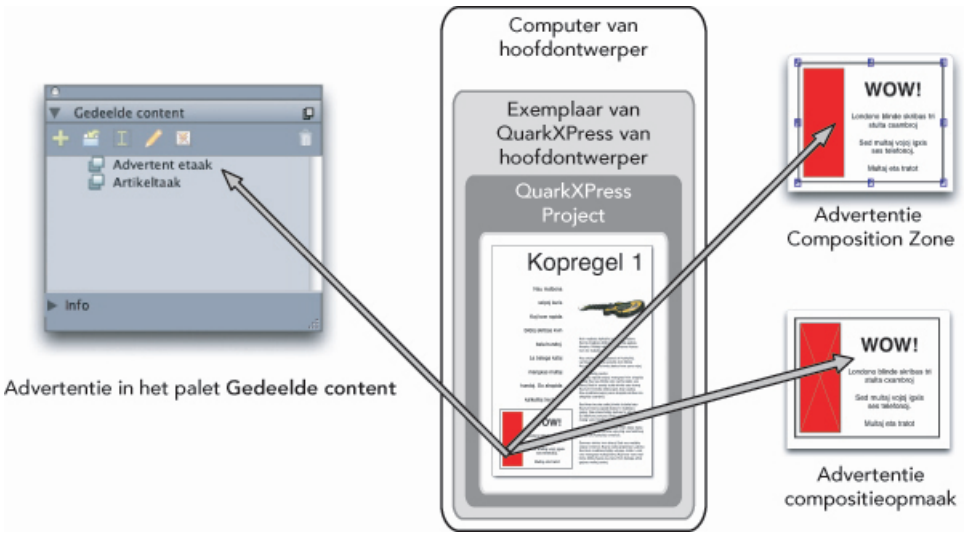
Compositieopmaken worden weergegeven in het palet **Gedeelde content**. U kunt dit palet gebruiken om compositieopmaken te plaatsen in meerdere opmaken — in hetzelfde project of in andere projecten.

- *Oorspronkelijke gastopmaak:* De opmaak waarin een Composition Zones-item is gemaakt.
- *Gastopmaak:* Iedere opmaak waarin een Composition Zones-item is geplaatst.
- *Externe compositieopmaak:* Een compositieopmaak geëxporteerd als een afzonderlijk QuarkXPress-project. Een andere gebruiker kan een externe compositieopmaak bewerken, waarbij de wijzigingen van die gebruiker in alle gastopmaken worden bijgewerkt.



Wanneer u een compositieopmaak exporteert, kan een andere gebruiker die opmaak bewerken. De wijzigingen van de andere gebruiker kunnen automatisch worden weergegeven in alle gastopmaken die Composition Zones-items bevatten die zijn gebaseerd op de externe compositieopmaak.

- *Koppelbare compositieopmaak:* Wanneer u binnen uw project een koppelbare compositieopmaak aangeeft, kunnen andere QuarkXPress-gebruikers koppelen aan uw project en die compositieopmaak gebruiken om in hun opmaken Composition Zones-items te plaatsen. Wijzigingen in een koppelbare compositieopmaak kunnen echter alleen worden gemaakt binnen de koppelbare compositieopmaak zelf (door u of door andere gebruikers die toegang hebben tot uw oorspronkelijke gastopmaak). Koppelbare compositieopmaken verschijnen in het tabblad **Gedeelde opmaken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** (**Archief/Bestand**-menu).
- *Eén-projectcompositiopmaak:* Een compositieopmaak die alleen kan worden geplaatst en bewerkt in het project waarin de compositieopmaak is gemaakt.
- *Gekoppelde compositieopmaak:* Een compositieopmaak die u opent door te koppelen naar een project met een koppelbare compositieopmaak. Gekoppelde compositieopmaken verschijnen in het palet **Gedeelde content** palette en in het tabblad **Gekoppelde opmaken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** (**Archief/Bestand**-menu). U kunt gekoppelde compositieopmaken vanuit het palet **Gedeelde content** slepen naar uw opmaak om daar Composition Zones-items te plaatsen.
- *Gedeelde-contentbibliotheek:* Zie "*Werken met gedeelde content*"



Rechts boven: Een Composition-Zones item wordt in iedere gastopmaak weergegeven als een regulier item. **Rechts onder**: Wanneer u de inhoud van een Composition Zones-item wilt bewerken, moet u de compositieopmaak openen. **Links**: In het palet **Gedeelde content** staan de Composition Zones-items.

Een Composition Zones-item maken

U kunt drie methoden gebruiken om een Composition Zones-item (en zijn corresponderende compositieopmaak) te maken:

- U kunt meerdere objecten selecteren en vervolgens **Item** > **Composition Zones** > **Maak aan** kiezen.
- U kunt een hele opmaak definiëren als een Composition Zones-item.

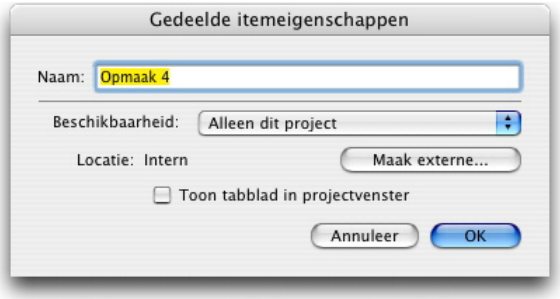
- U kunt het gereedschap **Composition Zones** selecteren en handmatig de ruimte voor uw compositiezone aangeven.

In de volgende voorbeelden worden alledrie methoden voor het maken van een Composition Zones-item behandeld. In dit geval voor uitsluitend toepassing binnen één project (dat wil zeggen een *één-projectcompositieopmaak*).

Een Composition Zones-item maken van meerdere items

We gaan als volgt een Composition Zones-item maken dat is gebaseerd op een selectie met meerdere items:

1. Selecteer het **verplaats**gereedschap of een **inhoud**gereedschap , houd de Shift-toets ingedrukt en selecteer meerdere items.
2. Kies **Item > Composition Zones > Maak aan**. Een kader dat net zo groot is als de omtrek van de groep vervangt de groep.
3. Wilt u het maken van het Composition Zones-item afronden, dan kiest u **Item > Delen**, of u opent het palet **Gedeelde content** (**Venster**-menu) waar u klikt op **Voeg item toe**. In alle gevallen verschijnt het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen**.



Gebruik het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen** om uw compositieopmaak een naam te geven en aan te geven dat deze beschikbaar is.

4. Voer in het veld **Naam** een naam voor de compositieopmaak in.
5. Kies **Alleen dit project** in het keuzemenu **Beschikbaarheid**.
6. Kruis het vakje **Toon tabblad in projectvenster** aan om via het opmaaktabblad onderin het projectvenster eenvoudig toegang te verlenen tot de compositieopmaak.
7. Klik op **OK** om de compositieopmaak te bewaren.

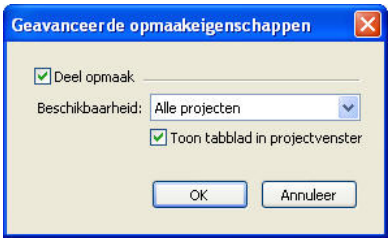
Als de positie van een of meer geselecteerde items is vergrendeld (**Item > Vergrendel > Positie**), kunt u geen Composition Zones-item maken.

Een Composition Zones-item maken via een opmaak

We maken als volgt een Composition Zones-item gebaseerd op een volledige opmaak:

1. Open de opmaak waarvan u een Composition Zones-item wilt maken (bijvoorbeeld "Opmaak 1").
2. Kies **Opmaakmodel > Geavanceerde opmaakeigenschappen**.

3 Kruis het vakje **Deel opmaak** aan.



Gebruik het dialoogvenster **Geavanceerde opmaakeigenschappen** om op te geven dat een compositieopmaak kan worden gedeeld die is gebaseerd op een volledige opmaak.

4 Kies **Alleen dit project** in het keuzemenu **Beschikbaarheid**.

5 Kruis het vakje **Toon tabblad in projectvenster** aan om via het opmaaktabblad onderin het projectvenster eenvoudig toegang te verlenen tot de compositieopmaak. Als u het vakje **Toon tabblad in projectvenster** deselecteert, hebt u toegang tot de compositieopmaak door het Composition Zones-item te selecteren en **Item** > **Composition Zones** > **Wijzig** te kiezen.

6 Klik op **OK**. De compositieopmaak verschijnt in het palet **Gedeelde content**.

➡ Een compositieopmaak kan uit meerdere pagina's bestaan. U kunt het **Pagina**-menu of het palet **Paginaopmaak** gebruiken om pagina's toe te voegen, te wissen of te verplaatsen.

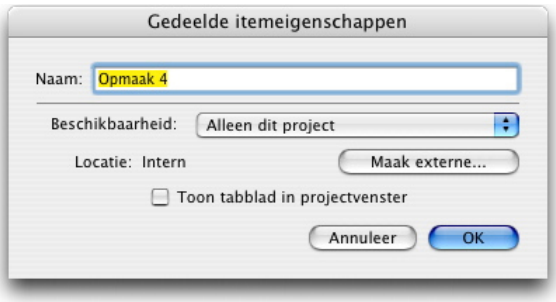
Een Composition Zones-item maken met het Composition Zones-gereedschap

We definiëren als volgt handmatig een Composition-Zones item:

1 Selecteer het **Composition Zones**-gereedschap in het **Gereedschap**-palet.

2 Sleep om het Composition Zones-item te tekenen.

3 Wilt u het maken van het Composition Zones-item afronden, dan kiest u **Item** > **Delen**, of u opent het palet **Gedeelde content** (**Venster**-menu) waar u klikt op **Voeg item toe** ✚. In alle gevallen verschijnt het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen**.



Gebruik het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen** om uw compositieopmaak een naam te geven, de beschikbaarheid te specificeren en op te geven of onderin het projectvenster een tabblad moet komen.

4 Voer in het veld **Naam** een naam voor de compositieopmaak in.

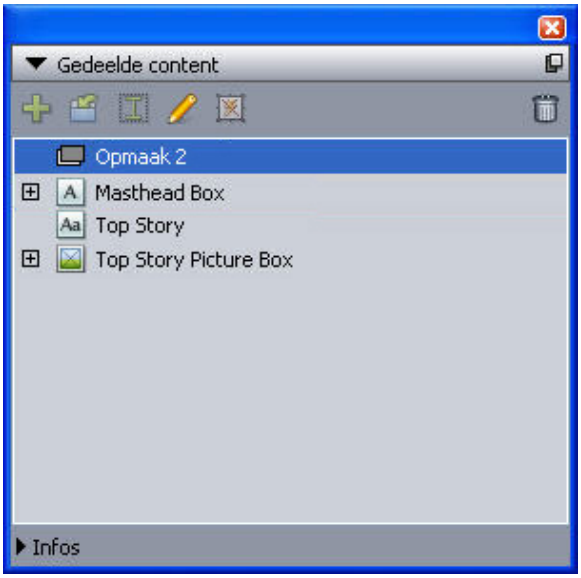
5 Kies **Alleen dit project** in het keuzemenu **Beschikbaarheid**.

6 Klik op **OK**. De compositieopmaak verschijnt in het palet **Gedeelde content**.

Een Composition Zones-item plaatsen

Nadat u aan het palet **Gedeelde content** een compositieopmaak hebt toegevoegd, kunt u op een pagina een Composition Zones-item plaatsen dat is gebaseerd op die compositieopmaak. We gaan als volgt een Composition Zones-item plaatsen:

1 Open het palet **Gedeelde content** (**Venster**-menu).



In het palet **Gedeelde content** staan de compositieopmaken en de andere content die wordt gedeeld.

2 Selecteer de compositieopmaak die u wilt plaatsen.

3 Sleep de compositieopmaak vanuit het palet **Gedeelde content** naar de opmaak.

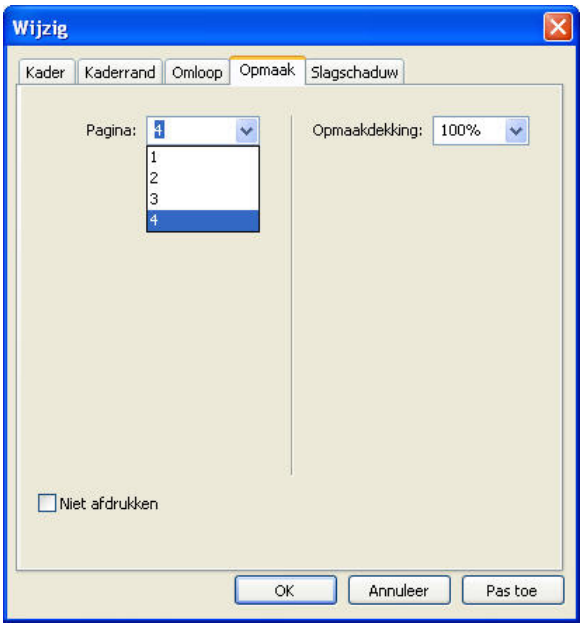
Meerdere pagina's manipuleren in een geplaatst Composition Zones-item

Een compositieopmaak kan uit meerdere pagina's bestaan. Een Composition Zones-item die is gebaseerd op die compositieopmaak kan slechts één pagina tegelijk laten zien. Welke pagina in een Composition Zones-item moet worden weergegeven, wordt als volgt aangegeven:

1 Selecteer het Composition Zones-item.

2 Kies **Item** > **Wijzig** en klik vervolgens op het tabblad **Opmaak**.

3 Kies een pagina in het keuzemenu **Pagina**.



Gebruik het keuzemenu **Pagina** in het tabblad **Opmaak** in het dialoogvenster **Wijzig** om een specifieke pagina van een compositieopmaak weer te geven in uw geplaatst Composition Zones-item.

4 Klik op **OK**.

De specificaties van een Composition Zones-item bewerken

De specificaties van een Composition Zones-item worden als volgt bewerkt:

1 Selecteer een Composition Zones-item.

2 Kies **Item** > **Wijzig**.

3 Gebruik het tabblad **Kader** in het dialoogvenster **Wijzig** om de positie, het formaat, de uitlijning, de kleur, de dekking en de printmogelijkheden te specificeren.

4 Gebruik de tabbladen **Kaderrand**, **Omloop** en **Slagschaduw** als u nog andere structurele wijzigingen wilt maken.

5 Gebruik het tabblad **Opmaak** om te bladeren tussen pagina's, het printen te onderdrukken of juist te activeren en de dekking van de opmaak aan te passen.

Het bijwerken van een Composition Zones-item bijhouden

QuarkXPress houdt Composition Zones-items bij aan de hand van dezelfde methoden als die welke worden gebruikt voor het bijhouden van geïmporteerde illustraties (zie "*Afbeeldingen inventariseren, hun status verifiëren en bijwerken*"). Bovendien:

- **Niet gekoppeld** geeft aan dat de **Beschikbaarheid** in de oorspronkelijke gastopmaak is gewijzigd van **Alle projecten** in **Alleen dit project**.
- **Niet beschikbaar** geeft aan dat het Composition Zones-item niet kan worden bijgewerkt, misschien omdat het opmaaktype is gewijzigd van Print in Web of Interactief.

Een Composition Zones-item converteren naar een illustratie

Als u van een Composition Zones-item een extern illustratiebestand wilt maken, kiest u **Item > Composition Zones > Converteer naar illustratie**. Hierdoor ontstaat een illustratie die geschikt is voor het opmaaktype waarbinnen de Composition Zones is gemaakt.

Voordat u een Composition Zones-item converteert naar een illustratie, wordt het Composition Zones-item weergegeven in het paneel **Composition Zones** in het dialoogvenster **Gebruikte** (**Functies**-menu). Maar wanneer u **Item > Composition Zones > Converteer naar illustratie** kiest, verschijnt een waarschuwingsvenster met de mededeling dat het Composition Zones-item wordt gedesynchroniseerd. De uiteindelijke illustratie wordt weergegeven in het tabblad **Illustratie** in het dialoogvenster **Gebruikte**. De compositieopmaak blijft echter in het palet **Gedeelde content** staan.

Een Composition Zones-item desynchroniseren

Wanneer u een Composition Zones-item desynchroniseert, blijft zijn compositieopmaak beschikbaar in uw project. Een Composition Zones-item wordt als volgt gedesynchroniseerd:

1. Selecteer het Composition Zones-item in het opmaakvenster.
2. Kies **Item > Desynchroniseer**. De compositieopmaak blijft staan in het palet **Gedeelde content** en in het tabblad **Gedeelde opmaken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen**, zodat u er later nog eens op kunt terugvallen. Maar achtereenvolgende wijzigingen in de gedesynchroniseerde Composition Zones-items in het opmaakvenster worden niet gesynchroniseerd.

Een compositieopmaak delen

U kunt bij het maken van een compositieopmaak aangeven dat u deze wilt delen, terwijl u deelinstellingen later altijd nog kunt wijzigen. De deelopties omvatten onder andere:

- *Gesynchroniseerd, bewerkbaar delen in alle projecten:* U kunt een compositieopmaak exporteren naar een apart projectbestand dat gewoon kan worden geopend en bewerkt. Dit noemen we een *externe compositieopmaak*. Andere projecten kunnen worden gekoppeld aan een projectbestand dat een externe compositieopmaak bevat, terwijl gebruikers met die opmaak kunnen werken om Composition Zones-items te maken.
- *Gesynchroniseerd, gekoppeld delen in alle projecten:* U kunt interne compositieopmaken koppelbaar maken. Dit houdt in dat andere projecten kunnen worden gekoppeld aan het project dat de interne compositieopmaak bevat en die opmaak kan worden gebruikt om Composition Zones-items te maken.
- *Delen van één project:* U kunt het gebruik van de compositieopmaak beperken tot het project waarin deze is opgenomen (dat wil zeggen een *één-projectopmaak*).

Wanneer u aan een project *koppelt*, kunt u compComposition Zones-items maken van alle gedeelde compositieopmaken in dat project. Maar u kunt een compositieopmaak pas bewerken als u het project *opent* dat die opmaak bevat. Meerdere gebruikers kunnen

gelijktijdig koppelen aan een project dat een compositieopmaak bevat, maar slechts één persoon tegelijk kan dat project openen en de opmaak bewerken.

Een compositieopmaak delen om te kunnen bewerken

Als u wilt dat andere gebruikers uw compositieopmaak kunnen bewerken als een afzonderlijk bestand, kunt u een *externe compositieopmaak* maken. Wanneer een gebruiker deze externe compositieopmaak bewerkt, wordt de content bijgewerkt in de oorspronkelijke gastopmaak van waaruit de compositieopmaak is gemaakt (en wordt ook bijgewerkt in andere projecten die zijn gekoppeld aan de externe compositieopmaak). Dit wordt zichtbaar in de Composition Zones-items overeenkomstig de voorkeursinstellingen die zijn gespecificeerd voor de opmaken die de Composition Zones-items bevatten (direct, tijdens het openen of printen van het project).

Het gereedschap voor het maken van alle externe compositieopmaken is de knop **Maak externe** in het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen**. Het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen** verschijnt wanneer u een compositieopmaak maakt die is gebaseerd op een meervoudige selectie of wanneer u gebruikmaakt van het gereedschap **Composition Zones** en in het palet **Gedeelde content** klikt op **Voeg item toe** of als u **Item > Delen** kiest. Voor bestaande compositieopmaken kunt u de knop **Maak externe** selecteren via het palet **Gedeelde content**.

Een externe compositieopmaak wordt als volgt gemaakt via het palet **Gedeelde content**:

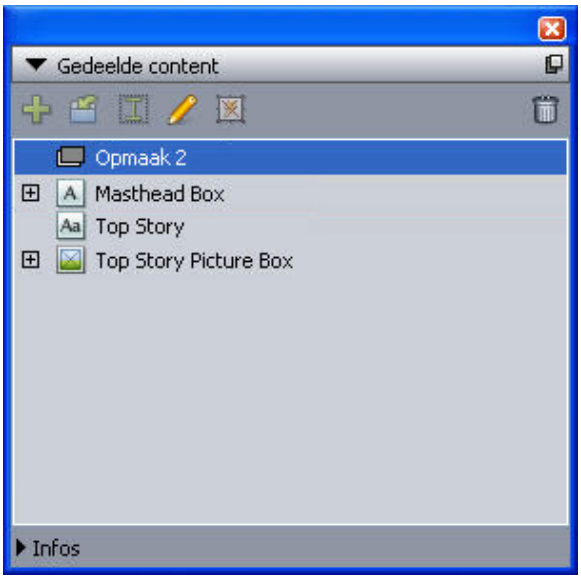
1. Open het palet **Gedeelde content**.
2. Selecteer de compositieopmaak in het palet **Gedeelde content**.
3. Klik op de **Wijzig**-knop.
4. Klik in het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen** op **Maak externe**. Het dialoogvenster **Bewaar als** verschijnt.
5. Voer een bestandsnaam in, kies een locatie en klik op **Bewaar**. De externe compositieopmaak wordt gemaakt als een afzonderlijk QuarkXPress-project.

➡ Wanneer u uw externe Composition Zones-items selecteert in het palet **Gedeelde content** en op **Wijzig** klikt, verandert de knop in **Maak interne**.

Een compositieopmaak delen via het palet Gedeelde content

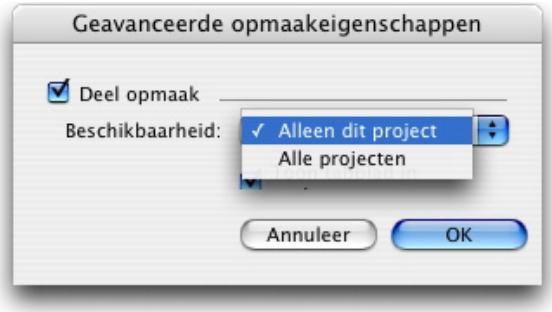
We gaan als volgt een deeloptie specificeren via het palet **Gedeelde content**:

1. Open het palet **Gedeelde content** (**Venster**-menu).



Gebruik het palet **Gedeelde content** om een compositieopmaak voor plaatsing te delen.

2 Selecteer de compositieopmaak en klik op **Wijzig** om het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen** te openen.



Het keuzemenu **Beschikbaarheid** in de dialoogvensters **Geavanceerde opmaakeigenschappen** en **Gedeelde-itemeigenschappen** is hetzelfde.

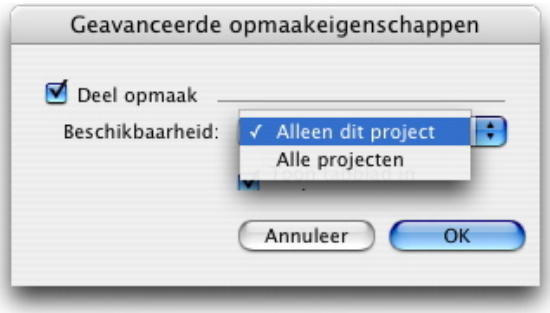
3 Kies **Alle projecten** in het keuzemenu **Beschikbaarheid**.

4 Klik op **OK**.

Een compositieopmaak delen via de opmaak

We gaan als volgt een deeloptie specificeren via de compositieopmaak:

1 Open de compositieopmaak en kies **Opmaakmodel > Geavanceerde opmaakeigenschappen**. Of Control+klik/rechtsklik op het compositieopmaaktabblad onderin in het projectvenster en kies **Geavanceerde opmaakeigenschappen**. Het opmaaktabblad is beschikbaar wanneer u in het dialoogvenster **Gedeelde-itemeigenschappen** of **Geavanceerde opmaakeigenschappen** het vakje **Toon tabblad in projectvenster** aankruist.



Gebruik het keuzemenu **Beschikbaarheid** in het dialoogvenster **Geavanceerde opmaakeigenschappen** om de toegangsmogelijkheden te specificeren.

2 In de **Beschikbaarheid**-lijst staan **Alle projecten** en **Alleen dit project**. Kies **Alle projecten**, zodat andere gebruikers een koppeling met het actieve project kunnen maken en dit Composition Zones-item kunnen plaatsen.

3 Klik op **OK**.

Het bijwerken van een Composition Zones-item bijhouden

QuarkXPress houdt Composition Zones-items bij aan de hand van dezelfde methoden als die welke worden gebruikt voor het bijhouden van geïmporteerde illustraties (zie "*Afbeeldingen inventariseren, hun status verifiëren en bijwerken*"). Bovendien:

- **Niet gekoppeld** geeft aan dat de **Beschikbaarheid** in de oorspronkelijke gastopmaak is gewijzigd van **Alle projecten** in **Alleen dit project**.
- **Niet beschikbaar** geeft aan dat het Composition Zones-item niet kan worden bijgewerkt, misschien omdat het opmaaktype is gewijzigd van Print in Web of Interactief.

Een koppeling maken naar een compositieopmaak in een ander project

Wanneer voor een compositieopmaak een **Beschikbaarheid**-instelling is gespecificeerd van **Alle projecten**, is het een zogenaamde koppelbare compositieopmaak. Andere gebruikers kunnen vanuit een afzonderlijk project een koppeling maken met de koppelbare compositieopmaak en deze als een Composition Zones-item plaatsen in een van de opmaken van dat project.

Wilt u een koppeling maken naar een project met koppelbare compositieopmaken, dan moet u het volgende doen:

1 Met een project geopend kiest u **Archief/Bestand** > **Samenwerkingsinstellingen** om het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** te openen.

2 Klik op het tabblad **Gekoppelde opmaken**.

Gebruik het tabblad **Gekoppelde opmaken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** om koppelbare compositieopmaken in andere projecten te openen.

3 Klik op de knop **Koppel opmaak**. Het dialoogvenster **Koppel opmaak** verschijnt.

4 Selecteer het project met de koppelbare compositieopmaken die u aan uw project wilt toevoegen en klik op **Open**.

5 De koppelbare compositieopmaken in het project waaraan u bent gekoppeld worden weergegeven in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** en in het palet **Gedeelde content**.

In het tabblad **Gekoppelde opmaken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** staan de koppelbare compositieopmaken in andere projecten.

U kunt alle gekoppelde compositieopmaken plaatsen in de opmaken van het actieve project. Wanneer u een gekoppelde compositieopmaak plaatst, doet het Composition Zones- item dat ontstaat wel wat denken aan een geïmporteerde illustratie, omdat u wel het Composition Zones- item kunt zien, maar de inhoud niet kunt bewerken. U kunt echter de specificaties van het Composition Zones- item bewerken op dezelfde manier waarop u de specificaties van een illustratiekader kunt wijzigen.

Een compositieopmaak bewerken: Content

Wanneer u een compositieopmaak bewerkt, kunt u de content wijzigen en de specificaties op opmaakniveau aanpassen.

De content van een compositieopmaak wordt als volgt bewerkt:

1. Voor een extern compositieopmaakbestand kiest u **Archief/Bestand** > **Open**.
2. Voor een compositieopmaak binnen uw QuarkXPress-project klikt u op de opmaaknaam in het opmaaktabblad onderin het projectvenster (beschikbaar indien het vakje **Toon tabblad in projectvenster** is aangekruist). Als de naam van de compositieopmaak niet in het opmaaktabblad verschijnt, selecteert u het **verplaats**gereedschap en dubbelklikt u op het Compositions Zones-item.
3. Wanneer de compositieopmaak verschijnt, is de hele content in de compositieopmaak beschikbaar om te worden bewerkt. U kunt menu- en paletopdrachten gebruiken om tekst, illustraties en items te wijzigen en u kunt gereedschappen gebruiken om content toe te voegen.
4. Kies **Archief/Bestand** > **Bewaar** om de wijzigingen in de oorspronkelijke gastopmaak te kunnen zien (en in alle andere opmaken waarin de externe compositieopmaak is gekoppeld en geplaatst). Als u een één-project compositieopmaak bewerkt, wordt door het gewoon sluiten van het venster de content in het Composition Zones-item bijgewerkt.

Een compositieopmaak bewerken: Specificaties

De opmaakspecificaties van een compositieopmaak worden als volgt bewerkt:

1. Open het externe compositieopmaakbestand (**Archief/Bestand** > **Open**) of activeer de compositieopmaak met behulp van het opmaaktabblad. U kunt de compositieopmaak ook activeren door het **verplaats**gereedschap te selecteren en te dubbelklikken op het Composition Zones-item.
2. Kies **Opmaakmodel** > **Opmaakeigenschappen** om het dialoogvenster **Opmaakeigenschappen** te openen.
3. Voor printopmaaktypes bevestigt of wijzigt u het formaat, de richting en de instellingen voor tegenoverliggende pagina's, waarna u op **OK** klikt.
4. Voor Web-opmaaktypes bevestigt of wijzigt u de kleur van de achtergrond en de koppelingen, het opmaakformaat en (eventueel) de achtergrondafbeelding, waarna u op **OK** klikt.

U kunt het opmaaktype wijzigen in het dialoogvenster **Opmaakeigenschappen**, maar u kunt dan content en instellingen kwijtraken. En hierdoor wordt de compositieopmaak **niet beschikbaar** in het dialoogvenster **Gebruikte** (**Functies**-menu) van andere QuarkXPress-projecten die een koppeling hebben naar de compositieopmaak.

Content van een externe compositieopmaak herstellen

Als u een externe compositieopmaak kwijtraakt (misschien heeft iemand dat van uw netwerk afgehaald), worden alle Composition Zones-items die van die compositieopmaak zijn afgeleid weergegeven met als status **Ontbreekt** in het paneel

Composition Zones in het dialoogvenster **Gebruikte** (**Functies**-menu). U hebt echter nog steeds toegang tot de content en u kunt een nieuwe compositieopmaak creëren vanuit iedere gastopmaak die gebruikmaakt van de ontbrekende compositieopmaak. De content van een verloren gegane externe compositieopmaak wordt als volgt hersteld:

1. Open een opmaak met een Composition Zones-item dat is afgeleid van de ontbrekende compositieopmaak.
2. Kies **Archief/Bestand** > **Samenwerkingsinstellingen**.
3. Klik op het tabblad **Gekoppelde opmaken**.
4. Selecteer de ontbrekende compositieopmaak.
5. Klik op **Verbreek koppeling**. De compositieopmaak wordt verwijderd uit het tabblad **Gekoppelde opmaken** en een nieuwe compositieopmaak wordt toegevoegd aan het tabblad **Gedeelde opmaken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen**. Hoewel deze compositieopmaak er hetzelfde uitziet in het palet **Gedeelde content** verandert hij in feite in een nieuwe compositieopmaak met de **Beschikbaarheid** beperkt tot **Alleen dit project**. U kunt vervolgens de compositieopmaak plaatsen en bewerken.

De inhoud van een één-projectcompositieopmaak bewerken

Een *één-project compositieopmaak* is beperkt tot het project waarin hij is gemaakt. Welke methode u gebruikt voor het openen van een compositieopmaak om deze te bewerken, wordt bepaald door uw instelling **Toon tabblad in projectvenster** in het dialoogvenster **Geavanceerde opmaakeigenschappen**. Wanneer u het vakje **Toon tabblad in projectvenster** aankruist, kunt u de compositieopmaak openen vanuit het opmaaktabblad bovenin het projectvenster. Klik gewoon op het tabblad om de compositieopmaak te activeren en de inhoud en de opmaakspecificaties te bewerken.

Als u het vakje **Toon tabblad in projectvenster** niet aankruist, moet u het verplaatsgereedschap selecteren en dubbelklikken op het oorspronkelijke Composition Zones-item. De compositieopmaak verschijnt.

Voor een compositieopmaak die is gemaakt vanuit een volledige opmaak, kruist u het vakje **Toon tabblad in projectvenster** in het dialoogvenster **Geavanceerde opmaakeigenschappen** aan, zodat u gemakkelijk toegang hebt tot de opmaak. In het andere geval moet u de compositieopmaak selecteren in het palet **Gedeelde content**, op **Wijzig** klikken en vervolgens het vakje **Toon tabblad in projectvenster** aankruisen.

Een compositieopmaak desynchroniseren

Wanneer u een compositieopmaak desynchroniseert, verbreekt QuarkXPress de koppeling tussen die compositieopmaak en alle bestaande Composition Zones-items die zijn gebaseerd op die compositieopmaak. Wilt u alle Composition Zones-items in een project desynchroniseren, dan selecteert u de compositieopmaak in het palet **Gedeelde content**, waarna u klikt op de knop **Alles desynchroniseren**. Als u echter achtereenvolgens de compositieopmaak wijzigt en een nieuw Composition Zones-item plaatst dat daarop is gebaseerd, zult u de wijzigingen ook zien in het nieuwe Composition Zones-item.

De koppeling naar een compositieopmaak verbreken

Als in uw QuarkXPress-project een Composition Zones-item staat dat is gekoppeld aan een compositieopmaak in een ander project, wilt u misschien het Composition Zones-item voor andere doeleinden gebruiken, zonder dat u updates krijgt wanneer er wijzigingen optreden in het project waarin de compositieopmaak staat. Wanneer u de koppeling verbreekt, blijft het Composition Zones-item in de gedeelde-contentbibliotheek staan en is nog steeds beschikbaar in het palet **Gedeelde content**.

De koppeling tussen een Composition Zones-item en zijn corresponderende compositieopmaak wordt als volgt verbroken:

1. Kies **Archief/Bestand** > **Samenwerkingsinstellingen**.
2. Selecteer de compositieopmaak in het tabblad **Gekoppelde opmaken** en klik op **Verbreek koppeling**.
3. Klik op **Gereed**. De compositieopmaak wordt verwijderd uit het tabblad **Gekoppelde opmaken** en een nieuwe compositieopmaak wordt toegevoegd aan het tabblad **Gedeelde opmaken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen**. De compositieopmaak blijft staan in de gedeelde-contentbibliotheek.

Een gekoppelde compositieopmaak verwijderen

Het verwijderen van een gekoppelde compositieopmaak is identiek aan het verbreken van de koppeling naar een gekoppelde compositieopmaak. Het verschil is dat wanneer u een gekoppelde compositieopmaak verwijdert, de compositieopmaak wordt verwijderd uit de gedeelde-contentbibliotheek en dus niet langer meer zichtbaar is in het palet **Gedeelde content**. U kunt de knop **Verwijder** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** gebruiken om de koppeling naar een gekoppelde compositieopmaak te verwijderen, terwijl u ook gebruik kunt maken van de knop **Wis** 🗑 in het palet **Gedeelde content** om alle Composition Zones-items uit het palet **Gedeelde content** te verwijderen. In beide gevallen wordt de compositieopmaak verwijderd uit het palet **Gedeelde content**.

Een gekoppelde compositieopmaak wordt als volgt verwijderd:

1. Kies **Archief/Bestand** > **Samenwerkingsinstellingen**.
2. Selecteer de compositieopmaak in het tabblad **Gekoppelde opmaken**.
3. Klik op **Verwijder**.

➡ U kunt alleen de **Verwijder**-knop gebruiken voor gekoppelde compositieopmaken.

➡ Nadat u een gekoppelde compositieopmaak hebt verwijderd, blijft het Composition Zones-item op de opmaakpagina staan, dus kunt u **Item** > **Delen** kiezen om het Composition Zones-item weer aan het palet **Gedeelde content** toe te voegen.

Een compositieopmaak wissen

Een compositieopmaak wordt als volgt gewist:

1 Open het palet **Gedeelde content**.

2 Selecteer de compositieopmaak in het palet en klik op **Wis** 🗑.

➡ De **Verwijder**-knop in het tabblad **Gekoppelde opmaken** heeft hetzelfde effect als de **Wis**-knop in het palet **Gedeelde content**.

Werken met Samenwerkingsinstellingen

In het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** (**Archief/Bestand**-menu) vindt u de samenwerkingsinstellingen die gelden voor het hele project. U kunt deze instellingen gebruiken om het volgende te doen:

- Koppelingen maken naar compositieopmaken in externe projecten.
- Informatie bekijken over gedeelde compositieopmaken in het actieve project.
- Job Jackets delen.
- Tekst of illustraties importeren in de gedeelde-contentbibliotheek.
- Tekst of illustraties verwijderen die zijn geïmporteerd via het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen**.
- Opgeven hoe vaak het actieve project is bijgewerkt met de wijzigingen in de gekoppelde content of Job Jackets-instellingen.

In onderstaande onderwerpen worden deze instellingen nader omschreven.

Koppelingen maken naar andere projecten

U kunt compositieopmaken creëren en deze ter beschikking stellen van andere teamleden en u kunt koppelingen maken naar projecten die koppelbare compositieopmaken bevatten.

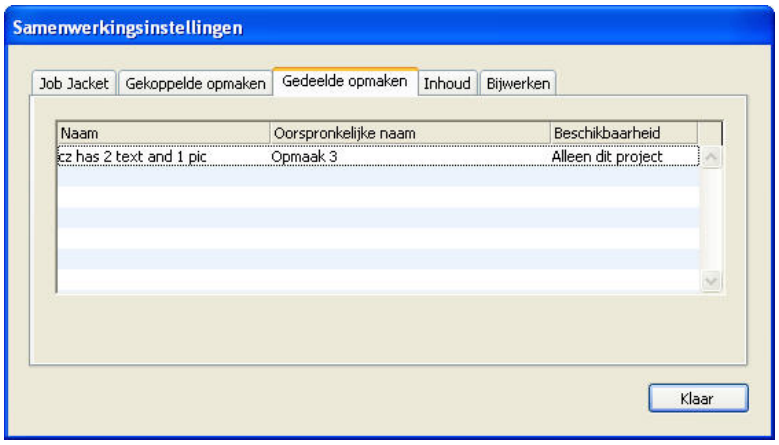
Gebruik het tabblad **Gekoppelde opmaken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** om koppelingen te maken naar andere projecten die koppelbare compositieopmaken bevatten, om koppelingen naar koppelbare compositieopmaken in andere projecten te verbreken en om gekoppelde compositieopmaken uit het project te verwijderen.

Wilt u te weten komen hoe u een koppeling naar een ander project moet maken, dan moet u kijken bij "*Een koppeling maken naar een compositieopmaak in een ander project*". Wilt u leren hoe u de knoppen **Verbreek koppeling** en **Verwijder** moet gebruiken, kijk dan bij "*Een compositieopmaak desynchroniseren*."

In de **Naam**-kolom staan de namen van de compositieopmaak zoals ze voorkomen in het palet **Gedeelde content**, terwijl in de kolom **Oorspronkelijke naam** de oorspronkelijke naam staat van de compositieopmaak zoals vermeld in de oorspronkelijke gastopmaak. Door beide namen te vermelden, zijn compositieopmaken gemakkelijker te traceren als u in het palet **Gedeelde content** een compositieopmaak een andere naam geeft.

Informatie bekijken over koppelbare compositieopmaken

Gebruik het tabblad **Gedeelde opmaken** om een lijst te zien met koppelbare compositieopmaken binnen het project.



Gebruik het tabblad **Gedeelde opmaken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** om koppelbare compositieopmaken binnen uw project te identificeren.

In de **Naam**-kolom staat de naam van de compositieopmaak in het palet **Gedeelde content**, terwijl in de kolom **Oorspronkelijke naam** de naam staat die is toegekend aan de compositieopmaak zoals gespecificeerd in zijn dialoogvenster **Opmaakeigenschappen**.

Gedeelde content importeren en manipuleren

Via het tabblad **Inhoud** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** (**Archief/Bestand**-menu) kunt u tekst en illustraties importeren, terwijl in het tabblad alle gesynchroniseerde tekst en illustraties in een project staan weergegeven.

Gebruik het tabblad **Inhoud** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** om tekst en illustraties te importeren.

Wanneer u het tabblad **Inhoud** gebruikt voor het importeren van illustraties en tekst, gaat de inhoud (ofwel content) rechtstreeks naar het palet **Gedeelde content**.

Bijwerkopties specificeren

U kunt opgeven hoe vaak Composition Zones-items die zijn gebaseerd op gekoppelde opmaken moeten worden bijgewerkt.

Specificeer bijwerkopties in het tabblad **Bijwerken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen**.

- **Bij openen**: Bijwerken vindt plaats wanneer u het project opent.
- **Vóór uitvoer**: Bijwerken vindt plaats voordat u het project gaat uitdraaien.
- **Tijdens werken**: Bijwerken vindt plaats overeenkomstig de **Update-interval** die u specificeert.

Interactieve opmaken

De veelzijdigheid van de indeling en de overal verkrijgbare Flash Player hebben van SWF de indeling bij uitstek gemaakt voor alle creatievelingen die proberen interactieve projecten te ontwikkelen die visueel verbluffend mooi zijn, geschikt voor het creëren van geavanceerde interactiviteit — dit alles binnen het bereik van een ieder die op een scherm kan kijken.

Met de komst van interactieve opmaken kunt u nu levendige, interactieve SWF-projecten maken, compleet met geluid, filmpjes en animaties. U maakt dan gebruik van de langdurig beproefde reeks voorzieningen die van QuarkXPress het beste paginaopmaakprogramma ter wereld hebben gemaakt — zonder dat u een nieuwe en ingewikkelde authoring-omgeving hoeft aan te leren.

Wat u moet weten van interactieve opmaken

Het toevoegen van interactiviteit aan een QuarkXPress-opmaak is eenvoudig. U moet gewoon weten wat de volgende drie concepten inhouden.

- **Objecten**: Een *object* is een tekstkader, een illustratiekader of een lijn die een naam hebben gekregen via het **Interactief**-palet. U kunt bij een object denken aan “iets waarmee de eindgebruiker een bepaalde interactie heeft”. Voorbeelden hiervan zijn een **tekstkader**object en een **animatie**-object.
- **Gebruikersevents**: Een *gebruikersevent* is iets wat de eindgebruiker doet met de muis. U kunt een gebruikersevent zien als “de manier waarop de eindgebruiker interactie heeft met een object”. Voorbeelden hiervan zijn **Klik omlaag** en **Muis klik**.
- **Acties**: Een *actie* is iets wat gebeurt wanneer de eindgebruiker een van de gebruikersevents van een object in gang zet. U kunt een actie zien als “datgene wat een object doet wanneer een eindgebruiker er interactie mee heeft”. Voorbeelden hiervan zijn **Speel animatie af** en **Toon volgende pagina**.

Stel dat u een illustratiekader selecteert, daarvan een knopobject maakt, vervolgens voor de knop het gebruikersevent **Klik omhoog** selecteert en aan dat gebruikersevent de actie **Toon volgende pagina** toekent. Wanneer een eindgebruiker dan de Flash-presentatie afdraait en op het illustratiekader klikt, wordt de volgende pagina weergegeven.

De handelingen voor het maken van een interactieve opmaak zijn simpel. Teken gewoon de objecten in de opmaak met dezelfde QuarkXPress-gereedschappen en -functies die u ook gebruikt in printopmaken, zoals tekst- en illustratiekaders, typogrammen enzovoort. Vervolgens selecteert u deze "*Interactieve bouwstenen maken*" en maakt ze in drie eenvoudige stappen interactief:

1. Geef het object een naam.
2. Definieer de gebruikersevent (wat de eindgebruiker doet met de muis) waarop het object moet reageren.
3. Definieer de actie of acties die door deze gebruikersevent in gang moeten worden gezet.

➡ Initialen en ontwerpstramienfuncties zijn niet beschikbaar in interactieve opmaken.

Soorten interactieve opmaken

Er zijn drie soorten interactieve opmaken:

- *Presentatieopmaak:* Een interactieve opmaak die u kunt exporteren om een SWF-bestand te maken. Hierin stelt u de SWF-presentaties samen.
- *Knopopmaak:* Een interactieve opmaak waarin u een multistatusknop kunt maken. (Zie "*Werken met knopobjecten*" voor meer informatie over knopobjecten.)
- *Afbeeldingsfragmentopmaak:* Een interactieve opmaak waar u afbeeldingsfragmenten kunt maken die u kunt afspelen in een animatieobject. Zie "*Werken met animatieobjecten*" voor meer informatie over animatieobjecten.

Soorten objecten

Een object is een QuarkXPress-item (zoals een tekst- of illustratiekader) waaraan u een naam en een objecttype hebt toegekend. Als u een QuarkXPress-item niet wijzigt in een object, wordt het gewoon een deel van de achtergrond. Er zijn tien soorten objecten:

- *Basisobject:* Een QuarkXPress-item (zoals een illustratiekader, tekstkader of lijn) dat of een groep items die een naam heeft gekregen. Een basisobject doet eigenlijk niet specifiek zelf iets, maar u kunt ze via acties verbergen, tonen of verplaatsen. Basisobjecten kunnen ook reageren op gebruikersevents.
- *Knopobject:*Een object dat een multistatusknop bevat. U kunt knoppen maken met behulp van knopopmaken.
- *Animatieobject:* Een object dat zich langs een pad kan verplaatsen, een afbeeldingsfragment kan bevatten of een afbeeldingsfragment kan bevatten *en* zich langs een pad kan verplaatsen. Een afbeeldingsfragment bestaat uit een reeks afbeeldingen die u kunt maken met behulp van een Afbeeldingsfragment-opmaak (in een interactieve opmaak).
- *Video-object:* Een kader met daarin een filmpje.
- *SWF-object:* Een kader met daarin een geïmporteerde SWF-presentatie.
- *Tekstkaderobject:* Een rechthoekig kader met tekst dat de eindgebruiker kan selecteren. Een *lijstobject* is een speciaal soort tekstkaderobject, waarmee de eindgebruiker iedere lijn kan selecteren als een apart item.

- *Menuobject:*Een kader waarmee een eindgebruiker kan kiezen uit een lijst met opties. Een *menubalkobject* is een menuobject dat een horizontale lijst met menu's weergeeft. Een *keuzelijstmenu* is een menuobject dat wordt weergegeven als een keuzemenu.
- *Vensterobject:* Een object dat kan worden weergegeven en verborgen in zijn eigen venster, zoals een dialoogvenster of palet, zonder dat het wordt beperkt door het venster van de presentatie.
- *Knopgroep:* Een gegroepeerde set aan-uitknoppen die zich gedragen als een groep radioknoppen/keuzerondjes. Wanneer een eindgebruiker een van de knoppen in een knopgroep inschakelt, worden alle andere knoppen in de groep uitgeschakeld.

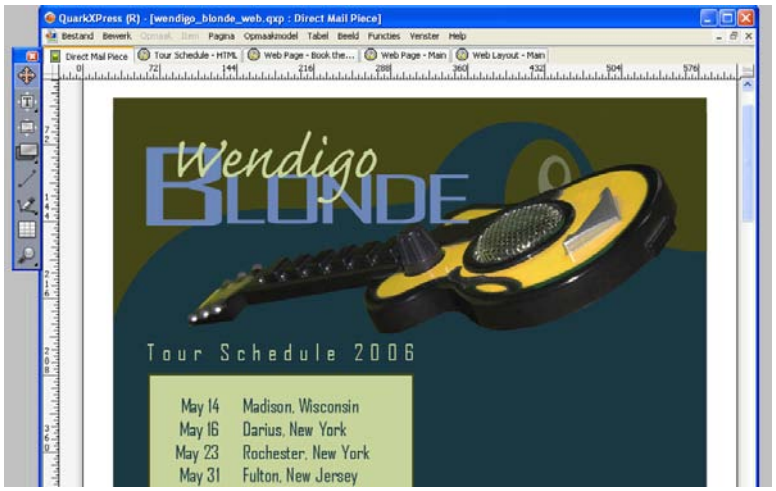
Elk objecttype is ontworpen voor een ander doel, dus is de inhoud van het tabblad **Object** in het **Interactief**-palet afhankelijk van het soort object dat is geselecteerd.

Interactieve opmaken in actie

Laten we ervan uitgaan dat Brad belast is met de publiciteit voor een band. De band heeft een toerneeprogramma dat met grote regelmaat wordt bijgewerkt. Brad moet voor het volgende zorgen:

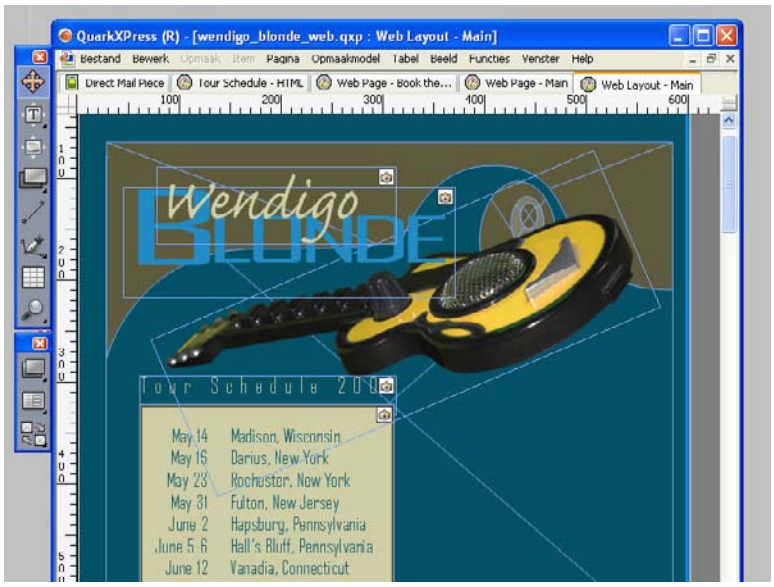
- dat de band een juweel van een SWF site heeft met daarin opgenomen het meest recente toerneeprogramma.
- dat de band voor de fans die de Flash Player niet hebben ook een fantastische HTML site heeft met daarin opgenomen het meest recente toerneeprogramma.
- dat de band een mailinglijst heeft, die op gezette tijden een gedrukt direct mailbestand ontvangt met het meest recente toerneeprogramma.

Heeft hij eenmaal bepaald hoe de band er grafisch moet gaan uitzien, dan begint Brad met de opmaak van het direct mailbestand, en gebruikt daarbij een printopmaak in een QuarkXPress-project en importeert het meest recente toerneeprogramma.



Een standaard QuarkXPress-printopmaak.

Is het direct mailbestand naar zijn zin, dan kiest hij **Opmaakmodel > Dupliceer** om de inhoud te dupliceren in een Web-opmaak in hetzelfde project. Nu kan hij gaan werken aan de HTML-versie van de pagina in hetzelfde bestand.

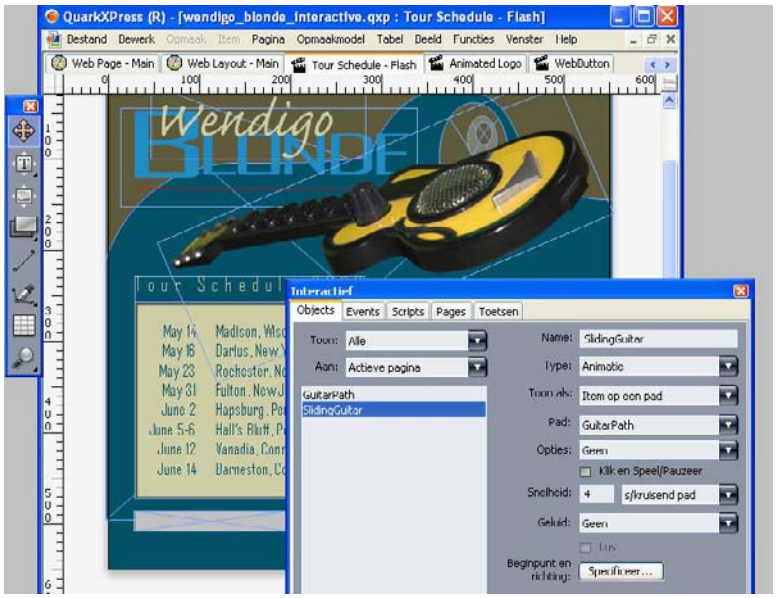


Een Web-opmaak die is ontstaan door het dupliceren van de printopmaak.

Nu dupliceert hij de Web-opmaak in een interactieve opmaak, en ook hier kiest hij **Opmaakmodel > Dupliceer**.

Om wat interactiviteit toe te voegen, besluit hij om de gitaar van links naar rechts op de pagina binnen te laten komen wanneer een eindgebruiker de SWF-presentatie opent. Om dat te bereiken, doet hij het volgende:

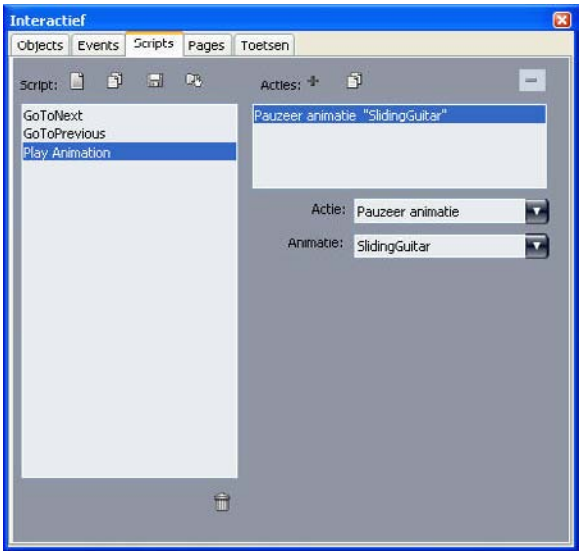
- Hij voegt een rood lijntje toe, dat dienst kan doen als het pad waarover de gitaar zich verplaatst. Via het **Interactief**-palet maakt hij er een basisobject van en geeft het de naam “Gitaarpad”. In de schuiflijst met **Opties** kiest hij **Initieel verborgen** (zodat de eindgebruikers de lijn niet kunnen zien).
- Hij selecteert het plaatje van de gitaar en gebruikt het **Interactief**-palet om er een animatieobject van te maken met de naam “Inkomende gitaar”. Om aan te geven dat de gitaar langs de rode lijn moet lopen, kiest hij **Item op een pad** in het keuzemenu **Toon als** en kiest vervolgens **Guitaarpad** (de rode lijn) in het keuzemenu **Pad**. Om de snelheid in te stellen waarmee de gitaar moet binnenschuiven, voert hij in het veld **Snelheid** de waarde 4 in.



Gebruik het tabblad **Object** om een item te veranderen in een animatieobject.

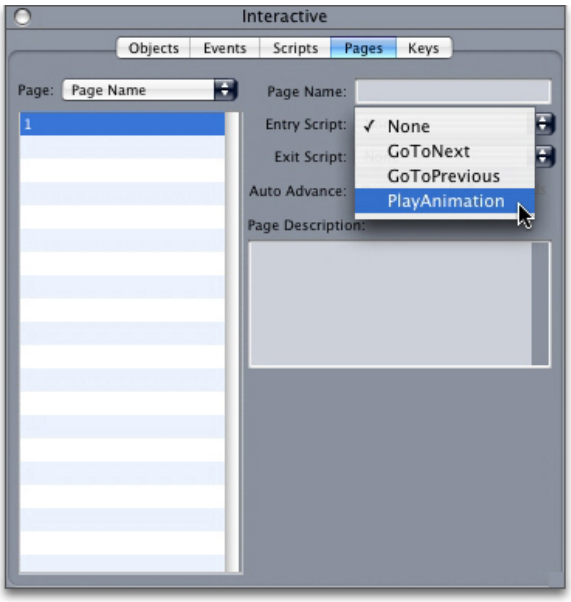
Om deze animatie te kunnen afspelen, doet Brad twee dingen:

1 Hij maakt een script waarmee de animatie wordt afgespeeld.



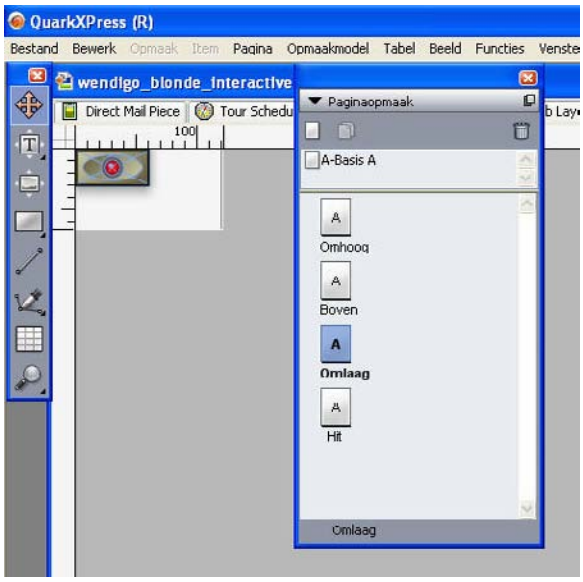
Via het tabblad **Script** kunt u scripts maken.

2 Hij koppelt dat script aan de eerste pagina van de presentatie, zodat het wordt gestart wanneer die pagina wordt weergegeven door de scriptnaam te kiezen in het keuzemenu **Invoerscript** voor die pagina.



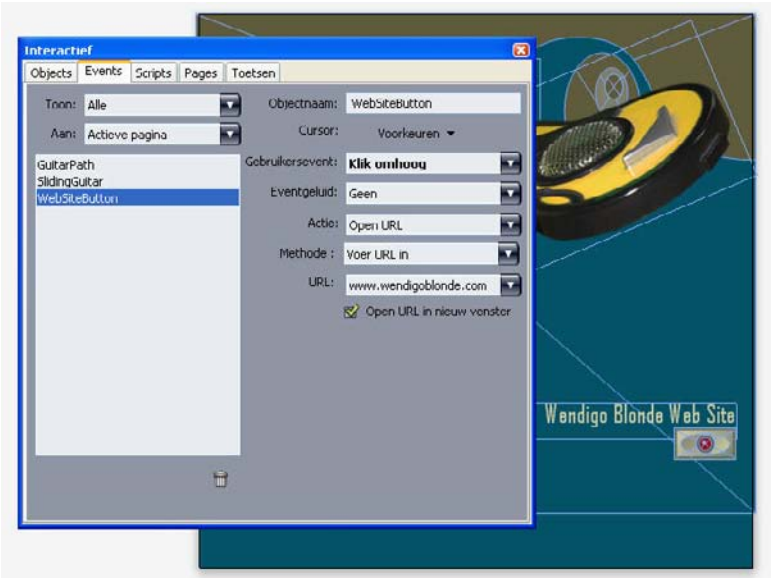
Via het tabblad **Pagina** kunt u scripts toekennen aan pagina's.

Nu wil Brad een knop toevoegen die de HTML site van de bandmanager opent in een apart venster. Om deze knop te maken, trekt hij een illustratiekader, geeft dit de naam "WebSiteKnop", kiest **Knop** in het keuzemenu **Objecttype** en kiest vervolgens **Nieuw** in het keuzemenu **Knop**. Hierdoor krijgt hij een knopopmaak met vier pagina's, waarin Brad de vier statussen van het knopobject maakt (hij gebruikt trouwens nog steeds QuarkXPress-gereedschappen). Door de verschillende knopstatussen kan Brad de eindgebruiker voorzien van feedback; als er voor iedere status een ander plaatje is, wijzigt het uiterlijk van de knop afhankelijk van de status die je kiest en die kan zijn omhoog, omlaag, ingeschakeld of uitgeschakeld.



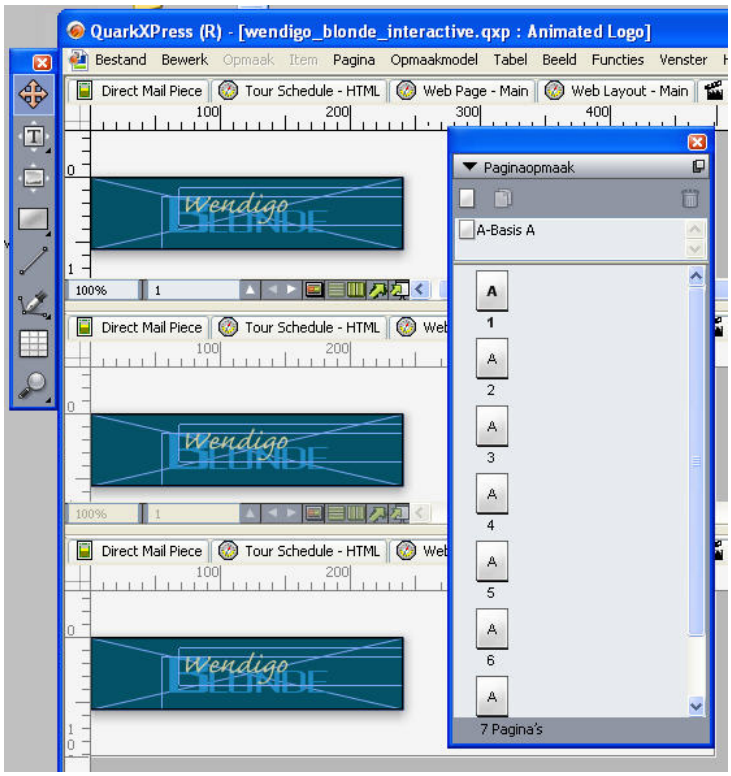
Via het palet **Paginaopmaak** kunt u de statussen bekijken van een knop die u aan het maken bent.

Nu moet Brad die knop configureren, dus gaat hij terug naar de presentatieopmaak en configureert de knop zodanig dat deze de website van de band opent door aan het gebruikersevent **Klik omhoog** van het knopobject een **Open URL**-actie toe te voegen.



Via het tabblad **Events** kunt u events toekennen aan de diverse statussen van een knopobject.

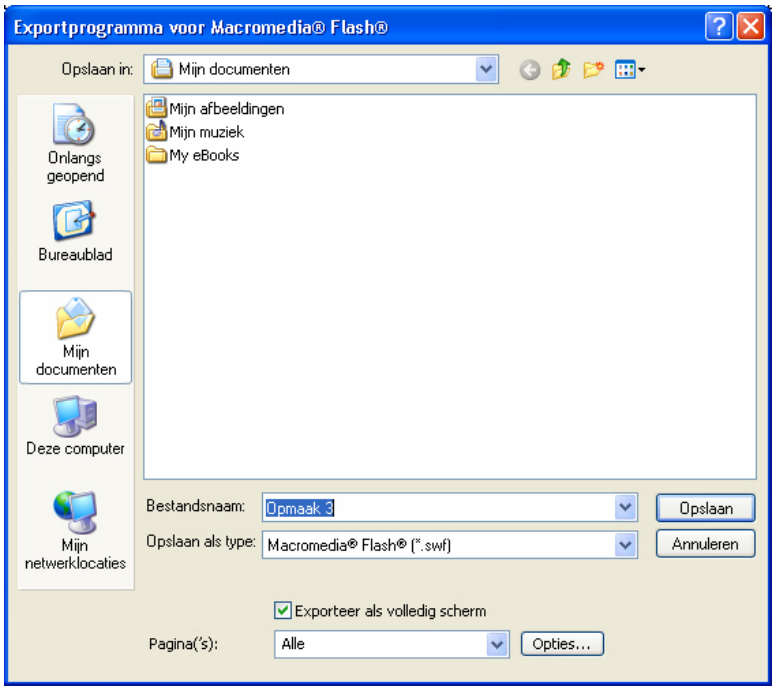
Nu wil Brad een logoanimatie toevoegen aan de presentatie. Om het afbeeldingsfragment (de scène) te maken, trekt hij een illustratiekader, noemt het "AnimatieLogo", kiest **Animatie** in het keuzemenu **Objecttype**, gevolgd door **Scène in het kader** in het keuzemenu **Toon als**, waarna hij **Nieuw** kiest in het keuzemenu **Scène**. Hierdoor ontstaat een afbeeldingsfragmentopmaak. Brad voegt tien pagina's toe aan de afbeeldingsfragmentopmaak en maakt de 11 animatieframes door op iedere pagina een frame te zetten.



Via het palet **Paginaopmaak** kunt u een voorvertoning zien van de frames in een afbeeldingsfragment.

Om de animatie te laten afspelen, voegt hij een **Speel animatie af**-actie toe aan hetzelfde script dat hij gebruikte voor het starten van de “ Inkomende gitaar”-animatie.

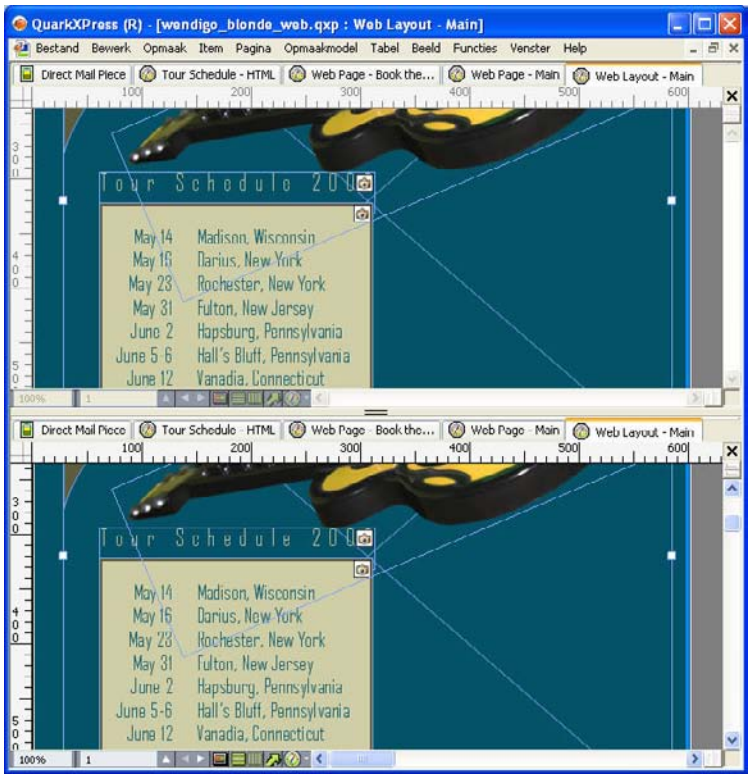
De SWF-pagina voor het toerneeprogramma van de band is klaar, dus kiest hij **Archief/Bestand > Exporteer > Exportprogramma voor Macromedia Flash**, specificeert zijn exporteeropties, en exporteert de presentatie in SWF-indeling.



Via het dialoogvenster **Exportprogramma voor Macromedia Flash** kunt u de exporteeropties specificeren.

Als alle drie versies van de pagina — Print, Web en Interactief — helemaal naar zijn zin zijn, gebruikt hij het palet **Gedeelde content** om de toerneeprogramma's in alle drie opmaken te synchroniseren. Vervolgens print hij de printopmaak, exporteert de Webopmaak als HTML en exporteert de interactieve opmaak in SWF-indeling.

Een week later komt er een nieuwe versie van het toerneeprogramma. Brad opent het project en begint met het invoeren van het nieuwe programma in de printopmaak. Door zijn scherm in meerdere weergaven te verdelen, kan hij direct zien dat de beide andere opmaken ook worden bijgewerkt.



Met de functie weergave meerdere opmaken in QuarkXPress kunt u zien dat de inhoud gelijktijdig in een printopmaak en in een interactieve opmaak wordt bijgewerkt.

Nu is het gewoon een kwestie van het exporteren van de Web- en de interactieve opmaak, en de site is bijgewerkt. En als het tijd is om een nieuw direct mailbestand te printen, dan kan dat ook de deur uit.

Interactieve bouwstenen maken

Voordat u een presentatieopmaak kunt exporteren in SWF-structuur, moet u een presentatieopmaak creëren en een paar interactieve objecten. Hier wordt beschreven hoe u een presentatieopmaak moet creëren, die u kunt opvullen met bouwstenen als knoppen, animaties, SWF-bestanden en filmpjes.

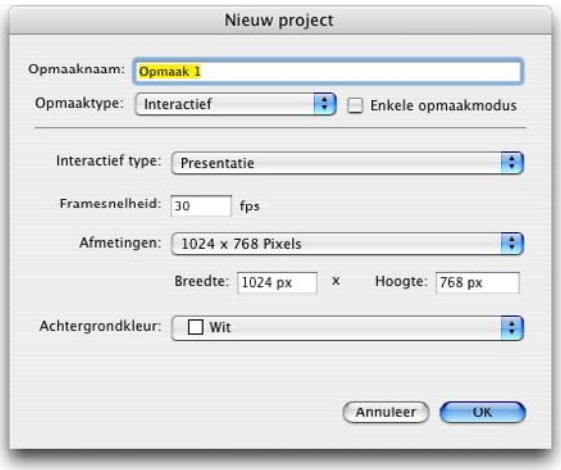
Een presentatieopmaak creëren

Een presentatieopmaak is een interactieve opmaak die kan worden geëxporteerd in SWF-indeling. Een presentatieopmaak wordt als volgt gecreëerd:

1 Maak een interactieve opmaak:

- Als u een presentatieopmaak creëert als de eerste opmaak in een project, kies dan **Archief/Bestand > Nieuw > Project**.
- Als u een presentatieopmaak creëert als een opmaak in een bestaand project, open dan het project en kies dan **Opmaakmodel > Nieuw**.
- Als u een presentieopmaak wilt creëren die is gebaseerd op een bestaande opmaak, moet u die opmaak openen en **Opmaakmodel > Dupliceer** kiezen.

Het respectieve dialoogvenster **Nieuw project**, **Nieuwe opmaak**, of **Dupliceer opmaak** verschijnt (in wezen zijn ze allemaal identiek).



Via het dialoogvenster **Nieuw project** kunt u een presentatieopmaak creëren.

2 Kies **Interactief** in het keuzemenu **Opmaaktype**.

3 Kies **Presentatie** in het keuzemenu **Interactief type**.

4 Om de afmetingen van de geëxporteerde presentatie aan te geven, kiest u een optie in het keuzemenu **Afmetingen** of u voert in de velden **Breedte** en **Hoogte** zelf een waarde in.

5 Wilt u een achtergrondkleur specificeren voor de geëxporteerde presentatie, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Achtergrondkleur**.

Een object maken

Een *object* is een item dat een naam en objecttype heeft gekregen via het **Interactief**-palet. Voordat u iets interactiefs met een item kunt doen, moet u er een object van maken. Een object in een presentatieopmaak wordt als volgt gemaakt:

1 Klik in het **Interactief**-palet op het tabblad **Object**.

2 Trek of selecteer een item, afhankelijk van het objecttype dat u wilt maken:

- *Basisobject*: Trek of selecteer een illustratiekader, tekstkader, Geen-kader (**Item > Inhoud > Geen**), lijn, tekstpad, tabel of een groep items.
- *Knopobject*: Trek of selecteer een illustratiekader.
- *Animatieobject*: Trek of selecteer een illustratiekader, tekstkader, Geen-kader, lijn, tekstpad, tabel of een groep items.
- *Video-object*: Trek of selecteer een illustratiekader.
- *SWF-object*: Trek of selecteer een illustratiekader.
- *Tekstkaderobject*: Trek of selecteer een tekstkader.
- *Menuobject*: Trek of selecteer een illustratiekader of een tekstkader.
- *Vensterobject*: Trek of selecteer een illustratiekader, tekstkader, Geen-kader of tabel.

- *Groepobject*: Trek of selecteer een groep items.

3 Voer in het veld **Objectnaam** een naam voor het object in.

➡ Scripts en acties verwijzen naar objecten via hun naam, zodat iedere objectnaam op een pagina uniek moet zijn.

➡ Bij objectnamen spelen hoofd- en kleine letters geen rol. U kunt bijvoorbeeld een object de naam “StartKnop” geven en er dan in een expressie naar verwijzen als “startknop”. (Zie “*Werken met expressies*” als u meer wilt weten over expressies.)

4 Wilt u aangeven welk type object u wilt maken, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Objecttype**.

5 Configureer het object met behulp van de andere regelaars in het tabblad **Object**.

Een SWF-object configureren

Een SWF-object is een object met een geïmporteerd SWF-bestand. Een SWF-object wordt als volgt geconfigureerd:

1 Maak een SWF-object zoals is beschreven bij "*Een object maken*." Zorg ervoor dat het SWF-object is geselecteerd.

2 Wilt u aangeven welk SWF-bestand in het SWF-object moet worden afgespeeld, dan kiest u een optie in het keuzemenu **SWF**:

- Om een extern bestand te importeren, kiest u **Andere(n)**.
- Om een SWF-bestand toe te passen dat al ergens anders in het actieve project is gebruikt, kiest u de naam van dat bestand.
- Om een pad in te voeren dat tijdens het afspelen zal verwijzen naar een SWF-bestand (zelfs als dat SWF-bestand niet beschikbaar is), kiest u **Extern**. Door deze optie te kiezen, blijft uw geëxporteerde project lekker klein, hoewel u moet oppassen voor verbroken koppelingen.

3 Als u de optie **Extern** kiest in het keuzemenu **SWF** verschijnt het dialoogvenster **Externe bestandsverwijzing**.

Via het dialoogvenster **Externe bestandsverwijzing** kunt u het pad naar een bestand specificeren.

Gebruik een van de volgende methoden om een pad te specificeren:

- Wilt u verwijzen naar een bestand vanuit uw lokale bestandssysteem, dan kiest u **Bestand** in het **Type**-menu, waarna u het pad naar dat bestand specificeert in het **Pad**-veld. U kunt de padnaam invoeren of klikken en naar het bestand bladeren.
- Om een bestand te kunnen gebruiken op het Internet, kiest u **URL** in het **Type**-menu, waarna u de URL van het bestand invoert in het **URL**-veld.
- Om te verwijzen naar een bestand vanuit uw lokale bestandssysteem via een pad dat is gemaakt door een expressie, kiest u **Bestandsexpressie** in het **Type**-menu, waarna u de expressie invoert in het veld **Expr** of op de knop klikt waardoor het dialoogvenster **Expressie-editor** wordt geopend.
- Om te verwijzen naar een bestand op het Internet via een URL die is gemaakt door een expressie, kiest u **Bestandsexpressie** in het **Type**-menu, waarna u de expressie invoert in het veld **Expr** of op de knop klikt waardoor het dialoogvenster **Expressie-editor** wordt geopend.

4 Om extra instellingen te specificeren voor het SWF-object, kiest u één of meer opties in het keuzemenu **Opties**:

- Om het object te verbergen totdat het wordt weergegeven met een **Toon**-actie, kiest u **Initieel verborgen**.
- Om te voorkomen dat er wijzigingen worden gemaakt in het object totdat dit is ingeschakeld met een **Ingeschakeld**-actie, kiest u **Initieel gedeactiveerd**.
- Om de status van het object te onthouden wanneer een andere presentatiepagina verschijnt, kiest u **Onthoud status bij terugkeer op pagina**.
- Om het bestand oneindig af te spelen, klikt u op **Lus**.
- Wilt u het bestand herhaaldelijk van begin tot eind afspelen, en vervolgens weer van eind tot begin, dan kiest u de optie **Lus heen en weer**.

➡ De optie **Lus heen en weer** is niet beschikbaar voor video-objecten.

5 Om de initiële positie (de uitgangspositie dus) van het object op de pagina te specificeren, kiest u een optie in het keuzemenu **Initieel op**:

- Om initieel het object op zijn huidige locatie op de pagina weer te geven, kiest u de optie **Home**.
- Om initieel het object op een van plakborden te zetten, kiest u **Boven**, **Links**, **Onder** of **Rechts**.

6 Wilt u de snelheid specificeren van de frames waarmee het bestand moet worden afgespeeld (de beeldsnelheid), dan typt u een waarde in het veld **Beeldsnelheid** of u kiest **Standaard** om de beeldsnelheid te gebruiken die door de fabriek in het SWF-bestand is geïmplementeerd.

Een video-object configureren

Een video-object is een object met een filmpje. Een menuobject wordt als volgt geconfigureerd:

1 Maak een video-object zoals is beschreven bij "*Een object maken*." Zorg ervoor dat het video-object is geselecteerd.

2 Wilt u aangeven welk filmpje moet worden afgespeeld, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Video**:

- Om een AVI- of MOV-bestand te importeren, kiest u **Andere(n)**.
- Om een filmbestand te gebruiken dat al ergens anders in het actieve project is gebruikt, kiest u de naam van dat bestand.
- Om een pad in te voeren dat tijdens het afspelen zal verwijzen naar een FLV-bestand (zelfs als dat FLV-bestand op dit moment niet beschikbaar is), kiest u **Extern**.

U kunt alleen voor video-objecten een koppeling maken naar FLV-bestanden als u de optie **Extern** kiest. Wilt u een koppeling maken naar een extern SWF-bestand, dan moet u het **Objecttype** configureren als SWF.

3 Als u de optie **Extern** kiest in het keuzemenu **Video** verschijnt het dialoogvenster **Externe bestandsverwijzing**.

Via het dialoogvenster **Externe bestandsverwijzing** kunt u het pad naar een bestand specificeren.

Gebruik een van de volgende methoden om een pad te specificeren:

- Wilt u verwijzen naar een bestand vanuit uw lokale bestandssysteem, dan kiest u **Bestand** in het **Type**-menu, waarna u het pad naar dat bestand specificeert in het **Pad**-veld. U kunt de padnaam invoeren of klikken en naar het bestand bladeren.
- Om een bestand te kunnen gebruiken op het Internet, kiest u **URL** in het **Type**-menu, waarna u de URL van het bestand invoert in het **URL**-veld.
- Om te verwijzen naar een bestand vanuit uw lokale bestandssysteem via een pad dat is gemaakt door een expressie, kiest u **Bestandsexpressie** in het **Type**-menu, waarna u de expressie invoert in het veld **Expr** of op de knop Σ klikt waardoor het dialoogvenster **Expressie-editor** wordt geopend.
- Om te verwijzen naar een bestand op het Internet via een URL die is gemaakt door een expressie, kiest u **Bestandsexpressie** in het **Type**-menu, waarna u de expressie invoert in het veld **Expr** of op de knop Σ klikt waardoor het dialoogvenster **Expressie-editor** wordt geopend.

4 Om de structuur aan te geven waarnaar het filmbestand tijdens het exporteren moet worden geconverteerd, kiest u een optie in het keuzemenu **Videotype**.

- **SWF**: Als u een filmpje tijdens het exporteren wilt converteren naar de SWF-Video-indeling. N.B.: Flash Player 6 kan alleen SWF-Video afspelen.
- **FLV**: Als u een filmpje tijdens het exporteren wilt converteren naar de FLV-indeling. Voor deze indeling hebt u Flash Player 7 of een hogere versie nodig.

5 Om instellingen te specificeren voor het video-object, kiest u één of meer opties in het keuzemenu **Opties**:

- Om het object te verbergen totdat het wordt weergegeven met een **Toon**-actie, kiest u **Initieel verborgen**.
- Om te voorkomen dat er wijzigingen worden gemaakt in het filmobject totdat dit is ingeschakeld met een **Ingeschakeld**-actie, kiest u **Initieel gedeactiveerd**.
- Om de status van het object te onthouden wanneer een andere presentatiepagina verschijnt, kiest u **Onthoud status bij terugkeer op pagina**.
- Om het bestand oneindig af te spelen, klikt u op **Lus**.

6 Om de initiële positie (de uitgangspositie dus) van het object op de pagina te specificeren, kiest u een optie in het keuzemenu **Initieel op**:

- Om initieel het object op zijn huidige locatie op de pagina weer te geven, kiest u de optie **Home**.
- Om initieel het object op een van de plakborden te zetten, kiest u de optie **Boven**, **Links**, **Onder** of **Rechts**.

7 U kunt als volgt extra opties specificeren:

- Wilt u dat het filmpje afwisselend wordt afgespeeld en gepauzeerd als erop wordt geklikt, dan kruist u het vakje **Klik en Speel/Pauzeer** aan.
- Om voor het filmbestand geavanceerde instellingen te specificeren ten aanzien van het exporteren van video en audio, klikt u op **Exporteerinstellingen**.

➡ Hebt u eenmaal een video-object gespecificeerd, dan moet u dit afspelen met een actie, omdat anders alleen het eerste frame van het videobestand wordt weergegeven.

Werken met animatieobjecten

Er zijn twee soorten “smaken” aan animaties beschikbaar in presentatieopmaken:

- **Een interactief object dat langs een pad beweegt**: Bijvoorbeeld een logo of ander ontwerpelement dat over het scherm schuift. Om dit soort animaties te maken, hebt u twee dingen nodig: een animatieobject met het object dat langs het pad zal bewegen en een ander object om het pad te definiëren dat het object zal nemen. Het animatieobject kan bijna van alles zijn, terwijl het padobject een lijn of kader in iedere denkbare vorm kan zijn.
- **Een afbeeldingsfragment in een kader**: Bijvoorbeeld een ronddraaiend wiel, een knipperend letterteken, een zandloper. Wilt u zo’n animatie maken, dan moet u een speciale interactieve opmaak opzetten die we een afbeeldingsfragmentopmaak noemen, wat in feite gewoon een opmaak is waarin elke pagina een frame (beeldje) is in een

animatiefragment. U kunt de beeldjes handmatig tekenen met behulp van de QuarkXPress-gereedschappen, elk beeldje importeren als een illustratie, of een of andere combinatie van beide benaderingen gebruiken. Zie "*Een afbeeldingsfragment maken*" voor meer informatie.

U kunt ook de beide benaderingen combineren om een afbeeldingsfragment te maken in een kader dat zich langs een pad voortbeweegt. U kunt bijvoorbeeld een afbeeldingsfragment maken van een ronddraaiende wereldbol en vervolgens een cirkelvormig pad maken om hem over het scherm te laten bewegen.

Het is belangrijk als u weet dat een animatieobject pas iets doet in het geëxporteerde project als u de optie **Klik en Speel/Pauzeer** gebruikt of een **Speel animatie af**-actie om de animatie te kunnen starten.

Een animatieobject configureren

Een animatieobject wordt als volgt geconfigureerd:

1. Maak een animatieobject zoals is beschreven bij "*Een object maken*." Zorg ervoor dat het animatieobject is geselecteerd.
2. Kies een animatietype in het keuzemenu **Toon als**:

- **Item op een pad**: Een object dat zich langs een pad beweegt.
- **Scène in een kader**: Een kader dat een afbeeldingsfragment bevat.
- **Scène op een pad**: Een kader dat een afbeeldingsfragment bevat en zich langs een pad beweegt.

3. Om te specificeren welk afbeeldingsfragment (indien aanwezig) moet worden afgespeeld, kiest u een optie in het keuzemenu **Scène**.

- **Opmaaknaam**: Om in hetzelfde project een afbeeldingsfragment te gebruiken, kiest u de naam van de afbeeldingsfragmentopmaak waarin het afbeeldingsfragment staat.
- **Nieuw**: Kies deze optie om een afbeeldingsfragmentopmaak te creëren in hetzelfde project.
- **Pas aan**: Kies deze optie om een afbeeldingsfragmentopmaak te selecteren in hetzelfde project en over te schakelen naar die afbeeldingsfragmentopmaak om deze te bewerken.
- **Kies extern bestand**: Kies deze optie om een afbeeldingsfragmentopmaak te selecteren in een afzonderlijk QuarkXPress-project.

4. Wilt u de snelheid specificeren waarmee de beeldjes in een afbeeldingsfragment worden afgespeeld, dan typt u een waarde in het veld **Beeld snelheid** in. De standaardbeeldsnelheid van een afbeeldingsfragment wordt standaard geladen.
5. Om een pad te specificeren waarlangs het kader met een item of fragment zich kan verplaatsen, kiest u een optie in het keuzemenu **Pad**. U kunt elk kader- of lijngebaseerd object dat een naam heeft gekregen, gebruiken als een pad.
6. Om instellingen te specificeren voor de verplaatsing van het object langs een pad, kiest u één of meer opties in het keuzemenu **Opties**:

- Om het animatieobject herhaaldelijk van het begin- naar het eindpunt van het pad te laten lopen, kiest u **Lus**.
- Om het animatieobject herhaaldelijk van het begin- naar het eindpunt van het pad te laten lopen en vervolgens weer terug naar het beginpunt, kiest u **Lus heen en weer**.
- Om het animatieobject te verbergen totdat het wordt weergegeven met een **Toon**-actie, kiest u **Initieel verborgen**.
- Om het animatieobject te verbergen nadat het afspelen is gestopt, kiest u **Verborgen aan eind**.
- Om de status van het animatieobject te onthouden wanneer een eindgebruiker het programma verlaat en vervolgens opnieuw de pagina opent waarop het object staat, kiest u **Onthoud status bij terugkeer op pagina**.
- Om initieel interactie te voorkomen tussen de eindgebruiker en dat object kiest u **Initieel gedeactiveerd**.

7 Wilt u dat de animatie afwisselend wordt afgespeeld en gepauzeerd als erop wordt geklikt, dan kruist u het vakje **Klik en Speel/Pauzeer** aan.

8 Om de snelheid aan te geven waarmee het animatieobject zich langs het pad voortbeweegt, moet u een waarde invoeren in het veld **Snelheid** en vervolgens een eenheid in het keuzemenu kiezen.

9 Om een geluid te specificeren dat moet worden afgespeeld wanneer de animatie begint, kiest u een optie in het keuzemenu **Geluid**:

- Wilt u een geluidsbestand importeren, dan kiest u **Ander(e)** in het keuzemenu **Geluid**.
- Om een geluidsbestand toe te passen dat al ergens anders in het actieve project is gebruikt, kiest u de naam van dat geluidsbestand.
- Om een pad in te voeren dat tijdens het afspelen zal verwijzen naar een geluidsbestand (zelfs als dat bestand op dit moment niet beschikbaar is), kiest u **Extern**.

U kunt alleen een koppeling maken naar externe MP3- of WAV-geluidsbestanden.

10 Wilt u aangeven dat het geluid continu moet worden afgespeeld terwijl de animatie wordt afgespeeld, dan kruist u het vakje **Lus** aan.

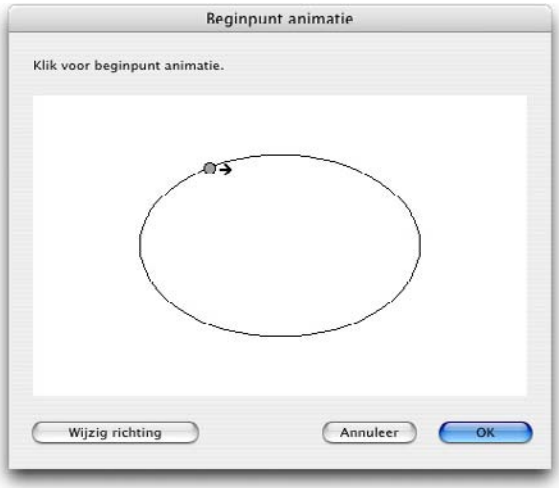
11 Als u de optie **Extern** kiest in het keuzemenu **Geluid** verschijnt het dialoogvenster **Externe bestandsverwijzing**.

Via het dialoogvenster **Externe bestandsverwijzing** kunt u het pad naar een bestand specificeren.

Gebruik een van de volgende methoden om een pad te specificeren:

- Wilt u verwijzen naar een bestand vanuit uw lokale bestandssysteem, dan kiest u **Bestand** in het **Type**-menu, waarna u het pad naar dat bestand specificeert in het **Pad**-veld.
- Om een bestand te kunnen gebruiken op het Internet, kiest u **URL** in het **Type**-menu, waarna u de URL van het bestand invoert in het **URL**-veld.
- Om te verwijzen naar een bestand vanuit uw lokale bestandssysteem via een pad dat is gemaakt door een expressie, kiest u **Bestandsexpressie** in het **Type**-menu, waarna u de expressie invoert in het veld **Expr** of op de knop Σ klikt waardoor het dialoogvenster **Expressie-editor** wordt geopend.
- Om te verwijzen naar een bestand op het Internet via een URL die is gemaakt door een expressie, kiest u **Bestandsexpressie** in het **Type**-menu, waarna u de expressie invoert in het veld **Expr** of op de knop Σ klikt waardoor het dialoogvenster **Expressie-editor** wordt geopend.

12 Om voor het kader met het afbeeldingsfragment een beginpunt en richting aan te geven, klikt u op **Specificeer**. Het dialoogvenster **Beginpunt animatie** verschijnt.



Via het dialoogvenster **Beginpunt animatie** kunt u een beginpunt en richting specificeren voor een object of fragment op een pad.

Om een beginpunt te specificeren voor het kader met het afbeeldingsfragment, klikt u één keer ergens op het pad. Om de initiële richting van de verplaatsing van het kader te wijzigen, klikt u op **Wijzig richting**. Klik op **OK** wanneer u klaar bent.

Hebt u eenmaal een animatieobject opgezet, dan moet u een actie gebruiken om het te animeren.

Een afbeeldingsfragment maken

Wilt u een animatieobject maken met daarin een afbeeldingsfragment (**Scène in een kader** of **Scène op een pad**), moet u eerst een afbeeldingsfragmentopmaak opzetten. Een afbeeldingsfragmentopmaak is een speciaal soort interactieve opmaak waarin u voor elk beeldje in een afbeeldingsfragment een aparte pagina maakt.

We gaan als volgt een afbeeldingsfragmentopmaak creëren:

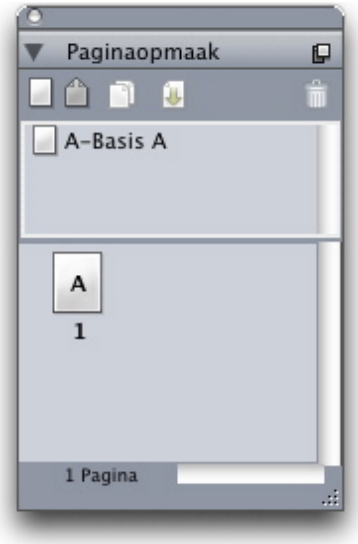
1 Maak een animatieobject zoals is beschreven bij "*Een object maken*." Zorg ervoor dat het animatieobject is geselecteerd.

2 Wilt u aangeven dat u een afbeeldingsfragment wilt gebruiken, dan kiest u **Scène in een kader** of **Scène op een pad** in het keuzemenu **Toon als**.

3 Wilt u een afbeeldingsfragmentopmaak creëren, dan kiest u **Nieuw** in het keuzemenu **Scène**. Het dialoogvenster **Nieuwe interactieve opmaak** verschijnt.

4 Geef de opmaak een naam en voer een beeldsnelheid in het veld **Beeldsnelheid** in en klik vervolgens op **OK**. (De **Breedte** en **Hoogte** worden automatisch gekopieerd van het animatieobject.)

5 Zorg ervoor dat **Venster** > **Paginaopmaak** is aangevinkt. Het palet **Paginaopmaak** geeft een pagina weer voor elk beeldje in uw afbeeldingsfragment.



Via het palet **Paginaopmaak** (**Venster** > **Paginaopmaak**) kunt u elk beeldje in een afbeeldingsfragment bekijken en openen.

6 Selecteer de eerste naam van een afbeeldingsfragment door te dubbelklikken op de pagina in het palet **Paginaopmaak**, waarna u het eerste beeldje tekent met behulp van de paginagereedschappen van QuarkXPress, of u trekt een illustratiekader waarin u het eerste beeldje importeert van bestaande afbeeldingsfragmenten.

7 Wilt u het tweede beeldje van de animatie maken, dan Control+klikt/rechtsklikt u op het palet **Paginaopmaak**, waar u **Voeg pagina('s) in** kiest. Het dialoogvenster **Voeg pagina('s) in** verschijnt.

8 Typ `1` in het veld **Invoegen** in het dialoogvenster **Voeg pagina('s) in** en klik op **OK**. De tweede pagina verschijnt in het palet **Paginaopmaak**.

9 Kopieer en plak de inhoud van de eerste pagina in de tweede pagina, zodat beide beeldjes identiek zijn. U kunt het palet **Paginaopmaak** gebruiken om te wisselen tussen de beeldjes.

10 Werk de inhoud van het nieuwe beeldje bij om het definitieve beeldje te maken.

11 Herhaal de vorige vier stappen totdat alle beeldjes compleet zijn.

12 Wanneer u klaar bent, ga dan terug naar de presentatieopmaak met behulp van de opmaaktabbladen onderin het venster of door de opdracht **Opmaakmodel > Ga naar** te kiezen.

U kunt ook een knopopmaak maken op dezelfde manier als een presentatieopmaak door **Archief/Bestand > Nieuw > Project** of **Opmaakmodel > Nieuw** te kiezen. De reguliere manier om echter een afbeeldingsfragmentopmaak te creëren, is de methode die hierboven is beschreven. Wanneer u die benadering gebruikt, wordt de kaderafmeting automatisch vastgelegd en gebruikt voor de nieuwe afbeeldingsfragmentopmaak.

U kunt een afbeeldingsfragmentopmaak pas verwijderen als u deze desynchroniseert. Wilt u een afbeeldingsfragment desynchroniseren, dan selecteert u deze in het palet **Gedeelde content**,waarna u klikt op de knop **Verwijder** 🗑.

Werken met knopobjecten

Er zijn twee soorten knopobjecten beschikbaar in presentatieopmaken:

- **Een interactief object dat gebruik maakt van knopgedragingen**: Bijna elk type interactief object heeft gebruikersevents zoals **Klik omlaag** (met de muisknop wordt geklikt op een object), **Klik omhoog** (de muisknop wordt op het object losgelaten) en **Dubbelklik** (de muisknop wordt snel twee keer ingedrukt). Door aan deze gebruikersevents acties toe te kennen, kunt u bijna alles omtoveren in een knop.
- **Een knopobject met een multistatusknop**: Een *multistatusknop* is een knop die van uiterlijk verandert als erop wordt geklikt. Een dergelijke knop kan ook visuele feedback geven aan de eindgebruiker door in de Aan- en Uitstatus van uiterlijk te veranderen. Wilt u een multistatusknop kunnen gebruiken, dan moet u de verschillende statussen van de knop tekenen (of deze importeren als illustraties) in een speciaal soort interactieve opmaak die we een knopopmaak noemen.

U kunt ook meerdere aan/uitknoppen groeperen om een *knopgroep* te maken, waarbij slechts één knop per keer de Aan-status mag hebben. Dit is handig in situaties waar u de eindgebruiker wilt beperken tot één of meerdere elkaar opheffende keuzemogelijkheden.

Een multistatusknop maken

Om een multistatusknop te kunnen maken, moet u eerst een knopopmaak creëren. Een knopopmaak is een speciaal soort interactieve opmaak, waarop u een aparte pagina maakt voor iedere status van een multistatusknop.

U kunt de volgende soorten multistatusknoppen maken:

- **Simpel**: Een Simpel-knop is altijd omhoog of omlaag. Simpel-knoppen zijn geschikt voor het op gang brengen van een eenvoudige actie (bijvoorbeeld voor het afspelen van een filmpje).
- **Simpel met niet actief**: Een Simpel met niet actief-knop is een Simpel-knop met een extra status die we Niet-actief noemen.

- **Aan/Uit**: Een Aan/Uit-knop werkt als een schakelaar; met iedere klik schakelt u over van Aan naar Uit of van Uit naar Aan.
- **Aan/Uit met Niet actief**: Een Aan/Uit met Niet actief-knop is een Aan/Uit-knop met een extra status die we Niet-actief noemen.

Een multistatusknop kan de volgende statussen hebben, in verschillende combinaties:

- **Omhoog**: De eindgebruiker heeft nog niet op de knop geklikt.
- **Over**: De muisaanwijzer staat boven de knop, maar de eindgebruiker heeft nog niet op de muisknop geklikt.
- **Omlaag**: De eindgebruiker heeft geklikt op de knop en de muisknop is nog steeds omlaag.
- **Hit**: Definieert het interactieve gebied van de knop. Deze status wordt niet weergegeven, maar geeft gewoon een indicatie waar met de muisknop kan worden geklikt en waar dat niet kan. U kunt dit ook zien als een “knopmasker”. Als u deze status leeg laat, zal uw knop niet werken.
- **Niet actief**: Op de knop kan niet worden geklikt.

Omdat u op een Aan/Uit-knop kunt klikken in zowel zijn Omhoog- als Beneden-status, hebben Aan/Uit-knoppen twee Aan-statussen (Aan-Omhoog, Aan-Beneden) en twee Uit-statussen (Uit-Omhoog, Uit-Beneden). U hoeft echter niet voor iedere knopstatus een andere afbeelding te maken als u dat niet wilt.

We gaan als volgt een multi-statusknop maken in een knopopmaak:

1. Maak een knopobject zoals is beschreven bij "*Een object maken*." Zorg ervoor dat het knopobject is geselecteerd.
2. Wilt u een knopopmaak creëren, dan kiest u **Nieuw** in het keuzemenu **Knop**. Het dialoogvenster **Nieuwe interactieve opmaak** verschijnt.
3. Geef de opmaak een naam en kies een knoptype in het keuzemenu **Knoptype** en klik vervolgens op **OK**. (De **Breedte** en **Hoogte** worden automatisch gekopieerd van het knopobject.)
4. Zorg ervoor dat **Venster** > **Paginaopmaak** is aangevinkt. Het palet **Paginaopmaak** geeft een pagina weer voor iedere knopstatus.

Via het palet **Paginaopmaak** (**Venster > Paginaopmaak**) kunt u iedere knopstatus in een knopopmaak bekijken en openen.

5 Selecteer een knopstatus door te dubbelklikken op zijn pagina in het palet **Paginaopmaak**, en teken vervolgens de knopstatus met behulp van de QuarkXPress-paginaopmaakgereedschappen, of trek een illustratiekader en importeer de knopstatus als een plaatje.

6 Kopieer en plak de inhoud van de ene knopstatus in de andere, zodat beide knopstatussen identiek zijn. U kunt het palet **Paginaopmaak** gebruiken om te wisselen tussen de knopstatussen.

7 Werk de inhoud van de knopstatus bij.

8 Herhaal de voorgaande drie stappen totdat u klaar bent met het maken van alle knopstatussen.

9 Als u wilt aangeven dat alleen een deel van het knopgebied interactief (ofwel klikbaar) moet zijn, trek dan wat kaders in de **Hit**-status op de plaatsen waar u wilt dat de eindgebruiker op de knop klikt.

10 Wanneer u klaar bent, ga dan terug naar de presentatieopmaak met behulp van de opmaaktabbladen onderin het venster of door de opdracht **Opmaakmodel > Ga naar** te kiezen.

U kunt ook een knopopmaak maken op dezelfde manier als een presentatieopmaak door **Archief/Bestand > Nieuw > Project** of **Opmaakmodel > Nieuw** te kiezen. De reguliere manier om echter een knopopmaak te creëren, is de methode die hierboven is beschreven. Wanneer u die benadering gebruikt, wordt de kaderafmeting automatisch vastgelegd en gebruikt voor de nieuwe knopopmaak.

U kunt een knopopmaak pas verwijderen als u deze desynchroniseert. Wilt u een knopopmaak desynchroniseren, dan selecteert u deze in het palet **Gedeelde content**, waarna u klikt op de knop **Verwijder** 🗑.

Een knopobject configureren

Een knopobject wordt als volgt geconfigureerd:

1. Maak een knopobject zoals is beschreven bij "*Een object maken*." Zorg ervoor dat het knopobject is geselecteerd.
2. Wilt u aangeven welke knopopmaak moet worden gebruikt, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Knop**.

- **Opmaaknaam**: Wilt u in hetzelfde project een knopopmaak gebruiken, dan kiest u de naam van die opmaak.
- **Nieuw**: Kies deze optie om een knopopmaak in hetzelfde project te maken.
- **Bewerk**: Kies deze optie om een knopopmaak in hetzelfde project te selecteren en over te schakelen naar die knopopmaak om deze te bewerken.
- **Kies extern bestand**: Kies deze optie om een knopopmaak in een afzonderlijk QuarkXPress-project te selecteren.

3. Om instellingen te specificeren voor het knopobject, kiest u één of meer opties in het keuzemenu **Opties**:

- Om het knopobject te verbergen totdat het wordt weergegeven met een **Toon**-actie, kiest u **Initieel verborgen**.
- Om het knopobject uit te schakelen totdat het wordt ingeschakeld door een **Inschakel**-actie, kiest u **Initieel uitgeschakeld**.
- Om de status van het knopobject te onthouden wanneer een eindgebruiker het programma verlaat en vervolgens opnieuw de pagina opent waarop het object staat, kiest u **Onthoud status bij terugkeer op pagina**.
- Wilt u aangeven dat de knop initieel de Aan-status moet hebben, dan kruist u **Initieel aan** aan.

4. Om de initiële positie (de uitgangspositie dus) van het knopobject op de pagina te specificeren, kiest u een optie in het keuzemenu **Initieel op**:

- Om initieel het object op zijn huidige locatie op de pagina weer te geven, kiest u de optie **Home**.
- Om initieel het object op een van plakborden te zetten, kiest u **Boven**, **Links**, **Onder** of **Rechts**.

5. Om een toetsopdracht te specificeren die een Simpel-knop activeert of schakelt tussen de status van een Aan/Uit- of Aan/Uit met Niet actief-knop voert u in het veld **Toetsalias** een toetscombinatie in.

Een knopgroep maken

U kunt meerdere Aan/Uit- (of Aan/Uit met Niet actief)-knoppen groeperen, zodat ze functioneren als een serie radioknoppen (met andere woorden: dat door het selecteren van de ene knop automatisch alle andere knoppen in de groep worden gedeselecteerd). Een knopgroep wordt als volgt gemaakt:

1. Maak twee of meer knopobjecten en configureer iedere knop als een Aan/Uit- of Aan/Uit met Niet actief-multistatusknop.
2. Selecteer met het verplaatsgereedschap actief alle knopobjecten tegelijk (en niets anders).
3. Groepeer de knopobjecten met **Item** > **Groepeer**.
4. Kies in het tabblad **Object** in het **Interactief**-palet de optie **Knopgroep** in het keuzemenu **Objecttype** en voer een naam voor de knopgroep in het veld **Objectnaam** in.

Afbeeldingsfragmentopmaken, knopopmaken en gedeelde content

Wanneer u aan een presentatieopmaak een afbeeldingsfragment of een multistatusknop toevoegt, gebruikt QuarkXPress zijn Composition Zones-technologie om een kopie van de doelafbeeldingsfragmentopmaak of knopopmaak in uw presentatieopmaak te zetten.

Net als alle compositieopmaken worden afbeeldingsfragmentopmaken en knopopmaken gesynchroniseerd met hun overeenkomstige kaders in de presentatieopmaak. Alle afbeeldingsfragmentopmaken of knopopmaken die u hebt gebruikt, verschijnen daardoor in het palet **Gedeelde content**, terwijl animaties en knoppen de kenmerkende kaderhandvatten hebben waaraan gesynchroniseerde items kunnen worden herkend.

U kunt Composition Zones gebruiken om een interactieve opmaak in te sluiten in een Webopmaak, waarna u de Webopmaak kunt exporteren om een HTML-pagina te maken met een ingesloten SWF-presentatie.

Werken met menu's

Interactieve opmaken ondersteunen twee soorten menu's:

- **Menubalk**: Een reeks menu's die horizontaal zijn gerangschikt, met lijsten met menu-items die als het ware uit de menu's komen rollen. In menubalken kunnen ook submenu's staan.
- **Keuzemenu**: Een menu met een keuzelijst. In een keuzemenu kunnen ook submenu's staan.

Als u een van bovenstaande menu's wilt maken, moet u eerst een *interactief menu* creëren. Een interactief menu heeft geen gebruikersinterface in QuarkXPress: het is gewoon een lijst met menu's, submenu's en menu-items die in het project worden opgeslagen. Wanneer u een interactief menu maakt, kunt u menu's, menu-items, scheidingslijntjes en submenu's specificeren. Elk menu-item kan worden gekoppeld aan een **Actie** die bepaalt wat er gebeurt wanneer een eindgebruiker dat menu-item kiest.

Nadat u een interactief menu hebt gemaakt, kunt u dit toekennen aan één of meer menuobjecten. Het menuobject bepaalt waar het menu terechtkomt en hoe het eruit ziet.

Een interactief menu maken

Wilt u een menuobject maken, dan moet u eerst een *interactief menu* creëren. Een interactief menu is een menu dat wordt opgeslagen bij een project, maar pas op het scherm zichtbaar is wanneer u het in een menuobject gebruikt.

In een interactief menu kunnen menu-items, submenu's en scheidingslijntjes staan. Elk menu-item en submenu-item kunnen zodanig worden geconfigureerd dat ze een actie uitvoeren (zoals het koppelen naar een andere pagina of het openen van een URL).

Een interactief menu kan worden weergegeven als een menubalk of als een keuzemenu (met een keuzelijst).

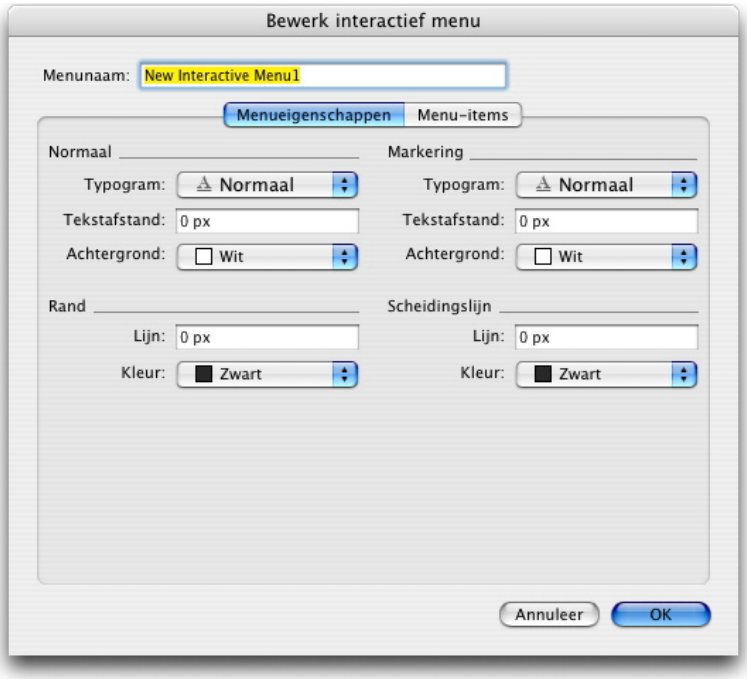
- Als een interactief menu wordt weergegeven als een menubalk, worden de menu-items weergegeven als menu's bovenin de menubalk. De submenu's op het eerste niveau worden weergegeven in een keuzemenulijst als menu-items in de menu's, terwijl overige submenu's worden weergegeven als submenu's van de menu-items.
- Als een interactief menu wordt weergegeven als een keuzemenu, verschijnen de menu-items verticaal als menu-items in een keuzemenulijst, terwijl *alle* submenu's worden weergegeven als submenu's van de menu-items.

Een interactief menu wordt als volgt gemaakt:

1 Kies **Wijzig/Bewerk > Interactieve menu's**. Het dialoogvenster **Interactieve menu's** verschijnt.

Via het dialoogvenster **Interactieve menu's** kunt u interactieve menu's maken, wissen en dupliceren.

2 Wilt u een interactief menu maken, dan klikt u op **Nieuw**. Het dialoogvenster **Bewerk interactief menu** verschijnt.



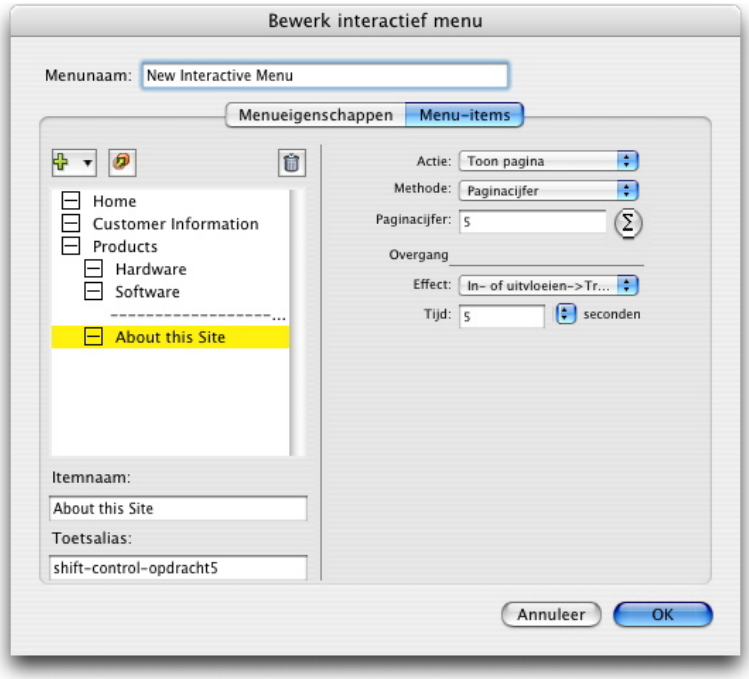
Via het tabblad **Menueigenschappen** in het dialoogvenster **Bewerk interactief menu** kunt u het uiterlijk van een interactief menu bepalen.

3 Voer in het veld **Menunaam** een naam voor het menu in. Dit is de naam die u zult gebruiken wanneer u het interactieve menu toekent aan een menuobject. De menunaam wordt niet weergegeven in geëxporteerde bestanden.

4 Met het tabblad **Menueigenschappen** kunt u bepalen hoe het menu eruit moet zien:

- Ken voor de statussen **Normaal** en **Markeer** van de menu's een typogram, tekstafstand en achtergrond toe. (De **Tekstafstand**-waarde wordt toegepast op alle zijkanten van de tekst.)
- Ken een lijndikte en een kleur toe aan de **Kaderrand** en de **Scheidingslijn** van het menu.

5 Klik op het tabblad **Menu-items**.



Via het tabblad **Menu-items** in het dialoogvenster **Bewerk interactief menu** kunt u menu-items, submenu's en scheidingslijnen toevoegen aan een interactief menu.

6 Wilt u een menu-item of submenu-item toevoegen, dan doet u het volgende:

- Wilt u een menu-item maken, dan kiest u **Menu** via de knop **Menu toevoegen** . Of om een menu-item te maken in een submenu van het menu-item dat in de schuiflijst is geselecteerd, kiest u **Submenu**.
- Voer in het veld **Itemnaam** een naam voor het menu-item in.
- Wilt u een toetsopdracht specificeren die de actie in dit menu-item in gang zet, dan moet u in het veld **Toetsalias** een toetscombinatie invoeren.
- Wilt u aangeven dat de actie moet worden uitgevoerd wanneer dit menu-item door een eindgebruiker wordt geselecteerd, dan kiest u een actie in het keuzemenu **Actie**.

7 Wilt u een scheidingslijn toevoegen onder het menu-item dat u hebt geselecteerd in de schuiflijst, dan kiest u **Scheidingslijn** in het menu.

Een menuobject configureren

Een menuobject wordt als volgt geconfigureerd:

1 Maak een menuobject zoals is beschreven bij "*Een object maken*." Zorg ervoor dat het menuobject is geselecteerd.

2 Om te specificeren hoe het menu moet worden weergegeven, kiest u een optie in het keuzemenu **Toon als**.

- **Menubalk**: Kies deze optie om het interactieve menu in de presentatie weer te geven als een horizontale menubalk.
- **Keuzemenu**: Kies deze optie om het interactieve menu weer te geven als een keuzemenu.

3 Om aan te geven welk interactief menu moet worden gebruikt, kiest u een optie in het keuzemenu **Menu**.

- **Naam interactief menu**: Om een bestaand interactief menu te gebruiken, kiest u hier de naam van dat menu.
- **Nieuw**: Kies deze optie om een interactief menu te maken.

4 Om instellingen te specificeren voor het menu, kiest u één of meer opties in het keuzemenu **Opties**:

- Om het menuobject te verbergen totdat het wordt weergegeven met een **Toon**-actie, kiest u **Initieel verborgen**.
- Om het menuobject uit te schakelen totdat het wordt ingeschakeld door een **Inschakel**-actie, kiest u **Initieel uitgeschakeld**.
- Om de status van het menuobject te onthouden wanneer een eindgebruiker het programma verlaat en vervolgens opnieuw de pagina opent waarop het object staat, kiest u **Onthoud status bij terugkeer op pagina**.

5 Om het interactieve menu dat is geselecteerd in het keuzemenu **Menu** te kunnen bewerken, klikt u op **Bewerk menu**.

Een vensterobject configureren

Een vensterobject is een object dat kan worden weergegeven als een venster dat losstaat van het hoofdvenster van de presentatie, zoals een dialoogvenster of een palet. Een vensterobject wordt als volgt geconfigureerd:

1 Maak een vensterobject zoals is beschreven bij "*Een object maken*." Zorg ervoor dat het vensterobject is geselecteerd.

2 Kies een optie in het keuzemenu **Toon als**:

- Om een venster te maken dat voorkomt dat de eindgebruiker andere vensters opent of andere dingen doet met de presentatie totdat het is gesloten (zoals een dialoogvenster), kiest u **Modaal venster**.
- Om een venster te maken waarmee de eindgebruiker kan overschakelen naar andere vensters en andere dingen kan doen met de presentatie terwijl het is geopend (zoals een palet), kiest u **Niet-modaal venster**.

3 Om het uiterlijk van de regelaars in het venster te specificeren, kiest u een optie in het keuzemenu **Stijl**.

4 Kies een optie in het keuzemenu **Positie**:

- Om het venster weer te geven op de plaats waar het staat in de presentatieopmaak, kiest u **Home**.
- Om het venster gecentreerd op het computerscherm weer te geven, kiest u **Midden op scherm**.

- Om het venster te openen met zijn linkerbovenhoek op een specifieke set coördinaten ten opzichte van de linkerbovenhoek van het presentatievenster, kiest u **Op absolute positie**, waarna u waarden kunt invoeren in de velden **Van links** en **Vanaf bovenkant**.
- Om het venster opnieuw weer te geven op de plaats waar het voor het laatst werd weergegeven, kruist u het vakje **Onthoud positie** aan.

5 Als u een andere optie hebt gekozen dan **Zoals ontworpen** in het keuzemenu **Toon als** kunt u de volgende instellingen gebruiken om het uiterlijk van het vensterobject te verfraaien:

- Als u in de titelbalk van het venster een naam wilt hebben, typ deze dan in het veld **Titel**.
- Wilt u in het venster een Sluit-knop opnemen, dan kruist u het vakje **Inclusief sluitknop** aan.

Een tekstkaderobject configureren

Tekstkaderobjecten zijn interactieve objecten waarmee u tekst kunt weergeven en bewerken. Alleen een rechthoekig tekstkader kan een tekstkaderobject zijn. U kunt het font, corps, tekststijl, kleur en de uitlijning van de tekst in tekstkaderobjecten specificeren.

Als een tekstkader geen tekstkaderobject is, wordt het geconverteerd naar vectoren en wordt het altijd weergegeven op de manier zoals u het ziet in de interactieve opmaak. Wanneer u echter werkt met een tekstkaderobject, moet u de fonts insluiten in de presentatie als u er zeker van wilt zijn dat ze worden weergegeven op de computer van de eindgebruiker (zie "*Exportinstellingen configureren*"). Om te garanderen dat een font echt is ingesloten, moet u het toekennen aan minstens één letterteken of lege alinea in een tekstkaderobject ergens in de opmaak. Als u de fonts niet insluit, wordt een standaardfont gebruikt.

Een tekstkaderobject wordt als volgt geconfigureerd:

1 Maak een tekstkaderobject zoals beschreven onder "*Een object maken*." Zorg ervoor dat het tekstkaderobject is geselecteerd.

2 Wilt u het type tekstkaderobject specificeren, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Toon als**:

- **Simpel**: De eindgebruiker kan tekst selecteren en kopiëren, maar niet bewerken.
- **Bewerkbaar**: De eindgebruiker kan de tekst in het kader bewerken.
- **Schuifbaar**: Het kader heeft een schuifbalk. De eindgebruiker kan tekst selecteren en kopiëren, maar niet bewerken.
- **Bewerkbaar en schuifbaar**: Het kader heeft een schuifbalk en de eindgebruiker kan de tekst in het kader bewerken.
- **Lijst**: Het kader heeft een schuifbalk en bevat een lijst met items, die elk één regel in beslag nemen. De gebruiker kan per keer één van de items in de lijst selecteren.

3 Wilt u extra instellingen configureren voor het Simpel tekstkader-object, dan kiest u één of meer opties in het keuzemenu **Opties**:

- Om het tekstobject te verbergen totdat het wordt weergegeven met een **Toon**-actie, kiest u **Initieel verborgen**.
- Om te voorkomen dat er wijzigingen worden gemaakt in het tekstkaderobject totdat dit is ingeschakeld met een **Ingeschakeld**-actie, kiest u **Initieel gedeactiveerd**.
- Om de status van het tekstkaderobject te onthouden wanneer een eindgebruiker het programma verlaat en vervolgens opnieuw de pagina opent waarop het object staat, kiest u **Onthoud status bij terugkeer op pagina**.
- Wilt u alle lettertekens in het kader weergeven als asterisks, dan kiest u **Beveiligd**. Deze optie kan handig zijn voor velden waarin een wachtwoord moet worden ingevuld.

4 Om de initiële positie (de uitgangspositie dus) van het tekstkaderobject op de pagina te specificeren, kiest u een optie in het keuzemenu **Initieel op**:

- Als u het tekstkaderobject initieel wilt weergeven als het zichtbaar wordt in de presentatieopmaak, dan kiest u de optie **Home**.
- Om het Simpel-tekstkaderobject initieel op het plakbord te zetten, kiest u **Boven**, **Onder**, **Links** of **Rechts**.

Werken met overgangen

QuarkXPress biedt verscheidene overgangseffecten die u kunt toepassen op uw presentaties. U kunt overgangen configureren voor alle pagina's in uw presentatieopmaak, of u kunt overgangen configureren voor individuele pagina's en objecten met behulp van acties en scripts.

- **Bedek**: U kunt een Bedek-overgang gebruiken om een nieuwe pagina over de huidige pagina te laten schuiven of om een object te verbergen met een vloeiend schuifeffect.
- **Onthul**: U kunt een Onthul-overgang gebruiken om de huidige pagina van de presentatie af te laten schuiven om een nieuwe pagina of een nieuw object te laten zien.
- **Gordijn**: U kunt een Gordijn-overgang gebruiken om een object op een nieuwe pagina te tonen met een vloeiende beweging, identiek aan het openen en sluiten van een gordijn.
- **In- of uitvloeien**: U kunt een In- of uitvloeien-overgang gebruiken om een pagina of een object in- of uit te laten vloeien vanuit zijn oorspronkelijke toestand.
- **Beeldpercentage**: U kunt een Zoom in-overgang gebruiken om een pagina of object in of uit te laten zoomen naar het midden van de presentatie, waarbij het lijkt alsof met een vliegtuig over het desbetreffende gebied wordt gevlogen.

Overgangen configureren

U kunt in één keer overgangen configureren voor alle pagina's in uw presentatieopmaak, of u kunt overgangen configureren voor individuele pagina's en objecten met behulp van acties en scripts.

Wilt u overgangen configureren voor iedere pagina in een **Presentatie** -opmaak, open dan het **Presentatie** -paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren**).

Wilt u overgangen configureren voor individuele objecten en pagina's, kies dan een van onderstaande acties tijdens het configureren van een gebruikersevent of bij het maken van een script. Nadat u een van onderstaande acties hebt gekozen, verschijnen de **Overgangen**-regelaars in het **Interactief**-palet, zodat u een overgang kunt configureren als onderdeel van de actie.

- Verberg object
- Toon object
- Toon eerste pagina
- Toon laatste pagina
- Toon volgende pagina
- Toon vorige pagina
- Toon pagina
- Ga terug

Werken met pagina's in interactieve opmaken

Pagina's zijn de werkruimte waarin u de workflow in uw interactieve opmaak ontwerpt en beheert. Een presentatieopmaak bestaat uit minimaal één pagina. Een afbeeldingsfragmentopmaak bestaat uit één pagina voor elk beeldje dat u maakt om een animatie te maken van een reeks afbeeldingen. Een knopopmaak bestaat uit één pagina voor elke knopstatus (zoals aan, uit, omhoog, omlaag enzovoort).

Net als objecten, acties en scripts vormen pagina's een krachtig onderdeel van interactieve opmaken. U kunt bijvoorbeeld het volgende doen:

- Met grote precisie de workflow in uw presentatie regelen door pagina's zodanig te configureren dat ze zich op automatische tijdstippen verplaatsen of wanneer een eindgebruiker een toetscombinatie indrukt of de muis gebruikt.
- Overgangen tussen pagina toevoegen, zoals in- of uitvloeien.
- Een script automatisch laten draaien wanneer een pagina wordt geopend of gesloten.

Pagina's toevoegen aan een interactieve opmaak

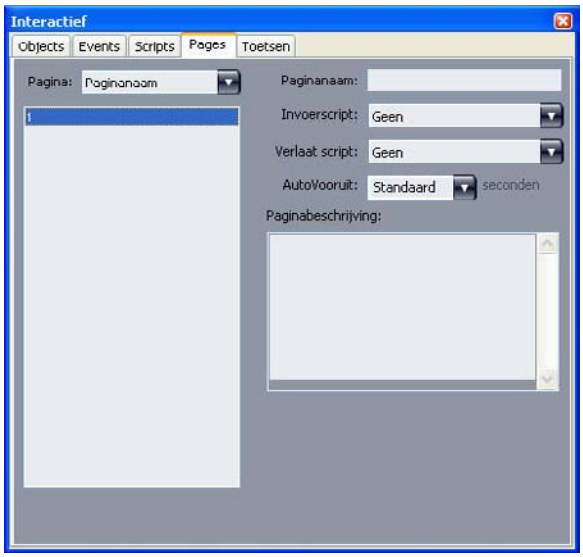
U kunt op twee manieren pagina´s toevoegen aan een presentatieopmaak of een afbeeldingsfragmentopmaak:

- Kies **Pagina > Voeg in**, voer het aantal in te voegen pagina's in en klik op **OK**.
- Open het **Paginaopmaak**-palet (**Venster > Paginaopmaak**), Control+klik/rechtsklik op een pagina en voer het aantal in te voegen pagina's in en klik op **OK**.

Pagina's configureren

U kunt pagina's zodanig configuren dat ze kunnen worden gebruikt in interactieve opmaken. Dat kan op verschillende manieren:

- **Interactieve voorkeursinstellingen gebruiken**: Stel standaardpaginaovergangen in en een interval voor AutoVooruit voor iedere pagina in een interactieve opmaak via het **Presentatie**-paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren**).
- **Acties en scripts gebruiken**: Stel acties en scripts zodanig in dat ze verwijzen naar pagina's in uw presentatie. U kunt bijvoorbeeld een actie koppelen aan een gebruikersevent van een knop, zodat wanneer de eindgebruiker op de muisknop klikt de volgende pagina wordt weergegeven.
- **Het tabblad Pagina's gebruiken**: Configureer individuele pagina's in uw presentatieopmaak met behulp van het tabblad **Pagina** in het **Interactief**-palet. In het tabblad **Pagina** in het **Interactief**-palet staat iedere pagina in uw opmaak, gesorteerd op paginacijfer. U kunt de lijst met pagina's sorteren op paginanaam of op basispagina's.



Via het tabblad **Pagina** in het **Interactief**-palet kunt u pagina's configureren in uw interactieve opmaak.

Wilt u pagina's in uw presentatieopmaak configureren met behulp van het tabblad **Pagina**, dan selecteert u een pagina uit de lijst met pagina's, waarna u voor die pagina het volgende kunt specificeren:

- **Paginanaam**: Voer in het veld **Paginanaam** een naam in voor de pagina. Paginanamen worden weergegeven in de lijst met pagina's en kunnen helpen bij het structureren van die schuiflijst. Bovendien kunt u, nadat u een pagina een naam hebt gegeven, vanuit elk script verwijzen naar die paginanaam.
- **Invoerscript**: Kies een scriptnaam in het keuzemenu **Invoerscript** om een script te draaien in uw presentatie wanneer een eindgebruiker de pagina opent. U kunt bijvoorbeeld een script draaien dat een illustratie laat invloeien wanneer de pagina op het scherm verschijnt.
- **Verlaat script**: Kies een scriptnaam in het keuzemenu **Verlaat script** om een script te draaien wanneer een eindgebruiker de pagina verlaat. U kunt bijvoorbeeld een script maken dat de presentatie sluit wanneer een eindgebruiker de pagina verlaat.
- **AutoVooruit**: Kies een optie in het keuzemenu **AutoVooruit** als u wilt dat de pagina na een bepaald aantal seconden automatisch doorschuift naar de volgende pagina.

U kunt de standaardinterval voor AutoVooruit voor uw presentatie specificeren met behulp van de interactieve voorkeursinstellingen.

- **Paginabeschrijving**: Voer een beschrijving voor de pagina in het veld **Paginabeschrijving** in als u vindt dat de pagina een beschrijving moet hebben. Paginabeschrijvingen kunnen u helpen bij het structureren van uw pagina's. Daarnaast hebt u, nadat u een paginabeschrijving hebt gemaakt, toegang tot die beschrijving via een actie of een script. U kunt bijvoorbeeld een script maken dat de beschrijving van een pagina weergeeft zodra een eindgebruiker op een knop klikt.

Werken met toetsopdrachten

Hoewel menu's een eenvoudige en intuïtieve manier bieden om u te verplaatsen binnen een presentatie, werken ervaren gebruikers toch graag met toetsopdrachten die snel toegang verlenen tot veelgebruikte opdrachten. Via het tabblad **Toetsen** in het **Interactief**-palet kunt u toetsopdrachten maken die het volgende voor u doen:

- Een event in gang zetten dat is gekoppeld aan een klik op de knop.
- Een event in gang zetten dat is gekoppeld aan een menuoptie.
- Automatisch een specifiek script draaien wanneer een toetsopdracht wordt gebruikt.

Een toetsopdracht wordt als volgt gemaakt:

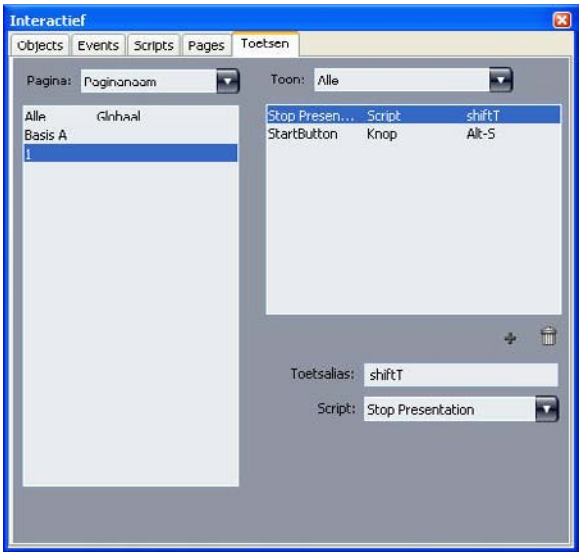
1. Klik op het tabblad **Toetsen** in het **Interactief**-palet.
2. Kies een optie in de schuiflijst **Pagina**:

- Kies **Alle** om toetsopdrachten te maken die scripts laten draaien ongeacht op welke pagina de eindgebruiker staat.
- Kies de naam van een basispagina om alle knoppen en menu's op die basispagina in de schuiflijst aan de rechterkant te zetten, en om toetsopdrachten te maken die alleen scripts draaien wanneer de eindgebruiker op een pagina staat die is gebaseerd op die basispagina.
- Kies een paginacijfer om alle knoppen en menu's op die pagina in de schuiflijst aan de rechterkant beschikbaar te maken, en om toetsopdrachten te maken die alleen scripts draaien wanneer de eindgebruiker op die pagina staat.

3. Om te bepalen welke objecten verschijnen in de schuiflijst aan de rechterkant, kiest u een optie in het keuzemenu **Toon**. Als u bijvoorbeeld een toetsopdracht wilt maken die een event in gang zet dat is gekoppeld aan een klik op een knop, kunt u **Knoppen** kiezen om alleen knoppen in de schuiflijst weer te geven.
4. Geef als volgt een doel voor de toetsopdracht aan:

- Om de toetsopdracht te koppelen aan een knop, selecteert u de knopnaam in de schuiflijst **Toetsopdrachten**.
- Om een toetsopdracht te koppelen aan een script, klikt u op de knop **Toets toevoegen** ✚, waarna u de scriptnaam kiest in het keuzemenu **Script**.

5 Voer in het veld **Toetsalias** een toetscombinatie in. U kunt alle toetsen op het toetsenbord gebruiken in iedere combinatie met de toetsen Command, Shift, Option en Control (Mac OS) of Ctrl, Shift en Alt (Windows) om een geldige toetsopdracht te maken–uitgezonderd de opdrachten die al zijn gereserveerd voor algemene taken, zoals Command+Q/Alt+F4, die zijn bestemd voor het sluiten van de presentatie.



Via het tabblad **Toetsen** in het **Interactief** -palet kunt u toetsopdrachten maken die u kunt koppelen aan scripts.

U kunt bepaalde toetsopdrachten niet gebruiken in uw interactieve opmaken, omdat deze toetsopdrachten zijn gereserveerd voor standaardtaken of gewoon niet beschikbaar zijn (ze bestaan niet) op het toetsenbord onder Mac OS of Windows.

Iedere nieuwe interactieve opmaak krijgt automatisch een toetsopdracht toegewezen met de naam “GaNaarVolgende” (pijl naar rechts) en een toetsopdracht met de naam “GaNaarVorige” (pijl naar links). Deze toetsopdrachten zijn gekoppeld aan scripts die de volgende en vorige pagina weergeven. Ze zijn ervoor om het navigeren te vereenvoudigen en kunnen probleemloos worden verwijderd als u ze niet wilt gebruiken.

Interactieve voorkeursinstellingen configureren

Net als bij printopmaken en Webopmaken hebben interactieve opmaken hun eigen sets met panelen in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu). De meeste van deze panelen zijn identiek aan hun print- en Web”collega’s”, maar er zijn ook twee extra panelen: Het **Presentatie**-paneel en het **SWF**-paneel.

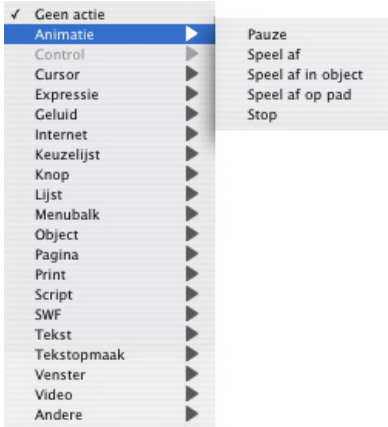
Werken met acties

Acties zorgen voor de interactiviteit in een interactieve presentatieopmaak. Zonder acties is uw interactieve opmaak gewoon een saaie pagina. U kunt een actie koppelen aan een bepaald gebruikersevent of een reeks acties bij elkaar zetten in een script dat

wordt gedraaid wanneer een eindgebruiker een presentatie opent of sluit, naar een bepaalde pagina gaat of deze juist verlaat of op een bepaalde toetscombinatie drukt.

Acties toekennen

U gebruikt het keuzemenu **Actie** om acties toe te kennen in een interactieve opmaak. Het keuzemenu **Actie** wordt in zowel het tabblad **Event** als het tabblad **Script** weergegeven in het **Interactief**-palet.



Via het keuzemenu **Actie** kunt u acties toekennen aan gebruikersevents in het tabblad **Event** in het **Interactief**-palet en acties bij elkaar zetten in een script in het tabblad **Script** in het **Interactief**-palet.

Actieverwijzing

In dit gedeelte krijgt u een overzicht met acties die beschikbaar zijn in presentatieopmaken. Ook wordt meteen aangegeven hoe iedere actie werkt. U kunt even terugbladeren naar deze paragraaf wanneer u acties gaat koppelen aan gebruikersevents en bij het samenstellen van scripts.

➡ Tekst- en tekstvormgevingsacties werken niet in Flash Player versie 5 en QuickTime Player.

PAD	ACTIE	BESCHRIJVING
Geen actie	Geen actie	Doet niets.
Animatie > Pauzeer	Pauzeer animatie	Pauzeert het aangegeven animatieobject.
Animatie > Speel af	Speel animatie af	Speelt het aangegeven animatieobject af. Als de animatie is gepauzeerd, gaat u straks verder vanaf de laatste positie. Als de animatie is gestopt, gaat u gewoon weer beginnen vanaf het begin.
Animatie > Speel af in object	Speel animatie in object af	Speelt het aangegeven afbeeldingsfragment af in het aangegeven animatieobject.
Animatie > Speel af op pad	Speel animatie op pad af	Speelt het aangegeven afbeeldingsfragment in het

PAD	ACTIE	BESCHRIJVING
		aangegeven animatieobject af terwijl het object zich langs het aangegeven pad beweegt.
Animatie > Stop	Stop	Stopt het aangegeven animatieobject.
Knop > Niet actief	Knop niet actief	Schakelt het gespecificeerde knopobject uit.
Knop > Actief	Knop actief	Schakelt het gespecificeerde knopobject in.
Knop > Uit	Zet knop uit	Zet het aangegeven knopobject in de Uit-status.
Knop > Aan	Zet knop aan	Zet het aangegeven knopobject in de Aan-status.
Control > Break If	Break If	Alleen beschikbaar in scripts. Hiermee kunt u uit een Loop-lus gaan. Zie "*Voorwaardelijke statements gebruiken*".
Control > Else	Else	Alleen beschikbaar in scripts. Maakt een aftakking in een If statement. Zie "*Voorwaardelijke statements gebruiken*".
Control > End If	End If	Alleen beschikbaar in scripts. Markeert het einde van een If statement. Zie "*Voorwaardelijke statements gebruiken*".
Control > End Loop	End Loop	Alleen beschikbaar in scripts. Markeert het einde van een Loop-lus. Zie "*Voorwaardelijke statements gebruiken*".
Control > End While	End While	Alleen beschikbaar in scripts. Markeert het einde van een While-lus. Zie "*Voorwaardelijke statements gebruiken*".
Control > If	If	Alleen beschikbaar in scripts. Markeert het begin van een If statement. Zie "*Voorwaardelijke statements gebruiken*".
Control > Loop	Loop (Lus)	Alleen beschikbaar in scripts. Markeert het begin van een Loop-lus. Zie "*Voorwaardelijke statements gebruiken*".
Control > While	While	Alleen beschikbaar in scripts. Markeert het begin van een While-lus. Zie "*Voorwaardelijke statements gebruiken*".
Cursor > Verberg	Verberg cursor	Verbergt de muisaanwijzer.
Cursor > Toon	Toon cursor	Toont de muisaanwijzer als deze is verborgen.

PAD	ACTIE	BESCHRIJVING
Cursor > Gebruik	Gebruik cursor	Wijzigt de muisaanwijzer in het aangegeven symbool.
Expressie > Instellen	Instellen	Hiermee kunt u een expressie configureren die kan worden uitgevoerd. Zie "*Wat u moet weten van expressies*" voor meer informatie over expressies.
Internet > Haal tekst-URL op	Haal tekst-URL op	Haalt de tekstuele inhoud van het document op bij de gespecificeerde URL en zet dit in het aangegeven tekstkaderobject. **N.B.**: Wanneer het geëxporteerde SWF-bestand van deze presentatie wordt bekeken in een webbrowser, moet de URL voor deze actie hetzelfde superdomein hebben als het SWF-bestand (mits bekeken in Flash Player versie 6) of hetzelfde domein als het SWF-bestand (mits bekeken in Flash Player versie 7.) **N.B.**: Als een tekstbestand dat wordt weergegeven met deze actie twee harde returns achter elkaar bevat, worden drie harde returns weergegeven. **N.B.**: Wilt u met deze actie werken, dan moet een URL beginnen met het voorvoegsel "http://". **N.B.**: Als u een koppeling maakt met een tekstbestand op uw bureaublad of in een bestandssysteem, moet u het volledige systeempad specificeren naar het bestand op een Mac OS-computer, tenzij het tekstbestand in dezelfde map staat als uw geëxporteerde SWF-bestand (in dat geval hoeft u alleen maar de naam van het tekstbestand op te geven in plaats van het volledige systeempad).
Internet > Haal op variabele	Haal op variabele	Haalt de content op van een benoemde variabele in een URL-gecodeerd tekstbestand en zet die content in een tekstkaderobject. **N.B.**: Wanneer het geëxporteerde SWF-bestand van deze presentatie wordt bekeken in een webbrowser, moet de URL voor deze actie hetzelfde superdomein hebben als het SWF-bestand (mits bekeken in Flash Player versie 6) of hetzelfde domein als het SWF-bestand (mits bekeken in Flash Player versie 7.) **N.B.**: Wilt u met deze actie werken, dan moet een URL beginnen met het voorvoegsel "http://".
Internet > Open URL	Open URL	Stuurt de aangegeven URL naar de standaard webbrowser. Staat als optie

PAD	ACTIE	BESCHRIJVING
		de eindgebruiker toe de URL in te voeren. **N.B.**: Wilt u met deze actie werken, dan moet een URL beginnen met het voorvoegsel "http://".
Internet > Stuur pagina	Stuur pagina	Stuurt de inhoud van een bewerkbaar tekstkader, het geselecteerde item in een schuiflijst of in een keuzemenu, de statussen van een Aan/Uit-knop en de geselecteerde knop in een Aan/Uit-knopgroep op de aangegeven pagina naar de aangegeven URL. U kunt het antwoord (de inhoud van bovengenoemd item) in een tekstkaderobject zetten of dit behandelen als een bestand dat moet worden bewaard op de computer van de eindgebruiker. **N.B.**: Wanneer het geëxporteerde SWF-bestand van deze presentatie wordt bekeken in een webbrowser, moet de URL voor deze actie hetzelfde superdomein hebben als het SWF-bestand (mits bekeken in Flash Player versie 6) of hetzelfde domein als het SWF-bestand (mits bekeken in Flash Player versie 7.) **N.B.**: Wilt u met deze actie werken, dan moet een URL beginnen met het voorvoegsel "http://".
Lijst > Haal selectie op	Haal lijstselectie op	Kopieert de tekst of het positienummer van een geselecteerd item in elk type tekstkaderobject naar een ander type tekstkaderobject, of naar een bestand dat moet worden bewaard op de computer van de eindgebruiker.
Menubalk > Voeg menu-item toe	Menu-item toevoegen	Voegt aan de aangegeven menubalk een menu-item toe. U kunt de naam van het menu-item handmatig specificeren of inlezen via een tekstkaderobject. U kunt voor het nieuwe menu-item een lijst met submenu's specificeren en aan elk menu een waarde en een script koppelen.
Menubalk > Aankruisen	Menubalk aankruisen	Kruist een menu-item aan in de gespecificeerde menubalk.
Menubalk > Item niet actief	Menu-item niet actief	Deactiveert een menu-item in de gespecificeerde menubalk.
Menubalk > Item actief	Menu-item actief	Activeert een menu-item in de gespecificeerde menubalk.
Menubalk > Verwijder item	Verwijder menu-item	Verwijdert een menu-item uit de gespecificeerde menubalk.

PAD	ACTIE	BESCHRIJVING
Menubalk > Deselecteer	Deselecteer menubalk	Deselecteert een menu-item in de gespecificeerde menubalk.
Object > Niet actief	Object niet actief	Deactiveert een object en voorkomt dus interactie van de eindgebruiker met dat object.
Object > Toon afbeelding	Toon afbeelding	Toont een afbeelding in een object gebaseerd op een illustratiekader. **N.B.**: Met deze actie worden progressieve afbeeldingen en afbeeldingen die gebruikmaken van de CMYK kleurruimte niet goed weergegeven, terwijl afbeeldingen met een hoge resolutie er onscherp uitzien.
Object > Sleep	Sleep object	Hiermee kan de gebruiker een object slepen. Gewoonlijk toegepast op het gebruikersevent Klik omlaag.
Object > Kopieer	Kopieer object	Hiermee kan de gebruiker een object via slepen kopiëren. Gewoonlijk toegepast op het gebruikersevent Klik omhoog.
Object > Actief	Object actief	Activeert een gedeactiveerd object.
Object > Verberg	Verberg object	Verbergt een object, met een optioneel overgangseffect.
Object > Herstel	Herstel object	Zet een object terug naar zijn oorspronkelijke instellingen en zijn Home-positie (waar het stond toen de presentatie werd gestart).
Object > Positie specificeren	Objectpositie specificeren	Specificeert de positie van een object.
Object > Toon	Toon object	Toont een object dat eerst verborgen was, met een optioneel overgangseffect.
Object > Schuif	Schuif object	Verplaatst een object van de ene naar de andere positie via een geanimeerd “schuif”effect.
Pagina > Toon	Toon pagina	Toont een bepaalde pagina in de presentatie, met een optioneel overgangseffect.
Pagina > Toon eerste	Toon eerste pagina	Toont de eerste pagina in de presentatie, met een optioneel overgangseffect.
Pagina > Toon laatste	Toon laatste pagina	Toont de laatste pagina in de presentatie, met een optioneel overgangseffect.
Pagina > Toon volgende	Toon volgende pagina	Toont de volgende pagina in de presentatie, met een optioneel overgangseffect.

PAD	ACTIE	BESCHRIJVING
Pagina > Toon vorige	Toon vorige pagina	Toont de vorige pagina in de presentatie, met een optioneel overgangseffect.
Pagina > Haal beschrijving op	Haal paginabeschrijving op	Haalt de beschrijving op die is toegekend aan een pagina via het veld **Paginabeschrijving** in het tabblad **Pagina** in het **Interactief**-palet.
Pagina > Haal naam op	Haal paginanaam op	Haalt de naam op die is toegekend aan een pagina via het veld **Paginanaam** in het tabblad **Pagina** in het **Interactief**-palet.
Pagina > Ga terug	Ga terug	Toont de meest recent bekeken pagina van de presentatie.
Keuzelijst (of Keuzemenu) > Voeg item toe	Menu-item toevoegen	Voegt een menu-item toe aan het gespecificeerde keuzemenuobject (of keuzelijstobject).
Keuzelijst > Haal keuzelijstselectie op	Haal keuzelijstselectie op	Haalt het geselecteerde menu-item op (op naam of nummer) uit het aangegeven keuzelijstobject en zet dit in het gespecificeerde tekstkaderobject. U kunt het menu-item toevoegen aan het begin van de tekst, aan het eind van de tekst, alle tekst vervangen door het menu-item, of alleen een tekstselectie vervangen door het menu-item.
Keuzelijst > Item niet actief	Menu-item niet actief	Deactiveert een menu-item in het gespecificeerde keuzelijstobject.
Keuzelijst > Item actief	Menu-item actief	Activeert een menu-item in het gespecificeerde keuzelijstobject.
Keuzelijst > Verwijder item	Verwijder menu-item	Verwijdert een menu-item uit het gespecificeerde keuzelijstobject.
Keuzelijst > Keuzelijstselectie specificeren	Keuzelijstselectie specificeren	Selecteert het aangegeven menu-item in het aangegeven keuzelijstmenuobject. U kunt het doelmenu-item opgeven op naam of op nummer (te beginnen met 1).
Print > Huidige pagina	Print huidige pagina	Print de actieve pagina van de presentatie.
Print > Tekstobject	Print tekstobject	Print de inhoud van een tekstobject.
Script > Niet actief	Script niet actief	Deactiveert een script.
Script > Actief	Script actief	Activeert een script.
Script > Draai	Draai script	Draait een script.
Script > Stop	Stop script	Stopt een script. Gestopte script kunnen niet worden hervat.

PAD	ACTIE	BESCHRIJVING
Geluid > Piep	Piep	Zorgt dat de computer piept.
Geluid > Pauze	Pauzeer geluid	Pauzeert een geluid.
Geluid > Speel af	Speel geluid	Speelt een geluid af.
Geluid > Speel achtergrond af	Speel achtergrondgeluid af	Speelt een achtergrondgeluid af.
Geluid > Achtergrondvolume instellen	Achtergrondvolume instellen	Stelt het volume van een achtergrondgeluid in.
Geluid > Volume instellen	Geluidsvolume instellen	Stelt het volume van een geluid in.
Geluid > Stop	Stop geluid	Stopt een geluid.
Geluid > Stop achtergrond	Stop achtergrondgeluid	Stopt een achtergrondgeluid.
SWF > Laden	Laden	Laadt een geïmporteerde SWF-presentatie in het geheugen van een SWF-object.
SWF > Pauze	Pauze	Pauzeert een geïmporteerde SWF-presentatie.
SWF > Draai	Draai	Start een geïmporteerde SWF-presentatie.
SWF > Stop	Stop	Stopt een geïmporteerde SWF-presentatie.
SWF > Ontlaad	Ontlaad	Ontlaadt een geïmporteerde SWF-presentatie uit het geheugen.
Tekst > Kopieer	Kopieer tekst	Kopieert de geselecteerde tekst vanuit een tekstkaderobject naar het klembord. Werkt niet voor gebruikersevents die gebruikmaken van een muisklik, omdat een muisklik alle tekst zou deselecteren.
Tekst > Knip	Knip tekst	Knipt de geselecteerde tekst (indien mogelijk) vanuit een tekstkaderobject naar het klembord. Werkt niet voor gebruikersevents die gebruikmaken van een muisklik, omdat een muisklik alle tekst zou deselecteren.
Tekst > Deselecteer	Deselecteer tekst	Deselecteert de geselecteerde tekst in een tekstkaderobject.
Tekst > Zoek	Zoek tekst	Zoekt naar tekst in een specifiek tekstkaderobject. U kunt een letterlijke zoekstring specificeren of de string inlezen via een ander tekstkaderobject.
Tekst > Haal tekst op via URL	Haal tekst op via URL	Haalt de tekst op uit een URL en zet deze in een tekstkaderoject. U kunt de URL letterlijk specificeren of hem inlezen vanuit een ander tekstkaderobject. Het doel van de URL kan in zijn totaliteit worden

PAD	ACTIE	BESCHRIJVING
		opgehaald, regel voor regel, of in door tekens gescheiden stukken tekst. **N.B.**: Wanneer het geëxporteerde SWF-bestand van deze presentatie wordt bekeken in een webbrowser, moet de URL voor deze actie hetzelfde superdomein hebben als het SWF-bestand (mits bekeken in Flash Player versie 6) of hetzelfde domein als het SWF-bestand (mits bekeken in Flash Player versie 7.) **N.B.**: Als een tekstbestand dat wordt weergegeven met deze actie twee harde returns achter elkaar bevat, worden drie harde returns weergegeven. **N.B.**: Wilt u met deze actie werken, dan moet een URL beginnen met het voorvoegsel "http://".
Tekst > Plak	Plak tekst	Hiermee plakt u tekst in die is gekopieerd of geknipt aan de hand van een Kopieer tekst- of Knip tekst-actie in een tekstkaderobject.
Tekst > Post naar URL	Post naar URL	Stuurt de inhoud van één of alle bewerkbare objecten op de pagina naar een URL met de GET- of POST-methode. U kunt de URL letterlijk specificeren of hem inlezen vanuit een ander tekstkaderobject. **N.B.**: Als u met deze actie wilt kunnen werken, moet in een URL een dubbele punt (:) staan. Als de URL begint met een dubbele punt, wordt uitgegaan van het voorvoegsel “http://”.
Tekst > Selecteer	Selecteer tekst	Selecteert tekst in een tekstkaderobject. U kunt het begin- en eindpunt van de selectie zelf specificeren.
Tekst > Tekst specificeren	Tekst specificeren	Vervangt tekst of voegt tekst in een tekstkaderobject in. De nieuwe tekst kan letterlijk worden gespecificeerd of worden ingelezen vanuit een ander tekstkaderoject. U kunt het begin- en eindpunt van de invoeg- of vervangende tekst zelf specificeren.
Tekstopmaak > Uitlijning	Tekstuitlijning	Specificeert de uitlijning van tekst in een tekstkaderobject.
Tekstopmaak > Kleur	Tekstkleur	Kent een kleur toe aan tekst in een tekstkaderobject.
Tekstopmaak > Font	Tekstfont	Kent een font toe aan tekst in een tekstkaderobject.
Tekstopmaak > Inspringing	Tekst inspringen	Laat de tekst in een tekstkaderobject inspringen.

PAD	ACTIE	BESCHRIJVING
Tekstopmaak > Interlinie	Tekstinterlinie	Specificeert de verticale ruimte voor tekst in een tekstkaderobject.
Tekstopmaak > Stijl	Tekststijl	Kent de vormgeving standaard, vet, cursief of onderstreept toe aan tekst in een tekstkaderobject. **N.B.**: Zelfs als een project een actie bevat die tekst zodanig vormgeeft dat de vette versie van een font wordt gebruikt en u configureert de exportopties zodanig dat alle fonts worden ingesloten, krijgt het geëxporteerde project pas de vette versie van het font als de vette versie van dat font wordt toegepast in een tekstkader ergens in de opmaak.
Video > Toon in object	Toon video in object	Toont het eerste beeldje van een filmpje in een specifiek video-object.
Video > Pauze	Pauzeer video	Pauzeert een filmpje in een video-object. Wanneer een gepauzeerd filmpje opnieuw wordt afgespeeld, wordt begonnen vanaf het punt waar de pauze was ingetreden.
Video > Speel af	Speel video af	Speelt vanaf het begin een filmpje af in een video-object.
Video > Speel af in object	Speel video in object af	Speelt vanaf het begin een filmpje af in een specifiek video-object. Met deze actie kunt u meer dan één filmpje afspelen in hetzelfde video-object.
Video > Volume instellen	Videovolume instellen	Stelt het volume in voor het geluid in een filmpje in een video-object.
Video > Stop	Stop video	Stopt het afspelen van een filmpje in een video-object. Gestopte filmpjes beginnen vanaf het begin als ze opnieuw worden afgespeeld.
Venster > Sluit	Sluit venster	Sluit een vensterobject.
Venster > Sleep	Sleep venster	Hiermee kan de gebruiker een vensterobject slepen. Gewoonlijk toegepast op het gebruikersevent Klik omlaag.
Venster > Kopieer	Kopievenster	Hiermee kan de gebruiker een kopie van een vensterobject maken. Gewoonlijk toegepast op het gebruikersevent Klik omhoog.
Venster > Open	Open venster	Opent een vensterobject.
Venster > Titel specificeren	Titel specificeren	Specificeert de titelbalktekst voor een vensterobject.

PAD	ACTIE	BESCHRIJVING
Andere > Interactie gebruiker toestaan	Interactie gebruiker toestaan	Als u deze actie hebt uitgevoerd, gaat de player door met het verwerken van gebruikersevents. Deze actie wordt gewoonlijk gebruikt samen met de actie Geen gebruikersinteractie toestaan om gebruikersevents toe te staan nadat ze zijn geblokkeerd.
Andere > Vertraging	Vertraging	De presentatie wordt gedwongen om niets te doen gedurende een bepaalde tijdsperiode of om te wachten op een bepaald event.
Andere > Toetsenbord niet actief	Toetsenbord niet actief	Voorkomt dat de presentatie de invoer via het toetsenbord herkent.
Andere > Geen gebruikersinteractie toestaan	Geen gebruikersinteractie toestaan	Als u deze actie hebt uitgevoerd, worden alle gebruikersevents (inclusief muisevents en toetsenbordevents) geblokkeerd.
Andere > Toetsenbord actief	Toetsenbord actief	Hierdoor kan de presentatie invoer via het toetsenbord herkennen.
Andere > Open project	Open project	Opent een andere SWF-presentatie en sluit de huidige SWF-presentatie.
Andere > Stop	Stop	Sluit de Flash-speler.

Werken met events

De procedure van het koppelen van een actie aan een gebruikersevent bestaat uit drie stappen:

1. Selecteer het object dat u wilt koppelen aan de actie.
2. Kies het gebruikersevent dat de actie in gang moet zetten.
3. Configureer de actie zelf.

Een gebruikersevent kiezen

Een *gebruikersevent* is iets wat de eindgebruiker doet met de muis. U kunt een gebruikersevent zien als “de manier waarop de eindgebruiker interactie heeft met een object”. De soorten gebruikersevents die voor de diverse objecten beschikbaar zijn, worden weergegeven in de volgende tabel.

GEBRUIKERSEVENT	START ACTIE ALS VOLGT
Klik omlaag	De eindgebruiker klikt op het object.
Klik omhoog	De eindgebruiker laat de muisknop los nadat hij of zij heeft geklikt op het object waarbij de muiscursor nog boven het aangeklikte object blijft staan.
Dubbelklikken	De eindgebruiker dubbelklikt op het object.

GEBRUIKERSEVENT	START ACTIE ALS VOLGT
Muis boven	De muisaanwijzer beweegt boven het object.
Muis los	De muisaanwijzer wordt van het object gehaald.
Klik omlaag uit	De eindgebruiker klikt op een Aan/Uit-knop die zich in de Uit-status bevindt.
Klik omhoog aan	De eindgebruiker laat de muisknop los, na te hebben geklikt op een Aan/Uit-knop die zich in de Uit-status bevindt.
Klik omlaag aan	De eindgebruiker klikt op een Aan/Uit-knop die zich in de Aan-status bevindt.
Klik omhoog uit	De eindgebruiker laat de muisknop los, na te hebben geklikt op een Aan/Uit-knop die zich in de Aan-status bevindt.
Venster open	Het vensterobject wordt geopend.
Venster sluiten	Het vensterobject wordt gesloten.

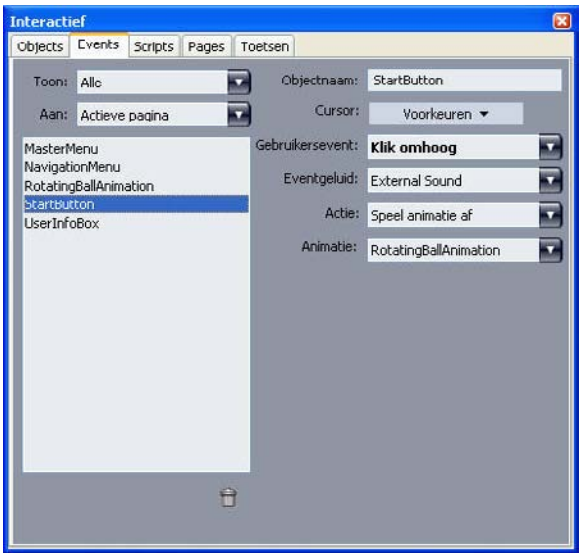
Verschillende objecten ondersteunen verschillende gebruikersevents. Dus is de inhoud van het keuzemenu **Gebruikersevent** afhankelijk van het objecttype dat is geselecteerd.

Gebruikersevents configureren

Hebt u eenmaal een bouwsteen in elkaar gezet en besloten welke gebruikersevents u gaat gebruiken, dan moet u acties gaan koppelen aan die gebruikersevents. Een actie is datgene wat gebeurt wanneer de eindgebruiker de gebruikersevents van een object in gang zet. U kunt een actie zien als “datgene wat een object doet wanneer een eindgebruiker er interactie mee heeft”.

Een actie wordt als volgt gekoppeld aan het gebruikersevent van het object:

1. Selecteer het object.
2. Klik op het tabblad **Event** in het **Interactief**-palet.



Via het tabblad **Event** in het **Interactief**-palet kunt u acties toekennen aan gebruikersevents. U kunt ook acties gebruiken in scripts.

3 Wilt u specificeren dat een cursor moet verschijnen wanneer de muis van de gebruiker boven het object staat, dan moet u een cursor kiezen in het keuzemenu **Cursor**.

4 Kies een event in het keuzemenu **Gebruikersevent** (zie "*Een gebruikersevent kiezen*").

5 Om een geluid te specificeren dat moet worden afgespeeld wanneer het gebruikersevent optreedt, kiest u een optie in het keuzemenu **Eventgeluid**:

- Wilt u een geluidsbestand importeren, dan kiest u **Ander(e)** in het keuzemenu **Geluid**.
- Om een geluidsbestand toe te passen dat al ergens anders in het actieve project is gebruikt, kiest u de naam van dat geluidsbestand.
- Om een pad in te voeren dat tijdens het afspelen zal verwijzen naar een geluidsbestand (zelfs als dat bestand op dit moment niet beschikbaar is), kiest u **Extern**.

6 Als u de optie **Extern** kiest in het keuzemenu **Geluid** verschijnt het dialoogvenster **Externe bestandsverwijzing**.

Gebruik het dialoogvenster **Externe bestandsverwijzing** om het pad naar een bestand te specificeren.

Gebruik een van de volgende methoden om een pad te specificeren:

- Wilt u verwijzen naar een bestand vanuit uw lokale bestandssysteem, dan kiest u **Bestand** in het keuzemenu **Type**, waarna u het pad naar dat bestand specificeert in het **Pad**-veld.

- Om een bestand te kunnen gebruiken op het Internet, kiest u **URL** in het keuzemenu **Type**, waarna u de URL van het bestand invoert in het **URL**-veld.
- Om te verwijzen naar een bestand vanuit uw lokale bestandssysteem via een pad dat is gemaakt door een expressie, kiest u **Bestandsexpressie** in het keuzemenu **Type**, waarna u de expressie invoert in het veld **Expr** of op de knop Σ klikt waardoor het dialoogvenster **Expressie-editor** wordt geopend.
- Om te verwijzen naar een bestand op het Internet via een URL die is gemaakt door een expressie, kiest u **Bestandsexpressie** in het keuzemenu **Type**, waarna u de expressie invoert in het veld **Expr** of op de knop Σ klikt waardoor het dialoogvenster **Expressie-editor** wordt geopend.

7 Om aan te geven wat er moet gebeuren op het moment dat het gebruikersevent plaatsvindt, kiest u een actie in het keuzemenu **Actie**. Het gebied onder de geselecteerde actie verandert om te laten zien welke parameters aan de actie zijn gekoppeld.

8 Configureer de parameters voor de actie.

Werken met scripts

Een script is een serie acties die in een bepaalde volgorde bij elkaar zijn gezet. Wanneer u een script draait, worden de acties in dat script achter elkaar in die volgorde uitgevoerd.

Een script maken

Een script wordt als volgt gemaakt:

1 Klik op het tabblad **Script** in het **Interactief**-palet.

2 Om een script te maken, moet u klikken op de -knop. Een nieuwe script met een standaardnaam wordt toegevoegd aan de schuiflijst **Script**.

3 Voer in het veld **Scriptnaam** een naam voor het script in.

➡ Acties verwijzen naar scripts via hun naam, zodat iedere scriptnaam in een opmaak uniek moet zijn.

➡ Scriptnamen zijn hoofdlettergevoelig.

4 Selecteer deze actie in de schuiflijst **Acties**. Standaard bevat een nieuw script één **Geen actie**-actie.

5 Kies een actie in het keuzemenu **Actie** en configureer deze zoals beschreven onder "*Gebruikersevents configureren*."

6 Als u na de geselecteerde actie een actie wilt toevoegen, klikt u op de +-knop.

7 Herhaal de vorige twee stappen totdat het script compleet is.

Via het tabblad **Script** in het **Interactief**-palet kunt u scripts maken.

Voorwaardelijke statements gebruiken

Een voorwaardelijk statement is een opeenvolging van drie of meer acties die in een script kunnen worden gebruikt om andere acties onder specifieke voorwaarden te starten. U kunt bijvoorbeeld een voorwaardelijk statement maken om een presentatie zich anders te laten gedragen, afhankelijk van de Flash Player-versie van de eindgebruiker.

U kunt in uw multimediapresentaties drie basistypen voorwaardelijke statements maken: If statements, While statements en Loop statements.

Een If statement gebruiken in een script

De **If**- en **End If**-acties kunnen samen in een script worden gebruikt om daar een *If statement* te vormen. U kunt If statements gebruiken waarmee acties worden gestart als aan bepaalde voorwaarden wordt voldaan. U kunt bijvoorbeeld een If statement maken die de ene pagina van de presentatie opent als deze wordt gedraaid op een Macintosh-computer en een andere pagina van de presentatie als deze wordt gedraaid op een Windows-computer. Een If statement in een script wordt als volgt gebruikt:

1. Maak een script in het tabblad **Script** in het **Interactief**-palet.
2. Om te beginnen met het If statement, voegt u een **If**-actie toe (**Control** > **If**).
3. Wilt u de voorwaarde specificeren waaraan moet worden voldaan, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Objecttype**; kies de naam van het object in het keuzemenu **Object**. Kies vervolgens een optie in het keuzemenu **Is** of **Heeft**.
4. Om de actie te specificeren die moet worden ondernomen als aan de voorwaarde wordt voldaan, voegt u aan het script een actie toe direct na de **If**-actie, die u naar wens configureert. Als u meer dan één gebeurtenis wilt laten plaatsvinden wanneer aan de If-voorwaarde wordt voldaan, voegt u extra acties toe.

5 Als u wilt specificeren wat er gebeurt wanneer niet wordt voldaan aan de If-voorwaarde, voegt u aan het eind van het script een **Else**-actie toe (**Control > Else**), die u laat volgen door één of meer acties.

6 Om het If statement af te sluiten, voegt u een **End If**-actie toe (**Control > End If**); dat doet u direct na de laatste actie.

Met de **If, Else**- en **End If**-acties kunt u voorwaardelijke statements maken. In dit geval wordt een geluid afgespeeld als Animatie 2 wordt afgespeeld; in het andere geval zal de computer piepen.

If- en **End If**-acties moeten altijd in combinatie worden gebruikt.

Een lus gebruiken in een script

Een lus is een programmeerstructuur waarbij een statement of reeks statements steeds weer wordt herhaald, gewoonlijk tot aan het punt waar wordt voldaan aan een voorwaarde. Er zijn twee soorten lussen beschikbaar in interactieve opmaken: Loop-lussen en While-lussen.

Een Loop-lus (gemaakt met behulp van de **Loop**, **Break If**- en **End Loop**-acties) herhaalt een reeks acties *totdat* aan een specifieke voorwaarde (gespecificeerd in de **Break If**-actie) wordt voldaan. U kunt bijvoorbeeld een Loop-lus gebruiken om een student net zo lang iets te vragen tot hij of zij met het goede antwoord komt.

Een While-lus (gemaakt met behulp van de **While**- en **End While**-acties) herhaalt een reeks acties zolang aan een specifieke voorwaarde (gespecificeerd in de **While**-actie) wordt voldaan. U kunt een While-lus bijvoorbeeld gebruiken om een animatie af te laten spelen tot de eindgebruiker de muisaanwijzer buiten het venster zet.

Een Loop- of While-lus wordt als volgt gemaakt:

1 Maak een script in het tabblad **Script** in het **Interactief**-palet.

2 Om het Loop statement te laten beginnen, kunt u een van de volgende dingen doen:

- Voeg voor een Loop-lus een **Loop**-actie toe (**Control** > **Loop**).
- Voeg voor een While-lus een While-actie toe. Wilt u de voorwaarde specificeren waaraan moet worden voldaan om de lus steeds uit te voeren, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Objecttype**; kies de naam van het object in het keuzemenu **Object**. Kies vervolgens een optie in het keuzemenu **Is** of **Heeft**. (U zult zien dat als u **Expressie** kiest in het keuzemenu **Objecttype** u een expressie moet invoeren die een true- of false-evaluatie maakt in plaats van een optie te kiezen in het keuzemenu **Is** of **Heeft**.)

3 Om de actie te specificeren die binnen de lus moet worden herhaald, voegt u een actie aan het script toe onmiddellijk na de **If**-actie en configureert u deze om haar te laten doen wat u wilt. Als u meerdere dingen wilt laten gebeuren tijdens de uitvoering van de lus, voegt u extra acties toe.

4 Als u een Loop-lus maakt, moet u een **Break If**-actie toevoegen. Wilt u de voorwaarde specificeren waaraan moet worden voldaan om de lusherhaling te stoppen, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Objecttype**; kies de naam van het object in het keuzemenu **Object**. Kies vervolgens een optie in het keuzemenu **Is** of **Heeft**.

5 Om de lus af te sluiten, kunt u een van de volgende dingen doen:

- Voeg voor een Loop-lus een **End Loop**-actie toe.
- Voeg voor een While-lus een **End While**-actie toe.

Een script draaien

Nadat u een script hebt gemaakt in het tabblad **Script**, moet u uw presentatie zodanig configureren dat dit script ook nog wordt gedraaid. Hoe u uw presentatie configureert om een script te laten draaien, hangt af van het moment waarop u het script wilt draaien.

Een script draaien wanneer een gebruikersevent optreedt

Een script draaien wanneer een gebruikersevent optreedt, vindt als volgt plaats:

1 Klik op het tabblad **Event** in het **Interactief**-palet.

2 Selecteer het object in de schuiflijst **Object**.

3 U kunt eventueel ook een cursorvoorkeur kiezen in het keuzemenu **Cursor**.

4 Kies een optie in het keuzemenu **Gebruikersevent**.

5 U kunt eventueel ook een geluid kiezen in het keuzemenu **Eventgeluid** om af te laten spelen.

6 Kies **Script** > **Draai** in het keuzemenu **Actie**.

7 Kies het script in het keuzemenu **Script**.

Een script draaien via een ander script

Een script draaien via een ander script vindt als volgt plaats:

1 Klik op het tabblad **Script** in het **Interactief**-palet.

2 Selecteer het script in de schuiflijst **Script**.

3 Voeg een nieuwe actie aan het script toe.

4 Kies **Script** > **Draai** in het keuzemenu **Actie**.

5 Kies het script in het keuzemenu **Script**.

Een script draaien wanneer een eindgebruiker de pagina opent of deze weer verlaat

Een script draaien wanneer een eindgebruiker de pagina opent of deze weer verlaat, vindt als volgt plaats:

1 Klik op het tabblad **Pagina** in het **Interactief**-palet.

2 Selecteer een pagina in de schuiflijst **Pagina**.

3 Kies het script in het keuzemenu **Invoerscript** of **Verlaat script**.

Een script draaien wanneer een eindgebruiker op een toetsopdracht drukt

Een script draaien wanneer een eindgebruiker op een toetsopdracht drukt, vindt als volgt plaats:

1 Klik op het tabblad **Toetsen** in het **Interactief**-palet.

2 Selecteer een optie in de schuiflijst **Pagina**.

3 Klik op ✚ om een hot key voor een script in te voegen.

4 Voer de toetscombinatie in het veld **Toetsalias** in.

5 Kies het script in het keuzemenu **Script**.

Scripts exporteren en importeren

U kunt scripts exporteren via de knop en scripts importeren via de knop in het tabblad **Scripts** in het **Interactief**-palet (**Venster**-menu). Let op: Wanneer u de exporteerknop gebruikt, kunnen alleen geselecteerde scripts worden geëxporteerd.

Interactieve opmaken in voorvertoning bekijken en exporteren

Het proces van het ontwikkelen van interactieve opmaken is gewoonlijk een proces van herhalingen, waarbij een ontwerper tijdens het werken regelmatig een voorvertoning van de geëxporteerde opmaak bekijkt. Testen is belangrijk om te garanderen dat het kant-en-klare project werkt zoals de ontwerper wil dat het werkt. Om dat op te vangen, maakt QuarkXPress van het bekijken van de voorvertoning een kwestie van één muisklik en biedt u een Gebruikte-functie voor het controleren van de diverse mediabestanden die in een project worden gebruikt.

Nadat u klaar bent met testen, kan een project worden geëxporteerd. De SWF-indeling is ontworpen met een hoge mate aan gebruiksgemak, zodat u een project kunt exporteren in een indeling (of structuur) die het meest geschikt is voor het doelmedium van uw project. QuarkXPress geeft toegang tot bijna alle aan te passen opties die voor de SWF-indeling beschikbaar zijn.

Een voorvertoning van een presentatieopmaak

Wilt u kijken hoe een presentatieopmaak eruit ziet wanneer deze wordt geëxporteerd, dan moet u een van de volgende dingen doen:

- Wilt u van de huidige pagina in de actieve presentatieopmaak in Flash Player een voorvertoning kunnen bekijken, dan kiest u **Opmaakmodel** > **Voorvertoning SWF** > **Voorvertoning pagina**.
- Wilt u een voorvertoning bekijken van de actieve presentatie te beginnen met de eerste pagina in Flash Player, kies dan **Opmaakmodel** > **Voorvertoning SWF** > **Voorvertoning opmaak** of klik op de -knop onderin het projectvenster.

  Wanneer u klaar bent, drukt u op Command+Q/Ctrl+F4 om te stoppen of gewoon terug te schakelen naar QuarkXPress.

Om van een presentatie een voorvertoning te kunnen bekijken, moet Flash Player op uw systeem zijn geïnstalleerd.

Het gebruik van interactieve objecten controleren

Net zoals u het dialoogvenster **Gebruikte** toepast om de status van de fonts en illustraties te controleren, kunt u dat ook doen om de status van afbeeldingsfragmenten, multistatusknoppen, geluiden, filmpjes en geïmporteerde SWF-bestanden te controleren. Wilt u dit dialoogvenster openen, kies dan **Functies** > **Gebruikte** en klik op het tabblad **Multimedia**.

- Via het aankruisvakje **Uitvoer** kunt u controleren of er individuele multimediaobjecten zijn geëxporteerd. Dit kan handig zijn bij het oplossen van problemen.
- Via het aankruisvakje **Converteer** (beschikbaar voor geluiden) kunt u niet-MP3-bestanden tijdens het exporteren converteren naar de MP3-structuur.

Een presentatieopmaak exporteren

U heeft drie opties om een presentatieopmaak te exporteren:

- **SWF**: Maakt een bestand dat kan worden bekeken met een exemplaar van Macromedia Flash Player. Het programma Flash Player wordt geïnstalleerd samen met QuarkXPress 7, en is gratis verkrijgbaar bij Adobe via www.adobe.com. Deze exporteerindeling is handig om op te nemen in een HTML-pagina die is ontwikkeld in een ander programma, maar die pas kan worden bekeken wanneer de eindgebruiker Flash Player op zijn of haar computer heeft geïnstalleerd.
- **Windows Projector**: Maakt één bestand met daarin zowel de geëxporteerde presentatie als Flash Player 7. Windows-gebruikers kunnen de presentatie bekijken door te dubbelklikken op dit bestand.
- **Macintosh® Projector** *(alleen Mac OS):* Maakt één bestand met daarin zowel de geëxporteerde presentatie als Flash Player 7. Mac OS-gebruikers kunnen de presentatie bekijken door te dubbelklikken op dit bestand.

De **Macintosh Projector**-optie is alleen beschikbaar onder Mac OS.

De interactieve opmaak wordt als volgt geëxporteerd:

1. Kies **Archief/Bestand** > **Exporteer** > **Exportprogramma voor Adobe® Flash**. Het dialoogvenster **Exportprogramma voor Adobe® Flash®** verschijnt.
2. Kies een exportoptie, zoals hierboven beschreven.
3. Om de geëxporteerde presentatie standaard over het volledige scherm weer te geven, kruist u het vakje **Exporteer als volledig scherm** aan.
4. Gebruik het **Pagina's**-veld om aan te geven welke pagina's u wilt exporteren.
5. Om exportopties te specificeren, klikt u op **Opties**. Het dialoogvenster **Export-opties** verschijnt. Zie "*Exportinstellingen configureren*" voor informatie over de beschikbare opties.
6. Klik op **Bewaar**.

Exportinstellingen configureren

Wanneer u een presentatieopmaak exporteert in SWF-indeling, kunt u een aantal instellingen specificeren. Specificeer deze instellingen met behulp van het dialoogvenster **Exportinstellingen**, dat u op de volgende manieren kunt openen:

- Kies **Archief-Bestand** > **Exporteer** > **Exportprogramma voor Macromedia Flash** (dialoogvenster) > **Opties**-knop om te kunnen beschikken over de tabbladen **Fonts** en **Compressie**.
- Kies **Interactieve opmaak** > **SWF** > **Standaardoptie**-knop in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om te kunnen beschikken over de tabbladen **Bestandsstructuur**, **Fonts** en **Compressie**.

Via het gebied **Bestandsstructuur** kunt u standaardwaarden specificeren voor de exportopties die worden weergegeven in het dialoogvenster **Archief/Bestand** > **Exporteer** > **Exportprogramma voor Adobe® Flash®**. Dit tabblad wordt alleen weergegeven wanneer u naar het dialoogvenster gaat via het dialoogvenster **Voorkeuren**.

In het tabblad **Fonts** worden door het vakje **Alle fonts insluiten** alle fonts geactiveerd die nodig zijn om tekst in tekstkaderobjecten in het geexporteerde SWF-bestand correct weer te geven. Let op: Tekstkaders die geen tekstkaderobjecten zijn, worden **altijd** weergegeven met het toegekende font, ongeacht deze instelling.

➡ Om te garanderen dat een font echt is ingesloten, moet u het toekennen aan minstens één letterteken of lege alinea in een tekstkaderobject ergens in de opmaak.

In het gebied **Compressie** kunt u beschikken over de volgende regelaars:

- Schuifregelaar **JPEG-kwaliteit**: Hiermee kunt u de kwaliteit van JPEG-afbeeldingen in het geëxporteerde SWF-bestand specificeren. Een hogere kwaliteit kan resulteren in een betere weergave, maar maakt het bestand ook groter.
- Aankruisvakje **Audio niet comprimeren**: Niet gecomprimeerde audio kan resulteren in een betere geluidskwaliteit, maar maakt het bestand ook groter.
- Keuzemenu **Compatibel met**: Hiermee kunt u de minimaal compatibele versie van Flash Player kiezen. Over het algemeen betekent een lagere versie een betere browsercompatibiliteit, hoewel lagere versies niet altijd alle functies in uw presentatie

ondersteunen. Versie 6 van Flash Player ondersteunt bijvoorbeeld niet de FLV-videostructuur. Deze waarde wordt alleen gebruikt als u de presentatie niet samen met Flash Player exporteert; exporteert u wel met een geïntegreerde Flash Player dan wordt versie 9 altijd gebruikt.

Werken met expressies

Expressies, variabelen, operatoren en functies vormen samen een programmeertaal die u kunt gebruiken om met de ingebouwde logica interactieve presentaties te maken. Voor de meeste projecten hebt u geen expressies nodig; er zijn voldoende regelaars in het **Interactief**-palet voor het opzetten van de meeste typen multimediapresentaties. Voor gevorderde gebruikers die meer controle willen, bieden expressies echter extra krachtige mogelijkheden.

Wat u moet weten van expressies

Een expressie is een korte set met aanwijzingen die een interactieve presentatie vertellen iets te doen. Bijvoorbeeld:

```
Box1.SetOpacity(50)
```

Deze expressie “vertelt” een interactieve presentatie de dekking van een illustratiekader met de naam “Box1” in te stellen op 50%.

Iedere expressie is opgebouwd uit afzonderlijke delen. De vijf componenten die in een expressie kunnen staan, zijn de volgende:

- Parameters
- Variabelen
- Operatoren
- Functies
- Objecten

In dit voorbeeld is “Box1” een object, “SetOpacity” is een functie, terwijl “50” een parameter is. Door deze componenten in een specifieke volgorde te combineren, hebben we een expressie gemaakt die een interactieve presentatie vertelt om de tekst in het kader te zetten.

Parameters

Een waarde is een stukje informatie. Een parameter kan alles zijn, van een geheel getal (integer) tot een interactief object. Er is een variabeletype beschikbaar voor elk parametertype.

Variabelen

Een variabele is een plaats om een stukje informatie op te slaan. U kunt het zien als een “gleuf” waarin u een waarde kunt stoppen. Presentatieopmaken ondersteunen de volgende typen variabelen:

- *Integer:* Een geheel getal van –2.147.483.648 tot en met 2.147.483.647 (inclusief).

- *Decimaal:* Een breukgetal van –9x10306 tot en met 9x10306 met een precisie van 15 decimalen.
- *String:* Een reeks van 255 letters, getallen en interpunctietekens.
- *Boolse:* True of false (waar of niet waar).
- *Punt:* Een x,y-coördinaat (bijvoorbeeld: 10, 20). Elk getal moet een geheel getal zijn van –2.147.483.648 tot en met 2.147.483.647.
- *Object:* Een verwijzing naar een interactief object.

Iedere variabele heeft een unieke naam. Wanneer u de naam van een variabele gebruikt in een expressie, vertelt u een interactieve presentatie om de waarde te zoeken die is opgeslagen in deze variabele en die waarde te gebruiken in de expressie.

Stel dat u een integere variabele heeft met de naam IntVar waarin het getal 6 voorkomt. U kunt dan een expressie maken die zegt:

```
Kader1.setText(IntVar)
```

Wanneer deze expressie wordt uitgevoerd (ofte wel “geëvalueerd”), vindt de interactieve presentatie de waarde die is opgeslagen in de variabele genaamd “IntVar” (6) en zet die waarde in het kader genaamd “Kader 1”. Naderhand staat in het tekstkader genaamd “Kader1” het getal 6.

Variabelen kunnen erg handig zijn. U kunt een variabele gebruiken om informatie op te slaan, zoals het nummer van de laatste pagina die iemand in een presentatie heeft bezocht, de naam van de eindgebruiker, of het aantal punten dat ze in een spelletje hebben behaald.

➡ Variabelenamen zijn hoofdlettergevoelig.

Operatoren

Operatoren zijn symbolen (zoals + en –) waarmee u kunt optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen en veel andere handelingen kunt verrichten.

De belangrijkste operator is het is gelijk-teken, omdat u daarmee een waarde kunt toekennen aan een variabele. In het voorgaande voorbeeld hadden we de volgende eenvoudige expressie kunnen gebruiken om het getal 6 in de variabele `IntVar` te zetten:

```
IntVar = 6
```

Deze expressie vertelt een interactieve presentatie om de waarde na het is gelijk-teken te zetten in de variabele genaamd “IntVar”.

Met andere operatoren kunt u getallen en andere waarden combineren of met elkaar vergelijken. Bijvoorbeeld:

```
IntVar = 2 + 4
```

In dit voorbeeld worden twee operatoren gebruikt: het is gelijk- en het plus-teken. Wanneer deze expressie wordt uitgevoerd, voegt uw interactieve presentatie 2 + 4 toe en zet het resultaat in `IntVar`.

Gebruik één is gelijk-teken (=) voor het toekennen en een dubbel is gelijk-teken (==) om waarden voor de gelijkheid te controleren.

Functies

Functies zijn opdrachten waarmee u complexe handelingen kunt verrichten. Er zijn weliswaar veel soorten functies, maar ze gebruiken alle dezelfde syntax:

```
functieNaam()
```

Sommige functies vragen om een “argument” (een parameter of variabele) tussen de haakjes achter de functienaam, terwijl u bij andere functies de haakjes leeg moet laten. U moet altijd de haakjes opnemen, ongeacht of er wel of niets tussen staat.

Functies die vragen om parameters

Sommige functies vragen om een parameter of variabele tussen de haakjes. Wanneer u een parameter of variabele tussen de haakjes in een functie zet, noemen we dat het “doorgeven” van de parameter of variabele naar de functie. Bijvoorbeeld:

```
Kader1.setText(IntVar)
```

In deze expressie wordt de waarde van de variabele `IntVar` doorgegeven aan de functie Append. De Append-functie reageert op haar beurt op die parameter door deze in het tekstkaderobject genaamd “Kader1” te zetten.

Functies die waarden retourneren

Sommige functies zijn bedoeld om een berekening uit te voeren of iets uit te zoeken over de status van een object. Dergelijke functies creëren informatie, zoals het resultaat van een berekening of de status van het object. Wanneer een van deze functies klaar is met de uitvoering, wordt deze informatie “geretourneerd”.

Laten we bijvoorbeeld eens de functie genaamd `Number.sqrt()` bij de kop nemen. Deze functie berekent de vierkantswortel van iedere waarde die u doorgeeft. Als u bijvoorbeeld wilt weten wat de vierkantswortel is van het getal 25, kunt u dit aangeven als “Number.sqrt(25)”.

“Number.sqrt(25)” is echter niet de volledige expressie, omdat het een interactieve presentatie niet vertelt wat er moet worden gedaan met de geretourneerde waarde (de vierkantswortel van 25, ofwel 5). Om er een volledige expressie van te maken, moet u de interactieve presentatie vertellen waar de informatie moet komen.

Eén manier om dat te doen is via een variabele en wel als volgt:

```
IntVar = Number.sqrt(25)
```

Nadat deze expressie is geëvalueerd, is `IntVar` gelijk aan 5.

Waarom begint deze functie met `Number`? In dit geval geeft `Number` gewoon aan dat het hier om een numerieke functie gaat. Zie "*Objecten*” voor meer informatie.

Objecten

Sommige functies hebben een “object” nodig (iets om op te reageren). Dergelijke functies wijzigen de status van een object of halen informatie over een object op. Deze

functies noemen we ook wel “objectfuncties” of “methodes”. Voor dergelijke functies gebruiken we de volgende syntax:

```
objectNaam.functieNaam()
```

Objectfuncties werken net zoals andere functies. We hebben het volgende voorbeeld al bekeken:

```
Kader1.setText(IntVar)
```

Hier is het tekstkader genaamd “Kader1” het object waarin we willen dat de Append-functie een waarde inzet die wordt weergegeven door `IntVar`. Dit is een voorbeeld van een objectfunctie die een waarde retourneert.

Hier is een voorbeeld van een objectfunctie die een waarde retourneert:

```
MijnVariabele = Kader1.IsVisible()
```

In deze expressie controleert de `IsVisible`-functie of het object genaamd “Kader1” zichtbaar is en zet vervolgens het Boolse resultaat (“true” of “false”) in de variabele genaamd MijnVariabele.

Naast interactieve objecten kunt u met sommige objectfuncties ook andere soorten objecten opvragen. Bijvoorbeeld:

```
MijnVariabele = Number.Sqrt(2)
```

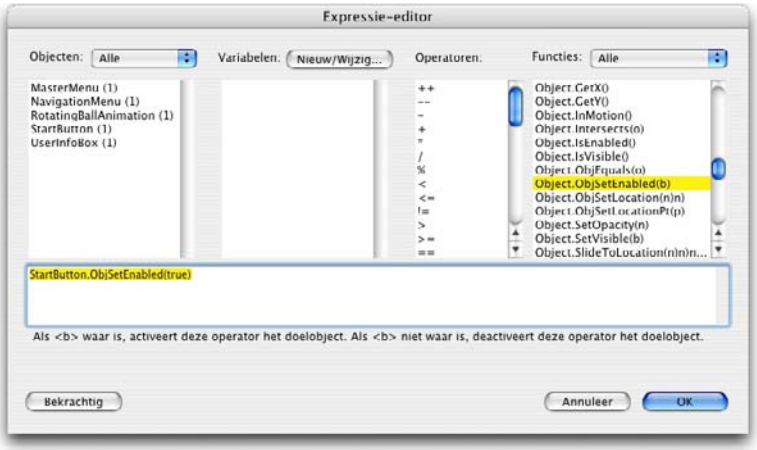
Het `Number`-object is gewoon een bibliotheek met wiskundige functies en geen interactief object. Deze expressie vertelt de `Sqrt`-functie van het object `Number` om de vierkantswortel van 2 te berekenen en het resultaat te zetten in de variabele genaamd “MijnVariabele”.

Als u wilt verwijzen naar een object in een expressie, moet dat object voldoen aan bepaalde naamgevingsconventies. Het mag niet beginnen met een getal en er mogen geen bepaalde symbolen instaan, uitgezonderd een dollarteken ($) of een underscore (_). Als er spaties instaan, kunt u deze vervangen door underscores wanneer u er in een expressie naar verwijst.

Het dialoogvenster Expressie-editor gebruiken

Met de **Expressie-editor**-knop opent u het dialoogvenster **Expressie-editor**. U kunt dit dialoogvenster gebruiken om als volgt op twee manieren expressies te maken:

- Als u nog niet veel ervaring hebt met expressies, kunt u ze opzetten door in de goede volgorde te dubbelklikken op de items in de lijsten in de bovenste helft van het dialoogvenster.
- Bent u wat meer vertrouwd met de expressiesyntax, dan kunt u uw expressies rechtstreeks invoeren in het grote bewerkveld.



Via het dialoogvenster **Expressie-editor** kunt u expressies maken en valideren.

U kunt verschillende soorten expressies maken. De meest gebruikte soorten expressies doen het volgende:

- *Een functie aanroepen op een interactief object:* Hier vertelt u een object niets anders dan dat het wat moet doen. Wilt u bijvoorbeeld een verborgen object zichtbaar maken, dan kunt u de SetVisible-functie op dat object aanroepen, en wel als volgt:
  `MijnKader.SetVisible(true)`
- *Een waarde toekennen aan een variabele gebeurt als volgt:* Hier gaat u de waarde van een variabele wijzigen. U kunt bijvoorbeeld de inhoud van een tekstkaderobject toekennen aan een variabele genaamd “GebruikersNaam”en wel als volgt:
  `GebruikersNaam = MijnTekstkader.GetText()`

Een functie aanroepen op een interactief object

Een expressie die een functie aanroept op een interactief object wordt als volgt opgezet:

1. Als u wilt werken met een interactief object dat al in de opmaak aanwezig is, moet u de naam van dat object kiezen in de schuiflijst **Objecten**. Gebruik het keuzemenu bovenin de schuiflijst om de schuiflijst met objecten te specificeren op type.
2. Dubbelklik op de objectnaam om deze in het bewerkgebied te zetten.
3. Wilt u een lijst zien met functies die kunnen worden aangeroepen op dit specifieke objecttype, dan kiest u dat objecttype in het keuzemenu **Functies**. Als u bijvoorbeeld werkt met een animatieobject, kiest u **Animatie**.
4. Blader door de schuiflijst **Functies** tot u de gewenste functie tegenkomt. Wilt u te weten komen wat een functie doet, dan klikt u op de functienaam en kijkt u naar de beschrijving die onderin het dialoogvenster verschijnt. Voor dit type expressie gebruikt u gewoonlijk een functie die geen waarde retourneert, zoek dus functiebeschrijvingen die *niet* beginnen met “Get”. Wilt u bijvoorbeeld een animatieobject laten afspelen, dan kiest u *Animation.Play()*.
5. Dubbelklik op de functienaam om deze toe te voegen aan het bewerkgebied.
6. Wilt u verifiëren of de expressie wel geldig is, dan klikt u op **Valideren**. Vergeet niet dat deze knop alleen uw expressie controleert op syntax; een geldige expressie hoeft niet per se een expressie te zijn die doet wat u wilt!

7 Klik op **OK**.

Wanneer de expressie is geëvalueerd, wordt de aangegeven functie aangeroepen op dit specifieke object. In dit geval wordt de animatie afgespeeld.

Een waarde toekennen aan een variabele

Een expressie die een waarde toekent aan een variabele wordt als volgt opgezet:

1 Als u de variabele nog niet hebt gemaakt, klikt u op de knop **Nieuw/Bewerk** boven de schuiflijst **Variabelen** om het dialoogvenster **Variabelen** te openen

2 Klik op de knop, voer een naam voor de variabele in en kies een type in het keuzemenu **Type**. Als u wilt dat de variabele een array ofte wel reeks is, kruist u het vakje **Array** aan en voert u in het veld **Elementen** het aantal elementen in. Klik op **OK**.

➡ De leden van een array of reeks kunnen worden aangeroepen door de variabelenaam en in de reekslijst worden geplaatst.

3 Dubbelklik op de variabelenaam in de schuiflijst **Variabelen** om de variabele in het bewerkgebied te zetten. Als u bijvoorbeeld uit een tekstkaderobject de tekst wilt ophalen en deze wilt zetten in een stringvariabele genaamd "Gebruikersnaam" dubbelklikt u op **UserName** in de schijflijst **Variabelen**.

4 Wilt u een is gelijk-teken invoegen, dan dubbelklikt u op het is gelijk-teken onder **Operatoren** of u voert handmatig een is gelijk-teken in.

5 Gewoonlijk komt de waarde die u toekent aan een variabele van een interactief object of van een of andere berekening.

- Wilt u een waarde toekennen via een interactief object, dan dubbelklikt u op de objectnaam in de schuiflijst **Objecten**, waarna u dubbelklikt op een **functie**naam in de schuiflijst **Functies**. Wilt u bijvoorbeeld de inhoud ophalen uit een tekstkaderobject met de naam MyTextBox, dan dubbelklikt u op **MyTextBox** in het menu **Objecten**, waarna u dubbelklikt op **Text Object.GetText**() in de schuiflijst **Functies**.
- Wilt u een waarde toekennen die afkomstig is uit een berekening, dan gebruikt u de juiste functies in de schuiflijst **Functies** en/of de juiste operatoren in de schuiflijst **Operatoren**. Wilt u bijvoorbeeld de waarde die is opgeslagen in de stringvariabele UserName converteren naar hoofdletters, dan voegt u via de schuiflijst **Objecten** en de schuiflijst **Functies UserName.ToUpperCase()** toe aan de expressie. Of, om de gecombineerde lengte van twee strings te berekenen, voegt u **String1 + String2** toe aan het bewerkgebied met behulp van de schuiflijsten **Variabelen** en **Operatoren**.

6 Wilt u verifiëren of de expressie wel geldig is, dan klikt u op **Valideren**. Vergeet niet dat deze knop alleen uw expressie controleert op syntax; een geldige expressie hoeft niet per se een expressie te zijn die doet wat u wilt!

7 Klik op **OK**.

Job Jackets

De functie Job Jackets is een revolutionaire stap die verder gaat dan het veelgebruikte "preflighting": Deze functie zorgt ervoor dat een drukorder zich blijft vasthouden aan zijn specificaties *vanaf het moment dat de job werd gemaakt* en dat het zich blijft vasthouden aan die specificaties tot en met het moment dat de publicatie van de pers rolt. Bovendien gaan Job Jackets verder dan het voor de individuele order gebruikelijke concept van het vasthouden aan jobspecificaties door projecten te koppelen aan gesynchroniseerde, dynamisch bij te werken ontwerpspecificaties, waarin alle factoren een plaatsje hebben gekregen, van typogrammen en kleuren tot paginaformaat en aantal pagina's.

Wat u moet weten van Job Jackets

Job Jackets worden voor tweeërlei doeleinden gebruikt:

- Om een werkvoorbereider gedetailleerde specificaties te laten maken voor print-, Web- en interactieve opmaken.
- Om een ontwerper met die specificaties projecten en opmaken te laten maken, die specificaties te laten delen met andere ontwerpers en om te verifiëren of bij de opmaak de hand wordt gehouden aan de specificaties.

Job Jackets zijn bedacht, omdat het produceren van een opmaak en het met success sturen van deze opmaak naar de drukker een ingewikkelde klus kan zijn.

Denk bijvoorbeeld eens aan een paar problemen waarmee bedenkers van printopmaken worden geconfronteerd. Verschillende drukpersen hebben verschillende mogelijkheden en moderne paginaopmaakprogramma's moeten veelzijdig genoeg zijn om al die mogelijkheden te ondersteunen. Vandaar dat er een heleboel dingen verkeerd kunnen gaan, met name wanneer u daarbij rekening houdt met de onvermijdelijke mogelijkheid van een menselijke fout. Hier zijn een paar voorbeelden:

- Een ontwerper gebruikt kleuren of geïmporteerde bitmaps die niet accuraat op de doeldrukpers kunnen worden gereproduceerd.
- Een document dat is begroot op 100 pagina's kan naar de drukker worden gestuurd waar blijkt dat het 112 pagina's telt.

- Een project is naar de uitvoerapparatuur gestuurd zonder de vereiste grafische bestanden of fonts.
- Een opmaak met een kleine tekst in steunkleur wordt gestuurd naar een vierkleurenpers, met als resultaat dat de tekst onleesbaar is.
- Kleurbeheerinstellingen worden onjuist geconfigureerd voor de uitvoerapparatuur, wat kan leiden tot onverwachte resultaten.

Grote en complexe drukorders zijn helemaal gevoelig voor fouten, terwijl de prijs die voor dergelijke fouten wordt betaald steeds hoger wordt. Job Jackets voorkomen dat orders die niet correct kunnen worden afgedrukt of die niet goed in elkaar zitten in überhaupt worden vervaardigd.

Wat zijn Job Jackets?

Technisch gesproken zijn Job Jackets XML-structuren met daarin specificaties en regels voor het maken en controleren van QuarkXPress-opmaken. In wezen kan een Job Jackets-structuur worden vergeleken met een map met orderbriefjes die zowel verschillende soorten projecten en opmaken beschrijven als andere soorten informatie.

Job Jackets zijn gebaseerd op de meest recente versie van het JDF-schema (Job Definition Format). Naast het beheren van de aan QuarkXPress gerelateerde specificaties kunt u met Job Jackets ook waarden specificeren voor diverse andere specificaties die onder JDF vallen, zoals bind- en inslaginstellingen. Wanneer u een opmaak naar de drukker stuurt, hebt u de mogelijkheid de JDF-informatie daarbij te voegen, zodat systemen in de bovenste lijn die informatie kunnen gebruiken voor de automatisering en voor informatiedoeleinden. Bovendien zijn de Job Jackets-specificaties uitbreidbaar, zodat ontwikkelaars van met JDF compatibele systemen hun eigen implementatiespecifieke instellingen kunnen integreren in Job Jackets, voordat ze de Job Jackets naar beneden doorsturen naar de ontwerper. Deze instellingen kunnen vervolgens worden bewaard in het Job Jackets-bestand en worden gebruikt door XTensions-software, door JDF-voorbereide applicaties of door andere systemen, om op die manier een groot aantal procedures te automatiseren en te stroomlijnen.

Job Jackets kunnen u ook helpen bij de samenwerking binnen een werkgroep. Verscheidene ontwerpers die aan opmaken werken die dezelfde set specificaties met elkaar delen, kunnen hun projecten koppelen met een gedeeld Job Jackets-bestand, zodat wanneer een ontwerper een wijziging aanbrengt in bijvoorbeeld een typogram, deze zelfde wijziging kan worden doorgevoerd in de opmaken van de andere ontwerpers.

De structuur van Job Jackets

Job Jackets zijn XML-structuren met specificaties en regels. In onderstaande onderwerpen wordt de manier beschreven waarop deze specificaties en regels in Job Jackets zijn gestructureerd.

Resources

Job Jackets hebben *resources*, waaronder de volgende:

1. *Resources op projectniveau:* Zaken die kunnen worden toegepast op een specifiek project, zoals typogrammen, kleuren, uitvoerstijlen en kleurbeheerinstellingen.

2 *Resources op opmaakniveau:* Zaken die kunnen worden toegepast op een specifieke opmaak, zoals:

- *Opmaakspecificaties:* Instellingen die kunnen worden gebruikt om een specifiek formaat, specifieke richting enzovoort toe te kennen aan een opmaak.
- *Uitvoerspecificaties:* Instellingen die kunnen worden gebruikt bij het configureren van een project, zodat dit correct kan worden uitgedraaid op een specifiek uitvoerapparaat.
- *Regels en sets met regels:* Testen die kunnen worden gedraaid om een opmaak te controleren en te verifiëren of de specificaties op de voet worden gevolgd.

Naast de boven beschreven resources kunnen Job Jackets bepaalde informatiebronnen bevatten, zoals:

- *Orderbeschrijvingen:* In deze categorie zijn opgenomen een ordernummer, een revisie, aanwijzingen, aantekeningen en trefwoorden.
- *Contacten:* Contactinformatie voor ordervoorbereiders en anderen die zich met de order bezighouden. Het toevoegen van contacten (contactpersonen) kan het eenvoudiger maken om de juiste persoon te vinden wanneer er met de order iets uit de hand loopt.

orderbriefjes

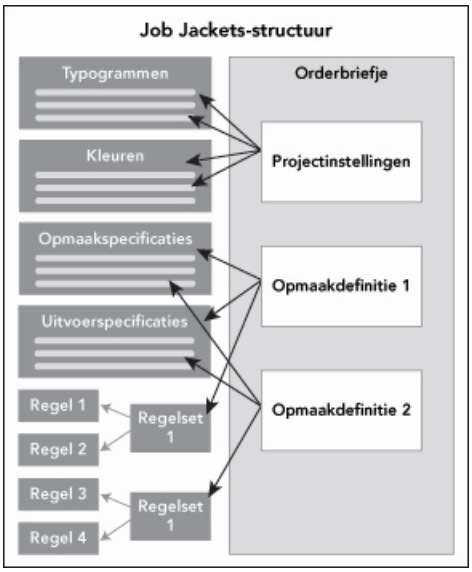
De resources in Job Jackets zijn georganiseerd in een of meer *orderbriefjes*. Elk orderbriefje bevat een set specifieke resources die kunnen worden toegekend aan een QuarkXPress-project.

In een orderbriefje zijn resources als volgt gegroepeerd:

1 *Projectinstellingen:* Een set resources op projectniveau, die kan worden toegepast op één project. Projectinstellingen zijn zaken als typogrammen, kleuren, uitvoerstijlen en kleurbeheerinstellingen. Elk orderbriefje bevat één set met projectinstellingen.

2 *Opmaakdefinities:* Sets met resources op opmaakniveau, die ieder afzonderlijk kunnen worden toegepast op één opmaak. Elk orderbriefje kan nul of meer opmaakdefinities bevatten. In iedere opmaakdefinitie kan het volgende zijn opgenomen:

- Een opmaakspecificatie (paginaformaat, richting enzovoort)
- Nul of meer uitvoerspecificaties (configuraties voor specifieke uitvoerapparatuur)
- Nul of meer sets met regels (voor opmaakcontrole)
- Een mediumtype (Print of Web)
- Kleurbeheerinstellingen (Broninstellingen en Uitvoerinstellingen)
- Drukproefspecificaties (Drukproefuitvoer en Drukproefweergave)
- Informatiebronnen of -resources (Beschrijving, Orderbeschrijving en Aanwijzingen)

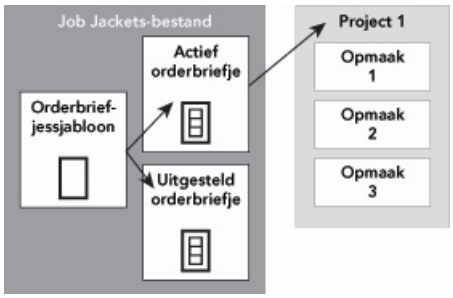


Resources worden gedefinieerd en opgeslagen in een Job Jackets-structuur. Een orderbriefje bevat een set met projectinstellingen voor een specifiek type project en opmaakdefinities voor nul of meer opmaken. Let op: resourcedefinities "zitten" niet in orderbriefjes; orderbriefjes verwijzen naar of "wijzen naar" resourcedefinities, die in de Job Jackets-structuur zitten.

Orderbriefjes en orderbriefjessjablonen

Er zijn drie soorten orderbriefjes:

- Een *orderbriefjessjabloon* is een definitie van een "basis"orderbriefje. In sommige opzichten lijkt een orderbriefjessjabloon veel op een basispagina of op een QuarkXPress-sjabloonbestand.
- Een *actief orderbriefje* is een kopie van een orderbriefjessjabloon dat is gekoppeld aan een specifiek project.
- Een *uitgesteld orderbriefje* is een kopie van een orderbriefjessjabloon dat was gekoppeld aan project, maar dat niet meer is (als bijvoorbeeld het project werd gesloten zonder dat het is bewaard).



Een Job Jackets-bestand kan orderbriefjessjablonen bevatten (met daarin definities voor orderbriefjes), actieve orderbriefjes (die zijn gekoppeld aan een specifiek project) en uitgestelde orderbriefjes (die ooit waren gekoppeld aan een project, maar dat niet meer zijn).

Elk orderbriefjessjabloon kan worden gebruikt om orderbriefjes te genereren voor een of meer projecten. Elk orderbriefje kan worden toegekend aan slechts één project.

Wanneer een orderbriefje wordt toegekend aan een project, komen de resources in dat orderbriefje beschikbaar in het project (het project krijgt bijvoorbeeld alle kleur-, typogram- en opmaakdefinities die in het orderbriefje zijn opgenomen).

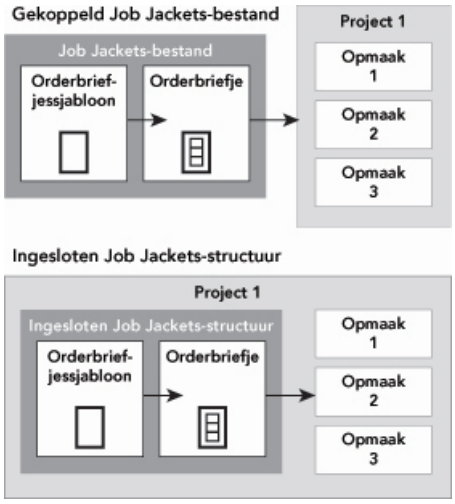
Er zijn twee manieren om een orderbriefje toe te kennen aan een project:

- Bij het maken van het project kiest u **Archief/Bestand > Nieuw >Project uit orderbriefje**, waarna u vervolgens een orderbriefjessjabloon selecteert. QuarkXPress kopieert de informatie in het orderbriefjessjabloon naar een nieuw orderbriefje bestemd voor het nieuwe project. Het nieuwe project bevat automatisch een voorgeconfigureerde opmaak voor iedere opmaakdefinitie in het orderbriefjessjabloon, plus alle projectinstellingen die zijn gedefinieerd in het orderbriefjessjabloon.
- Maak of open een bestaand project en kies daarna **Archief/Bestand > Job Jackets > Koppel project** en selecteer een orderbriefjessjabloon. Ook nu kopieert QuarkXPress de informatie in het orderbriefjessjabloon naar een nieuw orderbriefje voor dit specifieke project. Het project krijgt alle projectinstellingen die zijn gedefinieerd in het orderbriefjessjabloon en een nieuwe voorgeconfigureerde opmaak wordt gemaakt voor ieder van de opmaakdefinities in het orderbriefjessjabloon.

Een orderbriefje behoudt geen koppeling met het orderbriefjessjabloon van waaruit het is gemaakt. Wijzigingen die in het orderbriefjessjabloon zijn gemaakt, worden niet doorgevoerd in de bestaande orderbriefjes.

Gekoppelde en ingesloten Job Jackets

Elk QuarkXPress-project is gekoppeld aan een Job Jackets-structuur. De Job Jackets-structuur van een project kan worden ingesloten in het project of kan worden opgeslagen in een XML Job Jackets-bestand in het lokale bestandssysteem. De locatie van de Job Jackets-structuur van een project hangt af van de manier waarop u het project maakt. Zie "Een orderbriefjessjabloon toepassen op een project" voor meer informatie.



Een Job Jackets-structuur kan bestaan als een XML-bestand in het bestandssysteem, of kan worden ingesloten in het projectbestand.

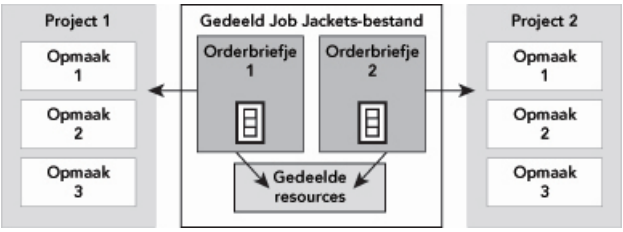
Standaard worden niet-ingesloten Job Jackets-bestanden bewaard op de locatie die wordt gespecificeerd in het paneel **Job Jackets** in het dialoogvenster **Voorkeuren**

(**QuarkXPress/Bewerk**-menu). U kunt Job Jackets-bestanden echter opslaan waar u wilt. Als u bijvoorbeeld een Job Jackets-bestand deelt met ontwerpers in een werkgroep (zie "*Gedeelde Job Jackets-bestanden*") kunt u ervoor kiezen dat Job Jackets-bestand op een file server te zetten die iedereen kan bereiken via het netwerk.

Als u de standaardlocatie wilt wijzigen waar **Job Jackets** worden opgeslagen, ga dan naar het **Job Jackets**-paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu), klik op **Selecteer het pad**, en vervolgens op de knop **Selecteer**, waarna u naar de doeldirectory bladert.

Gedeelde Job Jackets-bestanden

Een ingesloten Job Jackets-structuur kan slechts worden gebruikt door één project: het project waar het is ingesloten. Maar een los Job Jackets-bestand kan worden gedeeld voor meer dan één project. (Of beter gezegd: een gedeeld Job Jackets-bestand kan resourcedefinities bieden voor orderbriefjes die door meer dan één project worden gebruikt.)



Met een gedeeld Job Jackets-bestand kunnen meerdere projecten dezelfde resources delen.

Wanneer twee projecten een Job Jackets-bestand delen, kunnen ze alle resources synchroniseren die voorkomen in beide orderbriefjes. Als bijvoorbeeld de maker van Project 1 dus een kleurdefinitie wijzigt die voorkomt in beide orderbriefjes, kan de kleurdefinitie automatisch worden bijgewerkt in Project 2.

Voorbeeld van een workflow met Job Jackets

In dit onderwerp wordt een voorbeeld van een workflow met Job Jackets nader uit de doeken gedaan. Bedenk wel dat dit niet de enig mogelijke workflow is; het is gewoon een voorbeeld om u te laten zien hoe Job Jackets kunnen worden gebruikt. De volgende definities worden gebruikt:

- *Orderbegeleider:* Degene die weet hoe de drukorder in elkaar zit — bijvoorbeeld wat betreft aantal pagina's, formaat, kleuren enzovoort.
- *Drukwerkspecialist:* Degene die weet hoe een drukorder moet worden gemaakt en geconfigureerd om ervoor te zorgen dat deze correct van de doelpers afkomt.
- *Ontwerper:* Degene die in feite de opmaak in QuarkXPress maakt.

De toekomstige workflow met Job Jackets werkt als volgt:

1. Een drukwerkspecialist en een ordervoorbereider zetten samen de uitvoerspecificaties en regels op die moeten zorgen voor een correcte afwerking van de drukorder (of voor een reeks bij elkaar horende drukorders), met zaken als paginaformaat, aantal pagina's,

lijst met kleuren, overlapinstellingen, typogrammen, dikte van de lijnen en geldige kleurruimten voor geïmporteerde illustraties.

2 De ordervoorbereider gebruikt deze specificaties en regels om een orderbriefjessjabloon in een Job Jackets-bestand te maken. Het orderbriefjessjabloon beschrijft een specifiek project, en kan bestaan uit verschillende specificaties en regels voor iedere opmaak in dat project (in dit geval gaan we ervanuit dat in het orderbriefjessjabloon slechts één opmaak is gedefinieerd). Wanneer het Job Jackets-bestand compleet is, geeft de ordervoorbereider het bestand aan de ontwerper.

3 De ontwerper maakt een project via het orderbriefjessjabloon met behulp van de opdracht **Archief/Bestand > Nieuw > Project uit orderbriefje**. QuarkXPress maakt automatisch een orderbriefje aan de hand van het orderbriefjessjabloon aan en legt een relatie tussen het orderbriefje en het project. QuarkXPress leest het orderbriefje en voegt automatisch alle resources van het orderbriefje in het project in (zoals kleuren, typogrammen en kleurbeheerinstellingen). QuarkXPress maakt ook automatisch eventuele opmaken die in het orderbriefje zijn gedefinieerd.

4 Met het orderbriefje als uitgangspunt gaat de ontwerper de opmaak in elkaar zetten. De ontwerper kiest af en toe **Archief/Bestand > Job Jackets > Evalueer opmaak** om te verifiëren dat zij binnen de richtlijnen blijft die zijn gedefinieerd in het orderbriefje. Wanneer zij dat doet, kunnen via het dialoogvenster alle ontwerpelementen die niet voldoen aan de regels in het orderbriefje worden geïdentificeerd. Hierdoor kan de ontwerper problemen meteen oplossen, zonder dit over te laten aan de afdeling prepress.

5 Wanneer een opmaak compleet is, stuurt de ontwerper hem op om hem op verschillende manieren te laten afdrukken, zoals rechtstreeks via de printer/drukpers, via Verzamel voor servicebureau of door hem te exporteren als PDF of PDF/X. Als er in het Job Jackets-bestand uitvoerspecificaties staan, kunnen die uitvoerspecificaties worden gebruikt om de order aan de hand van specifieke structuren en met specifieke instellingen af te drukken. Omdat de opmaak is ontwikkeld binnen de specificaties in het orderbriefjessjabloon, is de opmaak op alle punten correct als deze bij de drukpers aankomt.

Werken met Job Jackets

De Job Jackets-informatie wordt opgeslagen in XML-structuur. QuarkXPress biedt echter een uitgebreide interface waardoor het eenvoudig wordt om Job Jackets te maken en aan te passen. In de volgende onderwerpen worden de basisprincipes beschreven van de Job Jackets-gebruikersinterface.

Basismodus en geavanceerde modus

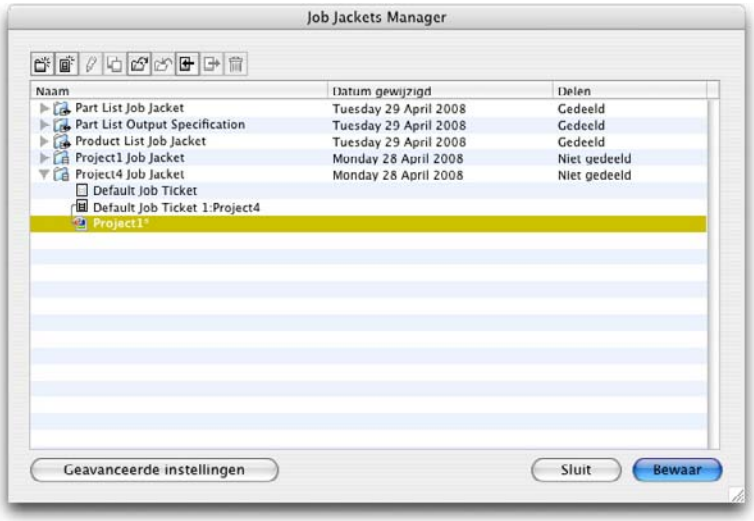
Het dialoogvenster **Job Jackets Manager** dialog box (**Functies > Job Jackets Manager**) biedt een totale interface waar een ordervoorbereider Job Jackets kan maken en configureren, inclusief de componenten waaruit ze zijn opgebouwd.

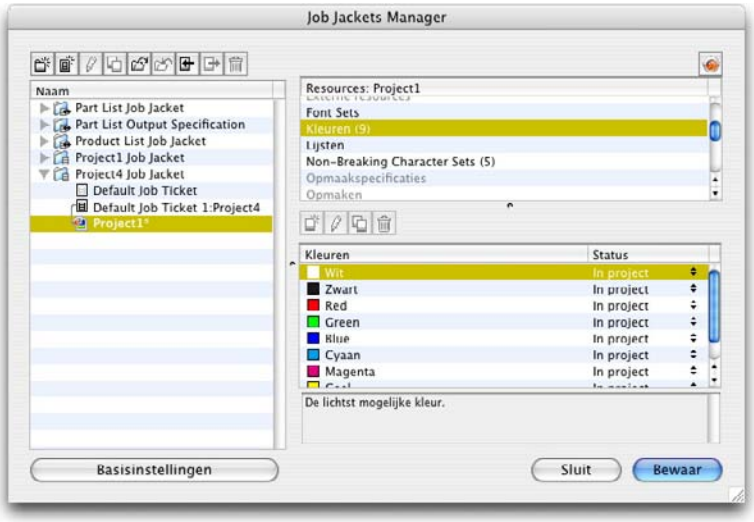
Standaard toont het dialoogvenster **Job Jackets Manager** de Job Jackets die aanwezig zijn in de standaardmap Job Jackets (zie "*Het standaard Job Jackets-bestand*"), en de Job Jackets die zijn gerelateerd aan openstaande projecten. Het (eventueel aanwezige) actieve project wordt vet weergegeven samen met een asterisk.

Het dialoogvenster **Job Jackets Manager** kent twee modi:

- *Basismodus* is voor ontwerpers en ordervoorbereiders die niet gebruik hoeven te maken van de geavanceerde JDF-mogelijkheden van Job Jackets. De basismodus biedt alle opties die nodig zijn om Job Jackets te maken, te beheren of te delen.
- *Geavanceerde modus* is voor productiebeheerders die JDF willen gebruiken voor het automatiseren en integreren van delen van hun workflow. De geavanceerde modus gebruikt een andere gebruikersinterface die toegang geeft tot alles in de basismodus plus extra resources, zoals regels en specifieke JDF-resources, zoals specificaties voor het binden en maken van inslagschema's bijvoorbeeld.

Wilt u de geavanceerde modus gebruiken, dan opent u het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu) en klikt u op de knop **Geavanceerde instellingen**. Om te wisselen met de basismodus, klikt u op de knop **Basisinstellingen**.





Via het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies > Job Jackets Manager**) kan een orderbegeleider werken met Job Jackets en hun componenten. Dit dialoogvenster heeft een basismodus (boven) en een geavanceerde modus (onder).

Job Jackets-bestanden maken

In de eerste plaats speelt de vraag *wanneer* en *waarom* een ordervoorbereider een nieuw Job Jackets-bestand moet maken. Er zijn geen vaste regels voor het beantwoorden van die vraag: als u dat wilt, kunt u orderbriefjes voor al uw drukorders in één groot Job Jackets-bestand zetten. Er zijn echter een paar richtlijnen die aangeven wanneer u beter gebruik kunt maken van afzonderlijke Job Jackets-bestanden.

- Als u van plan bent een aantal drukorders te maken die dezelfde resources delen (zoals kleuren, typogrammen, overlapinstellingen, kleurbeheerinstellingen en paginaformaten) kunt u voor al die drukorders het beste één Job Jackets-bestand maken. Als u bijvoorbeeld een ontwerpbedrijf bent met verscheidene klanten, die visueel ieder zijn eigen identiteit heeft, is het wijsheid om voor iedere klant één Job Jackets-bestand te maken.
- Als u de leiding hebt over een ontwerpafdeling en u wilt er zeker van zijn dat iedere ontwerper die bezig is aan een specifiek project (bijvoorbeeld een promotiecampagne), precies dezelfde resources gebruikt, is het een goed idee een Job Jackets-bestand en een orderbriefjessjabloon met deze resources te maken, en dat alle ontwerpers dat Job Jackets-bestand delen.
- Bent u een drukker en hebt u een aparte drukpers met aparte specificaties, dan kunt u een Job Jackets-bestand maken waarin de specificaties van die pers voor uw klanten zijn vastgelegd (wat dus helpt bij het permanent voldoen aan die specificaties). U zou zelfs een Job Jackets-bestand met de specificaties van deze drukpers kunnen downloaden via de fabrikant van deze drukpers.

Een Job Jackets-bestand maken: de basismodus

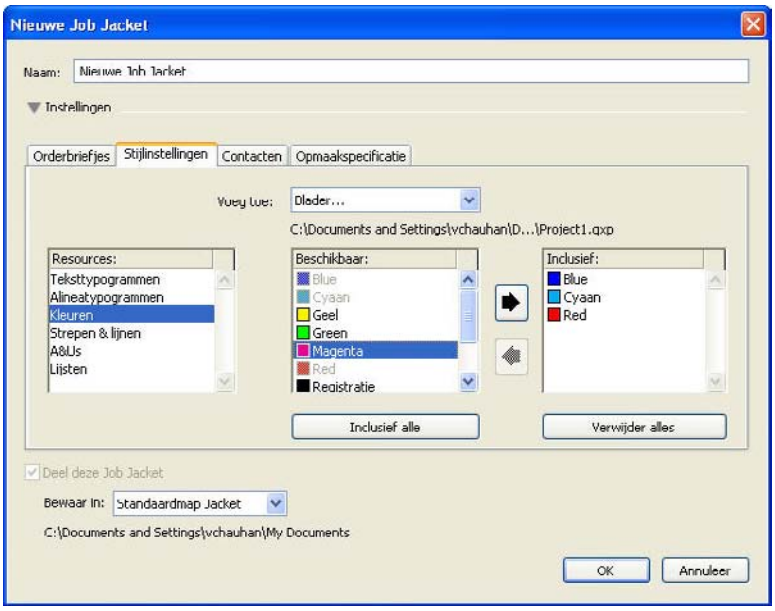
Een Job Jackets-bestand maken in de basismodus gaat als volgt in zijn werk:

1. Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies > Job Jackets Manager**).
2. Verschijnt er meer dan één keuzemenu in het dialoogvenster, klik dan op **Basisinstellingen** om het basispaneel weer te geven.
3. Klik op de knop **Nieuwe Job Jackets**. Het dialoogvenster **Nieuwe Job Jackets** verschijnt.
4. Voer in het **Naam**-veld een naam voor het Job Jackets-bestand in.
5. Als u van plan bent om meerdere gebruikers dit Job Jackets-bestand te laten delen, kruist u het vakje **Deel deze Job Jacket** aan. Als u dit vakje niet aankruist, wordt het Job Jackets-bestand ingesloten in het (eventueel) actieve project. Let op: als u nu het Job Jackets-bestand niet deelt, kunt u dit altijd later nog doen via het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** (**Archief/Bestand**-menu). Zie "*Samenwerken met gedeelde Job Jackets* voor meer informatie.
6. Als u in de vorige stap het vakje **Deel deze Job Jacket** hebt aangekruist, moet u opgeven waar het Job Jackets-bestand moet worden opgeslagen door een optie te kiezen in het keuzemenu **Bewaar in**:

- Wilt u de standaardlocatie gebruiken (zie "*Gekoppelde en ingesloten Job Jackets*"), dan kiest u **Standaard Job Jackets-map**.

- Wilt u het Job Jackets-bestand opslaan in dezelfde map als het actieve project, dan kiest u **Projectmap**.
- Wilt u het gedeelde Job Jackets-bestand ergens anders opslaan, dan kiest u **Ander** en bladert u naar een doeldirectory (zoals een volume dat in het netwerk staat en dat beschikbaar is voor alle ontwerpers).

7 Klik op de regelaar **Instellingen** om de tabbladen **Orderbriefjes**, **Opmaakinstellingen**, **Contacten** en **Opmaakspecificatie** weer te geven.



Via het dialoogvenster **Nieuwe Job Jackets** kunt u resources toevoegen aan een nieuw Job Jackets-bestand.

8 Gebruik het tabblad **Orderbriefjes** om orderbriefjessjablonen toe te voegen aan het Job Jackets-bestand. Kijk voor meer informatie bij "*Een orderbriefjessjabloon maken: de basismodus*".

9 Gebruik het tabblad **Opmaakinstellingen** om resources toe te voegen aan het Job Jackets-bestand. U kunt met behulp van de optie **Voeg toe uit** resources op projectniveau toevoegen vanuit een heleboel bronnen:

- Wilt u resources toevoegen vanuit de programmastandaarden, dan klikt u op **Programma**.
- Wilt u resources toevoegen vanuit een projectbestand of vanuit een ander Job Jackets-bestand, dan klikt u op **Ander** en vervolgens op **Selecteer**, waarna u naar het doelbestand gaat.

Om resources te kopiëren naar het orderbriefjessjabloon moet u de drie keuzelijsten onderin het dialoogvenster gebruiken. Kies een resourcetype in de eerste keuzelijst en vervolgens specifieke resources in de tweede keuzelijst en klik op de knop om die resources te kopiëren in de derde keuzelijst (die de resources van dit type in het orderbriefjessjabloon weergeeft).

Wilt u resources verwijderen uit het Job Jackets-bestand, dan kiest u een resourcetype in de eerste keuzelijst, waarna u in de derde keuzelijst specifieke resources kiest, en vervolgens op de knop **Verwijderen** klikt.

10 Contactpersonen kunnen het voor iedereen die werkt met een QuarkXPress-bestand gemakkelijker maken om contact op te nemen met de ordervoorbereider als er problemen optreden. Wilt u JDF-contactinformatie toevoegen aan het Job Jackets-bestand, dan klikt u op het tabblad **Contacten** en vervolgens op de knop **Nieuw item** om een contactpersoon toe te voegen. Klik op het uitvouwsymbool naast de nieuwe contactpersoon om de velden zichtbaar te maken en vul vervolgens voor elk veld de details in.

11 Met een opmaakspecificatie kunt u specificaties definiëren zoals paginaformaat en aantal pagina's voor automatisch gegenereerde opmaken. Wilt u aan het Job Jackets-bestand een opmaakspecificatie toevoegen, dan klikt u op het tabblad **Opmaakspecificatie** en vervolgens op de knop **Nieuw item** om een opmaakspecificatie toe te voegen. Klik op het uitvouwsymbool naast de nieuwe opmaakspecificatie om de velden zichtbaar te maken en vul vervolgens voor elk veld de details in.

12 Klik op **OK**.

Een Job Jackets-bestand maken: de geavanceerde modus

Een Job Jackets-bestand maken in de geavanceerde modus gaat als volgt in zijn werk:

1 Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu).

2 Verschijnt slechts één keuzelijst in het dialoogvenster klik dan op **Geavanceerde instellingen** om het geavanceerde paneel weer te geven.

3 Klik op de knop **Nieuwe Job Jackets**. Het dialoogvenster **Nieuwe Job Jackets** verschijnt.

4 Voer een naam in voor het Job Jackets-bestand, ga naar de doeldirectory en klik op **Bewaar**. Als u van plan bent om meerdere ontwerpers te laten werken aan hetzelfde Job Jackets-bestand kunt u beter een directory kiezen waar alle ontwerpers het Job Jackets-bestand via het netwerk kunnen openen.

5 Voeg resources toe aan het Job Jackets-bestand, zoals beschreven in "*Resources toevoegen aan een Job Jackets-bestand: de geavanceerde modus*".

Resources toevoegen aan een Job Jackets-bestand: de geavanceerde modus

De volgende procedure is handig als u een Job Jackets-bestand wilt maken gebruik makend van de resources in een bestaand project. Als u bijvoorbeeld nog een exemplaar hebt van het brochureproject van vorig jaar en u wilt alle typogrammen, kleuren enzovoort in een nieuw Job Jackets-bestand zetten, dan kunt u dit doen via onderstaande procedure. U kunt deze procedure ook toepassen om resources te kopiëren van het ene naar het andere Job Jackets-bestand.

We gaan als volgt resources toevoegen aan een Job Jackets-bestand in de geavanceerde modus:

1 Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu).

2 Verschijnt slechts één keuzelijst in het dialoogvenster klik dan op **Geavanceerde instellingen** om het geavanceerde paneel weer te geven.

3 Specificeer van waaruit u resources wilt kopiëren:

- Wilt u resources kopiëren vanuit een Job Jackets-structuur, een orderbriefjessjabloon of orderbriefje, dan selecteert u het bronitem in de schuiflijst aan de linkerkant.
- Wilt u resources kopiëren vanuit een open project, dan selecteert u het project in de schuiflijst aan de linkerkant.
- Wilt u resources kopiëren vanuit de standaard programmainstellingen, dan klikt u op de knop **Laad programmaresources**.

4 Selecteer een resourcecategorie in de schuiflijst rechts boven.

5 Sleep individuele resources vanuit de schuiflijst rechts onder op het doel-Job Jackets-symbool/pictogram in de schuiflijst aan de linkerkant.

U kunt resources ook slepen naar een orderbriefje of naar een project.

Kijk voor informatie over het wijzigen van de locaties van resources in een orderbriefje bij "*De locatie van resources specificeren: de geavanceerde modus*".

Werken met orderbriefjes

Een orderbriefje is een set met resources (specificaties en regels) die kan worden toegepast op een of meer QuarkXPress-projecten. Elk orderbriefje heeft een naam en wordt bewaard in een specifieke Job Jackets-structuur. Een orderbriefje bevat zowel resources op projectniveau (zoals kleuren, typogrammen en kleurbeheerinstellingen) als resources op opmaakniveau (zoals opmaakspecificaties en opmaakdefinities).

Er zijn drie soorten orderbriefjes:

- Een *orderbriefjessjabloon* is een definitie van een "basis"orderbriefje. In sommige opzichten lijkt een orderbriefjessjabloon veel op een basispagina of op een QuarkXPress-sjabloonbestand.
- Een *actief orderbriefje* is een kopie van een orderbriefjessjabloon dat is gekoppeld aan een specifiek project.
- Een *uitgesteld orderbriefje* is een kopie van een orderbriefjessjabloon dat was gekoppeld aan project, maar dat niet meer is (als bijvoorbeeld het project werd gesloten zonder dat het is bewaard).

Een orderbriefjessjabloon maken

Hier zijn een paar richtlijnen die aangeven wanneer u beter gebruik kunt maken van afzonderlijke orderbriefjessjablonen.

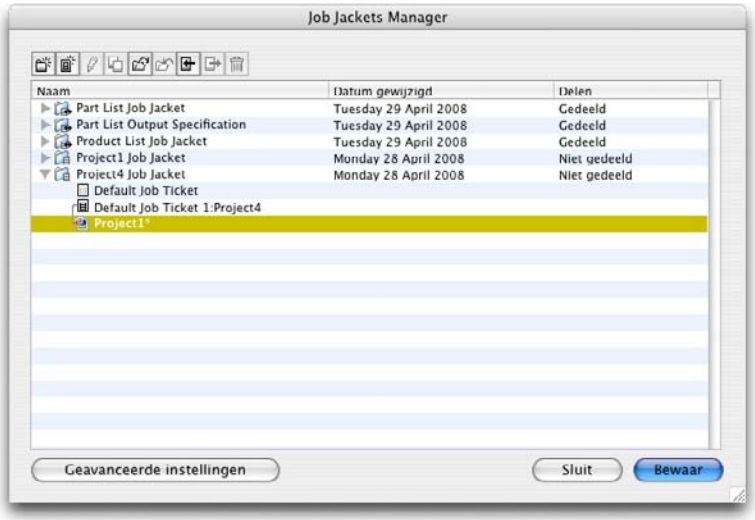
- Als u een steeds terugkerende drukorder hebt, zoals een nieuwsbrief of een tijdschrift, kunt u voor die order het beste een orderbriefjessjabloon maken.

- Als u van plan bent om verschillende opmaaktypes te maken (zoals een poster, briefkaart, website en Flash-presentatie) die alle zijn gebaseerd op één campagne of thema, kunt u het beste een orderbriefjessjabloon maken voor iedere opmaak en al deze sjablonen opslaan in één Job Jackets-bestand. Op die manier kunnen alle opmaken dezelfde typogrammen, kleuren enzovoort delen.
- Als u een standaardindeling hebt die wordt gebruikt door een aantal verschillende personen, zoals een advertentieindeling, kunt u het beste een orderbriefjessjabloon gebruiken om uw klanten te helpen bij het opzetten van hun advertentie overeenkomstig de richtlijnen.
- Als een groep ontwerpers er zeker van wil zijn dat ze allemaal werken met dezelfde typogrammen, kleuren of andere resources en deze resources gesynchroniseerd willen houden tussen de ontwerpers als de resources mochten wijzigen, kunt u deze resources beter opslaan in een orderbriefjessjabloon. Dit sjabloon kan dan via een gedeeld Job Jackets-bestand worden gebruikt door alle ontwerpers. Deze werkwijze kan u helpen bij het handhaven van de bedrijfsstandaarden binnen een grote organisatie.

Een orderbriefjessjabloon maken: de basismodus

Als u een orderbriefjessjabloon wilt toevoegen aan een Job Jackets-structuur in de basismodus gaat u als volgt te werk:

1 Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies > Job Jackets Manager**). Verschijnt er meer dan één keuzemenu in het dialoogvenster, klik dan op **Basisinstellingen** om het basispaneel weer te geven.



U kunt orderbriefjessjablonen maken in het basispaneel van het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu).

2 Selecteer de Job Jackets-structuur waarin het orderbriefjessjabloon terechtkomt.

3 Klik op de knop **Nieuw orderbriefjessjabloon**. Het dialoogvenster **Wijzig orderbriefje** verschijnt.

U kunt resources toekennen aan een nieuw orderbriefjessjabloon in het dialoogvenster **Nieuw orderbriefje**.

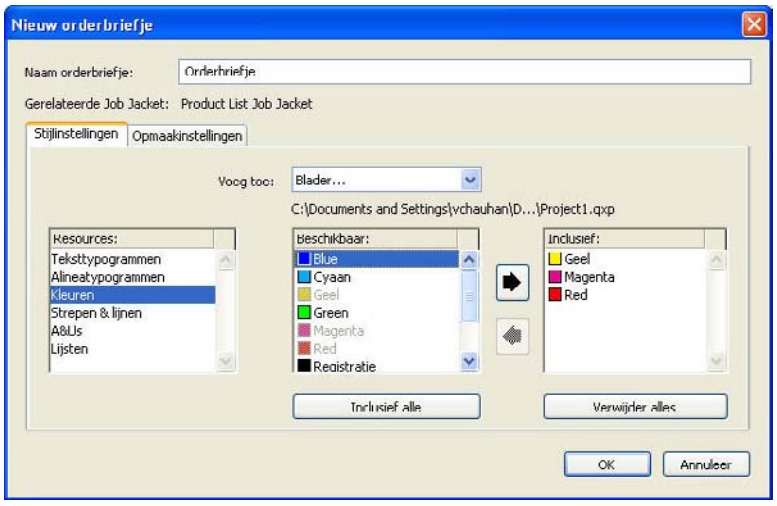
4 Configureer het orderbriefjessjabloon zoals beschreven in "*Werken met resources in een orderbriefje: de basismodus*".

Een orderbriefje bewerken: de basismodus

Wilt u een actief orderbriefje in een project bewerken, dan opent u het project waarna u **Archief/Bestand > Job Jackets > Wijzig orderbriefje** kiest. Het dialoogvenster **Bewerk orderbriefje** verschijnt. Kijk voor informatie over de manier waarop u het dialoogvenster **Wijzig orderbriefje** gebruikt bij "*Werken met resources in een orderbriefje: de basismodus*".

Werken met resources in een orderbriefje: de basismodus

In dit onderwerp wordt beschreven hoe resources aan een orderbriefje moeten worden toegevoegd of daaruit verwijderd via het dialoogvenster **Nieuw orderbriefje** of **Wijzig orderbriefje**. Deze twee dialoogvensters zijn in principe gelijk, alleen ziet het dialoogvenster **Wijzig orderbriefje** voor orderbriefjes er iets anders uit dan voor orderbriefjessjablonen.



U kunt resources toevoegen aan een orderbriefjessjabloon of orderbriefje in de dialoogvensters **Nieuw orderbriefje** en **Wijzig orderbriefje**.

Resources worden als volgt toegekend via het dialoogvenster **Nieuw orderbriefje** of **Wijzig orderbriefje**:

1 Wilt u resources op projectniveau toevoegen of verwijderen, gebruik dan de regelaars in het tabblad **Opmaakinstellingen** (voor orderbriefjessjablonen) of in het tabblad **Projectinstellingen** (voor actieve en uitgestelde orderbriefjes).

U kunt resources op projectniveau toevoegen vanuit een heleboel bronnen via het keuzemenu **Voeg toe uit**:

- Wilt u resources toevoegen vanuit de ouder-Job Jackets-structuur van een orderbriefje, dan kiest u **Huidig Jacket**.
- Wilt u resources toevoegen vanuit het actieve project, dan kiest u **Huidig gekoppeld project**.
- Wilt u resources toevoegen vanuit de standaardprogramma-instellingen, dan kiest u **Programma**.
- Wilt u resources toevoegen vanuit een projectbestand of vanuit een Job Jackets-bestand, dan klikt u op **Ander** en vervolgens op **Selecteer**, waarna u naar het doelbestand gaat.

Wilt u resources kopiëren naar het orderbriefje, dan gebruikt u de drie schuiflijsten onderin het dialoogvenster. Kies een resourcetype in de eerste schuiflijst, kies vervolgens specifieke resources in de tweede schuiflijst en klik op de naar rechts wijzende pijl om die resources te kopiëren naar de derde schuiflijst (die de resources van dit type in het orderbriefje weergeeft).

Om resources te verwijderen uit het orderbriefje, kiest u een resourcetype in de eerste keuzelijst, waarna u specifieke resources kiest in de derde schuiflijst en op de naar links wijzende pijl klikt.

2 De aanwezigheid van een opmaakdefinitie betekent dat QuarkXPress automatisch een opmaak produceert wanneer dit orderbriefje wordt toegekend aan een project. Bij het maken van een opmaakdefinitie kunt u een opmaakspecificatie (met informatie als paginaformaat en aantal pagina's), een mediumtype (Print, Web of Interactief), sets met regels en uitvoerspecificaties opgeven.

Wilt u een opmaakdefinitie toevoegen aan het orderbriefje, dan klikt u op het tabblad **Opmaakinstellingen**, waarna u op de knop + klikt; er wordt een nieuwe definitie toegevoegd aan de schuiflijst.

Wilt u de geselecteerde opmaakdefinitie configureren, dan klikt u eerst op de regelaar **Opmaakeigenschappen** om de regelaars met opmaakeigenschappen weer te geven, waarna u het volgende doet:

- Wilt u de opmaakdefinitie een naam geven, dan voert u in het veld **Opmaaknaam** een naam in. Deze naam wordt toegekend aan de automatisch gegenereerde opmaak.
- Wilt u informatie opgeven als paginaformaat en aantal pagina's, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Opmaakspecificatie**. (Let op: er moet een opmaakspecificatie aanwezig zijn in de Job Jackets-structuur voordat u hier opmaakspecificatie kunt kiezen; zie "*Job Jackets-bestanden maken*" voor meer informatie.)
- Wilt u aangeven welk type opmaak automatisch moet worden gemaakt voor deze opmaakdefinitie, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Mediumtype**.

- Wilt u regelsets en uitvoerspecificaties kopiëren vanuit de ouder-Job Jackets-structuur naar de opmaakdefinitie, dan gebruikt u de drie schuiflijsten onderin in het dialoogvenster. Kies een resourcetype in de eerste schuiflijst, kies vervolgens specifieke resources in de tweede schuiflijst en klik op de knop om die resources te kopiëren naar de derde schuiflijst (die de resources van dit type in de opmaakdefinitie weergeeft).

  Wilt u een opmaakdefinitie wissen, dan moet u deze selecteren en klikken op de knop −.

3 Wanneer u klaar bent met het configureren van het orderbriefje klikt u op **OK**.

Een orderbriefjessjabloon maken: de geavanceerde modus

Een orderbriefjessjabloon wordt als volgt in de geavanceerde modus aan een Job Jackets-structuur toegevoegd:

1 Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies > Job Jackets Manager**). Verschijnt slechts één keuzelijst in het dialoogvenster klik dan op **Geavanceerde instellingen** om het geavanceerde paneel weer te geven.

2 Wilt u aangeven waar het nieuwe orderbriefjessjabloon moet worden opgeslagen, maakt of selecteert u een Job Jackets-symbool/pictogram in de schuiflijst aan de linkerkant.

3 Klik op de knop **Nieuw orderbriefjessjabloon**. Er wordt een orderbriefjessjabloon toegevoegd aan de geselecteerde Job Jackets-structuur.

4 Configureer het orderbriefjessjabloon zoals beschreven in "*Werken met resources in een orderbriefje: de geavanceerde modus*".

Werken met resources in een orderbriefje: de geavanceerde modus

Er zijn verscheidene situaties waarin u moet werken met resources in een orderbriefje:

- U kunt deze procedure gebruiken als u een orderbriefjessjabloon wilt maken aan de hand van de resources in een bestaand project. Als u bijvoorbeeld nog een exemplaar hebt van het brochureproject van vorig jaar en u wilt alle typogrammen, kleuren enzovoort in een nieuw orderbriefjessjabloon of in een actief orderbriefje van een bestaand project zetten, dan kunt u dit doen via deze procedure.
- U kunt deze procedure ook gebruiken om resources te kopiëren van het ene naar het andere orderbriefje.
- U kunt deze procedure ook gebruiken om resources te kopiëren vanuit een Job Jackets-structuur of vanuit een project naar een orderbriefje.

  Resources worden in de geavanceerde modus als volgt toegevoegd aan een Job Jackets-structuur:

1 Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu).

2 Verschijnt slechts één keuzelijst in het dialoogvenster klik dan op **Geavanceerde instellingen** om het geavanceerde paneel weer te geven.

3 Specificeer van waaruit u resources wilt kopiëren:

- Wilt u resources kopiëren vanuit een Job Jackets-structuur, een orderbriefjessjabloon of orderbriefje, dan selecteert u het bronitem in de schuiflijst helemaal links boven.
- Wilt u resources kopiëren vanuit een open project, dan selecteert u het project in de schuiflijst aan de linkerkant.
- Wilt u resources kopiëren vanuit de standaard programmainstellingen, dan klikt u op de knop **Laad programmaresources**.

4 Selecteer een resourcecategorie in de schuiflijst rechts boven.

5 Sleep individuele resources vanuit de schuiflijst rechts onder op het doelorderbriefjessjabloon of -orderbriefje in de schuiflijst aan de linkerkant.

Een opmaakdefinitie toevoegen aan een orderbriefje: de geavanceerde modus

Een opmaakdefinitie is een reeks specificaties die als geheel een opmaak beschrijven. Een opmaakdefinitie bevat resources, zoals medium(uitvoer)type (Print, Web of Interactief), uitvoerspecificaties en sets met regels.

Wanneer u vanuit een orderbriefjessjabloon een project maakt, maakt QuarkXPress automatisch een opmaak voor iedere opmaakdefinitie in dat orderbriefjessjabloon. Als in een opmaakdefinitie geen opmaakspecificatie aanwezig is, opent QuarkXPress het dialoogvenster **Nieuw project**, zodat u het paginaformaat, de marges enzovoort kunt specificeren.

Wanneer u een opmaakdefinitie toevoegt aan een actief orderbriefje, wordt vanuit die opmaakdefinitie een opmaak gemaakt en automatisch toegevoegd aan het overeenkomstige project.

Een opmaakdefinitie wordt als volgt toegevoegd aan een orderbriefjessjabloon of orderbriefje:

1 Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies > Job Jackets Manager**) en selecteer het doelorderbriefje in de linkerkeuzelijst.

2 Om de resourceregelaars weer te geven, klikt u op de knop **Geavanceerde instellingen**.

3 Selecteer **Opmaken** in de keuzelijst rechts boven. Alle opmaakdefinities in het orderbriefje verschijnen in de keuzelijst rechts onder.

4 Klik op de knop **Nieuw item** boven de keuzelijst rechts onder. Een nieuwe opmaakdefinitie met de naam "Opmaken" wordt toegevoegd. (De naam die u aan een opmaakdefinitie geeft, is de naam die wordt toegekend aan de werkelijke opmaak wanneer u een project gaat maken. Wilt u de opmaakdefinitie een andere naam geven, dan dubbelklikt u op zijn naam, waarna u de nieuwe naam invoert.)

5 Klik op de uitvouwknop naast de naam van de opmaakdefinitie om de velden van de opmaakdefinitie weer te geven.

6 Specificeer een waarde voor alle velden die u wilt gebruiken of voer een waarde in.

7 Klik op **Bewaar**.

Zie "*Een opmaakdefinitie toepassen op een project*" voor meer informatie over het gebruik van opmaakdefinities.

Een orderbriefjessjabloon toepassen op een project

U kunt een orderbriefjessjabloon op twee manieren toepassen op een project:

- Maak een project vanuit het orderbriefjessjabloon.
- Koppel een bestaand project aan een orderbriefjessjabloon.

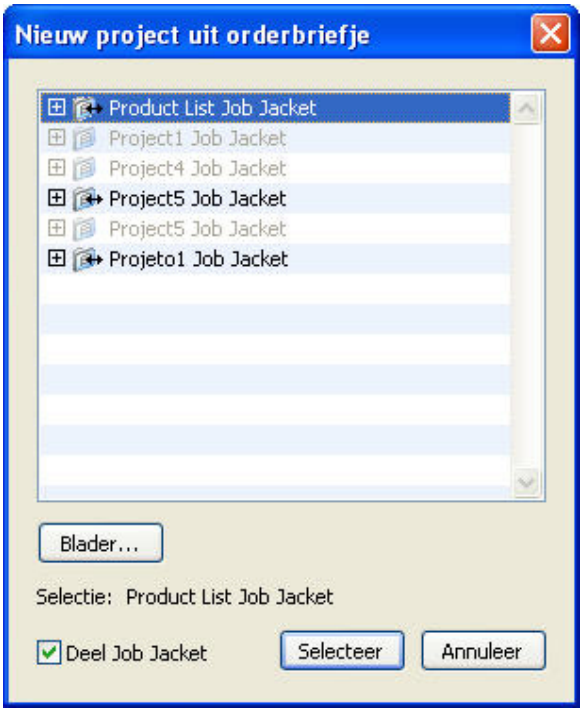
In beide gevallen wordt een nieuw orderbriefje gemaakt vanuit het orderbriefjessjabloon, waarna een kopie van het nieuwe orderbriefje wordt toegepast op het nieuwe project. In onderstaande onderwerpen worden beide benaderingen nader omschreven.

Een project maken vanuit een orderbriefjessjabloon

Wanneer u een project maakt vanuit een orderbriefjessjabloon, maakt QuarkXPress altijd eerst een orderbriefje aan de hand van dat orderbriefjessjabloon. U kunt kiezen waar u het orderbriefje wilt opslaan: in een gedeeld Job Jackets-bestand, of in een ingesloten Job Jackets-structuur in het projectbestand.

Een project vanuit een orderbriefjessjabloon wordt als volgt gemaakt:

1 Kies **Archief/Bestand > Nieuw > Project uit orderbriefje**. Het dialoogvenster **Nieuw project uit orderbriefje** verschijnt.



Gebruik het dialoogvenster **Nieuw project uit orderbriefje** om een orderbriefjessjabloon voor een nieuw project te selecteren.

2 Als de gewenste Job Jackets-structuur niet wordt weergegeven, klikt u op **Blader**, waarna u naar het Job Jackets-bestand gaat en vervolgens op **Open** klikt.

3 Selecteer het doelorderbriefjessjabloon in de schuiflijst. (Let op: u kunt ook een uitgesteld orderbriefje selecteren.)

4 Kruis het vakje **Deel Job Jacket** aan of schakel het uit als volgt:

- Wilt u het actieve orderbriefje van dit project opslaan in een extern Job Jackets-bestand, zodat het orderbriefje resources kan delen met andere gebruikers van dat Job Jackets-bestand, dan kruist u **Deel Job Jacket** aan. (Zie "*Samenwerken met gedeelde Job Jackets* voor meer informatie.)
- Wilt u het orderbriefje van dit project opslaan in een ingesloten Job Jackets-structuur in het projectbestand, dan deselecteert u **Deel Job Jacket**.

5 Klik op **Selecteer**. Het nieuwe project krijgt de projectinstellingen van het orderbriefjessjabloon (via overerving) en QuarkXPress maakt automatisch opmaken voor alle opmaakdefinities in het orderbriefjessjabloon.

U kunt een orderbriefje niet opslaan in de standaard Job Jackets-structuur. Als u dus een nieuw project maakt vanuit een orderbriefjessjabloon dat in de standaard Job Jackets-structuur staat en u kruist het vakje **Deel Job Jacket** aan, dan zal u worden gevraagd een nieuw Job Jackets-bestand in het bestandssysteem op te slaan.

Een bestaand project koppelen aan een Job Jackets-bestand

Wanneer u een bestaand project koppelt aan een Job Jackets-bestand, verwijdert u het huidige actieve orderbriefje uit het project en koppelt u het project aan een nieuw orderbriefje dat is gemaakt via een orderbriefjessjabloon in een ander Job Jackets-bestand. U kunt hiervoor kiezen als u, bijvoorbeeld, een bestaand project wilt koppelen aan een Job Jackets-bestand waar een andere ontwerper met een actief orderbriefje werkt, en op die manier sommige of alle resources synchroniseert die jullie allebei gebruiken. (Kijk voor bijzonderheden bij "*Samenwerken met gedeelde Job Jackets*.")

Een orderbriefje wordt als volgt aan een bestaand project toegekend:

1 Maak of open het project.

2 Kies **Archief/Bestand** > **Job Jackets** > **Koppel project**. Het dialoogvenster **Koppel project** verschijnt.

3 Als het gewenste Job Jackets-bestand niet wordt weergegeven, klikt u op **Blader** en gaat u naar het bestand, waarna u klikt op **Open**.

4 Selecteer het doelorderbriefjessjabloon in de schuiflijst.

5 Kruis het vakje **Deel Job Jacket** aan of schakel het uit als volgt:

- Wilt u het orderbriefje van dit project opslaan in het Job Jackets-bestand met het doelorderbriefjessjabloon, dan kruist u **Deel Job Jacket** aan.
- Wilt u het orderbriefje van dit project opslaan in een ingesloten Job Jackets-structuur in het projectbestand, dan deselecteert u **Deel Job Jacket**.

6 Klik op **Koppel**. Het nieuwe project krijgt de projectinstellingen van het orderbriefjessjabloon (via overerving) en er worden automatisch opmaken gemaakt voor alle opmaakdefinities in het orderbriefjessjabloon.

Als u een orderbriefjessjabloon gebruikt in de standaard Job Jackets-structuur en u kruist het vakje **Deel Job Jacket** aan, zal u worden gevraagd een nieuw Job Jackets-bestand in het bestandssysteem op te slaan. Dit komt omdat u een orderbriefje niet kunt opslaan in de standaard Job Jackets-structuur.

Relaties tussen orderbriefjes weergeven

U kunt de relatie tussen Job Jackets, orderbriefjessjablonen en orderbriefjes en projecten bekijken in het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu). In dit dialoogvenster ziet u de volgende symbolen (pictogrammen):

- Job Jackets-structuur (gekoppeld)
- Job Jackets-structuur (ingesloten)
- Orderbriefjessjabloon
- Actief of uitgesteld orderbriefje
- Project (een vetgedrukte projectnaam geeft aan dat het project actief is)

Een project dat is gekoppeld aan een actief orderbriefje wordt als volgt weergegeven:

Een project dat is gekoppeld aan een actief orderbriefje

Een uitgesteld orderbriefje heeft een -symbool/pictogram, maar is niet gekoppeld aan een project. Dit kan inhouden dat het project is verplaatst, gewist of nooit is opgeslagen.

Een opmaakdefinitie toepassen op een project

Een opmaakdefinitie is een reeks instellingen die gecombineerd een opmaak beschrijven. Deze instellingen kunnen een mediumtype (Print, Web of Interactief), regelsets, uitvoerspecificaties en bronkleurbeheerinstellingen bevatten. Een opmaakdefinitie kan ook een opmaakspecificatie bevatten, met informatie als paginaformaat en aantal pagina's (let op: opmaakspecificaties moeten worden gemaakt op Job Jackets-niveau).

Wanneer u tussen een project en een orderbriefjessjabloon een relatie legt, maakt QuarkXPress automatisch een opmaak voor iedere opmaakdefinitie in dat orderbriefjessjabloon. Dergelijke opmaken hebben dezelfde naam als de opmaakdefinities waarop ze zijn gebaseerd.

U kunt een opmaakdefinitie op twee manieren toepassen op een project:

- Maak een nieuw project vanuit het orderbriefje met de opmaakdefinitie, zoals wordt beschreven bij "*Een project maken vanuit een orderbriefjessjabloon*."
- Koppel het orderbriefje aan het actieve project nadat het project is gemaakt, zoals beschreven in "*Een bestaand project koppelen aan een Job Jackets-bestand*."

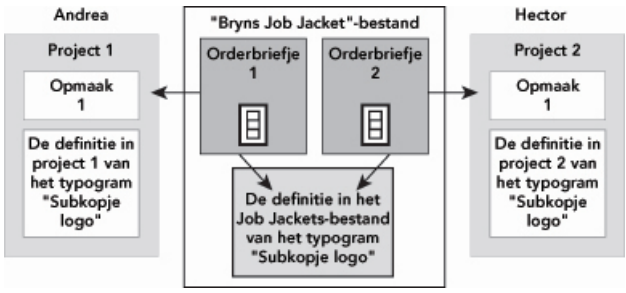
Welke benadering u ook kiest, de gedefinieerde opmaken worden automatisch gemaakt.

Samenwerken met gedeelde Job Jackets

De resources in een gedeeld Job Jackets-bestand kunnen worden gedeeld door alle projecten die orderbriefjes uit dat Job Jackets-bestand gebruiken. Wanneer in één project een gedeelde resource wordt bijgewerkt, kan de wijziging automatisch worden doorgegeven aan alle andere projecten die gebruik maken van die resource.

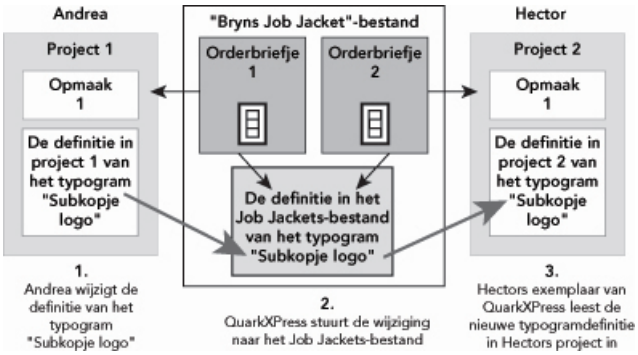
Stel dat bijvoorbeeld twee ontwerpers, Andrea en Hector, ieder apart werken aan twee projecten. Elk project gebruikt een orderbriefje dat staat in een Job Jackets-bestand met de naam "Bryn's Job Jacket". (Het geeft niet of de twee orderbriefjes wel of niet zijn gebaseerd op hetzelfde orderbriefjessjabloon, zolang beide orderbriefjes maar in "Bryn's Job Jacket" staan.)

Stel nu dat in beide orderbriefjes een typogram staat met de naam "Subkopje logo". Omdat dit typogram is opgenomen in een orderbriefje, is de typogramdefinitie opgeslagen in het Job Jackets-bestand. En omdat de orderbriefjes van beide ontwerpers dit typogram bevatten, kunnen beide projecten gebruik maken van de typogramdefinitie die is opgeslagen in het gedeelde Job Jackets-bestand. Dus als Andrea, de hoofdontwerper, besluit het font te wijzigen in het typogram "Subkopje logo" kan deze wijziging automatisch worden gecommuniceerd naar de opmaak waarmee Hector bezig is — en het font voor zijn kopie van het typogram wijzigt dus ook. Met andere woorden: de typogramresource "Subkopje logo" kan worden gesynchroniseerd tussen de beide projecten.



In een gedeeld Job Jackets-bestand kan er voor een resource maar één definitie zijn, ongeacht hoeveel orderbriefjes gebruik maken van die resource. Als de orderbriefjes voor twee projecten dus gebruik maken van dezelfde resource (in dit geval een typogram), kan die resource automatisch tussen die projecten worden gesynchroniseerd.

Het is belangrijk om te zien dat de kopie van een resource in een projectbestand is gekoppeld aan, maar gescheiden van, de kopie van die resource in het orderbriefje. Als de kopie van een resource in een project dus wijzigt — als Andrea bijvoorbeeld een fontwijziging aanbrengt in het typogram "Subkopje logo" — werkt QuarkXPress pas automatisch de kopie van de resource in Hectors project bij als tussen de projecten van Andrea en Hector de samenwerkingoptie is ingeschakeld (**Archief/Bestand > Samenwerkingsinstellingen**). Als voor Andrea samenwerking is ingeschakeld, geeft QuarkXPress automatisch de wijziging vanuit Andrea's project door aan het actieve orderbriefje, waardoor de kopie van de resource in "Bryns Job Jacket" automatisch wordt bijgewerkt. Is samenwerking ook actief voor Hector, dan leest zijn exemplaar van QuarkXPress de bijgewerkte definitie vanuit "Bryns Job Jacket" en voegt de nieuwe definitie in zijn project in.



Wanneer Andrea de definitie van de resource van het gedeelde typogram wijzigt, stuurt haar exemplaar van QuarkXPress die wijziging (via het actieve orderbriefje van het project) naar het gedeelde Job Jackets-bestand. Vervolgens leest Hectors exemplaar van QuarkXPress het bijgewerkte typogram in via het Job Jackets-bestand en werkt de definitie in zijn project bij.

De instellingen die bepalen wanneer het bijwerken plaatsvindt, kunt u vinden in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** (**Archief/Bestand**-menu).

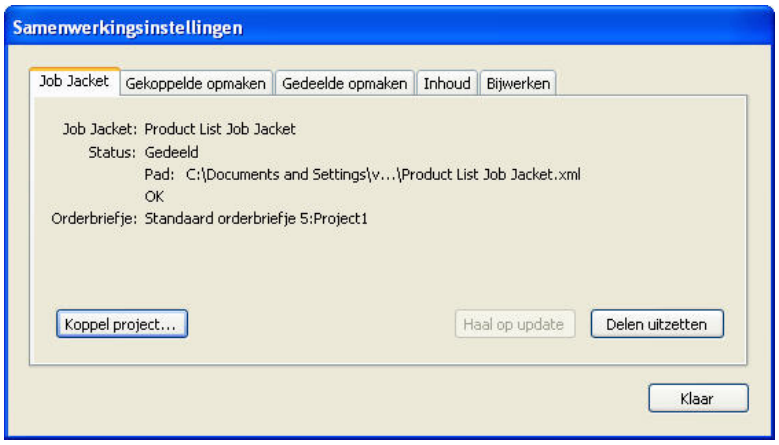
In het tabblad **Bijwerken** bepalen de vakjes **Bij Openen**, **Vóór uitvoer** en **Tijdens werken** hoe het project zijn resourcedefinities bijwerkt vanuit het gedeelde Job Jackets-bestand wanneer het project wordt geopend, voordat het naar de drukker wordt gestuurd en terwijl u bezig bent met het project.

Om te bepalen hoe vaak de wijzigingen in gedeelde resources moeten worden weggeschreven naar en ingelezen door het gedeelde Job Jackets-bestand, gebruikt u het tabblad **Bijwerken** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** (**Archief/Bestand**-menu).

Het tabblad **Job Jackets** in dit dialoogvenster toont de naam van de Job Jackets-structuur van het actieve project, de status (gedeeld of niet-gedeeld), het (eventuele) pad naar het Job Jackets-bestand en de naam van het orderbriefje van het actieve project. Onderin het tabblad vindt u de volgende knoppen:

- **Wijzig Jacket**: Gebruik deze knop om dit project te koppelen aan een orderbriefje in een ander Job Jackets-bestand.
- **Wijzig orderbriefje**: Gebruik deze knop om dit project te koppelen aan een ander orderbriefje.

- **Haal op update**: Als de automatische bijwerkopties bovenin dit dialoogvenster zijn uitgeschakeld, kunt u met deze knop handmatig bijwerken.
- **Delen inschakelen / Delen uitschakelen**: Gebruik deze knop om het actieve project te ontkoppelen van het gedeelde Job Jackets-bestand. Het orderbriefje van het project wordt verplaatst naar een ingesloten Job Jackets-structuur binnen het projectbestand.



U kunt het delen voor de Job Jackets-structuur voor het actieve project regelen in het tabblad **Job Jackets** in het dialoogvenster **Samenwerkingsinstellingen** (**Archief/Bestand**-menu).

Het is belangrijk dat u onthoudt dat een koppeling tussen twee orderbriefjes niet betekent dat *alle* resources automatisch worden gesynchroniseerd tussen de projecten die gebruik maken van die orderbriefjes. Een resource wordt alleen automatisch gesynchroniseerd tussen twee projecten als aan de drie volgende voorwaarden wordt voldaan:

- De resource is aanwezig in beide projecten.
- De resource is aanwezig in de orderbriefjes van beide projecten.
- De orderbriefjes van beide projecten staan in hetzelfde Job Jackets-bestand.

Orderbriefjes exporteren en importeren

Er kunnen zich situaties voordoen waarin een ordervoorbereider een orderbriefjessjabloon of orderbriefje moet kopiëren van het ene naar het andere Job Jackets-bestand, of alle orderbriefjessjablonen in een Job Jackets-structuur moet importeren in een andere Job Jackets-structuur. U kunt dit allemaal doen met de exporteer- en importeerfuncties van orderbriefjes.

Een orderbriefjessjabloon of orderbriefje exporteren

Een orderbriefjessjabloon of orderbriefje wordt als volgt geëxporteerd vanuit een Job Jackets-structuur:

1. Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu) en selecteer het doelorderbriefje (of de doelorderbriefjes) in de linkerschuiflijst.
2. Klik op de knop **Exporteer orderbriefje** boven de linkerschuiflijst. Het dialoogvenster **Nieuwe Job Jackets** verschijnt.

3 Geef een naam en locatie op en klik op **Bewaar**. Alle geselecteerde orderbriefjes worden bewaard in een Job Jackets-bestand met de aangegeven bestandsnaam, samen met de resources die daarbij horen.

Een orderbriefjessjabloon of orderbriefje importeren

Een orderbriefjessjabloon of orderbriefje wordt als volgt geïmporteerd in een Job Jackets-structuur:

1 Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu) en selecteer het doel-Job Jackets-symbool/pictogram in de linkerschuiflijst.

2 Klik op de **Importeer**-knop boven de linkerkeuzelijst. Het dialoogvenster **Selecteer Job Jackets-bestand** verschijnt.

3 Selecteer een Job Jackets-bestand en klik op **Open**. Alle orderbriefjessjablonen en orderbriefjes in het geselecteerde bestand worden geïmporteerd in de geselecteerde Job Jackets-structuur, samen met de daarbij horende resources.

Het standaard Job Jackets-bestand

Tijdens de installatie van QuarkXPress wordt ook een standaard Job Jackets-bestand (met daarin een standaardorderbriefjessjabloon) met de naam "DefaultJacket.xml" geïnstalleerd en wel op de plaats die wordt gespecificeerd in het paneel **Job Jackets** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu).

Wanneer u een project maakt via **Archief/Bestand** > **Nieuw** > **Project** gebeurt het volgende:

- QuarkXPress maakt een kopie van dit standaard Job Jackets-bestand (met de naam "Default Job Jackets") en sluit dit in het nieuwe project in. De ingesloten Job Jackets-structuur heet "*[bestandsnaam]* Job Jackets".
- In de ingesloten Job Jackets-structuur maakt QuarkXPress een orderbriefje vanuit het standaard orderbriefjessjabloon (met de naam "Default Job Ticket"). Het nieuwe orderbriefje krijgt de naam "[*bestandsnaam*] Ticket."
- QuarkXPress legt een relatie tussen het orderbriefje in de ingesloten Job Jackets-structuur en het nieuwe project.

U kunt het standaard Job Jackets-bestand gebruiken om te bepalen welke resources moeten worden gebruikt in nieuwe QuarkXPress-projecten. U kunt het standaard orderbriefjessjabloon dat door projecten wordt gebruikt die zijn gemaakt via **Archief/Bestand** > **Nieuw** >**Project** ook bewerken. In dit onderwerp komen beide procedures aan de orde.

U kunt een nieuw orderbriefje niet opslaan in het standaard Job Jackets-bestand. Zie "*Een project maken vanuit een orderbriefjessjabloon*" voor meer informatie.

Het standaard orderbriefjessjabloon bewerken: Archief/Bestand-menu

Het standaard orderbriefjessjabloon wordt gebruikt voor projecten die zijn gemaakt via **Archief/Bestand** > **Nieuw** > **Project**. Er zijn twee manieren om het standaard orderbriefjessjabloon te bewerken.

Het standaard orderbriefjessjabloon wordt als volgt via het **Archief/Bestand**-menu bewerkt:

1. Sluit alle geopende projecten.
2. Wilt u het standaard orderbriefjessjabloon openen in het dialoogvenster **Bewerk orderbriefje** dan kiest u **Archief/Bestand** **Job Jackets** **Wijzig orderbriefje**.
3. Gebruik de regelaars in het dialoogvenster **Bewerk orderbriefje** om het standaard orderbriefjessjabloon te configureren en klik vervolgens op **OK**.

Het standaard orderbriefjessjabloon bewerken: Functies-menu

Wilt u het standaard orderbriefjessjabloon wijzigen via het dialoogvenster **Job Jackets Manager** dan gaat u als volgt te werk:

1. Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu).
2. Klik op de knop **Open Jacket**, ga naar het standaard Job Jackets-bestand en klik op **Open**.
3. Vouw de Job Jackets-structuur open en selecteer het standaard orderbriefjessjabloon met de naam "**Default Job Ticket**" in de schuiflijst.
4. Klik op de **Wijzig**-knop. Het dialoogvenster **Wijzig orderbriefje** verschijnt.
5. Gebruik de regelaars in het dialoogvenster **Wijzig orderbriefje** om het standaard orderbriefjessjabloon te configureren.
6. Klik op **OK**.

Het volgende project dat u maakt via **Archief/Bestand** > **Nieuw** > **Project** zal gebruik maken van het gewijzigde standaard orderbriefjessjabloon.

Het standaard Job Jackets-bestand bewerken

U kunt het standaard Job Jackets-bestand gebruiken om te bepalen welke resources moeten worden gebruikt in nieuwe QuarkXPress-projecten. Het standaard Job Jackets-bestand wordt als volgt bewerkt:

1. Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu).
2. Klik op de knop **Open Jacket**, ga naar het standaard Job Jackets-bestand en klik op **Open**.
3. Selecteer in de schuiflijst de Job Jackets-structuur met de naam "Default Job Jackets".
4. Gebruik de regelaars in het dialoogvenster **Job Jackets Manager** om de standaard Job Jackets-structuur te configureren en klik vervolgens op **OK**.

Kijk voor informatie over het werken met resources bij "*Werken met resources in een orderbriefje: de geavanceerde modus*".

Werken met resources: de geavanceerde modus

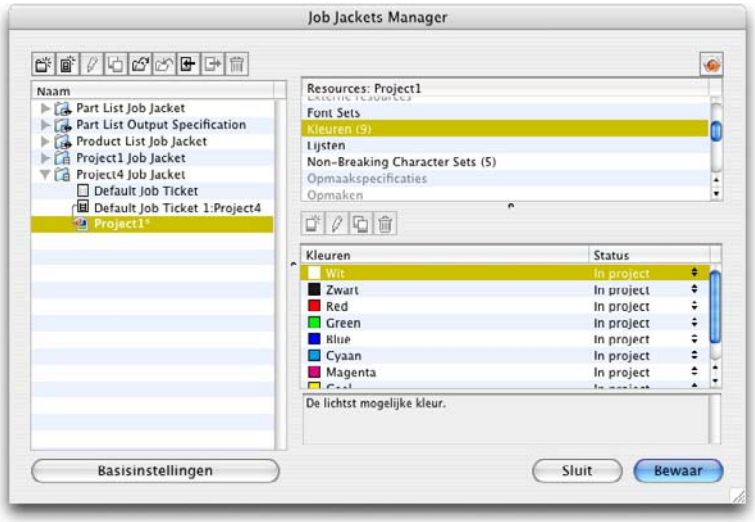
"Resources" is een algemene categorie waarin de meeste componenten worden beschreven waaruit Job Jackets en orderbriefjes zijn samengesteld. Resources omvatten alles vanaf typogrammen tot paginaformaatspecificaties. De onderstaande deelonderwerpen beschrijven hoe u resources moet selecteren, maken en bijwerken in het geavanceerde paneel in het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu):

Ordervoorbereiders gebruiken vaak deze procedure voor verschillende doeleinden. Ontwerpers hoeven echter niet per se te weten hoe deze procedure in elkaar zit.

Resources selecteren: de geavanceerde modus

Voordat u aan de gang kunt met een resource, moet u deze eerst nog te pakken zien te krijgen. Een resource wordt als volgt geselecteerd:

1. Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu).
2. Verschijnt slechts één keuzelijst in het dialoogvenster klik dan op **Geavanceerde instellingen** om het paneel **Geavanceerd** weer te geven.
3. Ga naar de schuiflijst aan de linkerkant en open of maak een Job Jackets-bestand. De resourcecategorieën in het Job Jackets-bestand staan in alfabetische volgorde in de schuiflijst helemaal rechts boven.
4. Wilt u werken met resources die specifiek zijn voor een Job Jackets-structuur, dan selecteert u de doel-Job Jackets-structuur in de schuiflijst aan de linkerkant. Let op: als er resourcecategorieën niet beschikbaar zijn, geeft dat aan dat er resources moeten worden gespecificeerd op orderbriefjesniveau.
5. Wilt u werken met resources die specifiek zijn voor een orderbriefje, dan vouwt u de Job Jackets-structuur uit; maak, dupliceer of importeer een orderbriefje; en zorg er vervolgens voor dat het doelorderbriefje is geselecteerd in de schuiflijst aan de linkerkant. Let op: de grijze resourcecategorieën stellen resources voor die moeten worden gespecificeerd op het Job Jackets-niveau.
6. Selecteer een resourcetype in de keuzelijst rechts bovenaan. Bestaande resources van het geselecteerde type staan in de keuzelijst rechts onder.



Gebruik het dialoogvenster **Job Jackets Manager** om resources te bekijken, te maken, te dupliceren, te wissen, te importeren en te exporteren.

Resources configureren: de geavanceerde modus

Hebt u eenmaal gebladerd naar een resource in het dialoogvenster **Job Jackets Manager** dan kunt u die resource gaan configureren. Er zijn in dit dialoogvenster verschillende opties beschikbaar voor verschillende resources:

- U kunt een locatie specificeren voor de meeste resources.
- U kunt de meeste resources wissen.
- U kunt bepaalde resourcetypes maken en wijzigen, maar andere moeten worden gemaakt en gewijzigd met behulp van andere mogelijkheden in de gebruikersinterface van QuarkXPress.
- U kunt in een Job Jackets-structuur opmaakdefinities, uitvoerspecificaties, opmaakspecificaties, orderbeschrijvingen, contacten, regels en regelsets maken, dupliceren, wissen en configureren.

Als een resource dat toestaat, kunt u die resource maken en configureren in het dialoogvenster **Job Jackets Manager** en wel als volgt:

1. Wilt u een nieuwe resource maken van het type dat u hebt geselecteerd in de keuzelijst rechts bovenaan, dan klikt u op de knop **Nieuw item** in de keuzelijst rechts onder. Wilt u de resource een andere naam geven, dan moet u klikken op zijn naam.
2. Als een resource een uitvouwsymbool heeft, klik dan op dat symbool om de resource uit te vouwen en configureer vervolgens de velden die dan tevoorschijn komen. Sommige resourcevelden hebben keuzemenu's, terwijl u in andere handmatig waarden kunt invoeren.
3. Als bij een resource een ⧉-knopje staat, klik dan op die knop om extra kopieën te maken van de resource. Als u bijvoorbeeld een opmaakspecificatie maakt, kunt u klikken op deze knop op de resource **Steunkleur** om extra steunkleuren te maken.

De locatie van resources specificeren: de geavanceerde modus

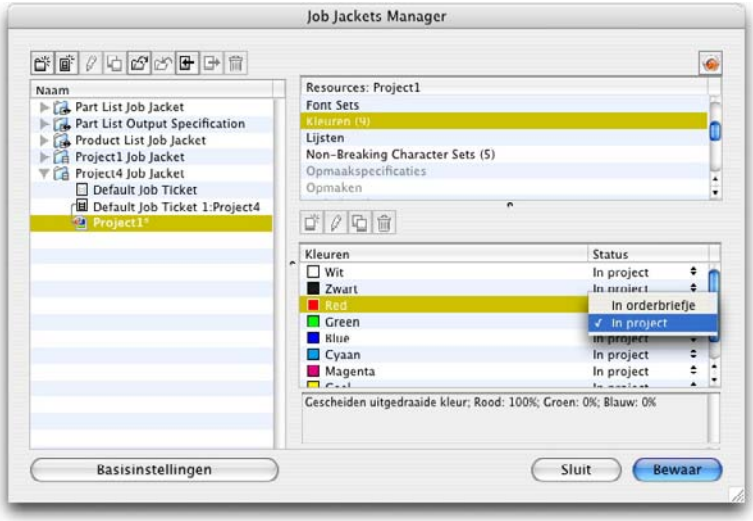
Resources kunnen in verscheidene locaties staan:

- **In Jacket**: Opgeslagen in een Job Jackets-structuur, maar niet gebruikt in een van de orderbriefjessjablonen of orderbriefjes in die Job Jackets-structuur.
- **In orderbriefje**: Opgeslagen in een Job Jackets-structuur en gekoppeld aan een orderbriefjessjabloon of orderbriefje. Als een "In orderbriefje"-resource in een orderbriefjessjabloon zit dat is gekoppeld aan een project, is die resource ook beschikbaar in het project.
- **In project**: Opgeslagen in een project, maar NIET gekoppeld aan een Job Jackets-structuur of orderbriefje.

U kunt de locatie van resources als volgt specificeren:

1. Selecteer een resource via het dialoogvenster **Job Jackets Manager**, zoals beschreven in "*Resources selecteren: de geavanceerde modus*".
2. Selecteer de resource in de schuiflijst rechts onderaan.
3. Kies een locatie in het keuzemenu in de **Status**-kolom:

- Als het item dat is geselecteerd in de linkerkeuzelijst een Job Jackets-structuur is, kunt u alleen **In Jacket** kiezen.
- Als het item dat in de linkerschuiflijst is geselecteerd een orderbriefjessjabloon of een orderbriefje is, kunt u specificeren of de resource wel of niet wordt gekoppeld met dat orderbriefjessjabloon of orderbriefje door **In Jacket** of **In orderbriefje** te kiezen.
- Als het item dat is geselecteerd in de linkerkeuzelijst een project is, kunt u opgeven of de resource alleen in het project wordt gedefinieerd (**Status = In project**) of gebruik maakt van de definitie in het actieve orderbriefje van het project (**Status = In orderbriefje**).



Gebruik het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu) om op te geven waar resources worden bewaard.

Werken met opmaakspecificaties

Via een opmaakspecificatie kunt u opmaakspecifieke informatie definiëren, zoals paginaformaat, aantal pagina's, marges, uitvouwinformatie, afloopinformatie, bindinformatie enzovoort.

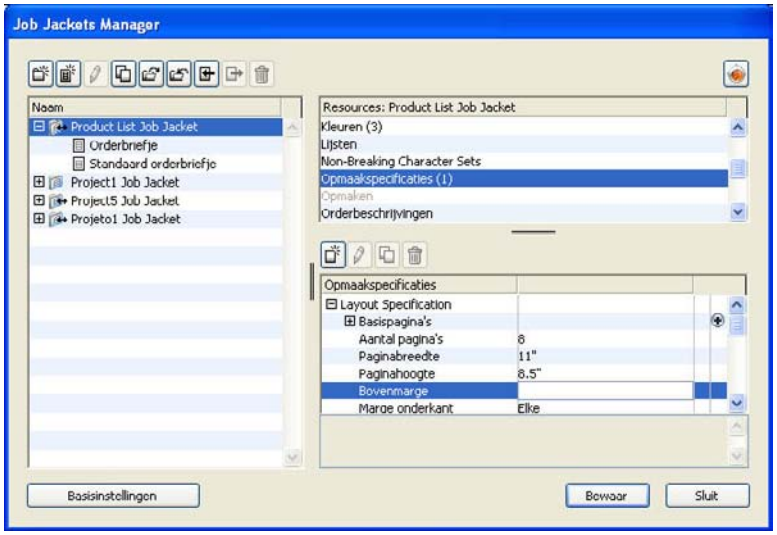
De standaardprocedure voor het werken met opmaakspecificaties is als volgt:

1. Maak een opmaakspecificatie (zie "*Een opmaakspecificatie maken: de geavanceerde modus*"). Dit onderdeel van de order is meestal de taak van een ordervoorbereider.
2. Leg een relatie tussen de opmaakspecificatie en een opmaak via een orderbriefjessjabloon of een orderbriefje. Dit wordt meestal gedaan door de ontwerper.

In onderstaande onderwerpen wordt iedere bovenstaande procedure gedetailleerd beschreven.

Een opmaakspecificatie maken: de geavanceerde modus

Opmaakspecificaties zijn resources en moeten dus worden gemaakt via het dialoogvenster **Job Jackets Manager** zoals beschreven bij "Werken met resources: de geavanceerde modus".

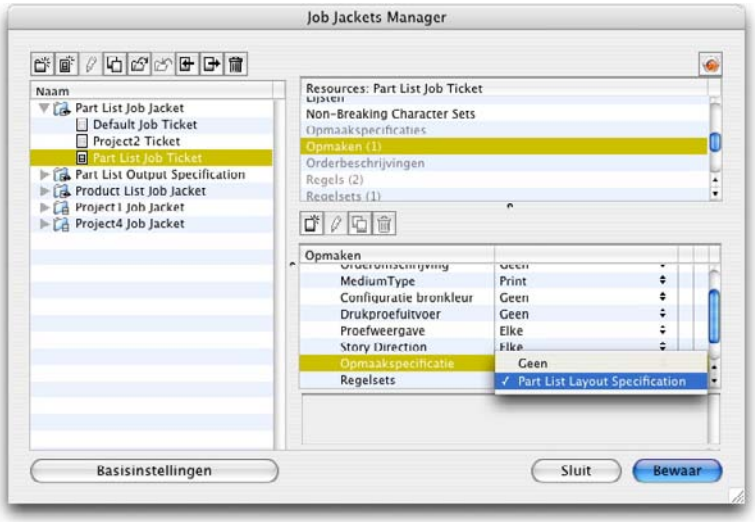


U kunt het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu) gebruiken om opmaakspecificaties te maken.

Een opmaakspecificatie toepassen op een opmaak

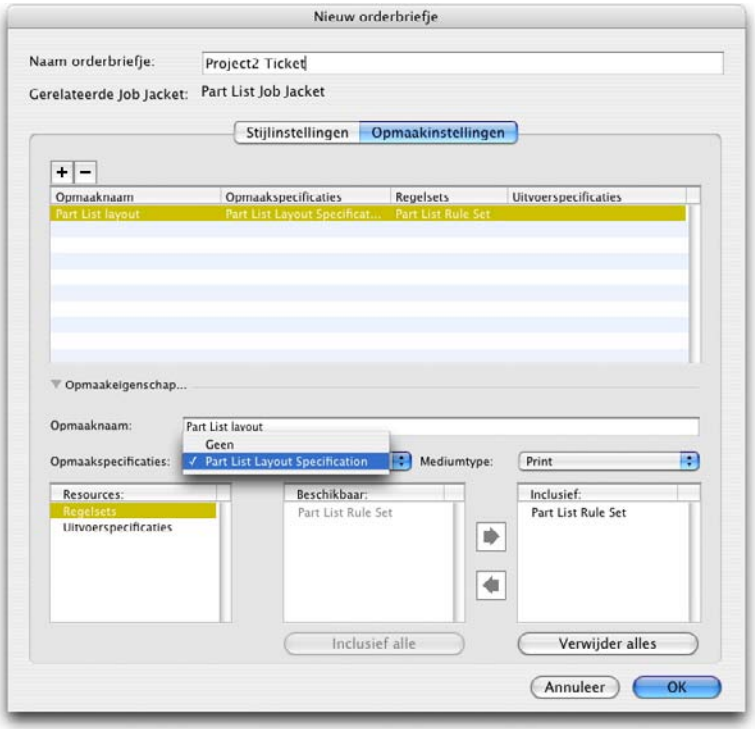
U kunt op twee manieren een relatie leggen tussen een opmaakspecificatie en een opmaak: door de opmaak te creëren via een orderbriefjessjabloon of door de opmaakspecificatie toe te passen op een actief orderbriefje van een bestaande opmaak.

Een ordervoorbereider zal meestal een opmaakspecificatie toevoegen aan een opmaakdefinitie in een orderzakbestand *vóórdat* het eigenlijke project en de feitelijke opmaak zijn gemaakt. Omdat een opmaakspecificatie een resource is, kunt u deze net zo toevoegen aan een opmaakdefinitie als iedere andere resource (zie "*Werken met resources: de geavanceerde modus*").



Om een orderbriefjessjabloon zodanig te configureren dat automatisch aan de hand van een specifieke opmaakspecificatie automatisch een opmaak wordt gemaakt, moet u via het dialoogvenster **Job Jackets Manager** een relatie leggen tussen de opmaakspecificatie en de opmaakdefinitie.

Een ontwerper kan een opmaakspecificatie toekennen aan het actieve orderbriefje van een opmaak nadat het project en de opmaak zijn gemaakt via het dialoogvenster **Bewerk orderbriefje** (**Archief/Bestand > Job Jackets > Bewerk orderbriefje**). Wilt u een opmaakspecificatie toevoegen aan een actief orderbriefje, dan klikt u op het tabblad **Opmaakinstellingen**, selecteert u de opmaak in de schuiflijst met opmaken en kiest u een optie in het keuzemenu **Opmaakspecs**.



U kunt het dialoogvenster **Bewerk orderbriefje** (**Archief/Bestand > Job Jackets > Bewerk orderbriefje**) gebruiken om een opmaakspecificatie toe te kennen aan een opmaak in het actieve project.

Werken met uitvoerspecificaties

Met een uitvoerspecificatie kunt u uitvoerspecifieke informatie opgeven, zoals het kleurmodel en de resolutie van afbeeldingen, de beeldbestandsstructuur, inktdekking, halftoonraster, PostScript-niveau, wel of niet PDF/X-voorbereid enzovoort. Net als regels zijn uitvoerspecificaties tests die worden uitgevoerd op de actieve opmaak wanneer een ontwerper **Archief/Bestand > Job Jackets > Evalueer opmaak** kiest.

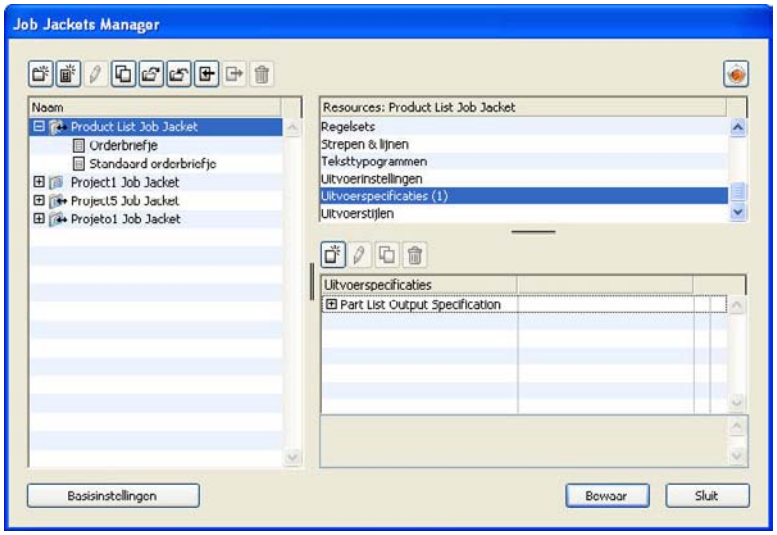
De standaardprocedure voor het werken met uitvoerspecificaties is als volgt:

1. Maak een uitvoerspecificatie (zie "*Een uitvoerspecificatie maken: de geavanceerde modus*"). Dit is een onderdeel van de order dat meestal wordt uitgevoerd door een ordervoorbereider die werkt met een drukwerkspecialist.
2. Koppel de uitvoerspecificatie aan een opmaak met behulp van een opmaakdefinitie in een orderbriefjessjabloon. Dit kan worden gedaan door de ordervoorbereider of door de ontwerper, maar is eigenlijk de taak van de ordervoorbereider.
3. Gebruik tijdens het uitdraaien de uitvoerspecificatie (**Archief/Bestand > Order uitdraaien**) om te garanderen dat de order op correcte wijze wordt "geripte". Zie voor meer informatie "*Uitvoerspecificaties gebruiken bij het uitdraaien van de order*".

In onderstaande onderwerpen wordt iedere bovenstaande procedure gedetailleerd beschreven.

Een uitvoerspecificatie maken: de geavanceerde modus

Uitvoerspecificaties zijn resources en moeten dus worden gemaakt via het dialoogvenster **Job Jackets Manager** zoals beschreven bij "*Werken met resources: de geavanceerde modus*".

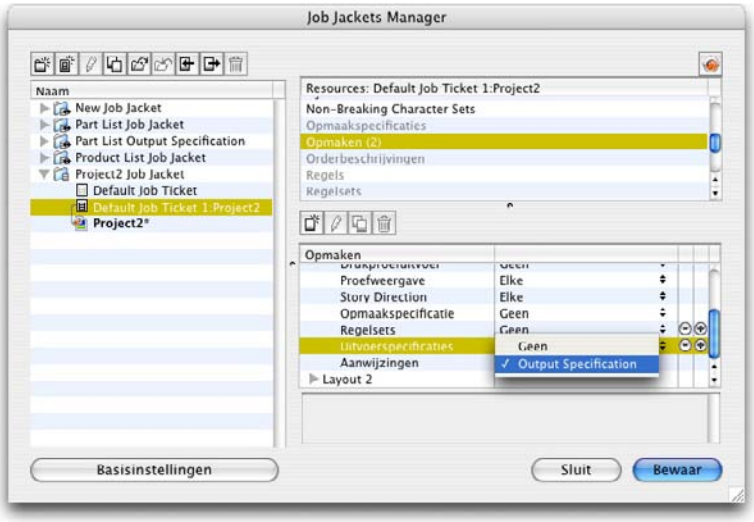


U kunt het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu) gebruiken om uitvoerspecificaties te maken.

Een uitvoerspecificatie toepassen op een opmaak

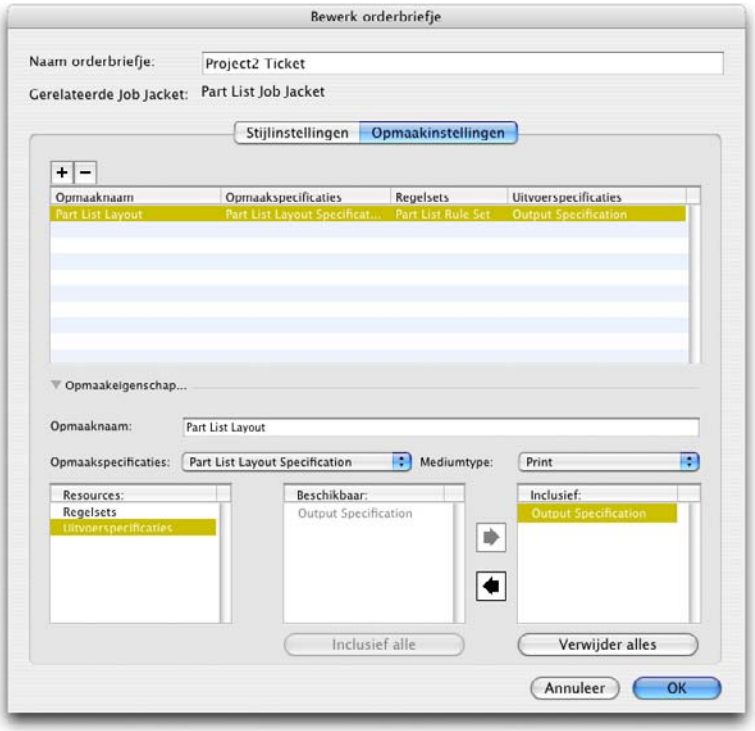
U kunt op twee manieren een relatie leggen tussen een uitvoerspecificatie en een opmaak: door de opmaak te creëren via een orderbriefjessjabloon of door de uitvoerspecificatie toe te passen op het actieve orderbriefje van een bestaande opmaak.

Een ordervoorbereider zal meestal een uitvoerspecificatie toevoegen aan een opmaakdefinitie in een Job Jackets-bestand *vóórdat* het eigenlijke project en de feitelijke opmaak zijn gemaakt. Omdat een uitvoerspecificatie een resource is, voegt u deze op dezelfde manier toe aan een opmaakdefinitie als iedere andere resource (zie *Werken met resources: de geavanceerde modus*").



Om een orderbriefjessjabloon zodanig te configureren dat automatisch een opmaak wordt gemaakt met een specifieke uitvoerspecificatie, moet u via het dialoogvenster **Job Jackets Manager** een relatie leggen tussen de uitvoerspecificatie en de opmaak.

Een ontwerper kan een relatie leggen tussen een uitvoerspecificatie en een opmaak nadat het project en de opmaak zijn gemaakt. Kijk voor meer informatie over de manier waarop u dit moet doen bij "*Een orderbriefje bewerken: de basismodus*".



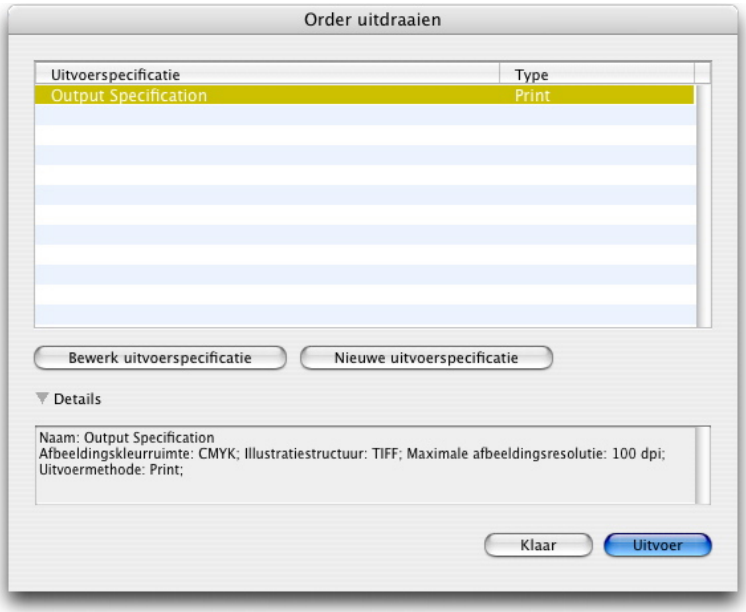
U kunt het dialoogvenster **Bewerk orderbriefje** (**Archief/Bestand > Job Jackets > Bewerk orderbriefje**) gebruiken om een uitvoerspecificatie toe te kennen aan een opmaak in het actieve project.

Uitvoerspecificaties gebruiken bij het uitdraaien van de order

Een uitvoerspecificatie kan exacte regels bevatten voor de manier waarop een order naar de pers moet worden gestuurd, met onder andere regels die moeten worden geëvalueerd en aanwijzingen voor de manier waarop de order naar de pers moet. Een uitvoerspecificatie kan bijvoorbeeld specificeren dat in een opmaak geen afbeeldingen mogen staan met een resolutie die lager is dan 150 dpi, en dat het document als PDF naar de drukpers moet.

Als in de Job Jackets-structuur van de actieve opmaak een uitvoerspecificatie staat (zie "*Een uitvoerspecificatie maken: de geavanceerde modus*, kunt u die uitvoerspecificatie gebruiken om een order naar de drukker te sturen. Dit doet u als volgt:

1. Kies **Archief/Bestand > Order uitdraaien**. Het dialoogvenster **Order uitdraaien** verschijnt.
2. Selecteer een uitvoerspecificatie.
3. Klik op **Uitvoer**.



Via het dialoogvenster **Order uitdraaien** (**Archief/Bestand**-menu) kunt u de actieve opmaak naar de drukker sturen met een uitvoerspecificatie die is opgenomen in de Job Jackets-structuur van de opmaak.

Er wordt altijd een JDF-bestand meegeleverd wanneer u een order naar de drukker stuurt via **Order uitdraaien**.

Werken met regels en regelsets

Een *regel* is een test die wordt uitgevoerd op de actieve opmaak wanneer u **Archief/Bestand** > **Job Jackets** > **Evalueer opmaak** kiest.

Iedere regel kan één voorwaarde testen. Een regel kan bijvoorbeeld verklaren dat alle teksttekens op overdrukken moeten worden ingesteld. Regels kunnen ook beschrijvingen, beleidslijnen (om de ontwerper te vertellen of een bepaalde voorwaarde verplicht, aanbevolen of verboden is) en aanwijzingen voor het oplossen van problemen omvatten.

De standaardprocedure voor het werken met regels en regelsets is als volgt:

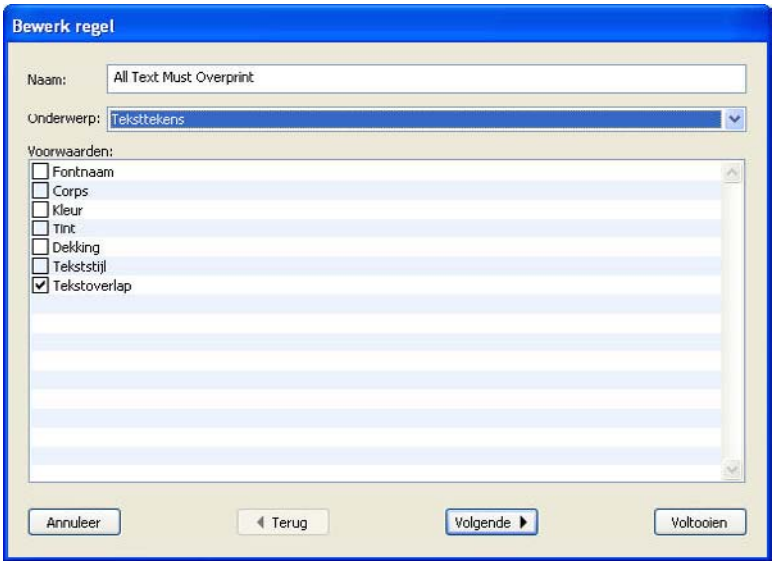
1. Regels maken (zie "*Regels maken: de geavanceerde modus*") en deze toevoegen aan een regelset (zie "*Regels toevoegen aan een regelset: de geavanceerde modus*"). Dit wordt meestal gedaan door een ordervoorbereider, eventueel in samenwerking met een drukwerkspecialist.
2. Leg een relatie tussen de regelset en een opmaak via een orderbriefjessjabloon (zie "*Een regelset toepassen op een opmaak*"). Dit wordt meestal gedaan door de ordervoorbereider.
3. Gebruik de regelset om de opmaak te evalueren (zie "*Een opmaak evalueren*"). Dit wordt meestal gedaan door een ontwerper.

In de volgende onderwerpen wordt iedere bovenstaande procedure gedetailleerd beschreven.

Regels maken: de geavanceerde modus

Wilt u een regel maken, ga dan eerst naar de regelresources in het dialoogvenster **Job Jackets Manager**, zoals beschreven in "Werken met resources: de geavanceerde modus". Vervolgens gebruikt u de regelwizard en wel als volgt:

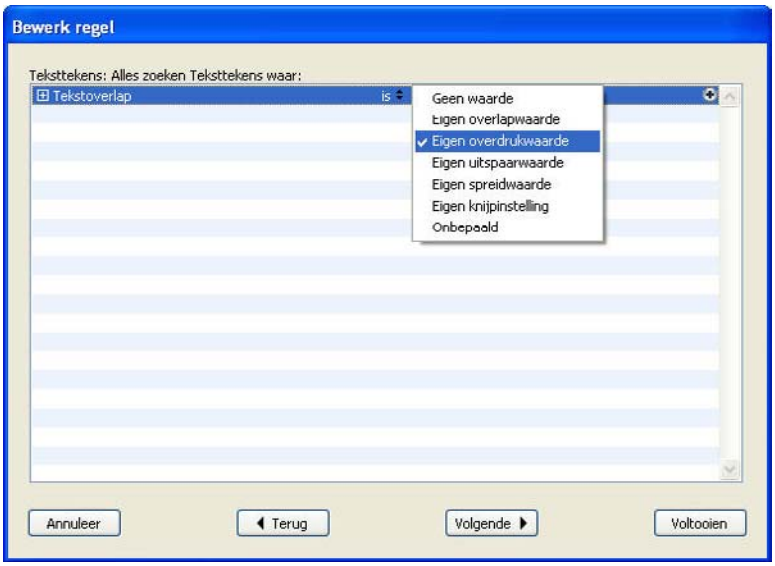
1. Klik op de **Nieuw**-knop. Het dialoogvenster **Bewerk regel** verschijnt (het eerste deel van de regelwizard).
2. Voer in het **Naam**-veld een naam in voor de regel.
3. Wilt u aangeven op welk object de regel van toepassing is, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Onderwerp**. Beschikbare onderwerpen zijn alle kaders, tekstkaders, illustratiekaders, lettertekens, lijnen, tekstpaden, illustraties en fonts.



Gebruik het dialoogvenster **Bewerk regel** om regels te maken.

4. Als u wilt aangeven wat de regel moet controleren, kruist u onder **Voorwaarden** een optie aan. Welke voorwaarden beschikbaar zijn, hangt af van het geselecteerde onderwerp.

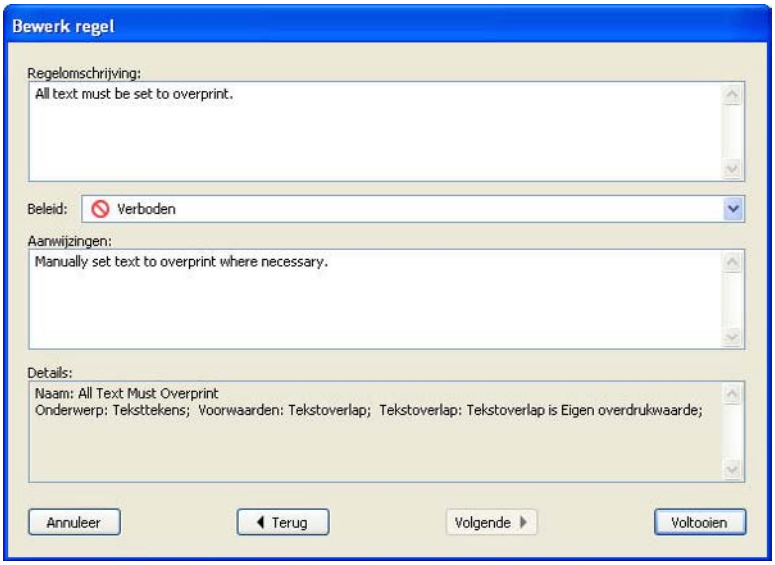
   Herhaal deze stap voor iedere voorwaarde die u in de regel wilt opnemen. De voorwaarden worden gecombineerd met een logische AND operator. Om bijvoorbeeld een regel te maken die specificeert dat tekstkaders een achtergrond moeten hebben van 50% blauw, kiest u **Tekstkaders**, waarna u zowel **Achtergrond** als **Tint** aanvinkt.
5. Klik op **Volgende** om het volgende dialoogvenster van de regelwizard te openen. In dit dialoogvenster moet u de voorwaarden opgeven die de regel in gang zet (bijvoorbeeld "is niet Overdrukken" of "is kleiner dan 10pt"). Om iedere voorwaarde te configureren, klikt u op het uitvouwsymbool om het item in de schuiflijst uit te breiden, waarna u opties kunt kiezen en waarden kunt invoeren in de beschikbare velden.



Gebruik het tweede dialoogvenster in de regelwizard om een regel te configureren.

Als bij een voorwaarde een ⊕-knopje staat, kunt u daarop klikken om aan de voorwaarden extra bepalingen toe te voegen. De bepalingen worden gecombineerd met een logische OR operator. Om bijvoorbeeld op te geven dat het aangegeven item een kleur moet hebben die óf een CMYK-kleur óf een steunkleur is, moet u de eerste regel configureren om te controleren op **CMYK**, en dan een tweede regel toevoegen die u configureert als **Steunkleurinkt**.

6 Klik op **Volgende** om het derde en laatste dialoogvenster van de regelwizard te openen. Gebruik dit dialoogvenster om een **Beschrijving** voor de regel, een **Beleid** (dat bepaalt welk symbool moet worden weergegeven als een regel wordt gebroken) en **Aanwijzingen** om het probleem op te lossen, te specificeren. De informatie die u invoert bij **Aanwijzingen** wordt weergegeven wanneer een ontwerper **Opmaak evalueren** kiest als de regel is gebroken.



Gebruik het derde dialoogvenster van de regelwizard om te bepalen wat er gebeurt wanneer een regel wordt gebroken.

Regels toevoegen aan een regelset: de geavanceerde modus

Regels moeten in *regelsets* worden gezet, die regelverzamelingen worden genoemd. Een orderbegeleider kan een of meer regelsets in een opmaakdefinitie in een orderbriefjessjabloon opnemen. Een ontwerper die in een opmaak bezig is die is gebaseerd op die opmaakdefinitie kan vervolgens de opmaak evalueren met behulp van de regels in die regelsets (zie "*Een opmaak evalueren*". Een regel wordt als volgt toegevoegd aan een regelset:

1. Open het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu).
2. Verschijnt slechts één keuzelijst in het dialoogvenster klik dan op **Geavanceerde instellingen** om het paneel **Geavanceerd** weer te geven.
3. Maak of selecteer een Job Jackets-structuur.
4. Selecteer **Regelsets** in de schuiflijst rechts boven.
5. Klik op de **Nieuw**-knop om een nieuwe regelset te maken. Het dialoogvenster **Bewerk regelset** verschijnt.

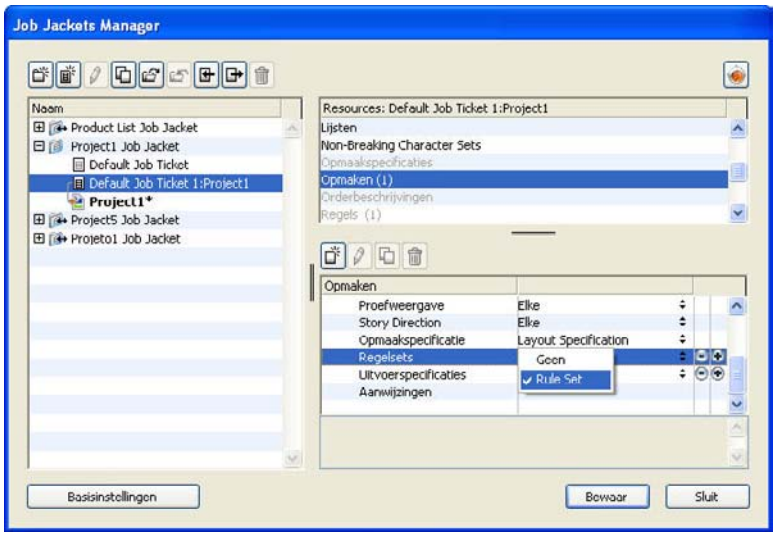
Gebruik het dialoogvenster **Bewerk regelset** om te kunnen werken met regelsets.

6. Voer in het **Naam**-veld een naam in voor de regelset.
7. Selecteer de gewenste regels in de schuiflijst **Available** en klik op de knop, of klik op **Inclusief alle** om alle regels in de schuiflijst **Beschikbaar** toe te voegen aan de actieve regelset.
8. Klik op **OK**.

Een regelset toepassen op een opmaak

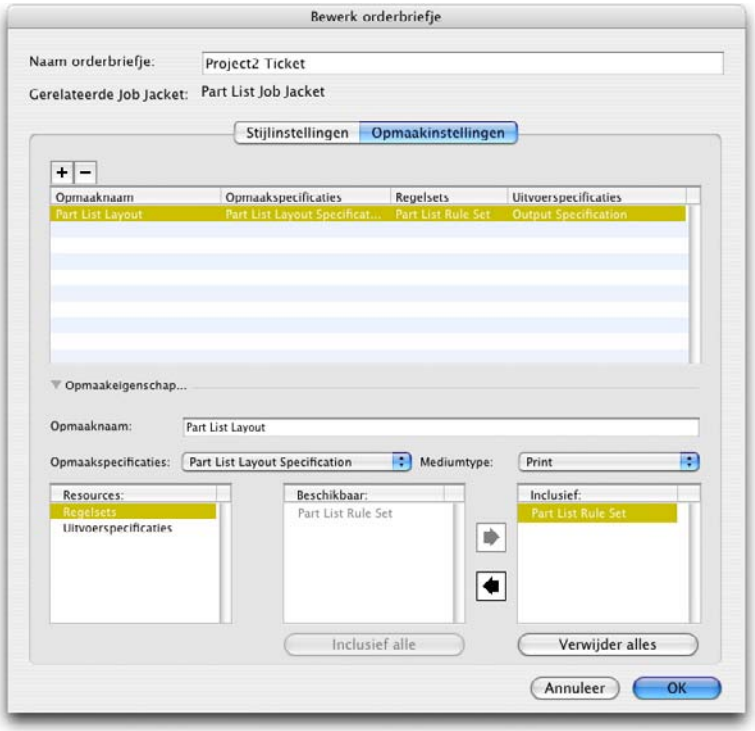
Is een regelset eenmaal gekoppeld aan een kopie van het orderbriefjessjabloon van de opmaak, dan kan de ontwerper de opmaak evalueren aan de hand van de regelset (zie "*Een opmaak evalueren*"). U kunt op twee manieren een relatie leggen tussen een regelset en een opmaak.

Een ordervoorbereider zal meestal een regelset toevoegen aan een opmaakdefinitie in een Job Jackets-bestand *vóórdat* het eigenlijke project en de feitelijke opmaak zijn gemaakt. Omdat een regelset een resource is, voegt u deze net zo toe aan een opmaakdefinitie als iedere andere resource (zie "*Werken met resources: de geavanceerde modus*").



Om te zorgen dat een regelset beschikbaar is in een opmaak zodra die opmaak is gemaakt, moet u via het dialoogvenster **Job Jackets Manager** een relatie leggen tussen de regelset en de opmaakdefinitie.

Een ontwerper kan een regelset toevoegen aan een opmaak *nadat* het project en de opmaak zijn gemaakt. Kijk voor informatie over de manier waarop u dit moet doen bij "*Werken met resources in een orderbriefje: de basismodus*".



Een ontwerper kan het dialoogvenster **Bewerk orderbriefje** (**Archief/Bestand > Job Jackets > Bewerk orderbriefje**) gebruiken om een regelset toe te kennen aan een opmaak in het actieve project.

Een opmaak evalueren

Regelsets, opmaakspecificaties en uitvoerspecificaties zijn tests die kunnen worden geëvalueerd om te bepalen of een opmaak zich houdt aan de specificaties van de ordervoorbereider. Met de opdracht **Evalueer opmaak** kunt u die tests uitvoeren en vaststellen of (en waar) er problemen zijn. Deze opdracht vergelijkt de opmaak ook met zijn opmaakdefinitie, ter controle van het mediumtype (Print, Web of Interactief) en de kleurbeheerinstellingen. Zijn deze problemen eenmaal geïdentificeerd, dan kan een ontwerper (eventueel) besluiten wat eraan moet worden gedaan.

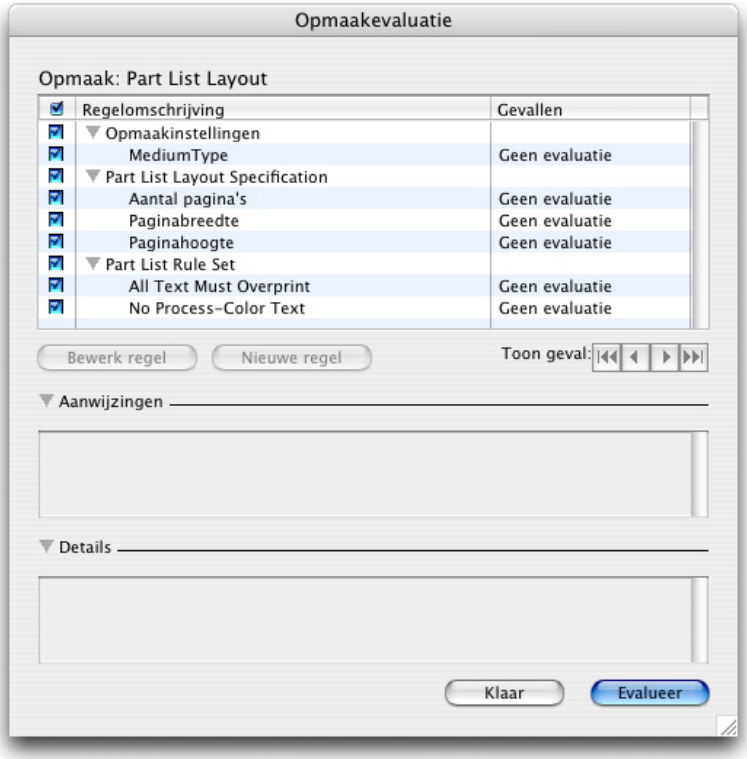
Voordat u probeert een opmaak te evalueren, moet u controleren of het project een relatie heeft met een orderbriefje waarin regelsets of uitvoerspecificaties voor de actieve opmaak worden gedefinieerd.

De functie **Evalueer opmaak** is bedoeld om opmaakproblemen te accentueren en aan te geven hoe ze kunnen worden opgelost. Er kan echter niet worden voorkomen dat een ontwerper wijzigingen maakt die inbreuk maken op de specificaties en regels die zijn gedefinieerd in een orderbriefje.

Een opmaak wordt als volgt geëvalueerd:

1 Choose **Archief/Bestand** > **Job Jackets** > **Evalueer opmaak**. Het dialoogvenster **Opmaakevaluatie** verschijnt, met de juiste regelsets, opmaakspecificaties en uitvoerspecificaties. Om de weergaven van een regelset, opmaakspecificatie of

uitvoerspecificatie uit te breiden om zijn componentregels te zien, moet u klikken op het desbetreffende symbool/pictogram.



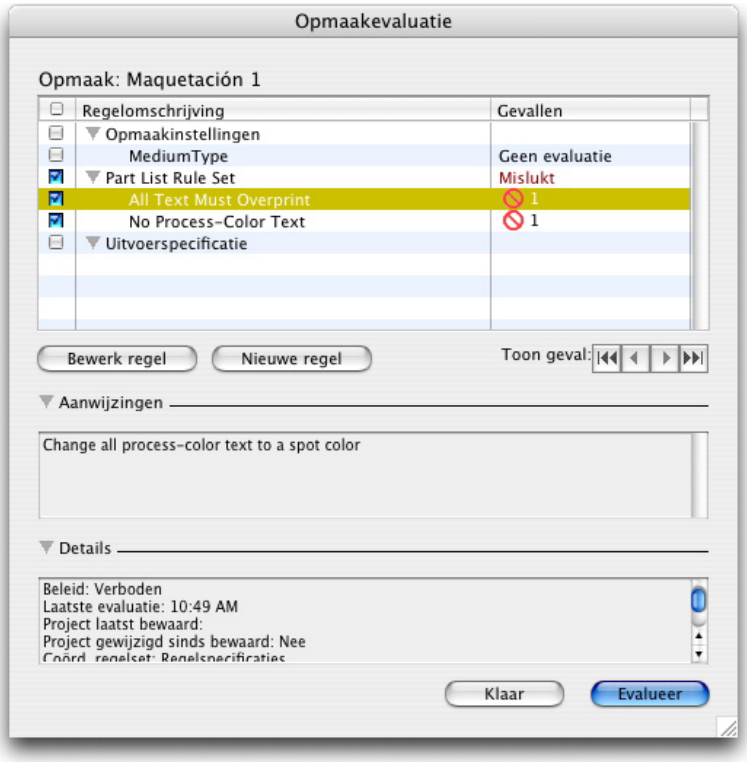
Gebruik het dialoogvenster **Opmaakevaluatie** om de actieve opmaak te evalueren aan de hand van regelsets, opmaakspecificaties en uitvoerspecificaties.

2 Wilt u de geselecteerde regel wijzigen, dan klikt u op zijn naam waarna u klikt op de knop **Bewerk regel**. Eventuele wijzigingen in de regel worden weggeschreven naar het Job Jackets-bestand en worden toegepast op alle andere projecten die gebruikmaken van dit orderbriefje.

3 Om aan te geven dat een regel moet worden gecontroleerd, kruist u het vakje naast die regel aan. Wilt u aangeven dat alle regels in een regelset, opmaakspecificatie of uitvoerspecificatie moeten worden gecontroleerd, dan kruist u het vakje naast de naam van de regelset, opmaakspecificatie en uitvoerspecificatie aan.

4 Om de opmaak te evalueren aan de hand van de aangekruist regels, klikt u op **Evalueer**. De kolom **Gevallen** wordt bijgewerkt om aan te geven of het document wel door iedere regelcontrole is gekomen.

5 Om meer details te zien betreffende een geschonden regel, klikt u op zijn naam waarna u de vakjes **Aanwijzingen** en **Details** aankruist. Het vak **Aanwijzingen** toont alle aanwijzingen die door de regelcreator zijn geschreven, terwijl het vak **Details** informatie over het project geeft (bijvoorbeeld of het sinds de laatste evaluatie nog is gewijzigd).



Het dialoogvenster **Opmaakevaluatie** laat zien welke regels zijn goedgekeurd en welke regels zijn geschonden.

6 Wilt u in de opmaak bladeren naar de plaatsen waar regels zijn geschonden, dan klikt u op de knoppen **Toon geval**. Dit vergemakkelijkt de reparatie van geschonden regels.

U kunt QuarkXPress zodanig configureren dat iedere opmaak automatisch wordt geëvalueerd wanneer het project wordt geopend, wordt opgeslagen, wordt gesloten en wanneer de opmaak naar de printer of drukker wordt gestuurd. Zie "*Voorkeuren - Programma - Job Jackets*" voor meer informatie.

Vergrendelen van Job Jackets

Om te voorkomen dat twee personen tegelijkertijd proberen een resource te wijzigen, vergrendelt QuarkXPress gedeelde Job Jackets-bestanden onder de volgende omstandigheden:

- Wanneer de gebruiker van een project dat een Job Jackets-bestand deelt verschijnt in het dialoogvenster **Bewerk orderbriefje** (**Archief/Bestand > Job Jackets > Wijzig orderbriefje**), vergrendelt QuarkXPress het desbetreffende Job Jackets-bestand.
- Wanneer een gebruiker het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu) opent, vergrendelt QuarkXPress alle Job Jackets-bestanden die worden weergegeven in het dialoogvenster **Job Jackets Manager**.
- Wanneer de gebruiker van een project dat een Job Jackets-bestand deelt een resource maakt, dupliceert, bewerkt of wist dat voorkomt in het gedeelde Job Jackets-bestand, vergrendelt QuarkXPress het Job Jackets-bestand. Als Tara bijvoorbeeld werkt aan een project dat het Job Jackets-bestand "Productlijst" deelt en ze kiest **Wijzig/Bewerk >**

Kleuren en begint met het wijzigen van een kleur die voorkomt in het orderbriefje van het project, vergrendelt QuarkXPress alle gedeelde resources in het Job Jackets-bestand "Productlijst", zodat alleen Tara ze kan wijzigen.

Wanneer een Job Jackets-bestand is vergrendeld, kunt u het volgende niet doen:

- U kunt geen project maken via een orderbriefjessjabloon in dat Job Jackets-bestand.
- U kunt geen project koppelen aan het Job Jackets-bestand.
- U kunt het dialoogvenster **Bewerk orderbriefje** (**Archief/Bestand > Job Jackets > Wijzig orderbriefje**) niet openen voor een project dat het Job Jackets-bestand deelt.
- U kunt het dialoogvenster **Job Jackets Manager** (**Functies**-menu) wel openen, maar u kunt het vergrendelde Job Jackets-bestand of een van diens orderbriefjes niet bewerken.
- U kunt een gedeelde resource niet bewerken in het Job Jackets-bestand. Als Tara bijvoorbeeld het Job Jackets-bestand "Productlijst" heeft vergrendeld en Sam kiest **Wijzig/Bewerk > Kleuren** en probeert een kleur te bewerken die voorkomt in het orderbriefje van het project, dan wordt de kleurnaam grijs en is pas weer beschikbaar als Tara het Job Jackets-bestand ontgrendelt.
- U kunt geen opmaak toevoegen aan of de naam van een bestaande opmaak wijzigen in een project dat het Job Jackets-bestand deelt.
- U kunt geen regel wijzigen via het dialoogvenster **Opmaakevaluatie** (**Archief/Bestand > Job Jackets > Evalueer opmaak**).

Een vergrendeld Job Jackets-bestand wordt ontgrendeld op de volgende punten:

- Wanneer de gebruiker met de vergrendeling het dialoogvenster **Bewerk orderbriefje** sluit.
- Wanneer de gebruiker met de vergrendeling het dialoogvenster **Job Jackets Manager** sluit.
- Wanneer de gebruiker met de vergrendeling klaar is met het bewerken van een resource in het gedeelde Job Jackets-bestand. In bovenstaand voorbeeld gebeurt dat wanneer Tara klikt op **Bewaar** of **Annuleer** in het dialoogvenster **Kleuren** nadat de gedeelde kleur is gewijzigd.

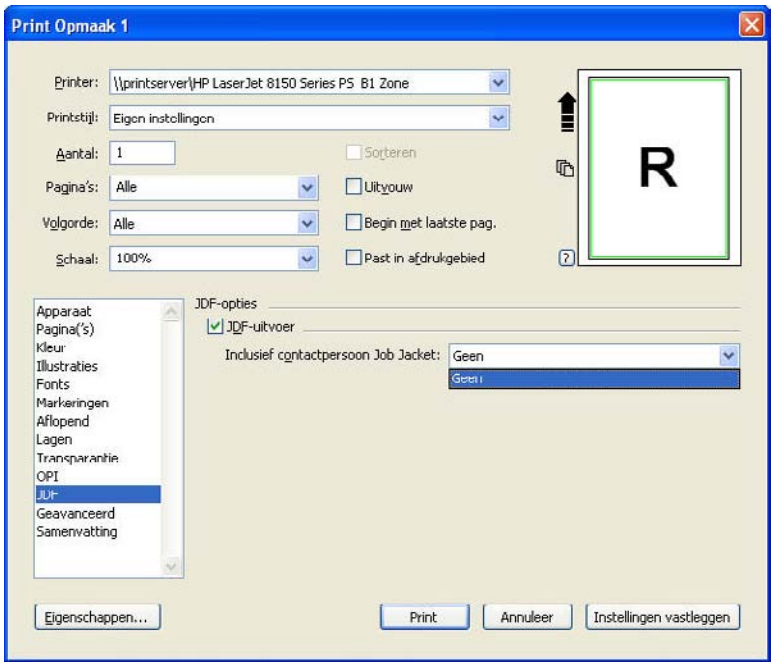
➡ In verband met de vergrendelde Job Jackets is het belangrijk de dialoogvensters **Wijzig orderbriefje** en **Job Jackets Manager** alleen te openen wanneer dat noodzakelijk is en ze te sluiten zodra u ze niet meer nodig hebt.

➡ Als u het dialoogvenster **Job Jackets Manager** opent (**Functies**-menu) en merkt dat u het bij uw project horende Job Jackets-bestand niet kunt bewerken, is dat Job Jackets-bestand waarschijnlijk vergrendeld door een andere gebruiker.

Printen met JDF-uitvoer

Wanneer u een project naar de printer stuurt, kunt u nu aangeven dat een JDF-bestand moet worden gegenereerd en opgeslagen op de plaats waar het uitvoerbestand wordt

opgeslagen. (N.B.: Als u rechtstreeks naar het uitvoerapparaat afdrukt, wordt er geen JDF-bestand gegenereerd.)



Gebruik het **JDF**-paneel in het dialoogvenster **Print** om op te geven dat Job Jackets-informatie moet worden opgenomen in de uitdraai in de vorm van een JDF-voorbereid XML-bestand.

Web-opmaken

Naast print- en interactieve opmaken, ondersteunt QuarkXPress Web-opmaken, die u kunt exporteren om er HTML-webpagina's van te maken. QuarkXPress biedt een groot assortiment gereedschappen voor het in elkaar zetten van webpagina's, zoals rollovers, imagemaps, formulieren, menu's en CSS-opmaak, plus nog meer webpaginacomponenten als hyperlinks — ergo: bijna alles wat u kunt doen in een webpagina, kunt u doen in QuarkXPress.

Werken met Web-opmaken

In onderstaande onderwerpen worden de basisprincipes beschreven die horen bij het werken met Web-opmaken.

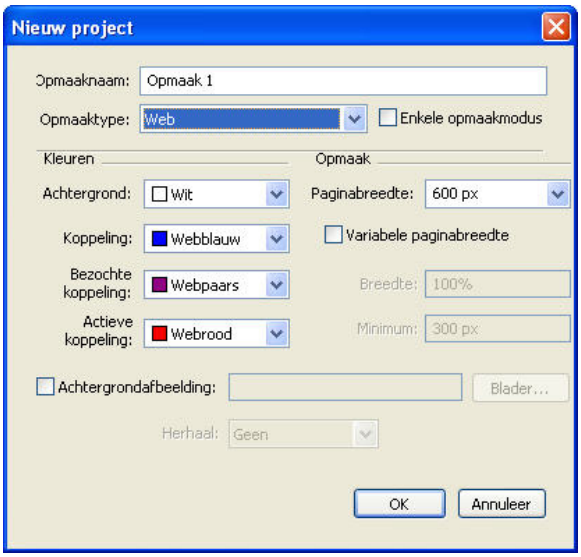
Een Web-opmaak creëren

In de volgende stappen wordt beschreven hoe u een Web-opmaak moet creëren.

1 Voordat u echt begint met het creëren van een Web-opmaak, moet u een van de volgende stappen uitvoeren:

- Als u een lege Web-opmaak wilt creëren als de eerste opmaak in een nieuw project, kiest u **Archief/Bestand** > **Nieuw** > **Project**.
- Als u een Web-opmaak wilt creëren als een nieuwe opmaak in een bestaand project, kiest u **Opmaakmodel** > **Nieuw**.
- Als u een Web-opmaak wilt creëren die is gebaseerd op een bestaande opmaak, opent u die opmaak en kiest u **Opmaakmodel** > **Dupliceer**.

Het respectieve dialoogvenster **Nieuw project**, **Nieuwe opmaak**, of **Dupliceer opmaak** verschijnt (in wezen zijn ze allemaal identiek).



U kunt een nieuwe Web-opmaak configureren in het dialoogvenster **Nieuw project**.

2 Kies **Web** in het keuzemenu **Opmaaktype**.

3 Om iets anders te gebruiken dan de standaardtekst en achtergrondkleuren voor een Web-pagina, kiest u opties in de keuzemenu's onder **Kleuren**.

4 Specificeer een paginabreedte aan de hand van een van de volgende methodes:

- Om een pagina te maken met een vaste breedte (ongeacht de grootte van het browservenster) voert u in het veld **Paginabreedte** een waarde in en laat u het vakje **Variabele paginabreedte** gedeselecteerd.
- Om de paginabreedte te baseren op de breedte van het browservenster, kruist u het vakje **Variabele paginabreedte** aan en voert u bij **Breedte** (die bepaalt waar de verticale hulplijn komt te staan die het eind van de pagina aangeeft) en **Minimum** (die de minimale breedte van de pagina aangeeft) waarden in. Bij het in elkaar zetten van de pagina moet u aangeven welke tekstkaders zodanig moeten worden aangepast dat ze in het browservenster passen door voor die kaders het vakje **Item** > **Wijzig** > **Tekst** > **Maak variabele breedte** aan te kruisen.

5 Om voor de pagina achtergrondafbeeldingen aan te geven, moet u het vakje **Achtergrondafbeelding** aankruisen, op **Selecteer** klikken om het achtergrondafbeeldingsbestand te specificeren en een optie kiezen in het keuzemenu **Herhaal**.

6 Klik op **OK**.

➡ U kunt kaders in het grijze gebied na de paginahulplijn zetten, ongeacht het opgegeven paginaformaat. De inhoud na de hulplijn zal niet worden afgesneden.

Tekstkaders in Web-opmaken

Web-opmaken ondersteunen twee soorten tekstkaders:

- *Bitmaptekstkaders:* Voor bitmaptekstkaders is in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item** menu) het vakje **Converteer naar bitmap tijdens exporteren** aangekruist. Bitmaptekstkaders

zien er prima uit op een geëxporteerde pagina, omdat ze tijdens het exporteren zijn geconverteerd naar illustraties (zoals aangegeven door een klein camerasymbool in hun rechterbovenhoek), maar hun inhoud kan door de eindgebruiker niet worden bewerkt of gebruikt in een zoekactie. Gebruik bitmaptekstkaders wanneer ontwerpprecisie een rol speelt.

- *HTML-tekstkaders:* Voor bitmaptekstkaders is in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu) het vakje **Converteer naar bitmap tijdens exporteren** niet aangekruist. HTML-tekstkaders op een geëxporteerde webpagina kunnen nog steeds worden geselecteerd en gebruikt in een zoekactie, maar kunnen alleen gebruik maken van fonts die zijn geïnstalleerd op de computer van de eindgebruiker. Tijdens het ontwerpen kunt u in een HTML-tekstkader alle fonts gebruiken die u wilt, maar er is geen garantie dat die fonts ook werkelijk worden weergegeven door de browser van de eindgebruiker. Gebruik HTML-tekstkaders wanneer de mogelijkheid om naar tekst te zoeken en tekst te selecteren belangrijker is dan puur uiterlijk.

  HTML-tekstkaders hebben de volgende beperkingen:

- HTML-tekstkaders moeten rechthoekig zijn. Een niet-rechthoekig HTML-tekstkader wordt tijdens het exporteren geconverteerd naar een afbeelding.
- HTML-tekstkaders kunnen niet worden geroteerd.
- HTML-tekstkaders kunnen weliswaar kaders bevatten, maar de kolommen worden geconverteerd naar een HTML-tabel wanneer de Web-opmaak wordt geëxporteerd.
- U kunt de afmetingen van een HTML-tekstkader niet ongeproportioneerd wijzigen (uitrekken).
- U kunt voor het corps van de tekst in een HTML-tekstkader geen waarden achter de komma opgeven.
- Tekst in een HTML-tekstkader loopt niet om een item heen dat in de geëxporteerde pagina vóór dat kader staat, maar doet dat wel als het voorste item niet helemaal het HTML-tekstkader bedekt. Wordt het HTML-tekstkader volledig bedekt, dan gedraagt dit kader zich alsof het item dat daarvóór staat de tekstomloop **Geen** heeft.
- U kunt HTML-tekstkaders niet koppelen aan andere pagina's in een project.

  De volgende functies zijn niet beschikbaar in HTML-tekstkaders:

- Geforceerd of uitgevuld uitlijnen
- Afbreek- en uitvulspecificaties (A&U's)
- Inspringen eerste regel
- Vast op basisstramien
- Tabs
- Instellingen voor **Eerste basislijn** en **Inter ¶ max**.
- Basislijnverschuiving
- Af- en aanspatiëren
- Horizontaal en verticaal schalen
- De tekstopmaken **Outline**, **Schaduw**, **Verkleind kap.**, **Superior** en **Wrd. onderstrepen**

- Horizontaal en verticaal verplaatsen (spiegelen)

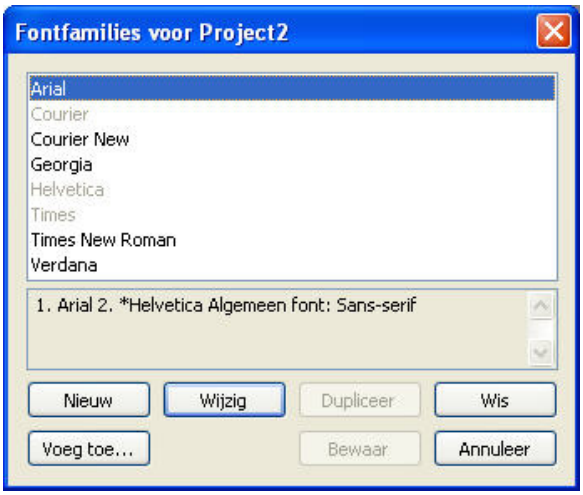
Als u in een HTML-tekstkader een van deze instellingen wilt gebruiken, kiest u **Item > Wijzig**, waarna u het vakje **Converteer naar bitmap tijdens exporteren** aankruist om het HTML-tekstkader te converteren naar een bitmapkader.

Werken met CSS Fontfamilies

De CSS (Cascading Style Sheets)-standaard maakt het mogelijk fontfamilies te creëren: groepen fonts die kunnen worden toegewezen aan tekst in HTML-tekstkaders. Een kenmerk van een fontfamilie is dat deze begint met een heel specifiek font (zoals Agency FB), en dan een overzicht geeft van de meer populaire fonts die over het algemeen beschikbaar zijn op de meeste platforms (zoals Arial en Helvetica), met aan het eind een “generiek” font: Serif, Sans-serif, Cursive, Fantasy of Monospace.

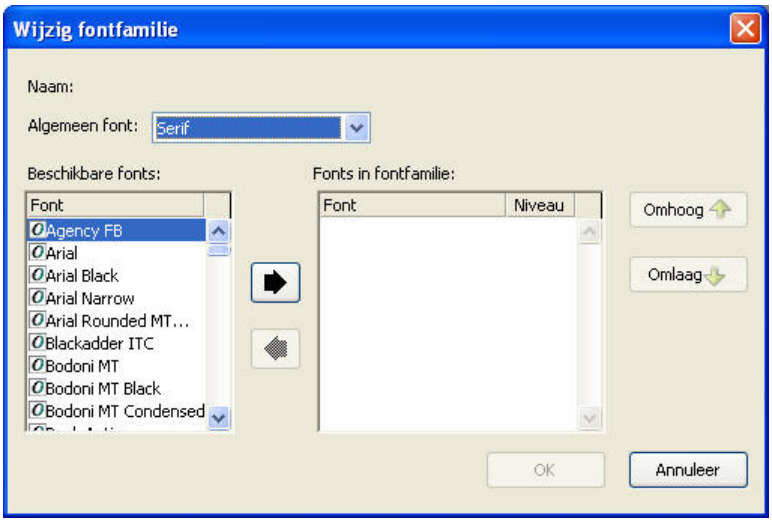
Een CSS Fontfamilie wordt als volgt gemaakt:

1 Kies **Wijzig/Bewerk > CSS Font Families**. Het dialoogvenster **Fontfamilies** verschijnt.



Specificeer fontfamilies in het dialoogvenster **Fontfamilies voor**.

2 Klik op **Nieuw**. Het dialoogvenster **Wijzig fontfamilie** verschijnt.



U kunt via het dialoogvenster **Wijzig fontfamilie** aangeven welke fonts horen bij een fontfamilie.

3 Kies een generiek ofte wel algemeen font in het keuzemenu **Algemeen font**.

4 Om fonts toe te voegen aan de fontfamilie gebruikt u de grote pijlknoppen. Gebruik de knop **Omhoog** en **Omlaag** om de prioriteiten van de fonts in de familie te wijzigen (hoger in de lijst betekent een hogere prioriteit).

5 Klik op **OK**.

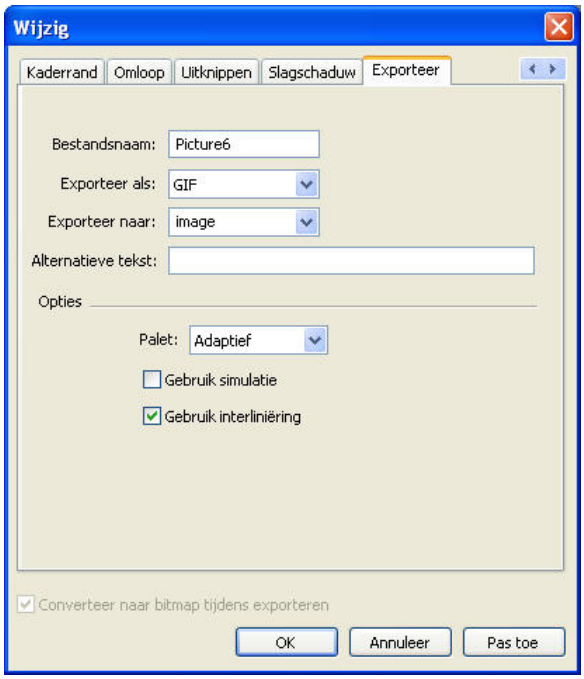
Om een fontfamilie te kunnen gebruiken, kent u gewoon het eerste font in de fontfamilie toe aan tekst in een HTML-tekstkader.

Grafische elementen in Web-opmaken

Wanneer u een Web-opmaak exporteert, worden de volgende objecten geconverteerd naar illustraties in een structuur die geschikt is om op het web te kunnen bekijken:

- Kaders met geïmporteerde illustraties
- Lijnen
- Tekst op een pad
- Kaders met de achtergrond Geen (**Item** > **Inhoud** > **Geen**)
- Lege kaders
- Tabellen waarvoor het vakje **Item** > **Wijzig** > **Tabel** > **Converteer tabel naar bitmap tijdens exporteren** is aangekruist

U kunt deze conversie uitvoeren via het tabblad **Exporteer** in het dialoogvenster **Wijzig**.



U kunt exporteeropties voor illustraties, bitmaptekstkaders en andere grafische elementen specificeren via het tabblad **Exporteer** in het dialoogvenster **Wijzig**.

Een grafisch element wordt als volgt voor de export geconfigureerd:

1. Kies **Item** > **Wijzig** en ga naar het tabblad **Exporteer**.
2. Kies een optie in het keuzemenu **Exporteer als**: De opties zijn **GIF**, **JPEG**, **SWF** en **PNG**. Welke opties onder dit menu worden weergegeven, hangt af van de structuur die u hebt geselecteerd.
3. Wilt u een doelcategorie voor het geëxporteerde illustratiebestand aangeven, dan voert u in het veld **Exporteer naar** een waarde in.
4. Voer in het veld **Alternatieve tekst** een korte beschrijving of een naam in voor de illustratie.

Een bestand importeren in Flash-structuur (SWF)

Naast het in printopmaken importeren van illustraties in alle ondersteunde structuren, kunt u ook bestanden importeren in Flash-structuur (SWF). Wanneer u een opmaak exporteert met daarin een geïmporteerd Flash-bestand, wordt het Flash-bestand gekopieerd naar de exporteerlocatie en weergegeven als onderdeel van de geëxporteerde HTML-pagina.

Converteren naar en vanuit Web-opmaken

Als u een printopmaak wilt converteren naar een Web-opmaak, opent u de desbetreffende opmaak en kiest u **Opmaakmodel** > **Dupliceer**, waarna u in het keuzemenu **Opmaaktype** de optie **Web** kiest.

Wanneer u een printopmaak converteert naar een Web-opmaak, vinden de volgende wijzigingen plaats:

- Het vakje **Converteer naar bitmap tijdens exporteren** wordt aangekruist voor alle tekstkaders. Als u deze optie deselecteert en het kader omzet naar een HTML-tekstkader worden alle tabstops geconverteerd naar spaties.
- Verbonden tekstkaders op tegenoverliggende pagina's worden weergegeven als afzonderlijke tekstkaders op dezelfde pagina.

➡ Typogramspecificaties die niet worden ondersteund in HTML-kaders worden in het dialoogvenster **Wijzig typogrammen** (**Wijzig/Bewerk> Typogrammen**) aangegeven d.m.v. een asterisk (*****).

Wanneer u een Web-opmaak converteert naar een printopmaak vinden de volgende wijzigingen plaats:

- HTML- en bitmaptekstkaders worden weergegeven als tekstkaders.
- HTML-formulierkaders en formulieren worden verwijderd.
- Rollovers en imagemaps worden geconverteerd naar gewone illustraties.

Beperkingen van Web-opmaken

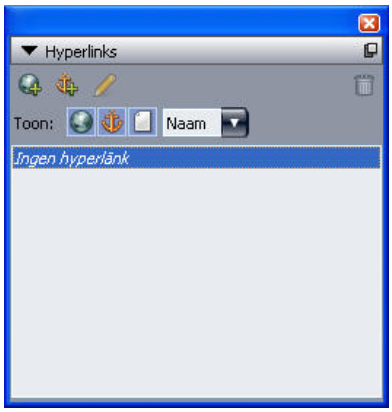
De volgende functies zijn niet beschikbaar voor tekstkaders in Web-opmaken:

- Uithangende tekens
- Vastzetten, af- en aanspatiëren en A&U-specificaties
- Niet-afbrekende lettertekens
- OpenType-stijlen
- Vast op basislijnstramien
- Nadrukmarkeringen
- Verticale artikelrichting

➡ Als u deze functies wilt gebruiken in Web-opmaken, selecteert u het desbetreffende tekstkader en kruist u het vakje **Converteer naar bitmap tijdens exporteren** in het dialoogvenster **Wijzig** aan (**Item** > **Wijzig**).

Hyperlinks

In de meeste HTML-gereedschappen kunt u een hyperlink maken door een stuk tekst of een afbeelding te selecteren, waarna u de URL in een veld kunt invoeren. QuarkXPress doet dat een beetje anders.



Het **Hyperlinks**-palet

Bestemmingen

Een *bestemming* is een "container" voor een specifieke URL. Net zoals een QuarkXPress-project lijsten met kleuren en typogrammen kan hebben, kan het ook een lijst met bestemmingen bevatten. Iedere bestemming bevat een van de volgende URL-types:

- **URL**: Verwijst naar een specifieke resource op het Web.
- **Pagina**: Verwijst naar een specifieke pagina in dezelfde opmaak.
- **Anker**: Verwijst naar een specifiek gedeelte van een pagina in de opmaak.

Hoewel de gebruikersinterface onderscheid maakt tussen URL's, pagina's en ankers, is de feitelijke koppeling in het geëxporteerde HTML-bestand altijd een URL.

Net zoals dat bij kleuren en typogrammen het geval is, heeft ook iedere bestemming een naam. U kunt een bestemming iedere naam geven die u wilt. Als u bijvoorbeeld als bestemming voor de http://www.quark.com hebt, kunt u daaraan de naam "Website van Quark" geven.

Net zoals u in het **Kleuren**-palet een lijst met kleuren kunt zien, krijgt u in het **Hyperlinks**-palet een overzicht van de bestemmingen in een project. En net zoals u via het **Kleuren**-palet een kleur kunt toekennen, kunt u aan de geselecteerde tekst of het geselecteerde item een bestemming "toekennen" door te klikken op de desbetreffende hyperlink in het **Hyperlinks**-palet.

U kunt uw lijst met bestemmingen bewerken in het dialoogvenster **Hyperlinks** (**Wijzig/Bewerk**-menu). Ook hier geldt: Net als bij kleuren kunnen in een bestemmingenlijst van een project bestemmingen staan die in de praktijk niet in het project worden gebruikt.

Als u liever hyperlinks maakt door alleen een element te selecteren en vervolgens een URL in te voeren, kunt u dat in QuarkXPress blijven doen. U moet zich echter dan wel realiseren dat wanneer u dat doet u eigenlijk toch een bestemming maakt en dat die bestemming wordt toegevoegd aan de bestemmingenlijst van het project en wordt weergegeven in het **Hyperlinks**-palet.

Ankers

Een *anker* is gewoon een markering die u hebt gekoppeld aan een object ergens in de opmaak. U kunt ankers toekennen aan de volgende elementen:

- Een woord, letterteken of string in een bitmap- of HTML-tekstkader of in tekst op een pad
- Een illustratiekader
- Een specifiek gedeelte in een imagemap
- Een specifieke cel in een tabel
- Een leeg kader
- Een lijn

In QuarkXPress zien ankermarkeringen er als volgt uit: of .

Doelen

U kunt gebruikmaken van *doelen* om aan te geven in welk venster een bestemming wordt geopend. De volgende doeltypes zijn beschikbaar:

- **Geen**: De bestemming moet worden weergegeven in hetzelfde venster als de hyperlink.
- **_blank**: De bestemming moet worden weergegeven in een nieuw browservenster.
- **_self**: De bestemming moet worden weergegeven in hetzelfde venster als de hyperlink.
- **_parent**: De bestemming moet worden weergegeven in het oudervenster van de pagina met de hyperlink.
- **_top**: De bestemming moet alle frames op de pagina verwijderen en het hele browservenster opvullen.

Een doel is gerelateerd aan een individuele hyperlink (een element waarop de eindgebruiker klikt) en niet aan een bestemming (de URL die door die muisklik wordt geopend). U kunt dus geen doel specificeren als u alleen een bestemming maakt.

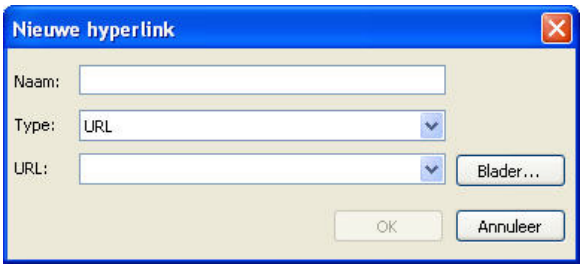
Een bestemming maken

Een bestemming bevat een URL waarnaar een hyperlink kan verwijzen. Een bestemming wordt als volgt gemaakt:

1 Kies **Venster** > **Hyperlinks**. Het **Hyperlinks**-palet verschijnt.

- Wilt u de URL handmatig specificeren, dan kiest u **URL**, waarna u de URL intikt in het **URL**veld of de **Selecteer**-knop gebruikt om een pad naar een specifiek bestand te creëren. (Vergeet niet dat u moet controleren of dit pad nog steeds opgaat voor de geëxporteerde HTML-pagina.) U kunt kiezen uit vier veelgebruikte protocollen via het keuzemenu naast het **URL**-veld.
- Wilt u een koppeling maken naar een andere pagina in dezelfde opmaak, dan kiest u **Pagina** in het **Type**-veld, waarna u een pagina kiest in het keuzemenu **Pagina**.
- Wilt u een koppeling maken naar een specifiek anker in dezelfde opmaak, dan kiest u **Anker** in het **Type**-veld, waarna u een anker kiest in het keuzemenu **Anker**.

2 Klik op **OK**. (Als u meerdere bestemmingen toevoegt, houdt u de Shift-toets ingedrukt terwijl u op **OK** klikt, waardoor het dialoogvenster **Nieuwe hyperlink** blijft openstaan.)



Maak een bestemming via het dialoogvenster **Nieuwe hyperlink**.

Een anker maken

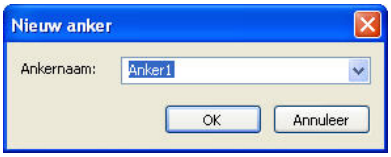
Een anker is gewoon een verwijzing naar een bepaalde locatie in een opmaak. Een anker wordt als volgt gemaakt:

1 Kies **Venster** > **Hyperlinks**. Het **Hyperlinks**-palet verschijnt.

- Klik in het **Hyperlinks**-palet op de knop **Nieuw anker**.
- Kies **Opmaak** > **Anker** > **Nieuw**.
- Open het menu van het **Hyperlinks**-palet en kies **Nieuw anker**.
- Open het contextmenu voor de geselecteerde tekst of het geselecteerde item en kies **Anker** > **Nieuw**.

2 Voer in het veld **Ankernaam** een naam in voor het anker of kies in het keuzemenu de naam van een niet-gebruikt anker.

3 Klik op **OK**.



Configureer een nieuw anker via het dialoogvenster **Nieuw anker**.

Om een “leeg” anker te maken, moet u alles deselecteren en vervolgens in het **Hyperlinks** -palet klikken op de knop **Nieuw anker**. Gebruik deze methode om hyperlinks te maken die verwijzen naar ankers in gedeelten van de opmaak waartoe u geen toegang hebt of die u nog niet hebt gemaakt.

Een hyperlink maken aan de hand van een bestaande bestemming

Een hyperlink is een tekststring, kader of lijn die of dat verwijst naar een specifieke bestemming. Wilt u een hyperlink maken aan de hand van een bestaande bestemming, dan moet u een stuk tekst of illustratiekader selecteren die u wilt gebruiken als de hyperlink en dan een van de volgende handelingen verrichten:

- Klik op een bestemming in het **Hyperlinks**-palet.
- Kies **Opmaak** > **Hyperlink** > **[bestemming]**.
- Open het contextmenu voor de geselecteerde tekst/item en kies **Hyperlink** > **[bestemming]**.

Vanuit niets een hyperlink maken

Een hyperlink is een tekststring, kader of lijn die verwijst naar een specifieke bestemming. Een hyperlink en een bestemming worden als volgt gelijktijdig gemaakt:

1 Selecteer een stuk tekst of item dat u wilt gebruiken als de hyperlink.

- Klik in het **Hyperlinks**-palet op de knop **Nieuwe hyperlink**.
- Kies **Opmaak** > **Hyperlink** > **Nieuw**.
- Open het contextmenu voor de geselecteerde tekst of het geselecteerde kader en kies **Hyperlink**.

- Wilt u de URL handmatig specificeren, dan kiest u **URL**, waarna u de URL intikt in het **URL**veld of de **Selecteer**-knop gebruikt om een pad naar een specifiek bestand te creëren. (Vergeet niet dat u moet controleren of dit pad nog steeds opgaat voor de geëxporteerde HTML-pagina.) U kunt kiezen uit vier veelgebruikte protocollen via het keuzemenu naast het **URL**-veld.
- Wilt u een koppeling maken naar een andere pagina in dezelfde opmaak, dan kiest u **Pagina**, waarna u een pagina kiest in het keuzemenu **Pagina**.
- Wilt u een koppeling maken naar een specifiek anker in dezelfde opmaak, dan kiest u **Anker**, waarna u een anker kiest in het keuzemenu **Anker**.

2 Klik op **OK**.

Koppelingen tonen in het Hyperlinks-palet

Via de **Toon**-knoppen en het keuzemenu in het **Hyperlinks**-palet kunt u bepalen wat er wordt weergegeven in de schuiflijst van het palet:

- Klik op de knop **Toon bestemmingen** om bestemmingen te laten zien.
- Klik op de knop **Toon ankers** om ankers te laten zien.
- Klik op de knop **Toon paginakoppelingen** om de koppelingen naar pagina's in de desbetreffende opmaak te laten zien.
- Kies **Naam** om de items in de lijst met hun naam weer te geven, of kies **Koppeling** om items weer te geven met hun URL.

Hyperlinks vormgeven

Standaard is hyperlinktekst onderstreept en gekleurd overeenkomstig de standaardkleuren zoals die zijn gedefinieerd in het dialoogvenster **Opmaakeigenschappen** (**Opmaakmodel** > **Opmaakeigenschappen**). U kunt het standaarduiterlijk van individuele hyperlinks wijzigen door een specifiek woord of de specifieke woorden in de hyperlink te selecteren en daaraan de gewenste opmaak (kleur, corps en font) toe te kennen.

Als u de vormgeving van een alinea met hyperlinktekst wijzigt, krijgen de hyperlinks dezelfde font- en corpswijzigingen als de alinea, maar blijven hun standaardkleur en onderstreping wel gehandhaafd.

Bestemmingen bewerken en wissen

Wilt u de naam van een URL of bestemming bewerken, dan moet u de bestemming selecteren in het **Hyperlinks**-palet, waarna u klikt op de **Bewerk**-knop. Alle wijzigingen die u maakt, worden toegepast op alle hyperlinks in deze opmaak die gebruik maken van de desbetreffende bestemming.

Wilt u een bestemming wissen, dan selecteert u de bestemming in het **Hyperlinks**-palet, waarna u klikt op de**Wis**-knop. Alle hyperlinks naar deze bestemming worden uit de opmaak verwijderd.

U kunt bestemmingen ook bewerken en wissen via het dialoogvenster **Hyperlinks** (**Wijzig/Bewerk**-menu).

Ankers bewerken en wissen

Wilt u de naam van een anker bewerken, dan selecteert u het anker in het **Hyperlinks**-palet, waarna u klikt op de **Bewerk**-knop. U kunt de naam vanhet anker en het anker zelf bewerken. Als een anker geen naam heeft, wordt alleen het anker weergegeven in het **Hyperlinks**-palet.

Wilt u een anker wissen, dan selecteert u het anker in het **Hyperlinks**-palet, waarna u klikt op de **Wis**-knop. Alle hyperlinks naar dit anker worden uit de opmaak verwijderd.

U kunt ankers ook bewerken en wissen via het dialoogvenster **Hyperlinks** (**Wijzig/Bewerk**-menu).

Hyperlinks bewerken en wissen

Wilt u de bestemming van een hyperlink bewerken, dan selecteert u de hyperlink in de opmaak, waarna u klikt op de **Bewerk**-knop in het **Hyperlinks**-palet en vervolgens een nieuwe waarde invoert in het **URL**-veld of een optie kiest in het keuzemenu naast het **URL**-veld.

Wilt u de bestemming van een hyperlink wissen, dan selecteert u de hyperlink in de opmaak, waarna u klikt op **Geen hyperlink** in het **Hyperlinks**-palet of **Opmaak** > **Hyperlink** > **Wis** kiest.

Navigeren via het Hyperlinks-palet

Naast het maken van hyperlinks in het **Hyperlinks**-palet kunt u het **Hyperlinks**-palet ook gebruiken om naar hyperlinks en ankers in de actieve QuarkXPress-opmaak te gaan. Navigeren via het **Hyperlinks**-palet gaat als volgt:

- Wilt u een bestemming weergeven die een URL is, dan dubbelklikt u op die bestemming in het **Hyperlinks**-palet. De URL wordt doorgegeven naar de opgegeven webbrowser.
- Wilt u naar een anker in de actieve opmaak, dan dubbelklikt u op de ankernaam in het **Hyperlinks**-palet.

Rollovers

Een *rollover* is een illustratie op een HTML-pagina die wijzigt wanneer u de cursor eroverheen beweegt. Rollovers worden over het algemeen gebruikt als “knoppen” met een koppeling naar een andere pagina of om een bestand te downloaden. Hoewel ze er op het scherm erg spectaculair uitzien, zijn rollovers vaak grote bestanden die veel downloadtijd vergen. Ook worden rollovers niet ondersteund door alle versies van iedere webbrowser (hoewel ze worden ondersteund door versie 3.x en later van zowel Microsoft Internet Explorer als Netscape Navigator, en door de huidige versies van Safari en Firefox).

QuarkXPress biedt twee typen rollovers:

- *Basisrollover:* Verwisselt de afbeelding wanneer de muiscursor op het rolloverkader staat.
- *Aanwijsrollover:* Verwisselt de afbeeldingen in een of meer andere kaders wanneer de muiscursor op het rolloverkader staat.

Een rollover wijzigt van uiterlijk wanneer een eindgebruiker er met de muiscursor overheen “rolt”.

Een basisrollover maken

U kunt een basisrollover maken met illustratiekaders of met tekstkaders. Als u gebruik maakt van tekstkaders, worden de tekstkaders tijdens het exporteren automatisch geconverteerd naar illustraties. Een basisrollover wordt als volgt gemaakt:

1. Selecteer een illustratiekader of tekstkader in de actieve Web-opmaak.
2. Kies **Item > Basisrollover > Maak rollover**. Het dialoogvenster **Rollover** verschijnt.
3. Specificeer eerst wat moet worden weergegeven wanneer de muiscursor niet op de rollover staat:
   - Voer voor een illustratierollover in het veld **Standaardafbeelding** het pad en de naam van een illustratiebestand in, of klik op **Selecteer/Blader** om het bestand handmatig op te zoeken.
   - Voor een tekstrollover moet u de tekst invoeren en vormgeven.
4. Specificeer daarna wat moet worden weergegeven wanneer de eindgebruiker de muiscursor op de rollover zet:
   - Voer voor een illustratierollover in het veld **Rolloverafbeelding** het pad en de naam van een illustratiebestand in, of klik op **Selecteer/Blader** om het bestand handmatig op te zoeken.
   - Voor een tekstrollover moet u de tekst invoeren en vormgeven.

5 Wilt u een hyperlink toevoegen aan de rollover, dan voert u in het veld **Hyperlink** een URL in of u kiest een URL in het keuzemenu **Hyperlink**. U kunt ook klikken op **Selecteer/Blader** om het doelbestand handmatig op te zoeken, maar vergeet niet dat u dan een absolute koppeling krijgt; om een relatieve koppeling te maken, moet u handmatig het relatieve pad naar het doelbestand invoeren.

6 Klik op **OK**. In het rolloverkader verschijnt een -pictogram om aan te geven dat er verwisselbare afbeeldingen in staan, een -pictogram om aan te geven dat het gevoelig is voor rollovers en (als u een hyperlink hebt toegevoegd) een -pictogram om een hyperlink aan te geven.

Basisrollovers maken en wissen

Als u een rollover wilt kunnen bewerken, dan selecteert u een illustratiekader met daarin de rollover en kiest u **Item > Basisrollover > Wijzig rollover**. Het dialoogvenster **Rollover** verschijnt. U kunt de afbeelding wijzigen of de hyperlink bewerken.

Wilt u het rollovergedrag uit een rollover verwijderen, dan selecteert u het illustratiekader met daarin de rollover en kiest u **Item > Basisrollover > Verwijder rollover**.

Een aanwijsrollover maken

In een aanwijsrollover beweegt de eindgebruiker de muiscursor over het ene kader, waarbij de afbeelding in een ander kader de rolloverafbeelding weergeeft. Het kader waaroverheen de eindgebruiker met de muis rolt, noemen we het *oorsprongkader*, terwijl het kader dat de rolloverafbeelding weergeeft het *doelkader* wordt genoemd. Een aanwijsrollover wordt als volgt gemaakt:

1 Maak een tekstkader of illustratiekader dat dienst kan doen als het *oorsprongkader* — het kader waaroverheen de muiscursor rolt en waardoor de rollover wordt opgeroepen. Als het kader een tekstkader is, kies dan **Item > Wijzig** en kruis het vakje **Converteer naar bitmap tijdens exporteren** aan.

2 Maak een ander tekstkader of illustratiekader dat dienst kan doen als het *doelkader* — het kader waarin de inhoud verandert wanneer de muiscursor over het oorsprongkader wordt bewogen. Als het kader een tekstkader is, kies dan **Item > Wijzig** en kruis het vakje **Converteer naar bitmap tijdens exporteren** aan.

3 Importeer een illustratie of voer tekst in het doelkader in. Dit is de standaardinhoud voor het doelkader.

4 Kies, met het doelkader geselecteerd, **Item > Rollovers > Maak aanwijsdoel**. Een -pictogram verschijnt in het oorsprongkader.

5 Om de rolloverafbeelding te specificeren, importeert u een nieuwe illustratie of voert u nieuwe tekst in het doelkader in.

6 Om het oorsprongkader te koppelen aan het doelkader, selecteert u het **Koppel aanwijsrollover**-gereedschap in het palet **Webgereedschappen**; klik op het oorsprongkader en vervolgens op het doelkader. In het doelkader verschijnt een -pictogram.

7 Om extra doelkaders te maken moet u de stappen 2–6 herhalen.

Schakelen tussen rolloverafbeeldingen in de opmaak

Een basisrollover of aanwijsrolloverdoel is een illustratiekader waarin twee illustraties zijn geïmporteerd: één voor de standaardstatus en één voor de rolloverstatus. Slechts een van deze illustraties kan echter in de opmaak worden weergegeven. Als u wilt schakelen tussen de beide illustraties in de opmaak, moet u het kader met de basisrollover of het aanwijsrolloverdoel selecteren en een van de volgende handelingen verrichten:

- Voor een basisrollover kiest u **Item** > **Basisrollover** > **Standaardafbeelding** voor de standaardafbeelding of **Item** > **Basisrollover** > **Rolloverafbeelding** om de rolloverafbeelding weer te geven.
- Voor een aanwijsrollover kiest u **Item** > **Aanwijsrollovers** > **Toon**, waarna u een van de menu-items kiest.

Een doel verwijderen uit een aanwijsrolloverkader

Als u een doel wilt verwijderen uit een aanwijsrolloverkader, selecteert u het kader met de aanwijsrollover en kiest u **Item** > **Aanwijsrollovers** > **Verwijder aanwijsdoel**, waarna u de afbeelding kiest die u wilt verwijderen.

Een aanwijsrollover ontkoppelen

Als u een aanwijsrollover wilt ontkoppelen, selecteert u het **Ontkoppel aanwijsrollover**-gereedschap in het palet **Webgereedschappen**, waarna u klikt op het oorsprongkader en vervolgens op het doelkader.

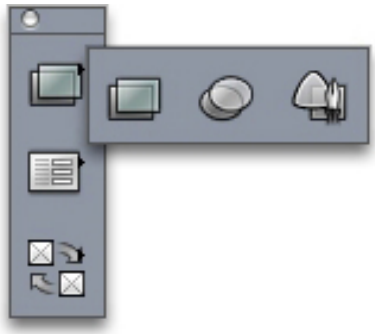
Imagemaps

Een *imagemap* is een HTML-functie waarmee een eindgebruiker een koppeling kan maken naar verschillende URL's door te klikken op verschillende locaties in een illustratie op een webpagina. Wilt u een imagemap maken, dan importeert u eerst een illustratie, en tekent u “hot spots” (bepaalde vormen) op die delen van de illustratie die u wilt laten fungeren als hyperlinks, waarna u hyperlinks koppelt aan deze hot spots. De hot spots zijn tijdens het exporteren niet zichtbaar, maar de hyperlinks werken wanneer de eindgebruiker klikt op de verschillende locaties in de illustratie.

Een imagemap maken

Als u een imagemap wilt maken, selecteert u eerst een illustratiekader, waarna u een of meer hot spots intekent op het illustratiekader. De hot spots op het actieve illustratiekader worden als volgt gemaakt:

1. Selecteer een **imagemap**-gereedschap in het palet **Webgereedschappen**. U kunt kiezen uit het **rechthoekig imagemap**-gereedschap, het **ovaal imagemap**-gereedschap en het **Bézier-imagemap**-gereedschap.



U kunt kiezen uit het **rechthoekig imagemap**-gereedschap, het **ovaal imagemap**-gereedschap en het **Bézier-imagemap**-gereedschap.

2 Als u gebruik maakt van het **rechthoekig imagemap**-gereedschap of het **ovaal imagemap**-gereedschap sleep dan het +-symbool, te beginnen binnenin het illustratiekader.

3 Als u gebruik maakt van het **Bézier-imagemap**-gereedschap, klikt (of klikt en sleept) u om de punten van de veelhoek op de juiste plaats te zetten. Zorg ervoor dat de eerste muisklik plaatsvindt binnenin het illustratiekader. Wanneer u klaar bent met tekenen, dubbelklikt u om de omtrek van de hot spot te sluiten.

4 Wilt u van een hot spot een hyperlink maken, dan klikt u op een bestemming of anker in het **Hyperlinks**-palet.

5 Kies **Beeld** > **Toon stramien** en kijk dan of de hot spots op de plek zitten waar u ze wilt hebben.

➡ Hot spots worden alleen weergegeven wanneer het illustratiekader waarin ze staan is geselecteerd; hot spots worden niet afgedrukt.

➡ U kunt hot spots buiten de begrenzingen van een illustratiekader laten lopen. Bij het exporteren worden dergelijke hot spots echter afgesneden tot aan de zijkanten van het kader (met uitzondering van cirkelvormige hot spots).

Een imagemap bewerken

Nadat u een imagemap hebt gemaakt, kunt u de hot spots verplaatsen, deze vergroten/verkleinen en ook wissen. Een imagemap wordt als volgt bewerkt:

1 Selecteer een illustratiekader met een imagemap.

2 Zijn de hot spots niet zichtbaar, kies dan **Beeld** > **Toon stramien**.

3 Wilt u de afmetingen van een hot spot wijzigen, dan selecteert u de desbetreffende hot spot en sleept u een van de handvatten.

4 Een hot spot kunt u verplaatsen door hem binnen zijn begrenzingen te slepen.

5 Wilt u een hot spot wissen, dan selecteert u deze waarna u drukt op Delete/Backspace.

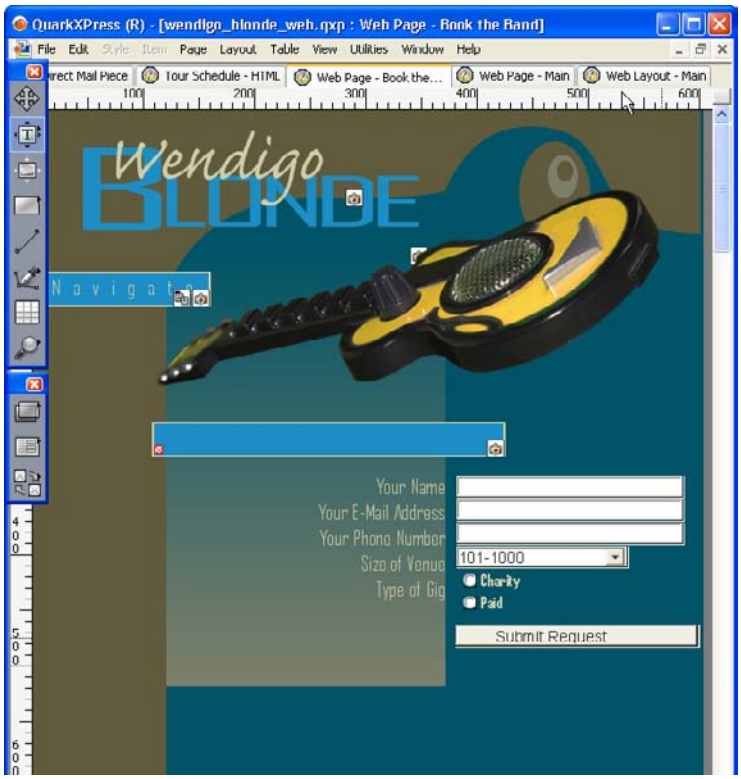
➡ Hot spots worden opgeslagen bij de illustratie waarin ze zijn gemaakt. Als een illustratie wordt gedupliceerd, verplaatst, vergroot/verkleind, schuingezet of geroteerd, gaan de imagemaps mee.

Formulieren

Met HTML-formulieren kunnen gebruikers via het Internet of een intranet gebruik maken van direct mail, producten aankopen en feedback sturen. In formulieren kunnen regelaars of objecten staan als tekstvelden, knoppen, aankruisvakjes, keuzemenu's en lijsten; gebruikers kunnen deze gebruiken om tekst in te voeren, veilig wachtwoorden te verzenden en zelfs voor het uploaden van bestanden.

Het belangrijkste dat u moet weten van formulieren is dat ze iets nodig hebben om praktisch ook nut te hebben. Wanneer u een formulier maakt, moet u ook een servergeoriënteerd script of applicatie maken om de gegevens te kunnen verwerken die via dat formulier worden verstuurd. Dergelijke scripts en applicaties gebruiken vaak, maar niet altijd, het CGI (Common Gateway Interface)-protocol, en kunnen zijn geschreven in programmeertalen als Perl,C, Java en AppleScript®. Welke protocollen en talen u kunt gebruiken, is afhankelijk van de webserversoftware en het platform waarop die webserversoftware draait.

Als u gebruik wilt maken van HTML-formulieren als onderdeel van uw website, moet u een hulpprogramma van derden gebruiken om het zogenaamde server-side script of de applicatie te genereren. Neem contact op met uw Webmaster voor informatie over hoe u een en ander moet aanpakken.



U kunt een formulier gebruiken om informatie te verzamelen over de bezoekers van uw website.

Een formulierkader maken

Een *formulierkader* bepaalt de grenzen van een HTML-formulier. Een formulierkader moet een of meer formulierobjecten bevatten met eventueel wat verborgen velden. Een formulierkader wordt als volgt gemaakt:

1 Selecteer het gereedschap **Formulierkader** in het palet **Webgereedschappen**.

- Kies **Get** als u wilt dat de webbrowser de formuliergegevens toevoegt aan het eind van de URL van het doelscript of applicatie.
- Kies **Stuur naar doelscript** als u wilt dat de webbrowser de formuliergegevens als een afzonderlijke HTTP-transactie naar het doelscript of de applicatie stuurt.
- Kies **Geen** of **Self** om hetzelfde frame of venster te specificeren als waarin het formulier staat.
- Kies **Blank** om als doel een nieuw, naamloos venster te specificeren.
- Kies **Parent** om het doel te specificeren als het frame of venster dat een ouder van het formulier is. Als er geen oudervenster is, worden de formuliergegevens weergegeven in hetzelfde venster als het formulier (alsof in het **Doel**-veld de optie **Geen** of **Self** was gespecificeerd).
- Kies **Top** om het doel te specificeren als het eerste venster waarin geen frames staan — meestal de pagina waarop het formulier wordt geïntroduceerd.
- Kies **Foutieve pagina** om te specificeren dat er een andere HTML-pagina moet worden geopend, en voer daar de URL van die pagina in. U kunt ook klikken op **Selecteer/Blader** om het doelbestand handmatig op te zoeken, maar vergeet niet dat u dan een absolute koppeling krijgt; om een relatieve koppeling te maken, moet u handmatig het relatieve pad naar het doelbestand invoeren.
- Kies **Boodschap dialoogvenster** om te specificeren dat er een waarschuwingsvenster moet verschijnen, waarna u vervolgens een waarschuwingstekst in het tekstkader invoert. Om daarbij de naam van het eerste lege verplichte veld op te nemen, gebruikt u `<ontbrekend veld>`. Wanneer de waarschuwing op het scherm verschijnt, wordt deze code vervangen door de namen van de leeggelaten verplichte velden.

2 Klik op **OK**.

U kunt ook een formulier maken door een formulierobject op een leeg gedeelte van een Web-opmaak te zetten.

➡ Formulierkaders mogen andere formulierkaders niet overlappen.

➡ Formulierobjecten moeten in hun geheel binnen een formulierkader staan.

Een tekst, wachtwoord of verborgen-veldobject toevoegen

Met een *tekstobject* kunnen gebruikers gewone standaardtekst invoeren. Met een *wachtwoordobject* kunnen gebruikers standaardtekst invoeren, maar geeft die tekst alleen weer als een reeks asterisks (of andere speciale tekens). Een *verborgen-veldobject* stuurt een waarde wanneer het formulier wordt verstuurd, maar toont die waarde niet aan de gebruiker. Een tekst-, wachtwoord- of verborgen-veldobject wordt als volgt aan een formulier toegevoegd:

1 Gebruik het **tekstveld**gereedschap om een tekstobject in het formulierkader te tekenen. Let op: hoewel verborgen velden elkaar binnen een formulierkader mogen overlappen, is dat niet het geval bij zichtbare formulierobjecten.

2 Kies **Item** > **Wijzig** en klik vervolgens op het tabblad **Formulier**.

3 Voer in het veld **Naam** een naam voor het tekstobject in.

4 Kies een optie in het keuzemenu **Type** om het veldtype te specificeren:

- Kies **Tekst-Eén regel** voor een veld waarin maar één regel tekst kan staan.
- Kies **Text-Meerdere regels** voor een veld waarin meerdere regels tekst kunnen staan.
- Kies **Wachtwoord** voor een veld waarin alle tekens worden weergegeven als asterisks of opsommingstekens (bullets).
- Kies **Verborgen veld** voor een veld dat met het formulier wordt meegestuurd, maar niet wordt weergegeven in de webbrowser van de eindgebruiker. U kunt een verborgen veld gebruiken om gegevens te verzenden die de eindgebruiker niet kan zien. Verborgen velden worden over het algemeen gebruikt voor het opslaan van sessie-ID-gegevens, variabelen, geldigheidscodes enzovoort. Als **Verborgen veld** is gekozen, zijn de opties **Max. # tekens**, **Woordoverloop**, **Alleen lezen** en **Verplicht** niet beschikbaar.

5 Voer in het veld **Max. # tekens** een getal in om het maximumaantal tekens te specificeren dat door het veld wordt geaccepteerd.

6 Kruis het vakje **Woordoverloop** aan om te specificeren dat bij meerdere regels tekst in het veld deze automatisch naar de volgende regel moeten doorlopen. (Dit vakje is alleen beschikbaar als in het keuzemenu **Type** de optie **Tekst - Meerdere regels** is gekozen.)

7 Als u wilt vermijden dat de eindgebruiker de inhoud van het veld gaat bewerken, moet u het vakje **Alleen lezen** aankruisen.

8 Als u wilt aangeven dat in het veld een waarde moet staan voordat het formulier kan worden verstuurd, moet u het vakje **Verplicht** aankruisen.

9 Klik op **OK**.

Een knopobject toevoegen

Met een *verzendknopobject* kunnen gebruikers het formulier naar een doelscript of een applicatie op een server sturen. Een *herstelknopobject* zet alle velden en knoppen in het formulier terug op hun standaardwaarden. Een verzend- of herstelknopobject wordt als volgt gemaakt:

1 Gebruik het **knop**gereedschap om het knopobject in het formulierkader te tekenen.

- Kiest u **Herstel** dan wordt het knopobject geconfigureerd om de velden en knoppen in het formulier terug te zetten op hun standaardwaarden.
- Kiest u **Submit** dan wordt het knopobject geconfigureerd om de formuliergegevens naar het doel-CGI-script of een applicatie te sturen die in het formulierkader bij naam worden genoemd.

2 Klik op **OK**.

3 Als u een tekstknop wilt, klik dan op de knop met het **inhoud**gereedschap geselecteerd en voer de tekst in die u op die knop wilt weergeven.

➡ De afmetingen van een knop worden automatisch aan de lengte van de naam aangepast.

Een afbeeldingknopobject toevoegen

U kunt *illustratie- of afbeeldingknopobjecten* maken waarmee u een formulier kunt versturen. Een afbeeldingknop wordt als volgt gemaakt:

1. Gebruik het **afbeeldingknop**gereedschap om het knopobject in het formulierkader te tekenen.
2. Kies **Illustratie importeren** (**Archief/Bestand** > **Illustratie importeren**) om het dialoogvenster **Illustratie importeren** te openen. Selecteer het illustratiebestand dat op de afbeeldingknop moet worden weergegeven en klik op **Open**.
3. Kies **Item** > **Wijzig** en klik vervolgens op het tabblad **Formulier**.
4. Voer in het **Naam**-veld een naam voor het knopobject in.
5. Klik op het tabblad **Exporteer** (**Item** > **Wijzig**) om de exporteeropties voor het geselecteerde afbeeldingknopobject weer te geven.
6. Klik op **OK**.

Venstermenu- en schuiflijstobjecten toevoegen

Met *venstermenuobjecten* kunnen eindgebruikers één item in een menu selecteren. Met *schuiflijstobjecten* kunnen eindgebruikers meerdere items tegelijk in een menu selecteren. Een venstermenu- of schuiflijstobject wordt als volgt aan een formulier toegevoegd:

1. Gebruik het **venstermenu**gereedschap of het **schuiflijst**gereedschap om de respectieve objecten in het formulierkader te tekenen.

- Kies **Venstermenu** voor een venstermenu ofte wel keuzemenu.
- Kies **Lijst** voor een schuiflijst waar u doorheen kunt bladeren.
- Wilt u een menu specificeren dat u al had gemaakt, dan kiest u de naam van dat menu in het keuzemenu **Menu**.
- Wilt u een menu maken, dan klikt u op **Nieuw**.

2. *(Alleen voor schuiflijstobjecten)* Om aan te geven dat in het object meerdere items kunnen worden geselecteerd, schakelt u het selectievakje **Meerdere selecties toestaan** aan.
3. Wilt u aangeven dat minstens een van de items in het object moet zijn geselecteerd voordat het formulier kan worden verzonden, dan kruist u het vakje **Verplicht** aan.
4. Klik op **OK**.

Een groep radioknopobjecten toevoegen

Met behulp van een groep *radioknopobjecten* kan een eindgebruiker een keuze maken uit een reeks waarden. Wanneer een eindgebruiker op één radioknop klikt, worden alle andere radioknoppen in de groep gedeselecteerd. Een groep radioknopobjecten wordt als volgt aan een formulier toegevoegd:

1 Gebruik het **radioknop**gereedschap om verscheidene radioknopobjecten in het formulierkader te tekenen.

2 Selecteer een van de radioknopobjecten en kies vervolgens **Item** > **Wijzig**, waarna u op het tabblad **Formulier** klikt.

3 Kies eventueel **Radioknop** in het keuzemenu **Type**.

4 Van radioknopobjecten met dezelfde naam wordt uitgegaan dat ze in dezelfde groep zitten. Beslis welke naam u aan de radioknopgroep geeft en voer die naam in het **Groep**-veld in.

5 Wilt u een waarde specificeren voor de geselecteerde radioknop, dan voert u in het **Waarde**-veld een waarde in.

6 Herhaal de stappen 2–5 totdat u alle radioknoppen in de groep hebt gemaakt en geconfigureerd.

7 Om van een van de radioknoppen de standaardselectie te maken, moet u die radioknop selecteren, **Item** > **Wijzig** kiezen, op het tabblad **Formulier** klikken en vervolgens het vakje **Gebruik als standaard** aankruisen.

8 Wilt u aangeven dat een van de radioknoppen in de groep moet zijn geselecteerd voordat het formulier kan worden verstuurd, dan selecteert u een van de radioknoppen waarna u het vakje **Verplicht** aankruist. Door voor een van de radioknopobjecten de optie **Verplicht** aan te kruisen, geldt deze optie ook voor de andere radioknopobjecten in de groep.

9 Klik op **OK**.

Een radioknopobject hoeft niet dezelfde naam te hebben als een aankruisvakjeobject in hetzelfde formulier.

Een aankruisvakobject toevoegen

Een *aankruisvakobject* kan door de eindgebruiker wel of niet worden aangekruist. Een aankruisvakobject wordt als volgt toegevoegd aan een formulier:

1 Gebruik het **aankruisvak**gereedschap om het aankruisvakobject in het formulierkader te tekenen.

2 Kies **Item** > **Wijzig** en klik vervolgens op het tabblad **Formulier**.

3 Kies **Aankruisvak** in het keuzemenu **Type**.

4 Voer in het **Naam**-veld een naam in voor het aankruisvakobject.

5 Voer in het **Waarde**-veld een waarde in voor het aankruisvakobject.

6 Wilt u aangeven dat het aankruisvakobject moet zijn aangekruist wanneer de webpagina voor de eerste keer wordt geopend, dan moet u het vakje **Reeds aangekruist** aankruisen.

7 Wilt u aangeven dat een aankruisvakobject moet zijn aangekruist voordat het formulier kan worden verstuurd, dan kruist u het vakje **Verplicht** aan.

8 Klik op **OK**.

➡ Via het tabblad **Formulier** kunt u aan een aankruisvakobject geen tekst toevoegen; u kunt echter wel tekst specificeren die naast een aankruisvakje komt te staan wanneer u een aankruisvakobject selecteert met het **inhoud**-gereedschap T.

➡ Een aankruisvakobject kan niet dezelfde naam hebben als een radioknopobject in hetzelfde formulier.

Een stuur-bestandobject toevoegen

Met een *stuur-bestandobject* kunnen eindgebruikers het pad specificeren naar een lokaal bestand dat wordt geupload wanneer het formulier wordt verstuurd. De eindgebruiker kan het bestandspad invoeren of op de **Blader**-knop klikken (die u hebt gemaakt met het desbetreffende formulierobject) en naar het bestand bladeren. Een stuur-bestandobject wordt als volgt toegevoegd aan een formulierkader:

1. Gebruik het **bestandsselectie**gereedschap om het stuur-bestandobject in het formulierkader te tekenen.
2. Kies **Item** > **Wijzig** en klik vervolgens op het tabblad **Formulier**.
3. Voer in het **Naam**-veld een naam in voor het stuur-bestandobject.
4. U kunt, als u dat wilt, in het veld **Accepteer** een lijst met acceptabele MIME-types specificeren, die u met komma's van elkaar kunt scheiden.
5. Kruis het vakje **Verplicht** aan om te specificeren dat er samen met de formuliergegevens een bestand moet worden meegestuurd.
6. Klik op **OK**.

Menu's

Een *menu* is een lijst met items die kan worden weergegeven in een schuiflijst- of venstermenuobject in een formulierkader. U kunt menu's gebruiken om eindgebruikers te laten kiezen uit een lijst met opties, of u kunt navigatiemenu's maken waarbij elk item een overeenkomstige URL heeft.

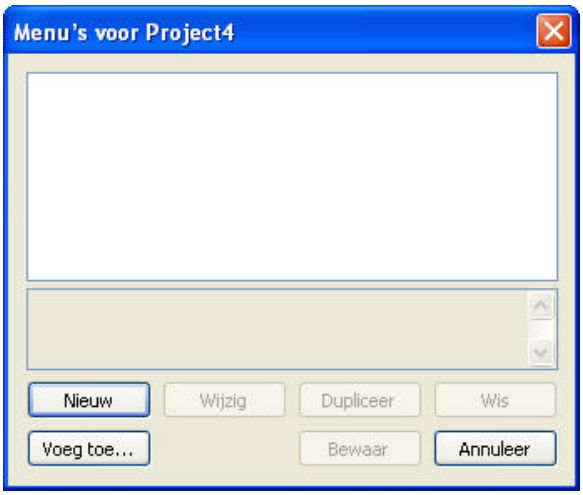
Werken met standaardmenu's

Standaardmenu's zijn gewoon lijsten met opties die kunnen worden gebruikt in een HTML-formulier. In een standaardmenu kunnen waarden staan die via een formulier worden verstuurd of het kan worden gebruikt voor navigatie.

Een standaardmenu maken

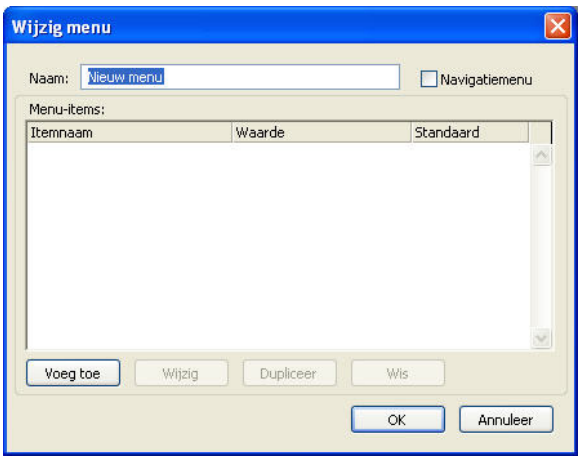
Een standaardmenu wordt als volgt gemaakt:

1. Kies **Wijzig/Bewerk** > **Menu's** om het dialoogvenster **Menu's** te openen.



In het dialoogvenster **Menu's** kunt u werken met standaardmenu's.

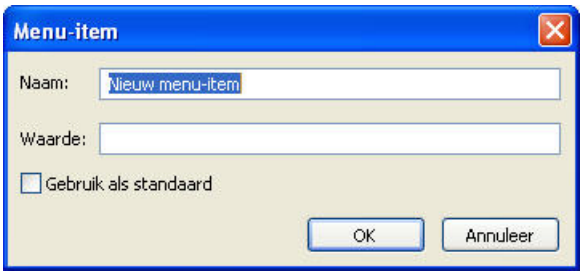
2 Wilt u een menu maken, dan klikt u op **Nieuw**. Het dialoogvenster **Wijzig menu** verschijnt.



Gebruik het dialoogvenster **Wijzig menu** om een standaardmenu te configureren.

3 Wilt u een menu specificeren als navigatiemenu, dan kruist u het vakje **Navigatiemenu** aan. Wanneer een eindgebruiker een item in een navigatiemenu kiest, zal een webbrowser proberen om de URL te openen die is gespecificeerd als de waarde voor dat item.

4 Wilt u een item toevoegen aan het geselecteerde menu, dan klikt u op **Voeg toe**. Het dialoogvenster **Menu-item** verschijnt.



Het dialoogvenster **Menu-item** biedt regelaars voor het configureren van een standaardmenu-item.

5 Voer in het **Naam**-veld een naam in. De naam verschijnt als een item in het keuzemenu.

6 Voer in het **Waarde**-veld een waarde in. De manier waarop de waarde wordt gebruikt, hangt af van het feit of het menu wel of niet een navigatiemenu is:

- Als het menu een navigatiemenu is en u kiest een optie, dan zal de webbrowser proberen de URL te openen die u hebt gespecificeerd in het **Waarde**-veld. Als het menu dus een navigatiemenu moet worden, zorg er dan voor dat de waarde in het **Waarde**-veld een geldige URL is.
- Als het menu *geen* geen navigatiemenu is, betekent dit dat, wanneer het formulier wordt verzonden, de waarde in het **Waarde**-veld zal worden gestuurd naar de Web server, samen met de rest van de formuliergegevens.

7 Als u wilt specificeren dat het menu-item standaard moet zijn geselecteerd, kruist u het vakje **Gebruik als standaard** aan.

8 Klik op **OK** om het dialoogvenster **Menu-item** te sluiten.

9 Klik op **OK** om het dialoogvenster **Wijzig menu** te sluiten.

10 Klik op **Bewaar** om het dialoogvenster **Menu's** te sluiten.

➡ Als er geen standaarditem is gespecificeerd, is het eerste item in het menu of in de schuiflijst in het formulier als eerste geselecteerd (dit is wel afhankelijk van de browser).

Een standaardmenu gebruiken

Als u een standaardmenu wilt toevoegen aan een Web-opmaak, moet u eerst een formulierkader toevoegen.

- Als u het menu gaat gebruiken voor waarden die in een HTML-formulier worden gebruikt, trekt u het menu in het formulierkader zoals beschreven onder “Venstermenu- en schuiflijstobjecten toevoegen”.
- Als u het menu gaat gebruiken om te navigeren, trekt u het menu op de pagina met behulp van het **venstermenu**gereedschap of **schuiflijst**gereedschap in het palet **Webgereedschappen**. QuarkXPress maakt automatisch een formulier waarin het venstermenu of schuiflijst terechtkomt, maar gebruikt dit formulier alleen als een opbergplaats voor het venstermenu of de schuiflijst.

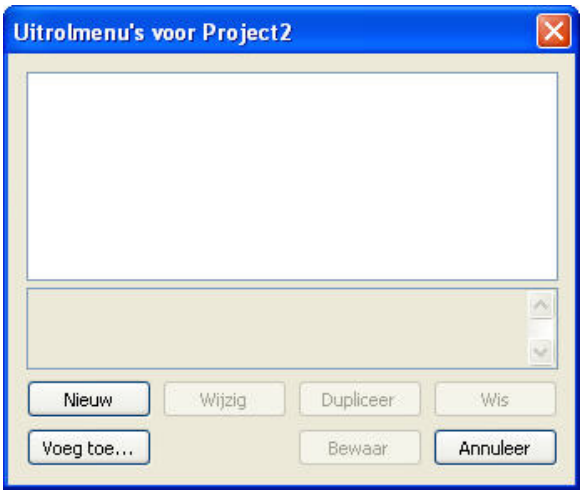
Werken met uitrolmenu's

Met behulp van de functie *Uitrolmenu's* kunt u voor het web geoptimaliseerde opmaken creëren met een veel betere gebruikersinterface en aantrekkelijkere weergavemogelijkheden. Uitrolmenu's vereenvoudigen uw ontwerp door menu-items te "verbergen" totdat u de muis op een specifiek item zet.

Een uitrolmenu maken

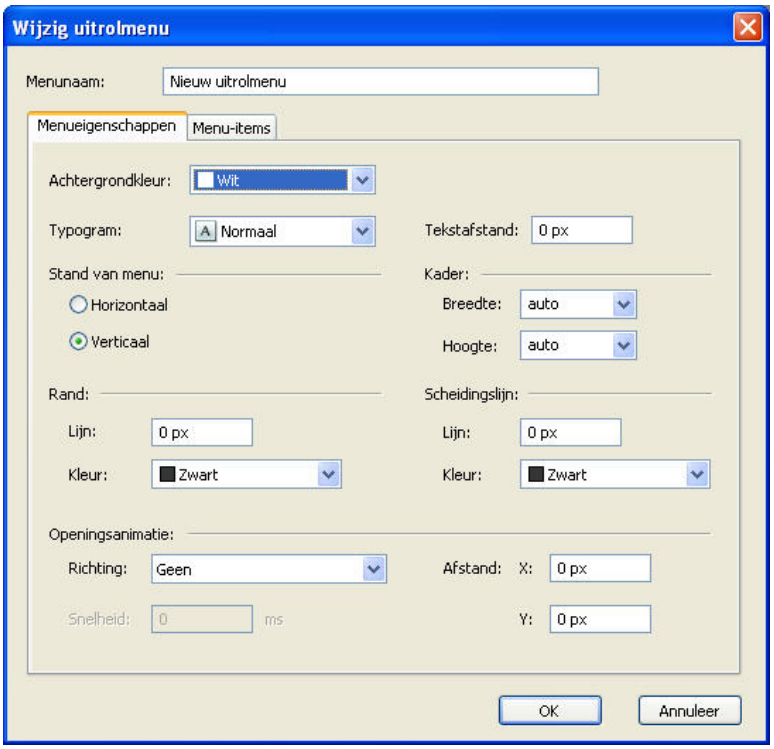
Voordat u een uitrolmenu kunt toepassen, moet u het eerst maken. Dit doet u als volgt:

1 Kies **Wijzig/Bewerk** > **Uitrolmenu's**. Het dialoogvenster **Uitrolmenu's** verschijnt.



U kunt werken met uitrolmenu's via het dialoogvenster **Uitrolmenu's**.

2 Klik op **Nieuw**. Het dialoogvenster **Wijzig uitrolmenu** verschijnt.



Gebruik het dialoogvenster **Wijzig uitrolmenu** om uitrolmenu's te configureren.

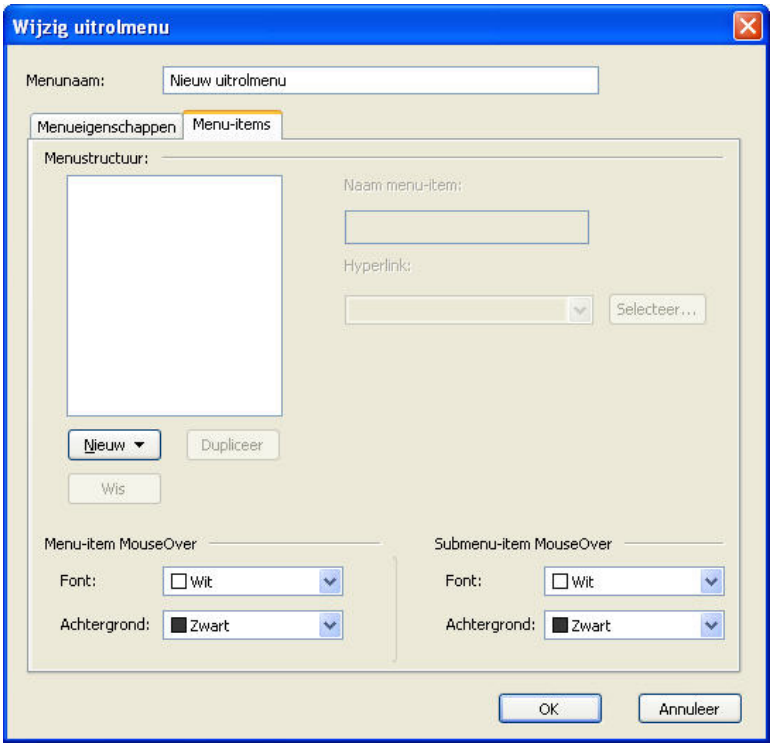
3 Voer in het veld **Menunaam** een naam voor het uitrolmenu in.

4 Via het tabblad **Menueigenschappen** kunt u de algemene eigenschappen van het uitrolmenu configureren en wel als volgt:

- Kies in het keuzemenu **Achtergrondkleur** een kleur voor de achtergrond van het uitrolmenu.
- Kies in het keuzemenu **Typogram** een typogram voor het uitrolmenu.
- Voer in het veld **Tekstafstand** een waarde in om aan te geven hoever de menutekst van de rand van het uitrolmenu moet afstaan.
- Klik onder **Stand van menu** op **Horizontaal** of **Verticaal** om aan te geven in welke richting het menu moet worden gelezen.
- Specificeer onder **Kader** een breedte en hoogte voor het hele uitrolmenu. De **auto**-waarde wordt berekend aan de hand van het aantal tekens dat de naam van het menu-item of submenu-item lang is, inclusief het corps.
- Specificeer onder **Rand** een lijndikte in het **Lijn**-veld en een kleur voor de lijn in het keuzemenu **Kleur**. Deze lijn en kleur worden toegekend aan het hele uitrolmenukader.
- Specificeer onder **Scheidingslijn** een lijndikte in het **Lijn**-veld en een kleur voor de scheidingslijnen in het keuzemenu **Kleur**. Deze lijndikte en kleur worden toegekend aan de scheidingslijnen tussen menu-items.
- Kies onder **Openingsanimatie** een optie in het keuzemenu **Richting** om te bepalen op welke manier het menu zal worden geopend.
- Als u in het keuzemenu **Openingsanimatie** een andere optie dan **Geen** kiest, is het veld **Snelheid** beschikbaar. Voer hier een waarde in tussen 0 en 10.000. De snelheid wordt gemeten in milliseconden.

- Voer in de **Afstand**-velden waarden in het **X**- en **Y**-veld in om te specificeren hoever de menu-items binnen het menu komen te staan.

5 Via het tabblad **Menu-items** kunt u de menu- en submenu-items specificeren. Kies onder **Menustructuur** de optie **Menu-item** onder de **Nieuw**-knop om een menu-item te maken.



U kunt menu- en submenu-items maken via het tabblad **Menu-iltems** in het dialoogvenster **Wijzig uitrolmenu**.

6 Voer in het veld **Naam menu-item** een naam voor het menu-item in.

7 Wilt u voor het menu-item een hyperlink specificeren, dan kiest u een hyperlink in het keuzemenu **Hyperlink**, of voer een hyperlink in het **Hyperlink**-veld in. Alleen hyperlinks met een koppeling naar URL's worden in het keuzemenu **Hyperlink** weergegeven.

8 Wilt u een submenu-item specificeren, dan selecteert u het menu in de lijst **Menustructuur**, waarna u **Submenu-item** kiest via de uitrolknop **Nieuw** en vervolgens het submenu-item configureert als hierboven omschreven.

9 Kies onder **Menu-item Mouseover** en **Submenu-item Mouseover** kleuren voor de menu- en submenu-items zelf en voor de achtergronden in het keuzemenu **Achtergrond**.

10 Klik in het dialoogvenster **Uitrolmenu's** op **OK** en vervolgens op **Bewaar**.

Een uitrolmenu toekennen aan een kader

Hebt u eenmaal een uitrolmenu gemaakt, dan kunt u dat menu toekennen aan elk item dat voor het exporteren is gespecificeerd als een bitmap (**Item** > **Wijzig** >

Converteer naar bitmap tijdens exporteren). Daartoe selecteert u gewoon het item, waarna u **Item Uitrolmenu [naam uitrolmenu]** kiest.

Een uitrolmenu verwijderen uit een kader

Wilt u een uitrolmenu verwijderen uit een kader, dan moet u het kader selecteren en **Item** > **Uitrolmenu** > **Verwijder uitrolmenu** kiezen. Het uitrolmenu wordt uit het kader verwijderd, waarbij de inhoud van het kader intact blijft.

Door een uitrolmenu uit een kader te verwijderen, verdwijnt het uitrolmenu niet uit het project. Wilt u een uitrolmenu uit een project wissen, doe dat dan via het dialoogvenster **Uitrolmenu's** (**Wijzig/Bewerk**-menu).

Tabellen in Web-opmaken

U kunt net zo gemakkelijk tabellen maken in Web-opmaken als in printopmaken. De volgende tabelfuncties zijn echter alleen beschikbaar in printopmaken; de functies kunnen anders zijn of helemaal niet beschikbaar zijn in Web-opmaken:

- Kleurverlopen in celachtergronden.
- Tintpercentages voor achtergronden wanneer u Web-veilige kleuren hebt gekozen.
- Strepen en lijnen op stramienlijnen.
- Variabele diktewaarden voor stramienlijnen.
- Waarden voor **Eerste basislijn**, **Minimum**, **Afstand** en **Inter ¶ Max**.
- **Meerdere** tekstafstandwaarden.
- **Tekstomloop langs alle zijden**.
- **Horizontaal/Verticaal omdraaien** toegekend aan tekst.
- Geroteerde of schuingezette tekst in cellen.

Als u deze voorzieningen wilt opnemen in een Web-opmaak, moet u de tabel of een paar van de cellen rasteren:

- Als u een hele tabel wilt rasteren, kiest u **Item** > **Wijzig** en kruist u het vakje **Converteer tabel naar bitmap tijdens exporteren** aan. Zie “Werken met grafische elementen” eerder in dit hoofdstuk voor informatie over de opties in dit tabblad.
- Om één cel te rasteren, selecteer u die cel met het **inhoud**-gereedschap, kies **Item** > **Wijzig**, klik op het tabblad **Cellen** en schakel dan het selectievakje **Converteer naar bitmap tijdens exporteren** in.

Metacodes

Meta tags bevatten informatie over een webpagina. Ze worden niet weergegeven in een webbrowser, maar als u metacodes toevoegt aan uw Web-opmaken kunnen zoekmachines uw pagina's gemakkelijker indexeren.

Metacodes worden opgeslagen in *metacodesets*. U kunt een metacodeset relateren aan een Web-opmaakpagina en wanneer die pagina dan wordt geëxporteerd als HTML staan op de geëxporteerde pagina alle codes in de metacodeset.

Een metacode is een HTML-element, zoals `<title>` of `<body>`. De meest gebruikte metacodes hebben twee attributen: `name` en `content`. Het name-attribuut definieert een metacodetype, terwijl in het content-attribuut de unieke waarden van de metacodes zijn opgenomen.

U kunt van een heleboel metacodes gebruik maken. De twee meest gebruikte metacodes zijn echter de volgende:

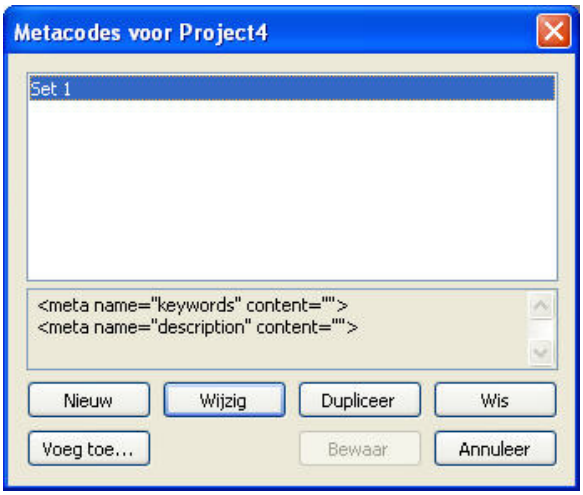
- `<meta name="description">`: Het `content`-attribuut voor deze metacode worden gelezen en weergegeven door bepaalde zoekmachines.
- `<meta name="keywords">`: Het `content`-attribuut voor deze metacode wordt door sommige zoekmachines gebruikt om te helpen bij het classificeren van de pagina en kunnen worden gebruikt in zoekacties met trefwoorden.

Raadpleeg specifieke HTML-documentatie voor meer informatie over specifieke metacodes en de daarbij horende waarden.

Een metacodeset maken

Een metacodeset wordt als volgt gemaakt:

1. Kies **Wijzig/Bewerk** > **Metacodes**. Het dialoogvenster **Metacodes** verschijnt.
2. Klik op **Nieuw**. Het dialoogvenster **Bewerk metacodeset** verschijnt.
3. Voer in het **Naam**-veld een naam voor de metacodeset in.
4. Klik op **Toevoegen**. Het dialoogvenster **Nieuwe metacode** verschijnt.
5. Gebruik de regelaars in het dialoogvenster om de nieuwe metacode als volgt te configureren:
   - Gebruik het keuzemenu **Metacode** om een attribuuttype voor de metacode te kiezen of voer in het **Metacode**-veld een attribuut in.
   - Gebruik het keuzemenu en het veld **Naam** om een waarde te specificeren die moet worden gekoppeld aan het metacodeattribuuttype dat is geselecteerd in het veld **Metacode**.
   - Voer in het veld **Inhoud** de inhoud voor de metacode in. Scheid elk stukje inhoud in het veld **Inhoud** door middel van een komma.
6. Klik op **OK** om de nieuwe metacode te bewaren.
7. Wanneer u alle gewenste metacodes hebt toegevoegd, klikt u op **OK** om het dialoogvenster **Bewerk metacodeset** te sluiten.
8. Klik op **Bewaar** om de wijzigingen te bewaren en het dialoogvenster **Metacodes** te sluiten.



U kunt werken met metacodesets in het dialoogvenster **Metacodes**.

Wilt u een standaardmetacode maken die opnieuw kan worden gebruikt en aangepast voor elk webproject, dan moet u een metacodeset maken als er geen projecten openstaan.

Een metacodeset specificeren voor een webpagina

Als u een metacodeset wilt koppelen aan een webpagina, kiest u **Pagina** > **Pagina-eigenschappen**; kies een metacodeset in het keuzemenu **Metacodeset** en klik vervolgens op **OK**.

Webpagina's in voorvertoning bekijken

Web-opmaken kunnen er in QuarkXPress anders uitzien dan in een webbrowser. Er kunnen ook afwijkingen zijn in de weergave in verschillende webbrowsers, of in dezelfde webbrowser op verschillende platforms. Gelukkig kunt u in QuarkXPress gemakkelijk een HTML-pagina van tevoren bekijken in de browser(s) van uw keuze voordat u het bestand gaat exporteren.

Er zijn twee manieren om de actieve Web-opmaak in een browser in voorvertoning te bekijken:

- Klik op de knop **HTML Voorvertoning** onderin het opmaakvenster.
- Kies een optie in het keuzemenu **HTML Voorvertoning** onderin het opmaakvenster.

Meer browsers voor de voorvertoning specificeren

Wanneer u QuarkXPress installeert, wordt de standaard HTML-browser op uw computer automatisch geselecteerd om daarin uw Web-opmaken in voorvertoning te bekijken. U kunt meer HTML-browsers specificeren die dan beschikbaar komen in het keuzemenu onderin uw opmaakvenster, zodat u op eenvoudige wijze uw webpagina's in verschillende browsers kunt bekijken. Een lijst met browsers waarin u uw webpagina's in voorvertoning kunt bekijken, wordt als volgt gemaakt:

1 Open het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) en klik op **Browsers** in de schuiflijst aan de linkerkant om het paneel **Browsers** te openen.

2 Klik op **Voeg toe** om het dialoogvenster **Selecteer browser** te openen.

3 Blader naar een webbrowser, selecteer deze in de schuiflijst en klik vervolgens op **Open**. De browser wordt toegevoegd aan de lijst met browsers in het paneel **Browsers**.

4 Als u wilt dat deze browser de standaardbrowser wordt voor het bekijken van een voorvertoning van Web-opmaken in QuarkXPress, klikt u in de linkerkolom bij de browser die u zojuist hebt toegevoegd om in die kolom een vinkje te zetten.

5 Klik op **OK**.

Webpagina's exporteren

U kunt met een Web-opmaak in QuarkXPress een heel aantrekkelijke webpagina maken. Voordat u de wereld echter deelgenoot kunt maken van de webpagina, moet u de Web-opmaak eerst exporteren in HTML-structuur.

Het exporteren voorbereiden

Voordat u een pagina gaat exporteren, doet u het volgende:

1 Open het paneel **Web-opmaak** > **Algemeen** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu).

2 Om aan te geven waar de geëxporteerde bestanden moeten komen, voert u in het veld **Rootdirectory van site** een pad in naar een directory (map) in uw lokale bestandssysteem, of u klikt op **Selecteer/Blader** om de doelmap handmatig op te zoeken.

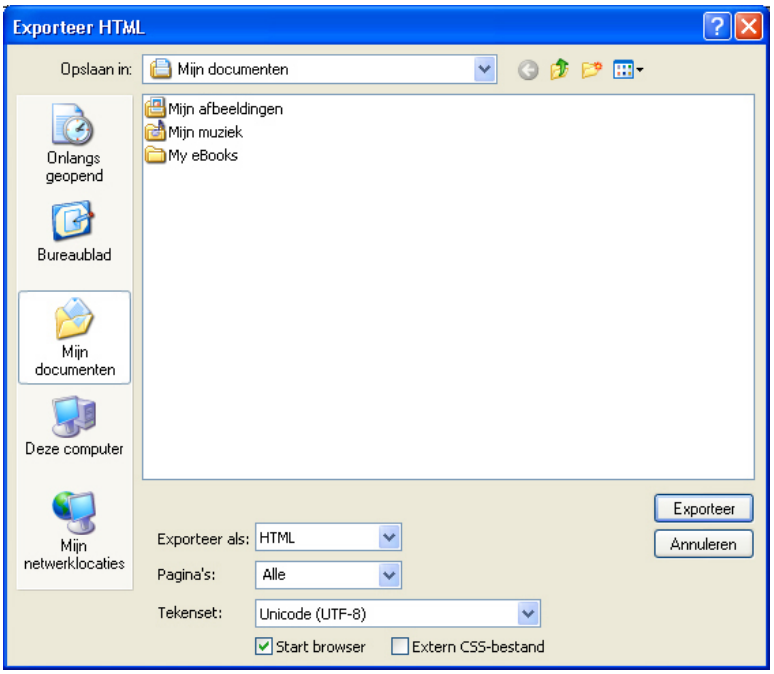
3 Wanneer u een Web-opmaak exporteert, worden de illustratiebestanden die horen bij de geëxporteerde HTML-pagina('s) automatisch in een subdirectory van de **Rootdirectory van site** gezet. Om de naam van deze subdirectory aan te geven, voert u in het veld **Map voor geëxp. afbeeldingen** een waarde in.

4 Bekijk een voorvertoning van de opmaak om er zeker van te zien dat deze helemaal naar wens is (zie "*Webpagina's in voorvertoning bekijken*").

Een webpagina exporteren

Een actieve Web-opmaak wordt als volgt geëxporteerd als HTML-pagina:

1 Kies **Archief/Bestand** > **Exporteer** > **Opmaak als HTML**, **Opmaak als XHTML 1.1**, of **Opmaak als XSLT 1.0**. Het dialoogvenster **Exporteer HTML** verschijnt.



Gebruik het dialoogvenster **Exporteer HTML** om de vormgevingsopties voor geëxporteerde Web-opmaken in te stellen.

2 Blader naar de map waarin u de geëxporteerde bestanden wilt opslaan. Dit hoeft niet dezelfde map te zijn als die welke is gespecificeerd in het veld **Rootdirectory van site** in het paneel **Web-opmaak** > **Algemeen** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu).

3 Kies een optie in het keuzemenu **Exporteer als**:

- **HTML**: Exporteert de pagina in HTML 4.0 Transitional-structuur. Dit is een goede optie voor een maximale compatibiliteit met bestaande browsers.
- **XHTML 1.1**: Exporteert de pagina in XHTML 1.1-structuur. Kies deze optie als u wilt vasthouden aan de XHTML 1.1-structuur en een HTML-bestand wilt maken dat tevens een geldig XML-bestand is. Bedenk wel dat deze structuur nog niet door alle browsers wordt ondersteund.
- **XSLT**: Genereert XSL-transformaties in een XSL-bestand met XML nodes. Deze XSL transformaties kunnen, wanneer toegepast op XML m.b.v. een XSLT-processor, een HTML-bestand produceren (XHTML 1.1 voorbereid) die de XML-gegevens in het venster van uw webbrowser voorstellen.

4 Voer in het veld **Pagina's** een paginabereik in of kies een optie in het keuzemenu **Pagina's**.

5 Kies een optie in het keuzemenu **Tekenset**:

- Als u een pagina exporteert waarin tekens voorkomen met meerdere tekensets (bijvoorbeeld bij verschillende talen met verschillende taalfonts), kies dan **Unicode (UTFx)**.
- Als u een pagina exporteert waarin slechts één tekenset voorkomt (bijvoorbeeld bij één taal met één taalfont), kies dan de overeenkomstige tekenset in dit keuzemenu.

6 Kruis het vakje **Extern CSS-bestand** aan om te specificeren dat de opmaakinformatie in de geëxporteerde Web-opmaak in de exportmap zal worden opgeslagen als een CSS (Cascading Style Sheet)-bestand.

7 Kruis het vakje **Start browser** aan om de eerste geëxporteerde pagina in uw standaardbrowser weer te geven.

8 Klik op **Exporteer**.

Werken met meerdere talen

QuarkXPress is beschikbaar in verscheidene taalconfiguraties. Als uw taalconfiguratie een en ander ondersteunt, kunt u het volgende doen:

- Projecten openen en bewerken die gebruikmaken van een van de ondersteunde *tekentalen*. Tekentaal is een tekstspecificatie die u kunt toekennen aan tekst om aan te geven welke afbreek- en spellingcontroleregels voor die tekst moeten worden gehanteerd. U kunt de tekentaalspecificatie toekennen op tekenniveau — als in een zin dus woorden in twee verschillende talen worden gebruikt, kan elk woord correct worden afgebroken en op de juiste spelling worden gecontroleerd. Zie "*Een taal toekennen aan tekst*" voor meer informatie.
- Wijzig de gebruikersinterface en de toetsopdrachten in een van de ondersteunde *programmatalen*. Programmataal verwijst naar de taal die wordt gebruikt in de programmamenu's en dialoogvensters. De programmataalspecificatie heeft alleen invloed op de gebruikersinterface en niet op de spellingcontrole en het afbreekalgoritme. Zie "*De programmataal wijzigen*" voor meer informatie.

➡ Elke taaleditie van QuarkXPress kan een project waarin gebruik wordt gemaakt van Oost-Aziatische functies openen, weergeven en uitdraaien. Alleen met de Oost-Aziatische editie van QuarkXPress kunt u echter tekst bewerken waarin gebruik wordt gemaakt van Oost-Aziatische functies.

Een taal toekennen aan tekst

De taalspecificatie voor tekst (ofte wel de tekentaalspecificatie) bepaalt welk woordenboek wordt gebruikt voor de spellingcontrole en welke regels en uitzonderingen tijdens het afbreken worden gehanteerd. Wanneer u de spelling controleert van tekst waarin verschillende talen voorkomen, wordt elk woord gecontroleerd aan de hand van de toegekende taalbibliotheek. Wanneer automatisch afbreken is ingeschakeld voor een project waarin verschillende talen voor de tekst worden gebruikt, wordt elk woord afgebroken aan de hand van de juiste afbreekregels en afbreekuitzonderingen voor die taal.

Wilt u een tekentaal toekennen aan geselecteerde lettertekens, dan gebruikt u het keuzemenu **Taal** in het dialoogvenster **Tekstspecificaties** (**Opmaak** > **Tekstspecificaties**). U kunt ook een tekentaal toekennen met behulp van typogrammen en het paneel **Tekstspecificaties** in het **Parameter**-palet.

De programmataal wijzigen

Als u de programmataal wilt specificeren, kiest u een optie in het keuzemenu **Wijzig/Bewerk** > **Programmataal**. Uw menu's, dialoogvensters en paletten komen dan in de taal te staan die u hebt gekozen. Toetsopdrachten zijn gebaseerd op de programmataal.

- In sommige taaledities van QuarkXPress is de functie Programmataal niet aanwezig.

- De programmataal heeft geen invloed op het afbreken en de spellingcontrole.

XTensions-software

U kunt XTensions-modules gebruiken om bepaalde voorzieningen toe te voegen, zoals paletten, opdrachten, gereedschappen en menu's, die aan zo goed als alles wat u onderneemt meerwaarde toevoegen.

Werken met XTensions-modules

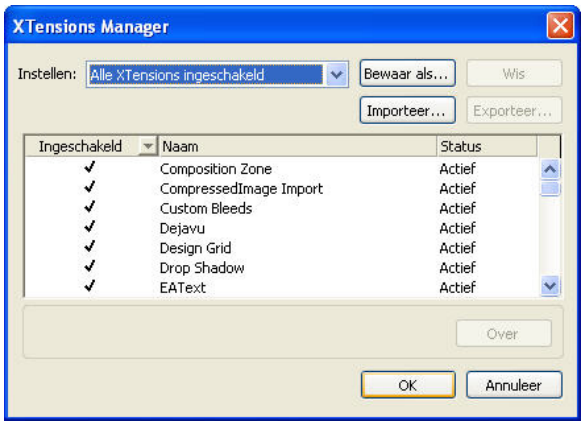
QuarkXPress wordt afgeleverd met een standaardset XTensions-modules, die in dit hoofdstuk worden behandeld. U kunt ook extra XTensions-software installeren die door Quark of door derden is ontwikkeld.

XTensions-modules installeren

Wilt u XTensions-modules installeren, zet ze dan in de map "XTensions" in uw programmamap. Pas geïnstalleerde XTensions-modules worden geladen elke keer dat u het programma start.

XTensions-modules inschakelen en uitschakelen

U kunt XTensions-modules uitschakelen wanneer u te weinig werkgeheugen hebt of als u problemen wilt oplossen. Wilt u een XTensions-module in- of uitschakelen, dan kiest u eerst **Functies > XTensions Manager** om het dialoogvenster **XTensions Manager** te openen.



U kunt het dialoogvenster **XTensions Manager** gebruiken om XTensions-modules in- of uit te schakelen.

Wilt u een XTensions-module inschakelen, dan zet u een vinkje naast de naam van de module in de kolom **Ingeschakeld**. Wilt u een module uitschakelen, dan haalt u het vinkje weg. De wijziging wordt definitief zodra u het programma opnieuw start.

Werken met XTensions-sets

Als u merkt dat u regelmatig groepen XTension-modules in- en uitschakelt, kunt u een XTensions-set maken waarmee u eenvoudiger tussen deze groepen heen en weer kunt schakelen.

Wilt u een XTensions-groep maken, dan moet u eerst het dialoogvenster **XTensions Manager** openen (**Functies**-menu) en de XTensions-modules inschakelen die u in de groep wilt hebben. Klik vervolgens op **Bewaar als** en voer een naam in voor de groep. Wanneer u naar deze groep wilt overschakelen, opent u gewoon het dialoogvenster **XTensions Manager**, waar u in het keuzemenu **Set** de naam van de groep kiest.

U kunt XTensions-sets ook importeren en exporteren met behulp van de knoppen **Importeer** en **Exporteer**, als u bijvoorbeeld de sets wilt delen met andere gebruikers.

Custom Bleeds XTensions-software

Aflopen is de term die wordt gebruikt bij het beschrijven van items die helemaal aan de rand van een kant-en-klare pagina worden afgedrukt (het item wordt dan "uitgedrukt"). Custom Bleeds XTensions-software biedt verbeterde afloperfuncties voor QuarkXPress, waardoor u meer controle krijgt over de manier waarop items aflopen.

Wilt u een afloper maken in QuarkXPress maak dan gewoon wat items die van de zijkant van de pagina aflopen naar het plakbord en specificeer vervolgens hoeveel van het gebied na de zijkant van de pagina moet worden uitgedrukt. Er zijn drie soorten aflopers:

- Een *symmetrische afloper* loopt met dezelfde waarde van alle zijkanten van de pagina af.
- Voor een *asymmetrische afloper* specificeert u verschillende afloperhoeveelheden voor iedere zijkant van de pagina.
- Een *afloper van het type pagina-elementen* print alle items (of elementen) die van de pagina aflopen in hun geheel.

De *afloperrechthoek* (ook wel aflopergebied genoemd) is de afstand waarmee de afloper van de pagina loopt en wordt gedefinieerd door de afloperwaarden die u invoert. Als u bijvoorbeeld een symmetrische afloper maakt met een waarde van 2 pica's, omvat het rechthoekige aflopergebied alles dat binnen 2 pica's van iedere zijkant van de pagina valt. Het is belangrijk te weten dat de Custom Bleeds-functie weliswaar automatisch het aflopergebied maakt, maar niet automatisch zelf de items binnen dat gebied zet. Om de afloper te krijgen, moet u de items zodanig positioneren dat ze buiten de opmaak vallen.

Voordat u een opmaak op film zet, moet u eerst controleren aan de hand van een voorvertoning of het resultaat naar verwachting is. Kies **Archief/Bestand** > **Print** > **Samenvatting**. Het grafische symbooltje rechts boven toont het aflopergebied voor de eerste pagina van de opmaak en geeft aan of er iets van de opmaak of de afloper

buiten het afdrukgebied staat. Vergeet niet het aflopergebied op te tellen bij de afmetingen van de opmaak wanneer u het opmaakformaat vergelijkt met het afdrukgebied.

Using Custom Bleeds

U kunt Custom Bleeds XTensions-software gebruiken om aflopers te maken wanneer u gaat afdrukken, een pagina bewaren als EPS, een opmaak exporteren als een PDF-bestand en een opmaak exporteren in PPML-structuur. De procedure is identiek voor al deze uitvoeropties, maar bepaalde afloperopties zijn alleen beschikbaar voor bepaalde uitvoermethoden.

- *Print*: The **Bleed Type** drop-down menu is in the **Bleeds** pane of the **Print** dialog box.
- EPS The **Bleed Type** drop-down menu is in the **Save Page as EPS** dialog box. Wanneer u een pagina bewaart als een EPS-bestand, zijn de opties **Pagina-elementen** en **Knip uit op afloperkant** niet beschikbaar. Dat komt omdat deze opties een begrenzend kader maken waarin elk item dat van de pagina afloopt, wordt opgenomen. Dit kan resulteren in een ander begrenzend kader voor iedere pagina in een opmaak, wat kan leiden tot onjuiste drukresultaten.
- PDFs: The **Bleed Type** drop-down menu is in the **Export as PDF** dialog box.

Het gebruik van Knip uit op afloopkant

Wanneer u een symmetrische of asymmetrische afloper maakt, kunt u het vakje **Knip uit op afloopkant** gebruiken om aan te geven of QuarkXPress de afloperwaarde gebruikte om aflopende items af te snijden:

- Als **Knip uit op afloopkant** is aangekruist, print QuarkXPress alle pagina-elementen in de opmaak en alle plakborditems die minstens gedeeltelijk binnen het afloopgebied vallen, terwijl QuarkXPress de afloperwaarden gebruikt om items af te snijden.
- Als **Knip uit op afloopkant** niet is aangekruist, print QuarkXPress alle items op de opmaakpagina en het plakbord die minstens gedeeltelijk binnen het afloopgebied staan en knipt dergelijke items pas uit als ze buiten de grenzen van het afdrukgebied van de printapparatuur komen. Items op het plakbord die niet binnen het afloopgebied vallen, worden niet geprint.

➡ Als u items opslaat op het plakbord, zorg er dan voor dat ze buiten het rechthoekige afloopgebied komen te staan wanneer u gebruikmaakt van een symmetrische of asymmetrische afloper. Vallen ze binnen het rechthoekige afloopgebied dan worden plakborditems definitief afgedrukt.

DejaVu XTensions software

DejaVu XTensions software for QuarkXPress adds a list of recently opened projects to the **File** menu, either at the bottom or as a hierarchical menu from the **File > Open** submenu. Via deze lijst kunt u projecten veel sneller en eenvoudiger openen. Bovendien kunt u met DejaVu standaardmappen creëren voor het importeren van tekst en illustraties en het openen en bewaren van projecten.

De Bestandslijst-functie voegt een lijst met recent geopende projecten toe aan het **Archief/Bestand**-menu en dat kan onderaan het menu zijn of zich manifesteren als een hiërarchisch menu via het submenu **Archief/Bestand > Open**. U hebt de mogelijkheid drie tot maximaal negen recent bewerkte en bewaarde projecten weer te geven. Wilt u de Bestandslijstinstellingen wijzigen, dan gebruikt u de regelopties in het paneel **Bestandslijst** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu).

Gebruik de functie Standaardpad om standaardmappen te specificeren voor de volgende opdrachten in het **Archief/Bestand**-menu: **Open**, **Importeren**, **Bewaar** en **Bewaar als**.

De functie Standaardpad werkt pas als u standaardpaden specificeert. Open het paneel **Standaardpad** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu). Hebt u eenmaal een standaardpad gespecificeerd voor een opdracht in het **Archief/Bestand**-menu, dan gebruikt QuarkXPress dat pad elke keer dat u die opdracht uitvoert.

Drop Shadow XTensions-software

Met de Drop Shadow XTensions-software kunt u automatisch gedoezelde slagschaduwen toepassen op items en tekst in een opmaak.

Er zijn twee manieren om slagschaduweffecten toe te passen op actieve items: via het tabblad **Slagschaduw** in het **Parameter**-palet en via het paneel **Slagschaduw** in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu). In beide gevallen kunt u echter beschikken over de volgende opties:

- het **Hoek**-veld: Voer een waarde in tussen 180° en –180° in stappen van 0,001 om de hoek van de “lichtbron” te specificeren, die de slagschaduw veroorzaakt.
- het vakje **Synchroniseer hoek**: Kruis dit vakje aan om de hoek te synchroniseren met andere slagschaduwen in de opmaak waarvoor de optie is aangekruist. Door de **Hoek**-waarde te wijzigen van alle slagschaduwen waarvoor **Synchroniseer hoek** is aangekruist, worden alle slagschaduwen beïnvloed waarvoor het vakje is aangekruist.
- het **Afstand**-veld: Voer een afstandwaarde voor het item in; de slagschaduwafstand wordt gemeten vanaf de linkerbovenhoek van het begrenzende kader van het item.
- het **Schaal**-veld: Voer een waarde in van 0 tot en met 1.000% om de grootte van de slagschaduw te specificeren ten opzichte van het oorspronkelijke item.
- het **Vervagen**-veld: Voer een waarde in om op te geven hoe vaag de randen van de slagschaduw moeten worden. Hogere waarden creëren vagere randen.
- het **Helling**-veld: Voer een waarde in die ligt tussen -75° en 75° om de slagschaduw onder een bepaalde hoek schuin te zetten.
- **Kleur**, **Tint** en **Dekking**: Kies een kleur in het keuzemenu en voer in de velden waarden in om de kleur, tint en dekking van de slagschaduw te specificeren.
- **Vermenigvuldig slagschaduw**: Deze instelling regelt hoe de schaduw wordt gecombineerd met zijn achtergrond. Wanneer dit vakje is aangekruist, wordt de kleur van de schaduw gecombineerd met de achtergrondkleur(en) en gebruikt daarbij de

overvloeimodus "vermenigvuldig", waardoor het resultaat donkerder wordt (identiek aan overdrukken). Wanneer dit vakje niet is aangekruist, wordt de kleur van de achtergrond gemengd met de kleur van de slagschaduw om te komen tot de tussenliggende tinten die u op het scherm ziet. Over het algemeen moet dit vakje zijn aangekruist wanneer de schaduw zwart is (ongeacht de tint of dekking), maar niet aangekruist wanneer de schaduw een lichtere kleur heeft.

- **Overerf itemdekking**: Kruis dit vakje aan om in de slagschaduw te laten zien dat een item verschillende dekkingswaarden heeft, zoals verschillen in de kaderachtergrond en de kaderrand.
- **Item spaart uit in slagschaduw**: Kruis dit vakje aan om te voorkomen dat een slagschaduw zichtbaar wordt door semi-dekkende delen van een item bijvoorbeeld om te voorkomen dat een schaduw door zijn kader zichtbaar is.
- **Omloop slagschaduw**: Kruis dit vakje aan om een slagschaduw op te nemen met de tekstomloopomtrek gespecificeerd in het paneel **Tekstomloop** (**Item** > **Wijzig**). De **Beginafstand** voor de omloop wordt gemeten vanaf de randen van de slagschaduw. Als tekst bijvoorbeeld omloopt om een rechthoekig citaat met een slagschaduw, zal de tekst de slagschaduw niet overlappen wanneer het vakje **Omloop slagschaduw** is aangekruist.

➡ Wilt u tekst met een slagschaduw maken, dan zet u de tekst in een kader met een achtergrond van Geen, waarna u de slagschaduw toepast op het kader.

➡ Wanneer u een slagschaduw toepast op verscheidene niet-gegroepeerde items, kunnen items een schaduw op elkaar toepassen als ze overlappen. Wanneer u echter een slagschaduw toepast op een groep, heeft de groep als geheel één slagschaduw.

Full Resolution Preview XTensions-software

Met Full Resolution Preview XTensions-software kan QuarkXPress illustraties op het scherm weergeven in de volledige resolutie van het illustratiebestand. Hierdoor kunt u een afbeelding schalen of vergroten met minimale pixelisatie (zolang de resolutie van de bronafbeelding hoog genoeg is om de vergroting aan te kunnen).

➡ De Full Resolution Preview XTensions-software heeft geen invloed op de uitdraai. Maar beïnvloedt uitsluitend de voorvertoningen op het scherm.

U kunt de functie Full Resolution Preview toepassen op individuele illustraties, één voor één. U kunt Full Resolution Preview ook inschakelen en uitschakelen voor een opmaak waar de functie is toegepast op een of meer illustraties.

Wilt u de functie Full Resolution Preview toepassen op de illustraties in de actieve illustratiekaders, dan kiest u **Item** > **Resolutie voorvertoning** > **Volledige resolutie**.

Wilt u de functie Full Resolution Preview in een opmaak in- of uitschakelen, dan kiest u **Beeld** > **Voorvertoningen in voll. res**. Wanneer de functie actief is, worden illustraties waarvoor de desbetreffende instelling is gespecificeerd, in volledige resolutie weergegeven. Is de functie uitgeschakeld, dan tonen alle illustraties hun normale voorvertoningsresolutie, ongeacht of Full Resolution Preview wel of niet is toegepast op deze illustraties.

Als u **Lage resolutie** specificeert in het dialoogvenster **Print** (**Archief/Bestand** > **Print** > **Illustraties** > **Uitvoer**), worden alle illustraties, inclusief die waarvoor volledige resolutie was gespecificeerd, afgedrukt op lage resolutie.

Full Resolution Preview is niet bedoeld om te werken met de bestandsstructuren BMP, PCX, GIF, PICT en WMF.

Wilt u Full Resolution Preview uitschakelen terwijl u bezig bent in een opmaak, kies dan **Beeld** > **Voorvertoningen in voll. res**.

Guide Manager Pro XTensions-software

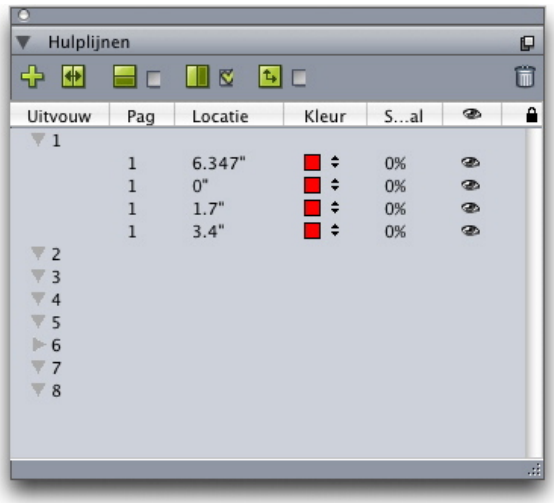
Met Guide Manager Pro hebt u de beschikking over precisieregelaars/knoppen voor het maken en bewerken van hulplijnen op het scherm. U kunt voor een hulplijn een locatie opgeven, of hij horizontaal of verticaal moet lopen, of hij moet worden toegepast op een pagina of op een volledige uitvouw, hoe de kleur op het scherm moet zijn en een beeldpercentage opgeven waarop de hulplijn zichtbaar wordt. U kunt hulplijnen bewerken, kopiëren en plakken; spiegelen; stramienen, rijen en kolommen maken die uit hulplijnen zijn opgebouwd; hulplijnen van een kader maken en afloop- en veiligheidshulplijnen toevoegen.

Deze XTensions-software voegt aan QuarkXPress het **Hulplijnen**-palet toe (**Venster**-menu).

Zie "*Werken met hulplijnen*."

Het Hulplijnen-palet gebruiken

In het **Hulplijnen**-palet vindt u krachtige regelaars/knoppen voor het manipuleren van hulplijnen.



Het **Hulplijnen**-palet

Het **Hulplijnen**-palet werkt als volgt:

- Met de regelaars/knoppen bovenin het palet, van links naar rechts, kunt u nieuwe hulplijnen maken, hulplijnen spiegelen, horizontale hulplijnen tonen, verticale hulplijnen tonen, alleen de actieve hulplijnen tonen en hulplijnen wissen.
- Als u hulplijnen op specificatie wilt sorteren, klikt u op de kolomkop voor de desbetreffende specificatie.
- Als u kolommen met informatie wilt toevoegen aan het palet, kiest u een optie via de knop **Kolomselector** aan de rechterkant van de schuiflijst met kolommen.
- In de kolom **Uitvouw** wordt voor elke pagina of uitvouw in de opmaak een cijfer weergegeven. Wilt u een pagina of uitvouw openen, dan klikt u op de desbetreffende uitvouw in de kolom **Uitvouw**. Wilt u de hulplijnen van een uitvouw weergeven in het palet, dan klikt u op het pijltje naast de desbetreffende uitvouw. Wilt u een hulplijn bewerken, dan dubbelklikt u deze.
- Wilt u een contextmenu met bewerkopties openen, dan Control+klikt/rechtsklikt u in elke kolom. In het contextmenu voor de kolom **Hulplijn** staan de volgende opties: **Knip hulplijn**, **Kopieer hulplijn**, **Plak hulplijn**, **Wis hulplijn** en **Selecteer alle hulplijnen**.

  Zie "*Het paletmenu Hulplijnen*" voor informatie over de opties in het paletmenu.

  Ongeacht of de hulplijnen wel of niet zichtbaar zijn op het scherm, kunt u als volgt daarmee werken in het **Hulplijnen**-palet (**Venster**-menu):

- Wilt u de hulplijnen op een pagina of uitvouw zien, dan klikt u in de kolom **Hulplijn** op het pijltje naast de desbetreffende pagina of uitvouw.
- Wilt u de hulplijnen op alle pagina's of uitvouwen zien, dan Option/Alt+klikt u op een pijltje naast een uitvouw.
- Wilt u alleen verticale of horizontale hulplijnen weergeven, dan kiest u in het paletmenu de optie **Toon verticale hulplijnen** of **Toon horizontale hulplijnen**. Wilt u alle hulplijnen weergeven, dan kiest u beide opties.
- Wilt u alleen paginahulplijnen weergeven (horizontale hulplijnen beperkt tot één pagina) of alleen uitvouwhulplijnen (horizontale hulplijnen die alle pagina's in een uitvouw omvatten), dan kiest u in het paletmenu de optie **Toon paginahulplijnen** respectievelijk **Toon uitvouwhulplijnen**. Wilt u alle hulplijnen weergeven, dan kiest u beide opties.
- Wilt u alleen hulplijnen weergeven op de pagina of uitvouw die in het projectvenster wordt weergegeven, dan kiest u in het paletmenu de optie **Toon alleen huidige**.

Het paletmenu Hulplijnen

In het **Hulplijnen**-palet treft u de volgende opties aan.

- **Nieuwe hulplijn**: Hiermee maakt u een nieuwe hulplijn. Zie "*Hulplijnen maken met Guide Manager Pro*."
- **Knip hulplijn**: Knipt de geselecteerde hulplijn.
- **Kopieer hulplijn**: Kopieert de geselecteerde hulplijn naar het klembord.
- **Plak hulplijn**: Plakt de hulplijn die zojuist op het plakbord is gezet naar de actieve pagina of uitvouw.

- **Selecteer alles**: Selecteert alle hulplijnen op de actieve pagina of uitvouw.
- **Spiegel hulplijn**: Kopieert de geselecteerde hulplijn naar de tegenovergestelde zijkant van de pagina of uitvouw.
- **Wis hulplijn**: Wist de geselecteerde hulplijn.
- **Stramien maken**: Hiermee maakt u een stramien. Zie "*Stramienen maken met Guide Manager Pro*."
- **Rijen en kolommen maken**: Hiermee maakt u van hulplijnen rijen en kolommen. Zie "Van hulplijnen rijen en kolommen maken."
- **Hulplijnen van kader maken**: Hiermee maakt u hulplijnen van een kader. Zie "*Hulplijnen maken met Guide Manager Pro*."
- **Hulplijnen voor afloop en veiligheid maken**: Hiermee maakt u hulplijnen voor aflopers en de veiligheid. Zie "*Hulplijnen voor afloop en veiligheid maken*."
- **Toon/Verberg verticale hulplijnen**: Toont of verbergt verticale hulplijnen.
- **Toon/Verberg horizontale hulplijnen**: Toont of verbergt horizontale hulplijnen.
- **Toon/Verberg paginahulplijnen**: Toont of verbergt hulplijnen op de actieve pagina.
- **Toon/Verberg uitvouwhulplijnen**: Toont of verbergt hulplijnen op de actieve uitvouw.
- **Hulplijnen voorop**: Zet de hulplijnen en paginastramienen beurtelings vóór of achter de pagina-inhoud.
- **Stramien magnetisch**: Schakelt de functie Stramien magnetisch in of uit.
- **Magn. sterkte**: Hiermee regelt u de magnetische sterkte voor de functie Stramien magnetisch.
- **Bewerk kleuren**: Hiermee kunt u de kleuren bewerken die in Guide Manager Pro beschikbaar zijn.
- **Importeer**: Hiermee importeert u hulplijnen vanuit een geëxporteerd hulplijnenbestand.
- **Exporteer**: Hiermee exporteert u hulplijnen naar een apart bestand.

Zie ook "*Werken met hulplijnen*."

Hulplijnen maken met Guide Manager Pro

Guide Manager Pro kent twee methoden voor het maken van hulplijnen.

- Wilt u numeriek hulplijnen maken met behulp van Guide Manager Pro, dan klik u op de knop **Een nieuwe hulplijn maken** bovenin het **Hulplijnen**-palet of u kiest **Nieuw** in het paletmenu. Gebruik het dialoogvenster **Hulplijnspecificaties** om de **Location**, **Richting** en **Type** van de hulplijn te specificeren. U kunt ook het **Beeldpercentage** opgeven waarmee de hulplijn wordt weergegeven (bij de standaardwaarde 0% wordt de hulplijn altijd weergegeven). Kies **Kleur hulplijn** en geef op of deze **Vergrendeld** is, en niet met de muis kan worden verplaatst. Klik op **Voorvertoning** om uw hulplijn op het scherm te bekijken voordat u hem definitief maakt en klik vervolgens op **OK**.

Het dialoogvenster **Hulplijnspecificaties**

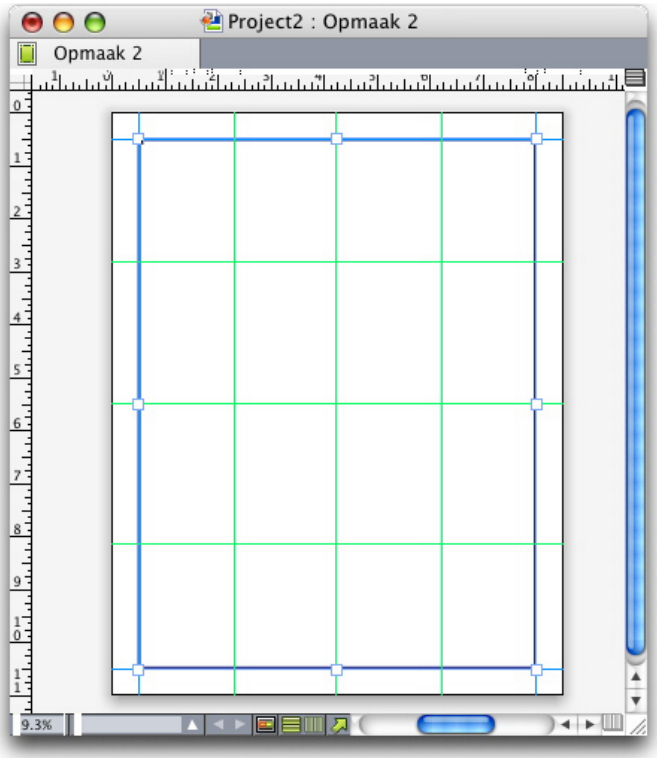
U kunt het dialoogvenster **Hulplijnspecificaties** ook openen door in de opmaak te dubbelklikken op een bestaande hulplijn.

- Als u automatisch hulplijnen van een kader wilt maken, selecteert u het kader en kiest u in het paletmenu de opdracht **Hulplijnen van kader maken**. Gebruik de regelaars/knoppen onder **Hulplijnen van kader maken** om de positie aan te passen van de hulplijnen (ook stramienlijnen genoemd) die **Boven**, **Onder**, **Links** en **Rechts** van het kader worden geplaatst. De overige regelaars/knoppen werken precies zo als die in het dialoogvenster **Hulplijnspecificaties**.

De opties onder **Hulplijnen van kader maken** voor het maken van hulplijnen rondom de rechthoekige kaderbegrenzingen in elke vorm.

Stramienen maken met Guide Manager Pro

Guide Manager Pro biedt een snelle methode voor het maken van een stramien van hulplijnen op pagina's en uitvouwen die op gelijke afstand van elkaar liggen.



In Guide Manager Pro is het simpel om een dergelijk stramien te maken

We gaan als volgt op de actieve pagina of uitvouw een stramien maken:

1 Kies **Stramien maken** in het **Hulplijnen**-paletmenu.

De regelaars onder **Stramien maken**

2 Kruis onder **Stramienlijnen** het vakje **Horizontaal** en/of **Verticaal** aan.

3 Als u wilt dat de hulplijnen op een specifieke locatie beginnen, bijvoorbeeld binnen de marges, kruist u het veld**Begin** en/of **Eind** aan, waarna u de afstand vanaf de zijkanten van de pagina invoert waar de hulplijnen beginnen en eindigen.

4 Wilt u hulplijnen maken die op gelijke afstand van elkaar staan, dan kiest u **Aantal**, waarna u in het veld het aantal gewenste hulplijnen invoert. Wilt u hulplijnen maken die op een bepaalde afstand van elkaar staan, dan kiest u **Stap**, waarna u de afstand in het veld invoert.

5 Gebruik de regelaars/knoppen **Soort**, **Bereik**, **Kleur**, **Beeldpercentage** en **Vergrendeld**, net zoals u dat zou doen in het dialoogvenster **Hulplijnspecificaties** (zie "*Hulplijnen maken met Guide Manager Pro*").

6 Klik op **Voorvertoning** om het stramien op het scherm te bekijken en klik vervolgens op **OK**.

Rijen en kolommen maken

In Guide Manager Pro kunt u van hulplijnen en met toepassing van tussenruimten rijen en kolommen maken die op gelijke afstand van elkaar liggen. We gaan als volgt rijen en kolommen maken van hulplijnen op de actieve pagina of uitvouw:

1 Kies **Rijen en kolommen maken** in het **Hulplijnen**-paletmenu.

Het dialoogvenster **Rijen en kolommen maken**

2 Voer in het veld **Rijen** het aantal horizontale rijen in. Als u ruimte wilt tussen de rijen, voert u in het veld **Tussenruimte** een waarde in.

3 Voer in het veld **Kolommen** het aantal verticale kolommen in. Als u ruimte wilt tussen de kolommen, voert u in het veld **Tussenruimte** een waarde in.

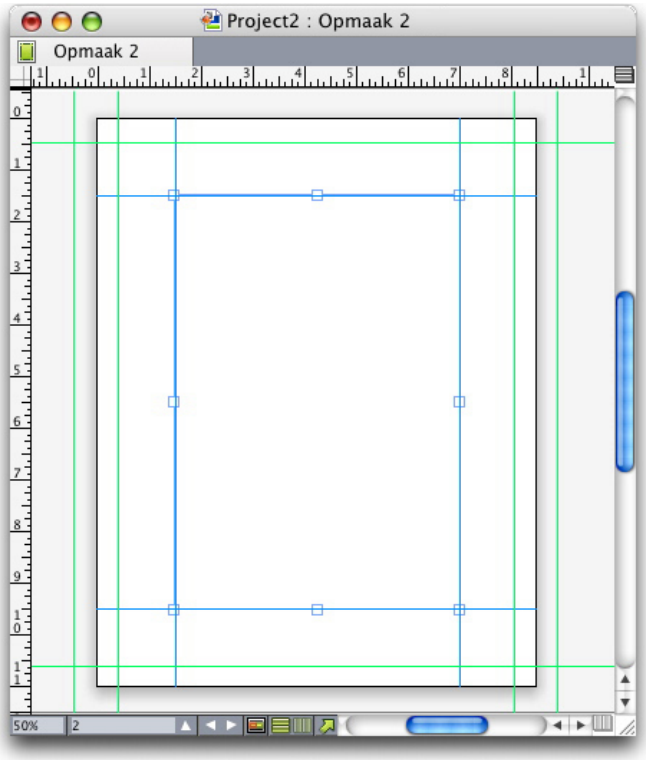
4 Wilt u hulplijnen maken binnen het basisstramien, dan klikt u op **Marges**. Laat anders het vakje **Paginabegrenzing** geselecteerd.

5 Gebruik de regelaars/knoppen **Soort**, **Bereik**, **Kleur**, **Beeldpercentage** en **Vergrendeld**, net zoals u dat zou doen in het dialoogvenster **Hulplijnspecificaties** (zie "*Hulplijnen maken met Guide Manager Pro*").

6 Klik op **Voorvertoning** om de hulplijnen op het scherm te bekijken en klik vervolgens op **OK**.

Hulplijnen voor afloop en veiligheid maken

Als u hulplijnen voor afloop en veiligheid nodig hebt, kunt u deze toevoegen met Guide Manager Pro, zodat u niet het paginaformaat hoeft te veranderen, of uw eigen hulplijnen hoeft te trekken.



Hier worden rode afloophulplijnen 9 pt buiten de pagina geplaatst, terwijl groene veiligheidshulplijnen 9 pt binnen de pagina worden geplaatst.

Hulplijnen voor de afloop en/of veiligheid op de actieve pagina worden als volgt gemaakt:

1. Kies **Hulplijnen voor afloop en veiligheid maken** in het **Hulplijnen**-paletmenu.
2. Voor afloophulplijnen kruist u **Afloper** aan, waarna u een waarde invoert in het veld **Tussenruimte** om aan te geven hoe ver de hulplijnen buiten de pagina komen te staan, en vervolgens een optie kiest in het **Kleur**-menu.
3. Voor veiligheidshulplijnen kruist u **Veiligheid** aan, waarna u een waarde invoert in het veld **Tussenruimte** om aan te geven hoe ver de hulplijnen binnen de pagina komen te staan, en vervolgens een optie kiest in het **Kleur**-menu.
4. Gebruik de regelaars/knoppen **Beeldpercentage** en **Vergrendeld**, net zoals u dat zou doen in het dialoogvenster **Hulplijnspecificaties** (zie "*Hulplijnen maken met Guide Manager Pro*").
5. Wilt u afloop- en veiligheidshulplijnen maken die over meerdere pagina's lopen, gebruik dan de regelaars/knoppen onder **Uitvouwbereik**.

U kunt afloop- en veiligheidshulplijnen toepassen op basispagina's en opmaakpagina's.

6 Klik op **Voorvertoning** om uw hulplijnen op het scherm te bekijken en klik vervolgens op **OK**.

HTML Text Import XTensions-software

U kunt HTML Text Import XTensions-software gebruiken om HTML-tekst te importeren in een print- of Web-opmaak en de vormgeving in de HTML-tekst te converteren naar vormgeving in QuarkXPress.

We werken als volgt met HTML Text Import:

1 Selecteer een kader.

2 Kies **Archief/Bestand** > **Importeren**. Het dialoogvenster **Importeren** verschijnt.

3 Selecteer het HTML-tekstbestand dat u wilt importeren.

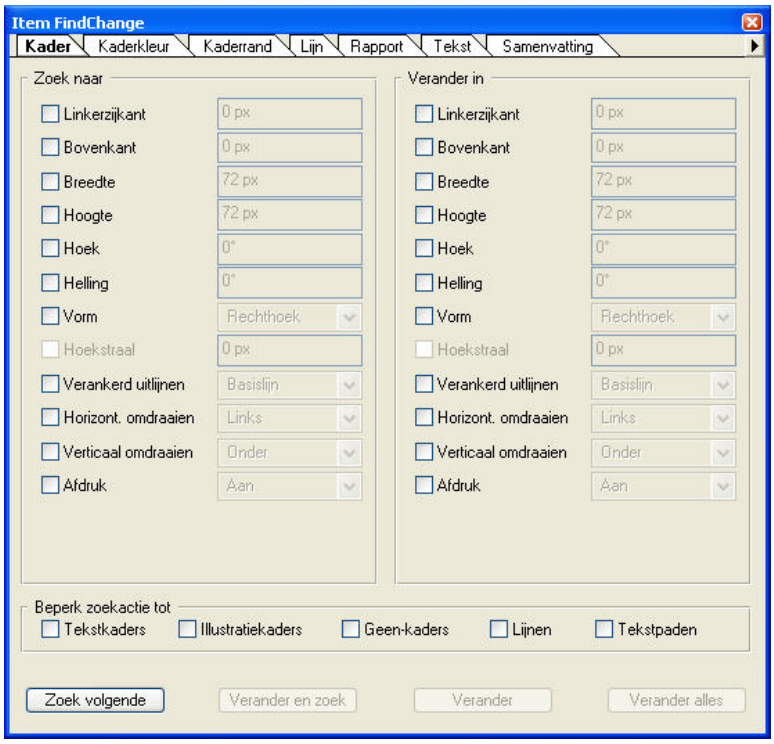
4 QuarkXPress probeert automatisch de tekenset van het HTML-bestand te bepalen. Als u weet dat de tekenset in het bestand afwijkt van de optie die wordt weergegeven in het keuzemenu **Tekenset**, moet u die optie kiezen.

5 Klik op **Open**.

➡ Wilt u een HTML-bestand importeren als standaardtekst en de HTML-codes niet interpreteren, dan drukt u op Command/Ctrl terwijl u klikt op **Open**.

Item Find/Change XTensions-software

Deze XTensions-software voegt aan QuarkXPress het **Zoek/Verander item**-palet toe (**Bewerk** > **Zoek/Verander item**). U kunt dit palet gebruiken voor het uitvoeren van zoek/veranderhandelingen op tekstkaders, illustratiekaders, kaders met Geen inhoud, lijnen en tekstpaden. U kunt specificaties zoeken en veranderen inclusief hun locatie, vorm, kleur, dekking, kaderrandstijl, illustratiegrootte, aantal kolommen en meer.



Het **Zoek/Verander item**-palet

Zoek/Verander item ondersteunt geen tabellen.

Het **Zoek/Verander item**-palet werkt als volgt:

- In de tabbladen bovenin het palet worden de soorten specificaties weergegeven waarop u kunt zoeken: **Kader**, **Kaderkleur**, **Kaderrand**, **Lijn**, **Illustratie**, **Tekst** en **Slagschaduw**. De specificaties in elk panel komen overeen met de attributen in het dialoogvenster **Wijzig** (**Item**-menu) voor elk type item.
- Elk paneel bestaat uit twee delen: **Zoek naar** en **Verander in**. Aan de **Zoek naar**-kant kruist u de specificaties aan waarnaar u op zoek gaat, terwijl u aan de **Verander in**-kant van het palet aankruist welke van de specificaties u wilt wijzigen. U kunt in meerdere panelen tegelijk naar specificaties zoeken.
- Via het paletmenu kunt u de specificaties van het geselecteerde item aan de **Zoek naar**-kant van het palet zetten. U kunt opties specificeren in alle panelen in het **Zoek/Verander item**-palet door de optie **Alle specificaties ophalen** te kiezen of elke keer een paneel completeren door de optie **Paneelspecificaties ophalen** te kiezen. U kunt gebruikmaken van **Alle specificaties wissen** en **Paneelspecificaties wissen** om alle panelen vrij te maken.
- Het **Samenvatting**-paneel geeft een samenvatting van de instellingen in alle panelen.
- Met de aankruisvakjes onderin het palet kunt u uw zoekacties toespitsen op specifieke soorten items. Wilt u alle soorten item zoeken en vervangen, dan moet u al deze vakjes niet aankruisen.
- Wanneer u klikt op **Zoek volgende**, zoekt Item Find/Change vanaf begin tot eind in de volledige opmaak. Wilt u een zoekactie beperken tot de actieve uitvouw, dan Option/Alt+klikt u op de knop **Zoek volgende**.

Item Styles XTensions-software

Met ItemStyles kunt u verzamelingen itemspecificaties — zoals kleur, kaderrandstijl, lijndikte, illustratiegrootte en tekstafstand — bewaren als benoemde stijlen die u via een palet kunt toepassen.

Item Styles XTensions-software voegt het palet **Item Styles-stijlen** (**Venster** > **Item Styles-stijlen**), het dialoogvenster **Bewerk Item Styles-stijlen** (**Wijzig/Bewerk** > **Item Styles-stijlen**), en het dialoogvenster **Gebruikte Item Styles-stijlen** (**Functies** > **Gebruikte Item Styles-stijlen**) toe.

- Item Styles heeft geen invloed op vergrendelde specificaties van items (positie, artikel of illustratie). Als u bijvoorbeeld een Item Style-stijl toepast op een item waarvan de positie is vergrendeld (**Item** > **Vergrendel** > **Positie**), wordt het item niet verplaatst aan de hand van **X**, **Y**-waarden die zijn gespecificeerd in de Item Style-stijl. Wanneer het item is geselecteerd, komt naast de naam van zijn Item Style-stijl een +-teken te staan.

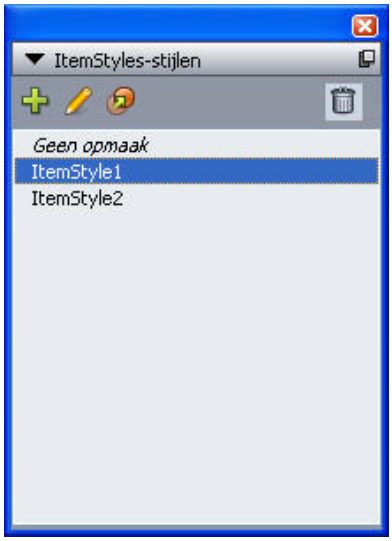
- Gebruik Item Styles-stijlen niet in combinatie met de functies Gedeelde content en Composition Zones.

- Item Styles-stijlen ondersteunen geen tabellen.

Het palet Item Styles-stijlen gebruiken

Wilt u een Item Style-stijl op alle geselecteerd items toepassen, dan klikt u op de naam van de Item Style-stijl in het palet **Item Styles-stijlen**. Met de knoppen **Nieuw** en **Wis** kunt u Item Styles-stijlen toevoegen en wissen. Met de **Bijwerken**-knop u een Item Style-stijldefinitie bijwerken gebaseerd op lokale wijzigingen in het toegepaste typogram.

- U kunt een Item Style-stijl ook toepassen op geselecteerde items door de naam van de Item Style-stijl te kiezen in het submenu **Opmaak** > **Item Styles-stijlen**.



Het **Item Styles-stijlen**-palet

Wilt u een Item Style-stijl toepassen, dan selecteert u de doelitems waarna u in het palet **Item Styles-stijlen** klikt op de naam van de Item Style-stijl. U kunt ook drukken op de toetsopdracht die rechts van de naam van de Item Style-stijl wordt getoond.

De Item Style-stijl die wordt toegepast op het geselecteerde item (indien aanwezig) wordt als vette tekst weergegeven in het palet **Item Styles-stijlen**. Als naast de naam een +-teken staat, gebruikt het item lokale opmaak die afwijkt van die welke is gedefinieerd in de ItemStyles-stijl. Wilt u de lokale opmaak van een item verwijderen, dan selecteert u het item, klikt u op **Geen stijl** bovenin het palet **Item Styles-stijlen**, waarna u nogmaals klikt op de naam van de Item Styles-stijl. U kunt de lokale opmaak ook verwijderen door te Option+klikken/Alt+klikken op de naam van de Item Style-stijl.

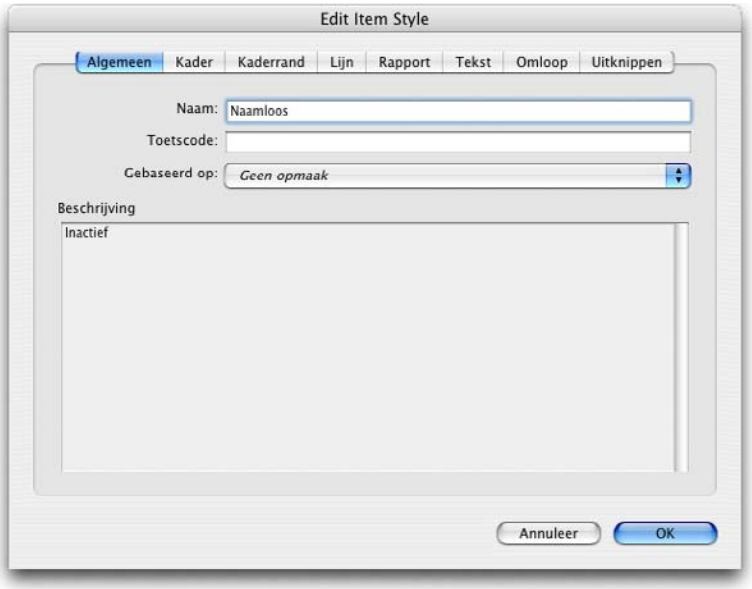
Wilt u Item Styles-stijlen maken, bewerken, dupliceren, wissen, importeren of exporteren, dan gebruikt u het dialoogvenster **Item Styles-stijlen** (**Bewerk > Item Styles-stijlen**). U kunt Item Styles-stijlen ook bewerken door in het palet **Item Styles-stijlen** te Option+klikken/Alt+klikken op de naam van de Item Styles-stijl of door de Item Styles-stijl te selecteren en **Bewerk** te kiezen in het paletmenu **Item Styles-stijlen**.

Raadpleeg ook "*Item Styles-stijlen maken*" en "*Gebruik van Item Style-stijlen controleren*."

Item Styles-stijlen maken

U kunt een Item Styles-stijl baseren op een opgemaakt item of de stijl vanaf het begin maken. Ga als volgt te werk om een uitvoerstijl te maken:

1. Als u wilt beginnen met een opgemaakt item, gaat u dit eerst selecteren. Wilt u vanaf het begin beginnen, dan moet u ervoor zorgen dat er geen items zijn geselecteerd.
2. Klik op de knop **Nieuw** in het **Item Styles-stijlen**-palet. U kunt ook **Nieuw** kiezen in het paletmenu of **Wijzig/Bewerk** > **ItemStyles-stijlen** selecteren, waarna u in het dialoogvenster op **Nieuw** klikt.



Het dialoogvenster

3. Voer in het tabblad **Algemeen** in het **Naam**-veld een beschrijvende naam in.

4 Wilt u gebruikmaken van een toetscombinatie, voer deze dan in het veld **Toetscode** in. Onder Mac OS kunt u gebruikmaken van elke combinatie met de Command-, Option-, Control- en Shift-toets en de getallen op het numerieke toetsenbord of de functietoetsen. Onder Windows kunt u gebruikmaken van elke combinatie met de Control- en Alt-toets en de getallen op het numerieke toetsenbord, of elke combinatie met de Control-, Alt- en Shift-toets met de functietoetsen.

➡ Als u ervoor kiest de functietoetsen te gebruiken, moet u er rekening mee houden dat u de QuarkXPress-opdrachten en systeemopdrachten kunt overschrijven.

5 Als u deze Item Style-stijl wilt baseren op een andere Item Style-stijl, kiest u een optie in het keuzemenu **Gebaseerd op**.

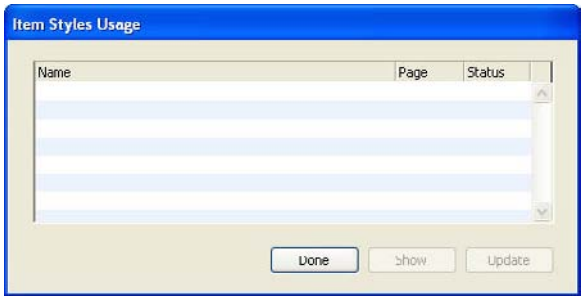
6 Als u een geselecteerd item als uitgangspunt neemt, kijk dan eens bij de specificaties onder **Beschrijving** of klik op de tabbladen om hun instellingen te bekijken.

7 Wilt u wijzigingen maken in de Item Style-stijl, dan klikt u eerst op een tabblad en doet u het volgende:

- Schakel het selectievakje **Pas toe** in om specificaties vanuit een tabblad in een Item Style-stijl op te nemen. Kruis vervolgens elke specificatie aan die u wilt opnemen en pas deze eventueel aan.
- Deselecteer **Pas toe** als u geen enkele specificatie in een tabblad wilt opnemen.
- Deselecteer een individuele specificatie om deze uit de Item Style-stijl te verwijderen.

Gebruik van Item Style-stijlen controleren

Wilt u weten waar **Item Styles**-stijlen worden gebruikt en waar deze lokaal worden overschreven, dan kiest u **Gebruikte** in het menu van het **Item Styles**-palet. In het dialoogvenster **Gebruikte Item Styles-stijlen** staat een overzicht van alle gebruikte**Item Styles**-stijlen, inclusief paginacijfer en zijn status.



Het dialoogvenster **Gebruikte Item Styles-stijlen**

De regelaars in het dialoogvenster **Gebruikte Item Styles-stijlen** werken als volgt:

- Wilt u naar een item bladeren dat een ItemStyle-stijl gebruikt, dan klikt u op de **Naam**-kolom, waarna u op **Toon** klikt.
- Als de status van een geselecteerd item **Gewijzigd** aangeeft, is er een lokale opmaak aan verbonden. Klik op **Bijwerken** om de lokale opmaak te verwijderen.
- Als er bij de Item Styles-stijlen fouten worden aangegeven, klikt u op **Toon fouten**.

OPI XTensions-software

OPI XTensions-software biedt verbeteringen in de Open Prepress Interface (OPI)-functies die zijn ingebouwd in QuarkXPress.

In een OPI-systeem manipuleert u lage-resolutieversies van illustraties in QuarkXPress, waarna de hoge-resolutieversie van iedere illustratie tijdens het uitdraaien wordt gesubstitueerd in een prepress-systeem of op een OPI-server. OPI vereist dat een opmaak naar een prepress-systeem of een server wordt gestuurd dat of die OPI-commentaar kan interpreteren en toegang heeft tot de hoge-resolutieversies van OPI-illustraties.

Een geïmporteerde illustratie markeren voor OPI-vervanging

U kunt per illustratie OPI inschakelen wanneer u een illustratie importeert, wanneer u een geïmporteerde illustratie wijzigt, of wanneer u gebruikmaakt van het tabblad **OPI** in het dialoogvenster **Gebruikte** (**Functies**-menu):

- Wanneer u een illustratie importeert (**Archief/Bestand** > **Illustratie importeren**), kruist u het vakje **Gebruik OPI** aan om OPI-vervanging voor de desbetreffende illustratie in te schakelen.
- Selecteer een illustratie die al in de opmaak is geïmporteerd en kies vervolgens **Item** > **Wijzig** en klik op het tabblad **OPI**. Kruis **Gebruik OPI** aan om OPI-vervanging voor de illustratie in te schakelen.
- Kies **Functies** > **Gebruikte** > **tabblad OPI** om een overzicht weer te geven van alle in de opmaak aanwezige illustraties. Als in de kolom **OPI** een illustratie is aangevinkt, is het de bedoeling dat die illustratie wordt uitgewisseld.

➡ Het is belangrijk te vermijden illustratiebestanden een andere naam te geven wanneer u werkt met illustraties die met behulp van OPI moeten worden vervangen.

OPI voor een opmaak activeren

Wanneer een printopmaak met OPI-commentaar het stadium bereikt dat deze moet worden uitgedraaid op film, moet u ervoor zorgen dat OPI actief is, zodat QuarkXPress OPI-commentaar zal wegschrijven in het uitvoerbestand. Zelfs als alle desbetreffende illustraties zijn gemarkeerd voor OPI, schrijft QuarkXPress pas het OPI-commentaar als OPI voor de opmaak is geactiveerd. In een proxy file-omgeving, waarbij het proxy file de OPI-informatie bevat en waarin niet wordt afgegaan op uw commentaar, hoeft OPI echter niet actief te zijn.

We gaan als volgt OPI voor een opmaak activeren:

1. Kies **Archief/Bestand** > **Print**. Het dialoogvenster **Print** verschijnt.
2. Klik op **OPI** om het paneel **OPI** te openen.
3. Kruis **OPI actief** aan.
4. Klik op **Print**.

➡ Wanneer OPI actief is aangekruist, schrijft QuarkXPress OPI-commentaar weg voor alle illustraties in de opmaak. Alleen illustraties waarvoor is aangegeven dat een van

de methoden moet worden gebruikt die zijn beschreven in "*Een geïmporteerde illustratie markeren voor OPI-vervanging*" worden echter vervangen door een hoge-resolutieversie.

OPI-commentaar maken voor printopmaken, EPS- en PDF-bestanden

De OPI XTensions-software voegt een **OPI**-paneel toe aan de dialoogvensters **Print**, **EPS** en **PDF Export-opties**. U kunt dit paneel gebruiken om voor succesvolle OPI-substitutie de keus te maken of extra informatie moet worden meegegeven in de PostScript.

PDF Filter XTensions-software

U kunt PDF Filter XTensions-software voor twee dingen gebruiken:

- Een pagina of een reeks pagina's van een QuarkXPress-opmaak bewaren als een Portable Document Format (PDF)-bestand. Zie "*Een opmaak exporteren in PDF-structuur*" voor meer informatie.
- Een pagina uit een PDF-bestand importeren in een illustratiekader. Zie "*Een PDF-bestand importeren in een illustratiekader*."

Een PDF-bestand importeren in een illustratiekader

We gaan als volgt een PDF-bestand importeren in een actief illustratiekader:

1. Kies **Archief/Bestand > Illustratie importeren**.

- **SnijKader**: Gebruikt de grootte van de schoongesneden pagina. In deze optie worden geen registratietekens opgenomen en wordt niet beïnvloed door eventuele aflopers die aan de opmaakruimte zijn toegekend toen het PDF-bestand werd gemaakt.
- **UitsnedeKader**: Gebruikt de grootte van de pagina plus de ruimte die wordt toegekend voor eventuele aflopers en de registratietekens. **UitsnedeKader** is vanuit het standpunt van de PDF Boxer XT-software gelijk aan de grootte van de opmaakruimte.
- **AfloopKader**: Gebruikt de grootte van de pagina plus ruimte voor aflopers.
- **MediaKader**: Gebruikt de grootte van de pagina, niet inclusief ruimte voor aflopers of registratietekens.

2. Klik op **Open**.

➡ De voorvertoning van een PDF-pagina verschijnt in de kleurdiepte die is gespecificeerd in het keuzemenu **Kleuren-TIFF's** in het paneel **Weergave** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu).

➡ Wilt u een voorvertoning zien van een andere pagina in een PDF-bestand in het dialoogvenster **Illustratie importeren**, dan kruist u het vakje **Voorvertoning** aan, waarna u het paginacijfer invoert in het veld **PDF-pagina**.

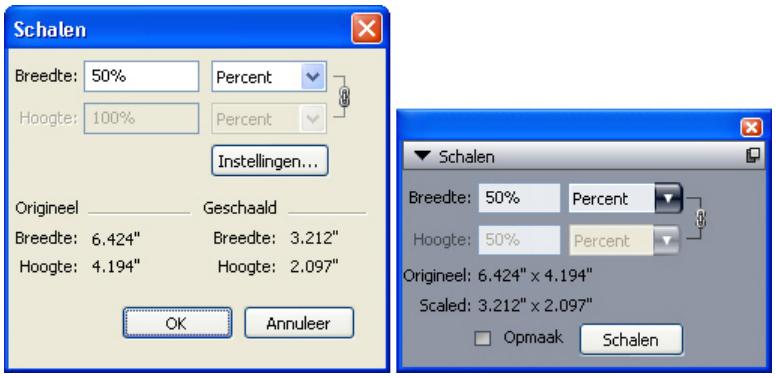
➡ Wilt u uitzoeken welke pagina van een PDF-bestand is geïmporteerd in een opmaak, dan opent u het paneel **Illustraties** in het dialoogvenster **Gebruikte** (**Functies**-menu), waarna u het vakje **Meer informatie** aankruist.

Scale XTensions-software

Met de Scale XTensions-software kunt u snel QuarkXPress-opmaken, -items, -groepen en -inhoud schalen op een manier die te vergelijken is met schaalobjecten uit tekenprogramma's. In het dialoogvenster **Schaalinstellingen** kunt u datgene wat geschaald moet worden specificeren — tekst, kaderranden, versnijdingen, lijndiktes en meer.

De Scale XTensions-software voegt het volgende toe aan QuarkXPress:

- **Item** > **Schaal** kunt u een nieuwe breedte, hoogte of beide voor de selectie (item(s), groep) specificeren.
- **Venster** > **Schaal** geeft het **Schaal**-palet weer dat dezelfde regelaars als de **Schaal**-opdracht heeft. Bovendien kunt u met het **Schaal**-palet de hele opmaak schalen. U kunt de selectie (item(s), groep of opmaak) met 5% vergroten of verkleinen door **Vergroten** of **Verkleinen** in het paletmenu te kiezen.



Schalen en **Schalen**-palet

Zowel het dialoogvenster **Schaal** als het **Schaal**-palet bieden de volgende functies:

- U kunt een selectie vergroten of verkleinen waarbij een percentage van de huidige grootte (procent) van het item wordt genomen of door nieuwe afmetingen (in huidige meeteenheden) invoeren. Kies eerst **Percentage** of **Eenheden** in de menu´s rechts van de velden **Breedte** en **Hoogte** en voer vervolgens de juiste waarden in het veld in.
- Als u items proportioneel wilt schakelen, dan klikt u op de Sluit in-button. Als u het schalen beperkt, is de optie **Hoogte** niet beschikbaar en worden items volgens de in het veld **Breedte** ingevoerde waarde gelijkmatig verticaal en horizontaal geschaald.
- De in **Origineel** en **Geschaald** vermelde afmetingen van het begrenzende kader van het item of de groep worden weergegeven (in huidige maateenheid). Deze waarden worden bijgewerkt op het moment dat u een waarde in de velden **Breedte** of **Hoogte** wijzigt.
- Als u de schaalinstellingen wilt wijzigen, klik dan op de knop **Instellingen** in het dialoogvenster **Schaal** of kies **Schaalinstellingen** in het **Schaal**-paletmenu. Het dialoogvenster **Schaalinstellingen** verschijnt. Elk selectievakje bepaalt of een bepaald item of attribuut geschaald is of niet.

Stramieninstellingen

Op het **Schaal**-palet kunt u het selectievakje **Opmaak** inschakelen zodat de hele opmaak en alles erin wordt geschaald.

Met Scale XT kunt u een item schalen zodat het kleiner of groter is dan QuarkXPress toestaat. Een dergelijk item wordt correct geprint maar als u het met QuarkXPress-gereedschappen of -opdrachten probeert te wijzigen, wordt er een foutmelding weergegeven.

Scale XT is niet ontworpen om te werken met alle items die via het **Gedeelde content**-palet (**Venster > Gedeelde content**) zijn gesynchroniseerd. Exemplaren van het gedeelde item overerven alleen de breedte- en hoogtewijzigingen van Scale XT. Daarnaast moet u geen volledige opmaken die Composition Zones bevatten.

Geroteerde items worden in overeenstemming met hun oorspronkelijke geometrie geschaald. Als u bijvoorbeeld alleen de breedte schaalt van een vierkant kader dat 45 graden geroteerd is, dan wordt er een rechthoek gemaakt (in plaats van een bredere diamant, zoals u wellicht wenste).

Scissors XTensions-software

Scissors XTensions-software voegt het **schaar**gereedschap toe aan het **Gereedschap**-palet. U kunt het **schaar**gereedschap gebruiken om tekstkaders, illustratiekaders, lijnen en tekstpaden doormidden te knippen als met met een schaar.

Wanneer de Scissors XTensions-software is geladen, wordt het **schaar**gereedschap weergegeven in het **Gereedschap**-palet in QuarkXPress. Het **schaar**gereedschap wordt als volgt gebruikt:

1 Selecteer het **schaar**gereedschap .

- Wanneer een illustratiekader is doorgeknipt, wordt het geconverteerd naar een Bézier-lijn. Het resultaat is dat de inhoud van het kader niet bewaard blijft nadat het kader is doorgeknipt.
- Wanneer een tekstkader is doorgeknipt, wordt het geconverteerd naar een tekstpad.

- Wanneer een tekstpad is doorgeknipt, wordt het geconverteerd naar twee gekoppelde tekstpaden.

2 Selecteer het **puntselectie**gereedschap en klik en sleep om de punt aan te passen.

Script XTensions-software

Wanneer Script XT XTensions-software is geladen, is het Scripts-menu beschikbaar in de QuarkXPress-menubalk. Vanuit dit menu kunt u alle AppleScript-scripts in de "Scripts"-map in de QuarkXPress-programmamap draaien. Script XTensions-software stelt standaard via dit menu een verzameling AppleScript-scripts beschikbaar en u kunt uw eigen AppleScript-scripts toevoegen aan het menu door ze te zetten in de "Scripts"-map.

Wilt u werken met Script XTensions-software, dan kiest u gewoon een script in het Scripts-menu, en voilà — het script draait. De meegeleverde standaardscripts zijn georganiseerd in de volgende submenu's:

Onthoud dat hoewel deze scripts zijn gemaakt om te kunnen draaien in zoveel mogelijk workflows, specifieke instellingen in uw workflow de oorzaak kunnen zijn van het feit dat ze minder goed functioneren. Wij raden u daarom aan uw opmaken te bewaren voordat u er scripts op loslaat die invloed hebben op die opmaken.

➡ Script XTensions-software werkt alleen onder Mac OS.

➡ De Script QuarkXTensions-software moet zijn geladen om AppleScript-scripts te kunnen draaien die werken in QuarkXPress, of de scripts nu zijn geladen via QuarkXPress of vanaf een andere locatie (zoals vanaf het bureaublad).

De overige componenten die vereist zijn, zijn de volgende:

- Standard Additions Scripting Addition*
- De extensie AppleScript*

Het submenu Box Tools

In dit onderwerp worden de AppleScript-scripts beschreven die beschikbaar zijn via het submenu **Box Tools** in het Scripts-menu wanneer de Script XTensions-software is geïnstalleerd.

- Gebruik **Add Crop Marks** om snijtekens te plaatsen rondom het geselecteerde kader.
- Gebruik **Easy Banner** om een "banner" (tekstkader) te maken in de linkerbovenhoek van een geselecteerd kader; u specificeert zelf de tekst voor de banner.
- Gebruik **Make Caption Box** om een onderschriftkader (tekstkader) te maken onder het geselecteerde kader.
- Gebruik **Shrink or Grow at Center** om een kader te schalen vanuit zijn middelpunt en niet vanuit zijn oorsprong (de 0,0-coördinaten).

Het submenu Grid

In dit onderwerp worden de AppleScript-scripts beschreven die beschikbaar zijn via het submenu **Grid** in het Scripts-menu wanneer de Script XTensions-software is geïnstalleerd.

Gebruik **By Dividing a Box** om een stramien van kaders te maken gebaseerd op de afmetingen van het geselecteerde kader.

Het submenu Images

In dit onderwerp worden de AppleScript-scripts beschreven die beschikbaar zijn via het submenu **Images** in het Scripts-menu wanneer de Script XTensions-software is geïnstalleerd.

- Gebruik **Contents to PICT File** om de PICT-voorvertoning van de geselecteerde illustratie in een bestand te bewaren.
- Gebruik **Copy to Folder** om een kopie van de illustratie in het geselecteerde illustratiekader te bewaren in een daartoe aangewezen map.
- Gebruik **Fldr to Select PBoxes** om illustratiebestanden vanuit een gespecificeerde map te importeren in geselecteerde illustratiekaders. De illustraties worden in alfabetische volgorde geïmporteerd.

Het submenu Picture Box

In dit onderwerp worden de AppleScript-scripts beschreven die beschikbaar zijn via het submenu **Picture Box** in het Scripts-menu wanneer de Script XTensions-software is geïnstalleerd.

- Gebruik **Crop Marks & Name** om snijtekens te zetten rondom het actieve illustratiekader en de naam van het illustratiebestand in te voeren in een tekstkader onder het illustratiekader.
- Gebruik **Place Name** om de naam van een illustratie in te voeren in een tekstkader onder het illustratiekader met de desbetreffende illustratie.
- Gebruik **Set All Bkgnd None** om de achtergrondkleur van elk illustratiekader in de opmaak te wijzigen in **Geen**.
- Gebruik **Set All Bkgnd** om de achtergrondkleur van elk illustratiekader in de opmaak te wijzigen in een gespecificeerde kleur en tint.

Het submenu Printing

In dit onderwerp worden de AppleScript-scripts beschreven die beschikbaar zijn via het submenu **Printing** in het Scripts-menu wanneer de Script XTensions-software is geïnstalleerd.

- Gebruik **OPI Swap Image** om de OPI-vervangeigenschap voor geselecteerde illusrtratiekaders in te schakelen. Dit script vraagt wel om de OPI QuarkXTensions-software die dan moet zijn geladen.
- Gebruik **OPI Don't Swap Image** om de OPI-vervangeigenschap voor geselecteerde illusrtratiekaders uit te schakelen. Dit script vraagt wel om de OPI QuarkXTensions-software die dan moet zijn geladen.

Het submenu Saving

In dit onderwerp worden de AppleScript-scripts beschreven die beschikbaar zijn via het submenu **Saving** in het Scripts-menu wanneer de Script XTensions-software is geïnstalleerd.

Gebruik **Each Page as EPS** om elke pagina van de opmaak te bewaren als een afzonderlijk EPS-bestand met een kleuren-TIFF voorvertoning.

- Wilt u de pagina's van de actieve opmaak bewaren als EPS-bestanden, klikt u op **Active**.
- Wilt u de pagina's bewaren van een opmaak in een ander project, klik dan op **Choose** om het dialoogvenster **Choose a File** te openen, naar het doelproject te gaan en vervolgens te klikken op **Choose**. Het script bewaart de pagina's van elke opmaak die actief was op het moment dat het project het laatst werd bewaard.

Het submenu Special

In dit onderwerp worden de AppleScript-scripts beschreven die beschikbaar zijn via het submenu **Special** in het Scripts-menu wanneer de Script XTensions-software is geïnstalleerd.

- Gebruik **Move to Scripts Folder** om een geselecteerd AppleScript-script te kopiëren naar of te verplaatsen naar een geselecteerde map in de "Scripts"-map.
- Gebruik **Open Apple Events Scripting PDF** om het bestand "A Guide to Apple Events Scripting.pdf" te openen. In dit PDF-bestand vindt u gedetailleerde informatie over het maken van AppleScript-scripts voor QuarkXPress.
- Gebruik **Open QuarkXPress Folders** om specifieke mappen te openen in de QuarkXPress-programmamap.

Het submenu Stories

In dit onderwerp worden de AppleScript-scripts beschreven die beschikbaar zijn via het submenu **Stories** in het Scripts-menu wanneer de Script XTensions-software is geïnstalleerd.

- Gebruik **Link Selected Text Boxes** om geselecteerde tekstkaders met elkaar te verbinden. De volgorde in de tekstketen is gebaseerd op de stapelvolgorde van de tekstkaders.
- **To/From XPress Tags** converteert de tekst in het geselecteerde kader naar "XPress Tags"-opmaaklabels of "XPress Tags"-opmaaklabels naar opgemaakte tekst (de tekst is opgemaakt met behulp van "XPress Tags"-opmaaklabels). Dit script vraagt om het "XPress Tags Filter" dat moet zijn geladen.
- **Unlink Selected Boxes** verbreekt de koppelingen tussen geselecteerde tekstkaders, waarbij de plaats van de tekst in de tekstketen behouden blijft.

Het submenu Tables

In dit onderwerp worden de AppleScript-scripts beschreven die beschikbaar zijn via het submenu **Tables** in het Scripts-menu wanneer de Script XTensions-software is geïnstalleerd.

- Gebruik **Row or Column Color** om een specifieke kleur en tint toe te passen op elke rij of kolom in een tabel.

Het submenu Typography

In dit onderwerp worden de AppleScript-scripts beschreven die beschikbaar zijn via het submenu **Typography** in het Scripts-menu wanneer de Script XTensions-software is geïnstalleerd.

- Gebruik **Baseline Grid +1pt** om de grootte van het basislijnstramien (de ruimte tussen de stramienlijnen) te vergroten met 1 punt.
- Gebruik **Baseline Grid -1pt** om de grootte van het basislijnstramien (de ruimte tussen de stramienlijnen) te verkleinen met 1 punt.
- Gebruik **Columns & Gutter Width** om de kolommen en het kolomwit (de ruimte tussen de kolommen) voor een geselecteerd tekstkader in te stellen.
- Gebruik **Make Fractions** om alle getallen aan weerszijden van een deelteken (bijvoorbeeld 1/2) te converteren naar vormgegeven breuken.
- Gebruik **Set Textbox Insets** om voor elke zijkant van het geselecteerde tekstkader de waarden voor de tekstafstand op te geven.

Shape of Things XTensions-software

Shape of Things XTensions-software voegt het **Starburst**-gereedschap toe aan QuarkXPress. U kunt dit gereedschap gebruiken om snel en eenvoudig stervormige illustratiekaders te maken.

Het Starburst-gereedschap gebruiken

U kunt op twee manieren een stervormig illustratiekader maken.

Selecteer het **Starburst**-gereedschap , waarna u klikt en sleept.

Selecteer het **Starburst**-gereedschap en zet het plussymbool waar u het stervormige kader wilt hebben en klik één keer. Wanneer het dialoogvenster **Starburst** verschijnt, kunt u waarden invoeren in de volgende velden, waarna u klikt op **OK**:

- **Sterbreedte**
- **Sterhoogte**
- **Aantal stralen**
- **Lengte stralen**: Voer de gewenste afstand als percentage in, lopend vanaf de punt naar het centrum van de ster.
- **Ongelijke stralen**: Voer een waarde in tussen 0 en 100, waarbij 0 betekent geen willekeur en 100 een volledige willekeur.

Super Step and Repeat XTensions-software

Super Step and Repeat XTensions-software geeft u een veelzijdig alternatief voor de functie **Stap en herhaal** in QuarkXPress. U kunt Super Step and Repeat gebruiken om items tijdens het dupliceren te transformeren door items te schalen, roteren en schuin te zetten.

Werken met Super Step and Repeat

Met Super Step and Repeat kunt u vlug en eenvoudig items dupliceren terwijl u bezig bent ze te roteren, te schalen of schuin te zetten. U kunt als volgt werken met Super Step and Repeat:

1 Selecteer een illustratiekader, tekstkader, tekstpad of lijn.

- Wilt u het aantal keren specificeren dat u het item wilt dupliceren, dan voert u in het veld **Herhalingsfactor** een getal in tussen 1 en 100.
- Wilt u de horizontale plaatsing van de duplicaten ten opzichte van het oorspronkelijke item specificeren, dan moet u een waarde invoeren in het veld **Hor. verspringing**. Een negatieve waarde zet de kopieën links van het origineel, terwijl een positieve waarde de kopieën rechts daarvan zet.
- Wilt u de verticale plaatsing van de duplicaten ten opzichte van het oorspronkelijke item specificeren, dan moet u een waarde invoeren in het veld **Vert. verspringing**. Een negatieve waarde zet de kopieën boven het origineel, terwijl een positieve waarde de kopieën onder het origineel zet.
- Wilt u elk gedupliceerd item roteren, dan specificeert u in het veld **Hoek** in graden voor elk item een rotatiewaarde. Als u bijvoorbeeld een hoek opgeeft van 10° wordt het eerste duplicaat 10° geroteerd t.o.v. het originele item; het tweede duplicaat wordt 20° geroteerd t.o.v. het originele item enzovoort. De rotatie verloopt tegen de wijzers van de klok in t.o.v. het originele item.
- Wilt u de dikte specificeren van de laatste gedupliceerde kaderrand (voor een illustratiekader of tekstkader) of van de laatste gedupliceerde lijn (voor een tekstpad of een lijn), dan voert u in punten een waarde in het veld **Dikte eindkader/Lijndikte** of **Dikte eindlijn** in.
- Wanneer u een kader of een lijn dupliceert, voer dan een waarde van 0% t/m 100% in het veld **Eindkadertint** of **Tint eindlijn** in om de tint van de achtergrondkleur in het laatste gedupliceerde kader of de tint van de lijnkleur van het laatste gedupliceerde tekstpad/lijn te specificeren.
- Wanneer u een kader dupliceert dat een achtergrond met kleurverlopen heeft, wordt het veld **Eindkadertint 2** geactiveerd. Voer een waarde van 0% t/m 100% in het veld **Eindkadertint 2** in om de tweede achtergrondtint te specificeren voor het kleurverloop in het laatste gedupliceerde kader.
- Wilt u de schaal specificeren van het laatste gedupliceerde illustratiekader, tekstkader, tekstpad of lijn, dan moet u een waarde invoeren tussen 1% t/m 1000% in het veld **Schaalfactor einditem** of **Schaalfactor eindlijn**.
- Wilt u een gedupliceerd kader schuinzetten, voer dan een waarde van 75° t/m –75° in het veld **Helling einditem** in om de helling van het laatste gedupliceerde kader te specificeren.

- Wilt u de inhoud van een illustratiekader, tekstkader of tekstpad zodanig schalen dat deze in de duplicaatkaders past, dan moet u **Schaal inhoud** aankruisen.
- Wilt u het punt specificeren waaromheen de rotatie of schaling voor het item moet plaatsvinden, dan moet u een optie kiezen in het keuzemenu **Roteer & schaal ten opzichte van**. Let op: **Geselecteerd punt** is alleen beschikbaar als een optie in het keuzemenu **Roteer & schaal ten opzichte van** wanneer een punt op een Bézier-item is geselecteerd.

2 Klik op **OK**.

Table Import XTensions-software

U kunt Table Import XTensions-software gebruiken om een tabel in QuarkXPress te maken met een Microsoft Excel-bestand als de gegevensbron, terwijl u dezelfde QuarkXPress-tabel kunt bijwerken wanneer de gegevens in het Excel-bestand worden gewijzigd. U kunt deze XTensions-module ook gebruiken voor het importeren en bijwerken van grafieken en afbeeldingen vanuit Microsoft Excel.

Wanneer de Table Import XTensions-software actief is of geladen, ziet u de volgende extra items in de QuarkXPress-interface:

- Het vakje **Koppeling naar externe data** is toegevoegd aan het dialoogvenster **Tabeleigenschappen**.
- Het tabblad **Tabellen** is toegevoegd aan het dialoogvenster **Gebruikte**.
- Het tabblad **Grafiek invoegen** is toegevoegd aan het dialoogvenster **Illustratie importeren** en toont alle grafieken die aanwezig zijn in het werkblad.

Type Tricks

Type Tricks is XTensions-software die de volgende typografische functies toevoegt: Maak een breuk, Maak een prijs, Woordspatie aanspatiëren, Regelcontrole en Eigen onderstreping.

Maak een breuk

Met de opdracht **Maak een breuk** (**Opmaak > Stijl**) kunt u breuken automatisch vormgeven. Deze opdracht wordt actief wanneer een breuk is geselecteerd of als het tekstinvoegteken naast (en op dezelfde regel als) de tekens wordt gezet waaruit de breuk is samengesteld. Voorbeelden die op die manier kunnen worden vormgegeven zijn: 11/42, 131/416 en 11/4x.

Wilt u lettertekens converteren naar een breuk, dan selecteert u de tekens en kiest u **Opmaak > Stijl > Maak een breuk**.

De tekens in de breuk worden geconverteerd aan de hand van de basislijnverschuiving en de vormgeving die u hebt gespecificeerd in het tabblad **Breuk/Prijs** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress /Wijzig/Bewerk > Voorkeuren > Programma > Breuk/Prijs**).

Maak een prijs

Met de opdracht **Maak een prijs** (**Opmaak > Stijl**) kunt u prijzen automatisch vormgeven. De opdracht is beschikbaar wanneer tekst die kan worden vormgegeven als een prijs (zoals $1.49, € 20,00 of a.bc) is geselecteerd of als het tekstinvoegpunt naast (en op dezelfde regel als) een van de tekens staat. Een prijs moet een radix (decimaal symbool) hebben, die wordt aangegeven door een punt of een komma. Tekens vóór en achter de radix mogen alleen letters of cijfers zijn.

Wilt u lettertekens converteren naar een prijs, dan selecteert u de tekens die u wilt vormgeven en kiest u **Opmaak > Stijl > Maak een prijs**.

Wanneer u **Maak een prijs** toepast, past QuarkXPress automatisch de stijl superior toe op de tekens achter de radix.

Het uiterlijk van geconverteerde breuken en prijzen worden bepaald door de waarden en selecties die zijn gespecificeerd in het tabblad **Breuk/Prijs** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress /Wijzig/Bewerk > Voorkeuren > Programma > Breuk/Prijs**).

Woordspatie aanspatiëren

Met de functie Woordspatie aanspatiëren kunt u uitsluitend aanspatiëring toepassen op de spaties tussen de woord. (Aanspatiëring wordt normaal toegepast tussen zowel de lettertekens als de woorden.) Deze functie is alleen toegankelijk via toetsopdrachten.

Mac OS

Aanspatiëringswaarde	Opdracht
Vergroot spatie met 0,05 em	Command+Control+Shift+]
Verklein spatie met 0,005 em	Command+Control+Option+Shift+]
Verklein spatie met .05 em	Command+Control+Shift+[
Verklein spatie met 0,005 em	Command+Control+Option+Shift+[

Windows

Aanspatiëringswaarde	Opdracht
Verklein spatie met .05 em	Control+Shift+@
Verklein spatie met 0,005 em	Control+Alt+Shift+@
Verklein spatie met .05 em	Control+Shift+!
Verklein spatie met 0,005 em	Control+Alt+Shift+!

Woordspatie aanspatiëren wordt toegepast door handmatige afspatiëring toe te passen na elke geselecteerde spatie. Wilt u de functie Woordspatie aanspatiëren verwijderen, dan selecteert u de tekst waarna u **Functies > Verwijder handm. af-aanspatiëring** kiest.

Regelcontrole

Gebruik de functie **Regelcontrole** om te zoeken naar weduwen, wezen, te ruim gezette regels, regels die eindigen op een koppelteken en tekstkaders met tekstoverloop.

Regelcontrole (**Functies** > **Regelcontrole**) loopt door het hele document en markeert de regels waarmee wat aan de hand is.

Wilt u aangeven wat Regelcontrole moet controleren, dan opent u het dialoogvenster **Zoekcriteria** (**Functies** > **Regelcontrole** > **Zoekcriteria**) en kruist u vervolgens de categorieën met ongewenste typografie aan waarnaar u op zoek gaat.

Wilt u in het hele document zoeken, dat zet u het tekstinvoegpunt ergens in de tekst en kiest u **Functies** > **Regelcontrole** > **Eerste regel**. Wilt u gaan zoeken vanaf de plaats van het tekstinvoegpunt naar het einde van het document, zet dan het tekstinvoegpunt op het punt waar u met de zoekactie wilt beginnen, waarna u **Functies** > **Regelcontrole** > **Volgende regel**kiest of op Command+;/Ctrl+; drukt. Wilt u doorgaan met de zoekactie, dan drukt u op Command+;/Ctrl+;.

Eigen onderstrepingen

Gebruik de functie Eigen onderstreping om de kleur, tint, dikte en afstand van onderstrepingen aan uw wensem aan te passen. Eigen onderstrepingen gedragen zich vaak als tekststijlonderstrepingen, maar kunnen meer controle geven over de onderstreepspecificaties.

Eigen onderstreepstijlen lijken qua functionaliteit veel op typogrammen. Als u een onderstreepstijl wilt maken, wijzigen of wissen, kiest u **Wijzig/Bewerk** > **Onderstreepstijlen**. Wilt u een eigen onderstreepstijl toepassen, dan kiest u de desbetreffende naam in het submenu **Opmaak** > **Onderstreepstijlen**.

Wilt u een eigen onderstreepstijl toepassen, dan selecteert u de tekst die u wilt onderstrepen, waarna u **Opmaak** > **Onderstreepstijlen** > **Eigen** kiest. In het dialoogvenster **Onderstreepspecificaties** kunt u de kleur, tint, dikte en afstand van de onderstreping specificeren.

Wilt u een eigen onderstreping verwijderen, dan selecteert u de tekest en kiest u **Opmaak** > **Stijl** > **Verwijder eigen onderstreping**.

Word 6-2000-filter

U kunt het Word 6-2000-filter gebruiken voor het importeren en exporteren van Word-documenten van de volgende types: Word 97/98/2000 (Word 8), Word 2003 en Word 2007 (.docx). U kunt ook documenten importeren die afkomstig zijn van Microsoft Word 6.0/95 (Word 6 en Word 7).

Als u problemen wilt vermijden, deselecteert u het vakje **Snel opslaan** (in het tabblad **Opslaan** in het dialoogvenster **Opties**) in Microsoft Word of gebruik de opdracht **Bewaar als** om een kopie te maken van het Word-bestand dat wordt geïmporteerd.

Het WordPerfect-filter

Met het WordPerfect-filter kunnen documenten worden geïmporteerd vanuit WordPerfect 3.0 en 3.1 (Mac OS) en WordPerfect 5.x en 6.x (Windows). Via het WordPerfect-filter kunt u ook tekst bewaren in WordPerfect 6.0-structuur.

➡ WordPerfect 3.1 voor Mac OS kan WordPerfect 6.0 voor Windows-documenten lezen, zodat de exporteeroptie WordPerfect 3.1 voor Mac OS achterwege kan blijven.

XSLT Export XTensions-software

U kunt XSLT Export XTensions-software gebruiken om een XSL (Extensible Stylesheet Language)-bestand te genereren met daarin XSL-transformaties van de inhoud van een Web-opmaak. U kunt vervolgens een XSLT-processor gebruiken en de definitieve XSL-transformaties toepassen op een XML-bestand en een op XHTML–1.1 voorbereid HTML-bestand maken.

Overige XTensions-modules

In dit onderwerp vindt u een overzicht van extra XTensions-modules die samen met QuarkXPress worden geïnstalleerd.

- Composition Zones: Schakelt de Composition Zones-functie in (zie "*Werken met Composition Zones*").
- Compressed Image Import: Hiermee kunt LZW-gecomprimeerde TIFF-bestanden importeren die gebruikmaken van afbeeldingscompressie.
- Design Grid: Schakelt de Design Grid-functie in (zie "Ontwerpstramienen").
- EA Text: Hiermee kan QuarkXPress projecten openen die gebruikmaken van Oost-Aziatische typografische functies, zoals rubi tekst, gegroepeerde lettertekens, Oost-Aziatische tekenuitlijning, tekens die ergens de nadruk op leggen en het op Oost-Aziatische wijze tellen van de lettertekens.
- Bewerk origineel: Hiermee kunt u illustraties openen met een standaardprogramma en gewijzigde illustraties bijwerken met de opdrachten **Bewerk origineel** en **Bijwerken** voor illustratiekaders en illustratiecellen. Wanneer de Edit Original XTensions-software is geladen, kunt u het dialoogvenster **Bewerk origineel** openen door met het **illustratie-inhoud**gereedschap te dubbelklikken op een illustratiekader met daarin een geïmporteerde illustratie.
- Error Reporting: Hiermee kan QuarkXPress rapporten aan Quark sturen wanneer het programma onverwacht wordt beëindigd.
- GlyphPalette: Schakelt het **Glyphs**-palet in (zie "*Werken met het Glyphs-palet*").
- HyphDieckmann *(alleen Mac OS):* Schakelt de Dieckmann-afbreekhulpprogramma's in de map "Resources" in en verwijst daar tevens naar.
- Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3 *(alleen Mac OS):* Schakelt de Circle Noetics-resources in.
- ImageMap: Schakelt de imagemapfunctie in Web-opmaken in (zie "*Imagemaps*").
- Index: Schakelt de Index-functie in (zie "*Werken met indexen*").
- Interactive Designer: Schakelt de interactieve-opmaakfunctie in (zie "*Interactieve opmaken*").

- Jabberwocky: Genereert willekeurige tekst. Wilt u willekeurige tekst genereren, dan selecteert u een tekstkader met het **tekstinhoud**gereedschapl T, waarna u **Functies > Jabber** kiest.
- Kern-Track: Activeert aangepaste afspatiëringstabellen en aanspatiëringssets (zie "*Automatisch afspatiëren*" en "*Aanspatieertabellen wijzigen*").
- Mojigumi: Schakelt de mojigumi-functie in Oost-Aziatische projecten in.
- PNG Filter: Hiermee kunt u illustraties importeren in Portable Network Graphics (PNG)-structuur.
- PSD Import: Schakelt de PSD Import-functie in (zie "*Werken met PSD-afbeeldingen*").
- QuarkVista: Schakelt de functie Afbeeldingseffecten in (zie "*Afbeeldingseffecten gebruiken*").
- RTF Filter: Hiermee kunt u tekst importeren en exporteren in Rich Text Format (RTF)-structuur.
- Special Line Break: Schakelt de functie **Spatie tussen C(hin)J(ap)K(or) & Rom** in Oost-Aziatische projecten (zie "*Voorkeuren - Opmaak - Tekst*").
- SWF Filter: Hiermee kunt u illustraties in SWF-structuur importeren.
- SWF Toolkit: Hiermee worden de importeer- en exporteerfuncties van zowel interactieve als Web-opmaken ingeschakeld.
- XML-import: Hiermee kunt u XML-content importeren en automatisch formatteren. Raadpleeg voor meer informatie *A Guide to XML Import*.

Voorkeuren

Met behulp van voorkeursinstellingen hebt u zeggenschap over het standaardgedrag van QuarkXPress.

Wat u moet weten van voorkeursinstellingen

De opdracht **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) opent het dialoogvenster **Voorkeuren**. In het dialoogvenster **Voorkeuren** treft u verscheidene panelen aan, aan de hand waarvan u standaardinstellingen kunt specificeren voor de diverse functies van QuarkXPress. Wilt u een paneel openen, dan klikt u op zijn naam in het overzicht links onder. Er zijn drie soorten voorkeursinstellingen:

- *Programmavoorkeuren* zijn van toepassing op het programma QuarkXPress en beïnvloeden de manier waarop alle projecten worden afgehandeld.
- *Projectvoorkeuren* beïnvloeden alle opmaken in het actieve project. Indien u echter de voorkeursinstellingen gaat veranderen als er geen projecten zijn geopend, worden de nieuwe instellingen de standaardinstellingen voor alle nieuwe projecten.
- *Opmaakvoorkeuren* zijn alleen van toepassing op de actieve opmaak. Indien u echter de voorkeursinstellingen gaat veranderen als er geen projecten zijn geopend, worden de nieuwe instellingen de standaardinstellingen voor alle nieuwe opmaken.

Extra panelen en opties kunnen verschijnen in het submenu **Voorkeuren** wanneer bepaalde XTensions-software is geladen.

Waarschuwingsvenster Onverenigbare voorkeuren

QuarkXPress toont het waarschuwingsvenster **Onverenigbare voorkeuren** wanneer u een project opent dat het laatst was bewaard met de af/aanspatieertabelinformatie of afbreekuitzonderingen die afwijken van de instellingen in het huidige voorkeurenbestand. U hebt de mogelijkheid de projectinstellingen te gebruiken of die in de voorkeurenbestanden.

- Als u klikt op **Gebruik XPress Voorkeuren** worden de voorkeursgegevens die bij het project zijn bewaard helemaal genegeerd, terwijl alle opmaken worden teruggezet naar de voorkeursinstellingen in uw voorkeursbestanden. U kunt tekstverloop krijgen in verband met de afwijkende automatische af- of aanspatieerinformatie of afwijkende afbreekuitzonderingen. Wijzigingen die u maakt in deze instellingen terwijl het project actief is, worden zowel in het project als in de voorkeursbestanden opgeslagen. Het voordeel van de **Gebruik XPress Voorkeuren**-functie is dat het project zal worden

gebaseerd op dezelfde af-/aanspatieerinformatie en afbreekuitzonderingen als uw andere projecten.

- Als u klikt op **Bewaar projectinstellingen**, behoudt het project de voorkeursinstellingen die eerder zijn gespecificeerd voor iedere opmaak. Er is geen tekstverloop. Wijzigingen in de informatie van de aan- en afspatieertabellen of in de afbreekuitzonderingen die u maakt terwijl het project actief is, worden alleen bij dat project bewaard. De functie Bewaar projectinstellingen is handig als u een project alleen wilt openen en printen zonder dat u zich druk hoeft te maken over eventueel tekstverloop.

Wijzigingen in de QuarkXPress Voorkeuren

Wijzigingen in de informatie in de QuarkXPress voorkeuren worden op de volgende manieren verwerkt:

- Als u wijzigingen maakt in programmavoorkeuren in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) met of zonder projecten geopend, worden de wijzigingen bewaard in de voorkeurenbestanden en hebben onmiddellijk invloed op alle geopende projecten en alle projecten die daarna worden geopend.
- Maakt u wijzigingen in de instellingen in de **XTensions Manager** (**Functies**-menu) met of zonder openstaande projecten, dan worden deze bewaard in de voorkeurenbestanden en zijn dan direct actief in alle projecten nadat u QuarkXPress opnieuw hebt opgestart.
- Maakt u wijzigingen in de instellingen in de **PPD Manager** (**Functies**-menu) met of zonder openstaande projecten, dan worden deze bewaard in de voorkeurenbestanden en zijn dan direct actief in alle projecten nadat u QuarkXPress opnieuw hebt opgestart.
- Maakt u wijzigingen in de opmaakvoorkeuren in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) met een project geopend, dan worden de wijzigingen alleen bewaard bij het actieve project.
- Wijzigingen die u maakt in een ander hulpwoordenboek als een project is geopend, worden alleen bij het actieve project bewaard.
- Als u in een nieuw project wijzigingen maakt in de af- en aanspatieertabelinformatie en de afbreekuitzonderingen worden deze wijzigingen bewaard bij het actieve project en in de voorkeurenbestanden.

  Als tijdens het openen van een project het waarschuwingsvenster **Onverenigbare voorkeuren** verschijnt en u klikt op **Gebruik XPress Voorkeuren** zullen de wijzigingen die u maakt in de af-/aanspatieertabelinformatie en afbreekuitzonderingen zowel in dat project als in de voorkeurenbestanden worden opgeslagen.

Wat staat er in de voorkeurenbestanden

De voorkeurenbestanden hebben de volgende inhoud. De schuiflijst is verdeeld in drie groepen en wel overeenkomstig de manier waarop de diverse voorkeursinstellingen worden bewaard.

Groep A

In Groep A treft u de volgende informatie aan:

- Afspatieertabellen (**Functies > Wijzig afspatieertabel**)

- Aanspatieertabellen (**Functies** > **Wijzig aanspatiëring**)
- Afbreekuitzonderingen (**Functies** > **Afbreekuitzonderingen**)

Wijzigingen die u maakt in de instellingen van groep A wanneer er geen projecten zijn geopend, worden opgeslagen in de voorkeurenbestanden en worden gebruikt voor alle daarna gemaakte, dus nieuwe projecten.

Indien het waarschuwingsvenster **Onverenigbare voorkeuren** verschijnt wanneer u een project opent en u klikt op **Gebruik XPress Voorkeuren** worden de achtereenvolgende wijzigingen die u maakt in de instellingen in groep A bij zowel het project als in de voorkeurenbestanden bewaard. (De oorspronkelijke projectinstellingen van groep A worden genegeerd wanneer u op **Gebruik XPress Voorkeuren** klikt.)

Indien het waarschuwingsvenster **Onverenigbare voorkeuren** verschijnt wanneer u een project opent en u klikt op **Bewaar documentinstellingen** worden de achtereenvolgende wijzigingen die u maakt in de instellingen in groep A alleen bij het project bewaard.

Groep B

In Groep B treft u de volgende informatie aan:

- Standaardtypogrammen, kleuren, strepen en lijnen, lijsten en afbreek- en uitvulspecificaties (**Wijzig/Bewerk**-menu)
- Instellingen in het paneel **Project** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk** > **Voorkeuren**)
- Padinformatie voor het standaardhulpwoordenboek (**Functies** > **Hulpwoordenboek**)

Wijzigingen die u maakt in de instellingen van groep B wanneer er geen projecten zijn geopend, worden opgeslagen in de voorkeurenbestanden en worden gebruikt voor alle daarna gemaakte, dus nieuwe projecten. Wijzigingen die u maakt in de instellingen van groep B wanneer een project is geopend, worden uitsluitend bij dat project bewaard.

Groep C

In Groep C treft u de volgende informatie aan:

- Uitvoerstijlen **Wijzig/Bewerk** > **Uitvoerstijlen**.
- Instellingen in de dialoogvensters **XTensions Manager** en **PPD Manager** (**Functies**-menu)
- Instellingen in de **Programma**-panelen in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk** > **Voorkeuren**)

Wijzigingen die u maakt in de instellingen in groep C worden altijd bewaard in de voorkeurenbestanden, ongeacht of een project wel of niet is geopend.

Programmavoorkeuren

De regelaars in de **Programma**-panelen in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk** > **Voorkeuren**) hebben invloed op de manier waarop QuarkXPress met alle projecten werkt en ook op de verschillende manieren waarop

projecten worden weergegeven en bewaard. Deze instellingen worden bij het programma opgeslagen en worden nooit bij projecten bewaard.

Voorkeuren — Programma — Weergave

Gebruik het paneel **Weergave** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om te specificeren hoe het plakbord en andere elementen in het programma voor alle projecten op het scherm verschijnen.

Onder **Plakbord** vindt u de volgende instellingen:

- Gebruik het veld **Plakbordbreedte** om de breedte te specificeren van het plakbord aan alle zijden van de pagina of de uitvouw in een printopmaak. De breedte van het plakbord wordt gemeten als een percentage van de opmaakbreedte.
- Gebruik de regelaar **Kleur** om een kleur voor het plakbord te specificeren.
- Als u het plakbord van de actieve uitvouw in een andere kleur wilt weergeven, kruist u het vakje **Wijzig plakbordkleur om actieve uitvouw aan te geven** en kies vervolgens een kleur met de bijbehorende **Kleur**-selectieregelaar.

Onder **Weergave** vindt u de volgende instellingen:

- Kruis het vakje **Ondoorzichtig tekstkader bewerken** aan om tekstkaders tijdelijk ondoorzichtig te maken terwijl u ze aan het bewerken bent.
- Gebruik de schuiflijst in het keuzemenu **Kleuren-TIFF's** om de kleurdiepte te specificeren van de schermvoorvertoningen die worden gemaakt voor kleuren-TIFF's wanneer ze worden geïmporteerd.
- Gebruik de schuiflijst in het keuzemenu **TIFF's grijstinten** om de resolutie te specificeren van de schermvoorvertoningen die worden gemaakt voor TIFF's in grijstinten wanneer ze worden geïmporteerd.
- *Alleen Windows:* Gebruik het veld **DPI-weergave op scherm** om uw beeldscherm zodanig aan te passen dat uw document het best op het scherm wordt weergegeven.
- Kies in het keuzemenu **Beeldschermprofiel** een profiel dat overeenkomt met uw beeldscherm, of kies **Automatisch**. Profielen kunnen worden gezet in de map "Profielen" in de QuarkXPress-programmamap. (Zie "*Voorkeuren — Opmaak — Color Manager*" voor meer informatie over kleurbeheervoorkeuren.)

Voorkeuren — Programma — Invoerinstellingen

Gebruik het paneel **Invoerinstellingen** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de blader- en dagelijkse handelingen aan uw wensen aan te passen.

- Gebruik de regelaars onder **Bladeren** om te specificeren hoe snel u kunt bladeren tussen de opmaken onderling en hoe opmaken worden bijgewerkt op het scherm. Kruis **Direct verschuiven** aan om de opmaak direct te herschrijven als u de schuifbalken in het opmaakvenster sleept. Wilt u **Direct verschuiven** tijdens het bladeren in- of uitschakelen, dan drukt op Option/Alt terwijl u een schuifvakje sleept.
- Gebruik het keuzemenu **Structuur** en het aankruisvakje **Typogr. aanhalingstekens** om een stijl te kiezen voor het converteren en invoeren van aanhalingstekens. Wilt u specificeren dat de standaardtekens moeten worden gebruikt met de functie **Typogr.**

aanhalingstekens en met de optie **Converteer aanhalingstekens** in het dialoogvenster **Importeren** (**Archief/Bestand** > **Importeren**, kies dan een optie in het keuzemenu **Aanhalingstekens**. Kruis **Typogr. aanhalingstekens** aan om QuarkXPress tijdens het typen geforceerd de voet- en inchtekens (' en ") te laten vervangen door het gekozen type aanhalingstekens.

- Koppeltekens en komma's zijn voor een printopmaak de standaardscheidingstekens om opeenvolgende en niet-opeenvolgende paginareeksen te specificeren in het veld **pag.('s)** in het dialoogvenster **Print**. Als u in het dialoogvenster **Paginering** (**Pagina**-menu) komma's of koppeltekens hebt gespecificeerd als onderdeel van paginacijfers, zult u de standaardscheidingstekens hier moeten wijzigen. Als u bijvoorbeeld werkt met de paginacijfers “A–1, A–2”, kunt u in het veld **pag.('s)** bij het specificeren van een reeks niet gebruik maken van koppeltekens. Wilt u de reeksscheidingstekens wijzigen, voer dan nieuwe lettertekens in de velden **Opeenvolgend** en **Niet-opeenvolgend** in.
- *(alleen Mac OS)* Gebruik de regelaars onder **Toets activeert** om te bepalen wat de Control-toets doet. Klik op **Zoom** om de Control-toets tijdelijk het **zoom**gereedschap te laten activeren. Klik op **Contextmenu** om de Control-toets een menu te laten openen. (Control+Shift voert dan de functie uit die niet is geselecteerd.)
- Gebruik het veld **Vertraging vóór Direct herschrijven** om de vertraging in te stellen tussen het klikken en het slepen voor direct verschuiven. Direct verschuiven toont alle omloopwijzigingen die worden veroorzaakt door het item dat in real time wordt verplaatst. Als deze optie is aangekruist, kunt u direct verschuiven inschakelen door de muisknop ingedrukt te houden tot de afmetinghandvatten verdwijnen en vervolgens het item slepen.
- Met behulp van de optie **Sleep tekst** kunt u in een artikel tekst knippen, kopiëren en plakken met de muis in plaats van via het menu of met de desbetreffende toetsopdrachten. Onder Mac OS kunt u deze functie tijdelijk inschakelen door Control+Command ingedrukt te houden voordat u gaat slepen. Om tekst te knippen en te plakken, moet u de tekst selecteren, erop klikken en de selectie vervolgens naar de nieuwe locatie slepen. Om tekst te kopiëren en te plakken, moet u eerst de tekst selecteren; druk vervolgens op de Shift-toets terwijl u de selectie naar een nieuwe locatie sleept.
- Kruis het vakje **Toon gereedschaptips** aan om de namen van de gereedschappen of paletsymbolen weer te geven wanneer u uw aanwijzer erboven zet.
- Kruis **Behoud illustratiekaderspecificaties** aan om een illustratiekader standaard zijn schaal- en andere specificaties te "laten onthouden" wanneer u een nieuwe illustratie in het kader importeert. Deze optie is standaard aangekruist.

Voorkeuren — Programma — Reservefont

Kruis **Reservefont** aan om de Reservefont-functie te activeren. Als QuarkXPress een teken tegenkomt dat het niet kan weergeven in het huidige font, zoekt het in de actieve fonts in uw systeem naar een font waarin dat teken wel aanwezig is.

Kruis **Zoeken** aan om QuarkXPress te laten zoeken naar een geschikt font dat in het actieve project wordt gebruikt. Als u de zoekactie wilt beperken tot een bepaald bereik, kruist u het vakje **Laatste** aan, waarna u een getal invoert in het veld **Alinea's**. Als u

de zoekactie wilt uitbreiden tot het hele artikel waarin een font ontbreekt, kruist u het vakje **Hele artikel** aan.

Als u wilt aangeven welke reservefonts moeten worden gebruikt wanneer er geen ander font kan worden gevonden (afhankelijk van de instellingen voor **Zoeken**), kiest u een optie in de **Font**-kolom voor elk script/elke taal in de kolom **Script/Taal**.

Als u wilt aangeven welk font voor het velsignatuur moet worden gebruikt wanneer een opmaak wordt afgedrukt met de registratietekens ingeschakeld, kiest u een optie in het keuzemenu **Font velsignatuur**.

Voorkeuren — Programma — Herstel

Gebruik het paneel **Herstel** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de opties voor **Meermalen herstellen** te specificeren.

- Gebruik het keuzemenu **Herstel-toets** om te specificeren welke toetsopdracht de opdracht **Herstel** in werking zal zetten.
- Gebruik het veld **Max. aantal historieacties** om het aantal handelingen of acties te specificeren die u kunt opslaan in uw herstelhistorie. U kunt voor de Herstelhistorie maximaal 30 acties of handelingen specificeren; de standaardinstelling is 20.

Voorkeuren — Programma — Open en Bewaar

Gebruik het paneel **Bewaar** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de manier waarop QuarkXPress projecten bewaart en daarvan een backup maakt aan uw wensen en te passen.

- Kruis **AutoBewaar** aan om uw werk te beschermen tegen systeemfouten of stroomuitval. Wanneer de optie is aangekruist, slaat QuarkXPress de projectwijzigingen automatisch op in een tijdelijk bestand in uw projectmap aan de hand van een van tevoren opgegeven tijdsinterval. Voer deze (in minuten) in het veld **Na iedere_minuten** in. U kunt een minimum tijdsinterval specificeren van 0,25 minuten. Wanneer **AutoBewaar** is aangekruist, is de standaardinstelling **Iedere 5 minuten**. QuarkXPress overschrijft het oorspronkelijke bestand pas als u het handmatig bewaart (**Archief/Bestand > Bewaar**). Na een stroomstoring geeft QuarkXPress u bij het openen van het project de mogelijkheid om de wijzigingen terug te halen die u hebt gemaakt nadat het project voor het laatst automatisch was bewaard.
- Kruis het vakje **AutoBackup** aan en voer in het veld **Opslaan versie(s)** een waarde in om aan te geven hoeveel revisies (maximaal 100) er van een project moeten komen. Iedere keer dat u een project handmatig bewaart (**Archief/Bestand > Bewaar**), stuurt QuarkXPress de voorgaande handmatig bewaarde versie naar de map **Bestemming** die u zelf opgeeft. De standaardinstelling voor **AutoBackup** is niet aangekruist. Klik op **Projectmap** om revisies op te slaan in dezelfde map als het project. Klik op **Andere map** om een andere map te kiezen voor het opslaan van de revisies. Klik op **Selecteer/Blader** om het dialoogvenster **Backupmap/Blader naar map** te openen. Kies vervolgens een map of maak deze en klik op **Selecteer/OK** om het dialoogvenster te sluiten. De naam van de geselecteerde **Map** verschijnt onder **Bestemming**. Voor iedere backup wordt het nummer dat aan de naam van het oorspronkelijke document wordt toegevoegd met één cijfer opgehoogd. Wanneer de laatste versie is gemaakt (bijvoorbeeld 5 van 5) wordt de oudste versie in de map gewist. Om een backupbestand

uit de bestemmingsmap op te halen, moet u het net zo openen als een gewoon QuarkXPress-project.

- Kruis het vakje **Bewaar documentpositie** aan als u wilt dat QuarkXPress automatisch de grootte, plaats en verhoudingen van uw projectvenster onthoudt. Deze optie is standaard aangekruist.
- Kies onder **Niet-Unicode ondersteuning** een optie in het keuzemenu **Tekenset** om aan te geven hoe QuarkXPress lettertekens in niet-Unicodetekst moet weergeven.

Voorkeuren — Programma — XTensions Manager

Gebruik het paneel **XTensions Manager** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om te bepalen wanneer het dialoogvenster **XTensions Manager** moet worden geopend.

Voorkeuren - Programma - Delen

Gebruik het paneel **Delen** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de standaardopties voor nieuwe gedeelde content in te stellen. Zie "*Content delen en synchroniseren*." voor informatie over de betekenis van deze opties.

Wilt u, als u meerdere items toevoegt aan de gedeelde content, altijd de opties gebruiken die u in dit paneel hebt gespecificeerd, kruis dan het vakje **Geen dialoogvenster weergeven als meerdere items worden gedeeld** aan.

Voorkeuren — Programma — Fonts

Gebruik het paneel **Fonttoewijzing** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de volgende voorkeursinstellingen te specificeren.

Kruis onder **Fontvoorbeelden** het vakje **Toon in Font-menu** aan om elke fontnaam in het corresponderende font te tonen.

Onder **Fonttoewijzing** doet u het volgende:

- Wilt u de weergave onderdrukken van het dialoogvenster **Ontbrekende fonts**, kruis dan **Toon niet het dialoogvenster Ontbrekende fonts** aan. De keuzeknoppen onder dit aankruisvakje bepalen wat er gebeurt wanneer u een document opent dat een ontbrekend font bevat waarvoor u geen vervangend font hebt gedefinieerd.
- Wilt u een standaard vervangend font specificeren, kruis dan **Specificeer het standaard vervangende font** aan en kies een vervangend font in het keuzemenu **Standaard vervangend font**.
- Als u standaard vervangende fonts wilt specificeren, kruist u **Specificeer het standaard vervangende font** aan en kiest u de desbetreffende opties in het keuzemenu **Romein** en **Oost-Aziatisch**.

Voorkeuren — Programma — Bestandslijst

Gebruik het paneel **Bestandslijst** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de weergave van de meest recent geopende en bewaarde QuarkXPress-bestanden in het **Archief/Bestand**-menu aan uw wensen aan te passen:

- Gebruik het veld **Aantal weer te geven recente bestanden** om het aantal recent geopende en bewaarde QuarkXPress-bestanden te specificeren dat moet worden weergegeven.
- Gebruik de regelaars onder **Locatie bestandslijst** om te kiezen welk menu de lijst met recent geopend QuarkXPress-bestanden zal weergeven.
- Kruis **Namen op alfabetische volgorde** aan om de bestandslijst in alfabetische volgorde weer te geven.
- Kruis **Toon volledige pad** aan om de locatie van de bestanden weer te geven.

Voorkeuren — Programma — Standaardpad

Gebruik het paneel **Standaardpad** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om een standaardlocatie te definiëren in het bestandssysteem of op uw netwerk voor de opdrachten **Open**, **Bewaar/Bewaar als** en **Importeren**.

Voorkeuren — Programma — EPS

Gebruik het **EPS**-paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om opties te specificeren die betrekking hebben op geïmporteerde EPS-illustraties.

- Wilt u bepalen waar QuarkXPress (eventueel) een voorvertoning van een EPS-bestand moet genereren of gebruik moet maken van de (eventuele) voorvertoning die is ingesloten in het bestand, dan kiest u een optie in de schijflijst van het keuzemenu **Voorvertoning**. De optie in dit paneel wordt alleen gebruikt, wanneer de EPS-voorvertoning wordt gemaakt. Als u de voorkeursinstelling wijzigt, moet u het EPS-bestand opnieuw importeren.
- *(Alleen Mac OS):* Wilt u de hoeveelheid virtueel geheugen vergroten dat beschikbaar is voor het maken van grote EPS-bestanden tijdens een **Bewaar pagina als EPS**-handeling, dan moet u de waarde in het veld **Virtueel geheugen** vergroten.

Voorkeuren — Programma — Voorvertoning in voll. resolutie

Wilt u aangeven waar QuarkXPress hoge-resolutie-illustraties voor weergave in de cache zet, dan klikt u op **QuarkXPress Voorkeuren-map** of op **Andere map**, waarna u een andere locatie opgeeft. Wilt u de maximale grootte van de map met de voorvertoningscachebestanden wijzigen, dan moet u in het veld **Maximumomvang cachemap** een waarde invoeren.

Onder **Toon voorvertoning in voll. resolutie voor** doet u het volgende:

- Wanneer **Alle voorvertoningen in volledige resolutie** is geselecteerd, worden alle illustraties in het project waarvoor is aangegeven dat ze in volledige resolutie moeten worden weergegeven, ook als zodanig weergegeven.
- Wanneer **Geselecteerde voorvertoningen in voll. resolutie** is aangekruist, zullen illustraties waarvoor is aangegeven dat ze in volledige resolutie moeten worden weergegeven, dat alleen doen als ze zijn geselecteerd.

U kunt misschien beter Full Resolution Preview uitschakelen wanneer u last krijgt van een weergaveprobleem waarvan u denkt dat dit door deze XTensions-module komt.

Wilt u Full Resolution Preview uitschakelen bij het openen van een project, kruis dan het vakje **Schakel bij openen voorvertoning in voll. resolutie uit** aan. Als voor een illustratie Voorvertoning in volledige resolutie is gespecificeerd, behoudt de illustratie die instelling; de illustratie wordt echter pas in volledige resolutie weergegeven wanneer u Full Resolution Preview voor de opmaak inschakelt door **Beeld > Voorvertoning in voll. res**. te kiezen. Wanneer **Schakel bij openen voorvertoning in voll. resolutie uit** niet is aangekruist, zullen illustraties waarvoor was gespecificeerd dat ze moeten worden weergegeven in volledige resolutie inderdaad worden weergegeven in volledige resolutie wanneer het project wordt geopend (mits **Beeld > Voorvertoning in voll. res**. is aangekruist).

Voorkeuren — Programma — Browsers

Gebruik het paneel **Browsers** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om te specificeren welke webbrowsers moeten worden gebruikt om een voorvertoning te kunnen bekijken van een Web-opmaak en om HTML-bestanden te bekijken nadat u ze hebt geëxporteerd.

- In de **Standaard**-kolom kunt u opgeven welke browser moet worden gebruikt als u zelf voor de voorvertoning geen specifieke browser specificeert. Dit is ook de browser die wordt gebruikt wanneer het vakje **Start browser** is aangekruist in het dialoogvenster **Exporteer HTML** (**Archief/Bestand > Exporteer > HTML**). Klik in de **Standaard**-kolom om naast de standaardbrowser een vinkje te zetten.
- De kolom **Browser** toont een overzicht met webbrowsers die beschikbaar zijn in QuarkXPress.
- De kolom **Weergave naam** laat zien hoe de naam van iedere browser in QuarkXPress wordt weergegeven.

Voorkeuren — Programma — Index

Via het paneel **Index** kunt u de kleur van de indexmarkeringen en de interpunctie voor gegenereerde indexen aan uw wensen aanpassen.

Wilt u de kleur van de indexmarkeringen wijzigen, dan klikt u op de knop **Kleur indexmarkering**.

Gebruik de instellingen onder **Scheidingstekens** om te bepalen hoe de interpunctie in uw gegenereerde index eruit gaat zien:

- Voer in het veld **Na ingang** lettertekens in om de interpunctie te specificeren die onmiddellijk na een indexingang komt te staan.
- Voer in het veld **Tussen paginacijfers** lettertekens in om de woorden of interpunctie te specificeren die een overzicht met paginacijfers in een index van elkaar scheiden.
- Voer in het veld **Tussen paginareeks** lettertekens in om de woorden of interpunctie te specificeren die een reeks paginacijfers in een index van elkaar scheiden.
- Voer in het veld **Vóór verwijzing** lettertekens in om de woorden of interpunctie te specificeren die voorafgaat aan een verwijzing (meestal een punt, puntkomma of een spatie).

- Gebruik de schuiflijst in het keuzemenu **Verwijzingsstijl** om een teksttypogram te selecteren en toe te passen op de verwijzingen. Dit typogram wordt alleen toegekend aan "Zie", "Zie ook" of "Zie aldaar" en niet aan uw verwijzingen zelf.
- Voer in het veld **Tussen ingangen** lettertekens in om de woorden of interpunctie te specificeren die wordt ingevoegd tussen ingangen in een doorlopende index of aan het eind van een alinea in een geneste index.

Voorkeuren - Programma - Job Jackets

Gebruik het paneel **Job Jackets** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de voorkeuren op te geven voor de automatische opmaakevaluatie en standaardlocatie van Job Jackets-bestanden.

Gebruik de opties onder **Opmaakevaluatie** om te specificeren wanneer QuarkXPress automatisch de opdracht **Archief/Bestand** > **Evalueer opmaak** uitvoert. Door bijvoorbeeld het vakje **Bij uitdraai** aan te kruisen, kunt u er zeker van zijn dat u altijd een opmaak evalueert voordat u deze naar de printer (of drukker) stuurt. De opties zijn:

- **Bij Openen**
- **Bij Bewaren**
- **Bij Uitvoer**
- **Bij Sluiten**

Gebruik de opties onder **Locatie** om op te geven waar de Job Jackets-bestanden standaard moeten worden opgeslagen. Wilt u Job Jackets-bestanden opslaan in de standaardlocatie, dan klikt u op **Gebruik standaardpad voor gedeelde Job Jackets**. De standaardlocatie onder Mac OS is de map "Documenten" en de map "Mijn documenten" voor Windows.

Voorkeuren - Programma - PDF

Gebruik het paneel **PDF** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om voorkeuren in te stellen voor het exporteren van PDF's.

Gebruik de opties onder **PDF Workflow** om te bepalen hoe PDF-bestanden naar Acrobat Distiller moeten:

- Klik op **Rechtstreeks naar PDF** om QuarkXPress het PDF-bestand naar de Distiller te laten sturen.
- Klik op **Maak een PostScript-bestand bestemd voor Distiller** om een PostScript-bestand te exporteren met PDF-markeringen. Door deze optie te gebruiken, kunt u in een later stadium het PDF-bestand genereren met een PDF-genereerprogramma van derden. Als u deze optie aankruist, kunt u ook het vakje **Gebruik "Controlemap"** aankruisen en de directory specificeren waar de PostScript-bestanden moeten worden geplaatst (waarschijnlijk voor automatische verwerking door een PDF-Distiller-gereedschap). Als u **Gebruik "Controlemap"** niet aankruist, wordt u gevraagd een locatie op te geven voor het PostScript-bestand.

Alleen Mac OS: Wilt u de hoeveelheid virtueel geheugen vergroten die beschikbaar moet zijn voor het verwerken van grote PDF-bestanden tijdens het exporteren van een PDF, moet u de waarde verhogen in het veld **Virtueel geheugen**.

Gebruik het keuzemenu **Standaardnaam** om een standaardnaam te kiezen voor geëxporteerde PDF-bestanden.

Kruis **Logboekfouten** aan om een logboek te maken van eventuele fouten tijdens het maken van de PDF-bestanden. Als deze optie is ingeschakeld, kunt u het selectievakje **Gebruik logboekmap** inschakelen om op te geven waar het logboekbestand moet worden opgeslagen. Als het selectievakje **Gebruik logboekmap** niet is ingeschakeld, wordt het logboekbestand in dezelfde map opgeslagen als het geëxporteerde PDF-bestand.

Voorkeuren — Programma — PSD Import

Wanneer u een PSD-illustratie importeert, maakt PSD Import een voorvertoning aan de hand van uw huidige instellingen in het **Weergave**-paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu). Om Adobe Photoshop-afbeeldingen te kunnen weergeven, gebruikt PSD Import een cachegeheugen om de weergave te versnellen. Om u te helpen bij het beheren van het geheugengebruik en de herschrijfsnelheid, kunt u de PSD Import-omgeving optimaliseren via de weergave-instellingen in QuarkXPress, terwijl u de cache-instellingen kunt aanpassen via het paneel **PSD Import** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu).

Wilt u het cachegeheugen aanmaken in de voorkeurenmap, dan klikt u op **QuarkXPress Voorkeuren**. Wilt u het cachegeheugen aanmaken in een andere map, dan klikt u op **Andere map**, waarna u een andere map selecteert. Wilt u de grootte van de cachemap instellen, dan moet u in het veld **Maximumomvang cachemap** een waarde invoeren.

U kunt beter de PSD Import-cache leegmaken als de voorvertoningen er niet correct uitzien. Wilt u het cachegeheugen leegmaken, dan klikt u op **Maak cache leeg**.

Voorkeuren — Programma — Plaatsbepalers

Gebruik het paneel **Plaatsbepalers** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om weergavevoorkeuren voor plaatsbepalers in te stellen.

- Gebruik de knop **Kleur** onder **Tekstplaatsbepaler** om de kleur te specificeren van de tekstplaatsbepalers in de opmaak. Kies een tintpercentage voor de kleur in het keuzemenu **Tint**.
- Gebruik de knop **Kleur** onder **Tekstnodeplaatsbepaler** om de kleur te specificeren van de tekstnodeplaatsbepalers in de opmaak. Kies een tintpercentage voor de kleur in het keuzemenu **Tint**.

Voorkeuren - Programma - Spellingcontrole

Gebruik het paneel **Spellingcontrole** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om voorkeuren voor de spellingcontrole in te stellen.

Onder **Uitzonderingen spellingcontrole** doet u het volgende:

- Wilt u woorden met getallen uitsluiten van de spellingcontrole, kruis dan het vakje **Negeer woorden met getallen** aan.
- Wilt u e-mailadressen en URL's uitsluiten van de spellingcontrole, kruis dan het vakje **Negeer internet- en bestandsadressen** aan.
- Wilt u hoofdletters, kleine letters en spaties voor woorden die op Duitse talen — Duits, Duits (Zwitserland), Duits (nieuwe spelling), en Duits (Zwitserland, nieuwe spelling) — zijn ingesteld, uitsluiten van de spellingcontrole, schakel dan het selectievakje **Negeer hoofd-/kleine letters voor Duitse talen** in.
- Wilt u hoofdletters, kleine letters en spaties voor woorden die op niet-Duitse talen zijn ingesteld, uitsluiten van de spellingcontrole, schakel dan het selectievakje **Negeer hoofd-/kleine letters voor niet-Duitse talen** in.

Kruis onder **Vernieuwde talen** het vakje **Gebruik Nieuw Duits 2006** aan om voor Duitse tekst de vernieuwde Duitse spellingregels te gebruiken.

Voorkeuren — Programma — Breuk/Prijs

Gebruik het paneel **Breuk/Prijs** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om breuken en prijzen automatisch vorm te geven.

- Onder **Teller** plaatst de optie **Afstand** de teller ten opzichte van de basislijn; de optie **Vaanp** bepaalt de hoogte van de teller als een percentage van het corps; de optie **Haanp** bepaalt de breedte van de teller als een percentage van de normale tekenbreedte; en de optie **Afspat**. ten slotte past de ruimte tussen de tekens en de deelstreep aan.
- Onder **Noemer** plaatst de optie **Afstand** de noemer ten opzichte van de basislijn; de optie **Vaanp** bepaalt de hoogte van de noemer als een percentage van het corps; de optie **Haanp** bepaalt de breedte van de noemer als een percentage van de normale tekenbreedte; en de optie **Afspat**. ten slotte past de ruimte tussen de tekens en de deelstreep aan.
- Onder **Deelstreep** plaatst de optie **Afstand** de deelstreep ten opzichte van de basislijn; de optie **Vaanp** bepaalt de hoogte van de deelstreep als een percentage van het corps; de optie **Haanp** bepaalt de breedte van de deelstreep als een percentage van de normale tekenbreedte; en de optie **Afspat**. ten slotte past de ruimte tussen de tekens en de deelstreep aan. Kruis **Breukstreep** aan om de tekstgrootte te behouden wanneer u **Opmaak** > **Stijl** > **Maak een breuk** kiest.
- Onder **Prijs** plaatst de optie **Eurocenten onderstrepen** een onderstreping onder de Eurocenttekens, terwijl de optie **Wis wortel** het decimale of kommateken uit de prijs verwijdert.

Voorkeuren — Programma — Afbeeldingseffecten

U krijgt soms betere prestaties door een cachemap te specificeren die op een andere schijf staat dan de schijf of schijven waarop het QuarkXPress-programma en het -project staan. Gebruik het paneel **Afbeeldingseffecten** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om een locatie te specificeren van de cachemap voor het bewerken van illustraties.

Project preferences

De **Project**-panelen in het dialoogvenster **Voorkeuren** hebben invloed op alle opmaken in het actieve project. Indien u echter de voorkeursinstellingen gaat veranderen als er geen projecten zijn geopend, worden de nieuwe instellingen de standaardinstellingen voor alle nieuwe projecten.

Voorkeuren - Project - Algemeen

Gebruik de paneelversie **Project** van het paneel **Algemeen** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om standaardinstellingen te specificeren voor automatisch importeren van illustraties, de enkele-opmaakmodus en afspatiëren in OpenType (voor OpenType-fonts).

Gebruik het keuzemenu **Autom. illustr. import**. om te bepalen of het programma automatisch illustraties bijwerkt die zijn gewijzigd sinds u voor het laatst een opmaak hebt geopend.

- Wilt u de functie **Autom. illustr. import**. activeren, dan kiest u **Aan**. Wanneer u een project opent, importeert het programma gewijzigde illustraties opnieuw.
- Wilt u de functie **Autom. illustr. import**. uitschakelen, dan kiest u **Uit**.
- Als u wilt dat er een waarschuwing wordt weergegeven voordat het programma gewijzigde illustraties importeert, moet u **Verifieer** kiezen.

Door **Enkele opmaakmodus** aan te kruisen zonder dat er projecten zijn geopend, wordt automatisch het vakje **Enkele opmaakmodus** in het dialoogvenster **Nieuw project** aangekruist.

Kruis **Gebruik Afspatiëren OpenType** aan om de standaard afspatieerwaarden voor OpenType-fonts te activeren. Wanneer OpenType-afspatiëring actief is, overschrijft het alle afspatieerwaarden die zijn gespecificeerd via **Wijzig afspatieertabel** (**Functies**-menu) voor OpenType-fonts.

Opmaakvoorkeuren

De **Opmaak**-panelen in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren**) beïnvloeden de manier waarop bepaalde QuarkXPress-functies met documenten werken — of bijvoorbeeld bij tekstoverloop automatisch pagina's worden ingevoegd en hoe kleuren worden overlapt.

Voorkeuren - Opmaak - Algemeen

Gebruik de **Opmaak**-versies van het paneel **Algemeen** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om diverse standaardinstellingen te specificeren voor paginaopmaak, zoals de magnetische afstand voor hulplijnen en de kleuren van de hyperlinks en ankers

Onder **Weergave** vindt u de volgende opties:

- Wanneer u het vakje **Tekstsimulatie onder** aankruist en in het veld een waarde invoert, versnelt QuarkXPress het herschrijven van het scherm door “simulatie” — het weergeven van grijze balkjes in plaats van tekst kleiner dan het opgegeven corps. Deze

optie heeft geen invloed op het afdrukken of exporteren. Tekstsimulatie is afhankelijk van het percentage van de paginaweergave.

- Kruis **Simul. illustraties** aan, zodat QuarkXPress geïmporteerde illustraties kan weergeven als grijze vlakjes. Zodra u een kader activeert dat een gesimuleerde illustratie bevat, verschijnt de illustratie weer normaal op het scherm. Deze optie is standaard niet aangekruist.

Gebruik de regelaars onder **Hyperlinks** om de kleur te kiezen voor ankersymbolen en hyperlinks. Kleuren voor ankersymbolen zijn beschikbaar voor alle opmaken, terwijl kleuren voor hyperlinks alleen beschikbaar zijn voor printopmaken en interactieve opmaken. U kunt beter anker- en hyperlinkkleuren voor een printopmaak kiezen, wanneer u van plan bent om die opmaak te exporteren als een PDF-bestand.

Gebruik de knoppen en regelaars onder **Basispagina-items** om aan te geven wat er moet gebeuren met basispagina-items wanneer een nieuwe basispagina wordt toegekend aan een opmaakpagina. Nieuwe basispagina's worden aan opmaakpagina's toegekend zodra u (1) een symbool van een basispagina sleept vanuit het basispaginagebied in het **Opmaak**-palet op het symbool van een opmaakpagina in het **Opmaak**-palet (**Venster > Toon opmaak**); (2) via het **Opmaak**-palet een basispagina verwijdert die is toegekend aan opmaakpagina's; (3) in een dubbelzijdige opmaak een oneven aantal pagina's toevoegt, verwijdert of verplaatst.

- Klik op **Bewaar veranderingen** als u van plan bent gewijzigde basispagina-items op uw opmaakpagina's te bewaren wanneer een nieuwe basispagina wordt toegekend. De items die worden bewaard, zijn niet langer basispagina-items.
- Klik op **Verwijder veranderingen** als u wilt dat gewijzigde basispagina-items op uw opmaakpagina's worden gewist wanneer een nieuwe basispagina wordt toegekend.

Gebruik de regelaars onder **Kaderrand** om te specificeren of kaderranden binnen of buiten tekst- en illustratiekaders moeten worden geplaatst.

- Wanneer u klikt op **Binnen**, wordt de afstand tussen de tekst en de kaderrand bepaald door de waarden voor **Tekstafstand** (**Item > Wijzig**) in het kader. Wanneer u een kaderrand binnenin een illustratiekader zet, overlapt de kaderrand de illustratie.
- Wanneer u klikt op **Buiten** wordt de kaderrand buiten het kader geplaatst, waardoor dit breder en hoger wordt. De kaderrand mag niet buiten een insluitend kader of buiten het plakbord vallen.

Alleen printopmaken: Met de opties onder **Autom. pag. invoegen** kunt u aangeven of er automatisch pagina's moeten worden ingevoegd en zo ja, waar deze moeten komen wanneer u (op een pagina met een basispagina waarop een automatisch tekstkader staat) meer tekst in een kader invoert of importeert dan er eigenlijk in dit kader past. Via dit keuzemenu kunt u ook aangeven waar de pagina's moeten worden ingevoegd.

Alleen Web-opmaken: Gebruik het veld **Map voor geëxp. afbeeldingen** om de naam te specificeren van de map waarin alle afbeeldingsbestanden worden gezet wanneer een Web-opmaak wordt geëxporteerd. De map wordt op hetzelfde niveau gemaakt als de geëxporteerde opmaak (of in de site root map, als die althans is gespecificeerd). Als u dit veld leeglaat, worden de afbeeldingsbestanden geplaatst in dezelfde map als de geëxporteerde opmaak (of in de site root map, als die althans is gespecificeerd). Standaard wordt een map met de naam "image" gemaakt op hetzelfde niveau als de

geëxporteerde opmaak, terwijl geëxporteerde afbeeldingen in die "image"-map worden geplaatst.

Alleen Web-opmaken: Gebruik het veld **Rootdirectory site** om de naam en locatie op te geven van de map die wordt gebruikt als de rootmap voor de geëxporteerde versie van de actieve Web-opmaak. Klik op de knop **Selecteer/Blader** rechts van het veld om de rootmap van de site via een dialoogvenster te selecteren.

Voorkeuren — Opmaak — Maateenheden

Gebruik het paneel **Maateenheden** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de standaard maateenheden te specificeren voor opmaaklinialen en het **Parameter**-palet.

- Gebruik de keuzemenu's **Horizontaal** en **Verticaal** om het maatsysteem te specificeren voor linialen die langs de boven- en linkerkant van het opmaakvenster worden weergegeven. **Horizontaal** correspondeert met de bovenste liniaal; **Verticaal** correspondeert met de liniaal aan de linkerkant.
- Verscheidene andere aspecten van de gebruikersinterface worden beïnvloed door deze twee keuzemenu's, inclusief de standaard **X**- en **Y**-coördinaten in het **Parameter**-palet. QuarkXPress converteert automatisch corps, kaderrandbreedte, interlinie en lijndikte naar punten, ongeacht het door u gekozen maatsysteem.
- Gebruik het veld **Punten per inch** om de standaardwaarde van 72 punten per inch te overschrijven. QuarkXPress gebruikt de waarde die u in dat veld invoert als basis voor alle punt- en pica-eenheden en voor alle punt- en pica-naar-inch-conversies. De DTP-standaard voor punten per inch is 72. De traditionele typografische standaard die op de meeste metalen typografische linialen voorkomt is gewoonlijk echter ca. 72,27 of 72,307 punten per inch (bereik = 60 t/m 80 pt, maatsysteem = punten, kleinste stap = 0,001).
- Gebruik het **Cicero's/cm**-veld om een waarde te specificeren voor de conversie van cicero's-naar-centimeter vanuit de standaardwaarde 2,1967 (bereik = 2 t/m 3 c, maatssysteem = cicero's, kleinste stap = 0,001).
- *Alleen printopmaken:* Gebruik de **Itemcoördinaten**-knoppen om te specificeren of de stappen van de horizontale liniaal moeten worden herhaald vanaf nul voor iedere **Pagina** of dat ze moeten doorlopen over een **Uitvouw**. Deze instelling is bepalend voor de itemcoördinaten die in de diverse velden worden weergegeven. De standaardoptie is **Pagina**.
- Gebruik het keuzemenu **Maateenheden** om de standaardmaateenheid te specificeren voor nieuwe opmaken.

Voorkeuren - Opmaak - Alinea

Gebruik het paneel **Alinea** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om te specificeren hoe alineaspecificaties zoals automatische interlinie worden berekend in QuarkXPress.

Gebruik de functie **Interlinie automatisch** om de regeltussenruimte automatisch in te stellen. U kunt deze instelling toepassen op een alinea door "auto" of "0" in te voeren in het veld **Interlinie** in het dialoogvenster **Alineaspecificaties** (**Opmaak > Interlinie**). In tegenstelling tot alinea's met absolute interlinie (die boven iedere regel een identieke

afstand zet) kunnen in alinea's met automatische interlinie regels staan met een afwijkende interlinie wanneer fonts en corpsen in dezelfde alinea door elkaar worden gebruikt.

Automatische interlinie heeft als uitgangspunt een basisinterlinie, die QuarkXPress berekent door te kijken naar de stok- en staartwaarden die zijn verwerkt in de fonts die worden gebruikt in een regel met automatische interlinie en de regel daarboven. De door de gebruiker gespecificeerde tekstgrootte (**Opmaak > Corps**) speelt de belangrijkste rol bij het bepalen van deze basiswaarde. Ten slotte wordt een waarde die is gespecificeerd door de gebruiker in het veld **Interlinie automatisch** toegevoegd aan de basishoeveelheid om te komen tot de totale hoeveelheid interlinie.

Om een automatische interlinie op te geven die is gebaseerd op een percentage, moet u een waarde invoeren variërend van 0 t/m 100% in stappen van 1%. Deze waarde bepaalt de interliniewaarde tussen twee tekstregels als volgt: het grootste corps in de regel erboven wordt vermenigvuldigd met het percentage. De uitkomst wordt opgeteld bij de basiswaarde van de automatische interlinie tussen twee regels. Hoewel het fontontwerp het een en ander kan compliceren, geven we hier een vereenvoudigd voorbeeld: Regels in 10-punts tekst in een "standaard" font, waarvan de **Interlinie automatisch** is ingesteld op 20%, krijgen een interlinie van 12 punten (10 pt + [20% van 10] = 12 pt). Om stapsgewijze automatische interlinie te specificeren, voert u een waarde in die wordt voorafgegaan door een plusteken (+) of een minteken (–) variërend van –63 punten t/m +63 punten in een van de maatsystemen. Als u "+5" invoert, wordt er aan de basiswaarde voor de automatische interlinie nog eens 5 punten extra interlinie toegevoegd; voert u "+5mm" in, dan wordt er extra 5 millimeter interlinie toegevoegd.

Via het aankruisvakje **Behoud interlinie** kunt u de plaats aangeven van een tekstregel die direct onder een obstructie in een kolom of kader valt. Is **Behoud interlinie** aangekruist, dan wordt de basislijn van de regel geplaatst volgens de daaraan toegekende interliniewaarde. Als het vakje **Behoud interlinie** niet is aangekruist, zal de stok van de regel tegen de onderkant van de obstructie of een toegepaste tekstomloopwaarde (**Item > Tekstomloop** aankomen.

Onder **Vast op basislijnstramien gebaseerd op** doet u het volgende:

- Klik op **Staart en stok** om tekst op het basislijnstramien vast te zetten gebaseerd op de stok- en staartwaarden van de lettertekens.
- Klik op **Corps (em-kader)** om tekst op het basislijnstramien vast te zetten gebaseerd op de grootte van de em-kaders van de lettertekens.

Voor elke taal in de schuiflijst van het keuzemenu **Afbreking** gebruikt u het keuzemenu **Methode** onder **Afbreking** om de methode te specificeren die QuarkXPress gebruikt om automatisch alinea's af te breken wanneer er geen corresponderend woord is gevonden in uw Afbreekuitzonderingenwoordenboek. De instelling die u kiest, heeft alleen invloed op alinea's waarvoor **Automatisch afbreken** (**Wijzig/Bewerk > A&U's**) is ingeschakeld:

- Wilt u afbreken met behulp van de methode die is gebruikt in vroegere versies van QuarkXPress dan 3.1, kies dan de optie **Standaard**. Projecten die zijn gemaakt in vroegere versies van QuarkXPress dan 3.1 worden dan automatisch **Standaard** afgebroken wanneer ze worden geopend in QuarkXPress versie 3.1 of hoger.

  - Kies **Verbeterd** om af te breken aan de hand van het algoritme dat is ingebouwd in QuarkXPress versie 3.1 en hoger.

- **Uitgebreid 2** gebruikt hetzelfde algoritme als **Verbeterd**, maar controleert eerst alle ingebouwde afbreekwoordenboeken voordat hij zijn toevlucht neemt tot het algoritme. **Uitgebreid 2** gebruikt de Dieckmann-uitzonderingresources en algoritme voor afbreking. Deze optie is voor het eerst geïntroduceerd in QuarkXPress 4.11 voor Duits (Nieuw) en is in recentere versies uitgebreid naar andere talen. Indien beschikbaar voor een taal, is dit de standaardmethode voor projecten die in QuarkXPress zijn gemaakt.

Voorkeuren - Opmaak - Tekst

Gebruik het paneel **Delen** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de standaardopties voor nieuwe gedeelde content in te stellen. Gebruik het paneel **Tekst** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om te specificeren hoe QuarkXPress typografische stijlen als superieur en inferieur maakt:

- Gebruik de regelaars onder **Superieur** om de plaats en de schaalfactor (grootte) van superieure tekens te specificeren. De **Afstand**-waarde geeft aan hoe hoog QuarkXPress een superieur teken boven de basislijn plaatst. De **Afstand**-waarde wordt berekend als een percentage van het corps. De standaardwaarde is 33%. De **Vaanp**-waarde bepaalt de verticale hoogte van het letterteken en is een percentage van het corps. De **Haanp**-waarde bepaalt de breedte en is een percentage van de normale lettertekenbreedte (zoals opgegeven door de fontontwerper). De standaardwaarde voor beide schaalfactoren is 60% (bereik = 0 t/m 100%, maatsysteem = percentage, kleinste stap = 0,1).
- Gebruik de regelaars onder **Inferieur** om de plaats en de schaalfactor (grootte) van inferieure tekens te specificeren. De **Afstand**-waarde geeft aan hoe hoog QuarkXPress een inferieur teken boven de basislijn plaatst. De **Afstand**-waarde wordt berekend als een percentage van het corps. De standaardwaarde is 33%. De **Vaanp**-waarde bepaalt de verticale hoogte van het letterteken en is een percentage van het corps. De **Haanp**-waarde bepaalt de breedte en is een percentage van de normale lettertekenbreedte (zoals opgegeven door de fontontwerper). De standaardwaarde voor beide schaalfactoren is 100% (bereik = 0 t/m 100%, maatsysteem = percentage, kleinste stap = 0,1).
- Gebruik de regelaars onder **Verkleind kap**. om de schaalfactor te bepalen voor lettertekens waaraan de tekststijl **Verkleind kap**. is toegekend. De **Vaanp**-waarde bepaalt de verticale hoogte van het letterteken en wordt gemeten als een percentage van het corps. De **Haanp**-waarde bepaalt de breedte en wordt gemeten als een percentage van de normale lettertekenbreedte (zoals opgegeven door de fontontwerper). De standaardwaarde voor beide schaalfactoren is 75% (bereik = 0 t/m 100%, maatsysteem = percentage, kleinste stap = 0,1).
- Gebruik de regelaars onder **Superior** om de schaalfactor van superiore lettertekens te bepalen. De **Vaanp**-waarde bepaalt de verticale hoogte van het letterteken en wordt gemeten als een percentage van het corps. De **Haanp**-waarde bepaalt de breedte en wordt gemeten als een percentage van de normale lettertekenbreedte (zoals opgegeven door de fontontwerper). De standaardwaarde voor beide schaalfactoren is 60% (bereik = 0 t/m 100%, maatsysteem = percentage, kleinste stap = 0,1).

- Gebruik de regelaars onder **Ligaturen** om de ligaturen te gebruiken die in het font zijn ingebouwd. Een ligatuur is een typografische afspraak waarbij bepaalde tekens tot één glyph worden gecombineerd. De meeste fonts hebben ligaturen voor het letterteken "f" gevolgd door "i" en "f" gevolgd door "l". Via het veld **Afbreken boven** kunt u de af-/aanspatieerwaarde specificeren (gemeten in stappen van 1/200e em-spatie) waarboven lettertekens niet worden gecombineerd tot ligaturen. Een kop met bijvoorbeeld een grote afspatieerwaarde is niet zo geschikt voor ligaturen. De standaardwaarde is 1. (Bereik = 0 t/m 10, maatsysteem = 0,005 (1/200) em-spatie, kleinste stap = 0,001) Om te voorkomen dat de tweede twee letters in "ffi" en "ffl" worden gecombineerd tot ligaturen, kruist u het vakje **Niet "ffi" of "ffl"** aan. Ligaturen van drie lettertekens, gemeengoed in traditionele zetsystemen, worden niet gestandaardiseerd in fonts die worden ontworpen voor Mac OS, dus houden sommige typografen liever alle drie letters apart en combineren slechts twee letters. Veel PostScript-fonts kennen trouwens geen "ffi"- en "ffl"-ligaturen, maar de meeste OpenType-fonts wel. Deze optie is standaard niet aangekruist.
- Door het vakje **Autom. afspat. boven** aan te kruisen, kan QuarkXPress afspatieertabellen gebruiken, die in de meeste fonts zijn geïntegreerd, om de ruimte tussen de letters te kunnen bepalen. Via het veld **Autom. afspat. boven** kunt u het corps specificeren waarboven automatische afspatiëring moet worden toegepast. De functie **Autom. afspat. boven** implementeert ook aangepaste afspatieerinformatie die is gespecificeerd in het dialoogvenster **Afspatieerwaarden** voor een geselecteerd font (**Functies > Wijzig afspatiëring**). Deze optie is standaard aangekruist, met een drempel van 4 punten (bereik = 0 t/m 72 pt, maatsysteem = diverse [", pt, cm enz.], kleinste stap = 0,001).
- Kruis het vakje **Standaard em-spatie** aan voor een em-spatie die gelijk is aan de puntgrootte van de tekst (24-punts tekst bijvoorbeeld heeft een em-spatie van 24 punten). Als **Standaard em-spatie** niet is aangekruist, gebruikt QuarkXPress de breedte van twee nullen in het huidige font als de breedte voor de em-spatie. Deze optie is standaard aangekruist. U kunt in de tekst een em-spatie invoeren door te drukken op Option+spatiebalk/Ctrl+Shift+6.
- Gebruik het veld **Flex. spatiebreedte** om de standaardbreedte van een flexibele spatie van 50% te wijzigen. Wilt u een afbrekende flexibele spatie maken, druk dan op Option+Shift+spatiebalk/Ctrl+Shift+5; wilt u een niet-afbrekende flexibele spatie, druk dan op +Option+Shift+spatiebalk/Ctrl+Alt+Shift+5. De waarde voor **Flex. spatiebreedte** wordt uitgedrukt als een percentage van de normale en-spatie voor een bepaald font en corps (bereik = 0 t/m 400%, maatsysteem = percentage, kleinste stap = 0,1).
- Gebruik het vakje **Accenten op alle kapitalen** om te specificeren of er accenten moeten komen op geaccenteerde tekens wanneer de tekststijl Kapitalen is toegepast. Deze optie is standaard aangekruist.

Voorkeuren - Opmaak - Gereedschappen

Gebruik de **Gereedschappen**-panelen in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de standaardkenmerken te specificeren voor het **zoom**gereedschap en het **verplaats**gereedschap, en om standaardinstellingen te specificeren voor de items die worden gemaakt met de diverse itemgereedschappen.

- Als u de opties voor het **verplaats**gereedschap wilt configureren, selecteert u het **verplaats**gereedschap, waarna u klikt op **Wijzig**. Gebruik de opties onder **Verschuifstap**

om te bepalen met hoeveel pixels het **verplaats**gereedschap een item verschuift. Gebruik de keuzerondje onder **Dubbelklikken op kader** om te bepalen wat er moet gebeuren wanneer u op een kader dubbelklikt: U kunt ervoor kiezen te schakelen tussen het **Verplaats**gereedschap en het juiste inhoudgereedschap of om het dialoogvenster **Wijzig** te openen.

- Wilt u het bereik en het zoompercentage vaststellen voor het **zoom**gereedschap, dan selecteert u het **zoom**gereedschap, waarna u klikt op **Wijzig**.
- Als u de sleepopties voor het **Tekstinhoud**-gereedschap en het **Illustratie-inhoud**-gereedschap wilt configureren, selecteert u het gecombineerde inhoudgereedschap en klik u vervolgens op **Wijzig**. Klik op **Maak kaders** om een nieuw kader te maken wanneer u met een geselecteerd inhoudgereedschap sleept. Klik op **Selecteer kaders** om kaders te selecteren wanneer u met een geselecteerd inhoudgereedschap sleept.
- Klik op **Wijzig** om de standaardspecificaties te wijzigen voor items die zijn gemaakt met een of meer daarbij horende geselecteerde itemgereedschappen.
- Als u de voorkeursinstellingen voor een gereedschap hebt aangepast en u bent van plan die instellingen terug te zetten naar de standaardinstellingen, selecteert u het desbetreffende gereedschap, waarna u klikt op **Herstellen**. Als u de voorkeursinstellingen voor verscheidene gereedschappen hebt aangepast, en van plan bent die instellingen terug te zetten naar de standaardinstellingen, klikt u op **Alles herstellen**

Voorkeuren - Opmaak - Overlapping

Gebruik het paneel **Overlapping** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om standaard overlapinstellingen voor printopmaken te specificeren.

Selecteer een **Overlapmethode**:

- Klik op **Absoluut** om te overlappen met de waarden in de velden **AutoWaarde** en **Onbepaald** in overeenstemming met de desbetreffende object- en achtergrondkleuren. Als de objectkleur donkerder is, knijpt de achtergrond de objectkleur met de waarde bij **AutoWaarde**. Is de objectkleur lichter, dan wordt het object in de achtergrond gespreid met de waarde bij **AutoWaarde**.
- Klik op **Proportioneel** als u wilt overlappen met de waarde in het veld **AutoWaarde**, vermenigvuldigd met het verschil tussen de luminantie (ook wel donkerte of helderheid genoemd) van de objectkleur en de achtergrondkleur.
- Klik op **Alles uitsparen** om overlapping uit te schakelen en objecten te printen met een overlapwaarde van nul.
- Kruis **Proceskleuroverlap** aan om op iedere kleurscheidingsplaat individueel overlapping toe te passen wanneer een pagina overlappende proceskleuren bevat.
- Gebruik het vakje **Negeer wit** om te specificeren dat een objectkleur vóór meerdere achtergrondkleuren (inclusief wit) bij het berekenen van de overlap geen rekening moet houden met wit.

Voer in het veld **AutoWaarde** een overlapwaarde in of kies **Overdrukken**:

- Gebruik het veld **AutoWaarde** om de hoeveelheid overlap te bepalen die QuarkXPress toepast op object- en achtergrondkleuren waarvoor een **AutoWaarde** is gespecificeerd in het dialoogvenster **Overlapspecificaties** (**Wijzig/Bewerk > Kleuren > Bewerk overlap**) en om de hoeveelheid overlap te bepalen die wordt toegepast op items die een **AutoWaarde (+) - of AutoWaarde (–)**-relatie hebben die is gespecificeerd in het palet **Bewerk overlap** (**Venster > Bewerk overlap**).
- Kies **Overdrukken** om obejct- en achtergrondkleuren te laten overdrukken met een **AutoWaarde** die is gespecificeerd in het dialoogvenster **Overlapspecificaties** (**Wijzig/Bewerk > Kleuren > Bewerk overlap**), en voor items met een **AutoWaarde (+)**- of **(–)**-relatie die is gespecificeerd in het palet **Bewerk overlap** (**Venster > Bewerk overlap**).

Voer in het veld **Onbepaald** een overlapwaarde in of kies **Overdrukken**:

- Gebruik het veld **Onbepaald** om de hoeveelheid overlap te specificeren die QuarkXPress toepast op objectkleuren die vóór onbepaalde achtergronden staan (d.w.z. meerdere kleuren met conflicterende overlaprelaties).
- Kies **Overdrukken** om een objectkleur te laten overdrukken op een onbepaalde achtergrond.

Voer een waarde in voor **Uitsparingslimiet**. Via deze waarde (die wordt uitgedrukt in een percentage van de donkerte van de objectkleur) kunt u bepalen bij welk punt een objectkleur in een achtergrondkleur wordt uitgespaard.

Voer een waarde in voor **Overdruklimiet**. De overdruklimiet is een overlapinstelling waardoor een object dat is ingesteld op overdrukken kan overlappen in overeenstemming met de waarde onder **AutoWaarde**, als de objecttint beneden een bepaald percentage ligt.

Voorkeuren - Opmaak - Hulplijnen en stramien

Gebruik het paneel **Hulplijnen en stramien** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om diverse standaardinstellingen voor hulplijnen en ontwerpstramienen te specificeren.

Via het veld **Magn. sterkte** kunt u de standaardafstand van 6 pixels waarna objecten vastklikken aan hulplijnen op de pagina te wijzigen wanneer **Stramien magnetisch** is gekozen (**Beeld**-menu) (bereik = 1 t/m 216, maateenheid = pixels, kleinste stap = 1).

Onder **Hulplijnen** vindt u de volgende opties:

- Wilt u de standaardkleur specificeren van de marge- en hulplijnen, gebruikt dan de knoppen **Kleur margelijn** en **Kleur hulplijn**.
- Klik op **Vóór de inhoud** of **Achter de inhoud** om aan te geven of de liniaalhulplijnen en paginahulplijnen vóór of achter de items op een pagina moeten komen te staan.

Onder **Paginastramien** vindt u de volgende opties:

- Wilt u de minimumwaarde tijdens het in-/uitzoomen bepalen waarmee het basispaginastramien en de tekstkaderstramienen zichtbaar worden, dan voert u in het veld **Zichtbaarheid tijdens in-/uitzoomen** een waarde in.

- Klik op **Vóór de inhoud** of **Achter de inhoud** om aan te geven of het basispaginastramien vóór of achter alle items op een pagina moeten komen te staan. Als u klikt op **Vóór de inhoud**, kunt u ook specificeren of het basispaginastramien vóór of achter de hulplijnen moeten komen te staan.

Voorkeuren — Opmaak — Color Manager

Gebruik de **Color Manager**-panelen in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om kleuren zodanig te definiëren dat ze tijdens schermweergave of op de afdruk op alle apparaten een consistente kleur weergeven.

Onder **Transformatiemethode** doet u het volgende:

- Wilt u een engine specificeren die de kleurtransformatie verzorgt, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Kleurengine**.
- Wilt u in alle uitvoermethoden de donkerste zwarten bereiken, kruis dan het vakje **Zwarte-puntcompensatie** aan.

Onder **Bronopties** doet u het volgende:

- Gebruik het keuzemenu **Broninstelling** om de bronkleurruimte te specificeren van illustraties en kleuren die in QuarkXPress worden gebruikt.
- Wilt u de opdracht **Profielinformatie** in het **Venster**-menu en het tabblad **Kleurbeheer** in het dialoogvenster **Illustratie importeren** activeren, dan kruist u **Toegang geven tot afbeeldingsprofielen** aan. Via deze optie kunt u informatie over de profielen bekijken.

Alleen printopmaken: Wilt u specificeren hoe opmaken worden weergegeven wanneer u het submenu **Beeld** > **Drukproefuitvoer** kiest, dan gebruikt u de opties onder **Kleurproef maken**:

- Wilt u een standaard drukproefinstelling specificeren, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Drukproefuitvoer**.
- Wilt u een weergavebestemming specificeren voor de kleurproef, dan kiest u een optie in de schuiflijst van het keuzemenu **Weergavebestemming**: **Merkbaar effect** schaalt alle kleuren in het bronbereik, zodat ze alle passen in het bestemmingsbereik. **Relatief colorimetrisch** behoudt kleuren die zowel binnen het bronbereik als het bestemmingsbereik vallen. De enige bronkleuren die worden gewijzigd, zijn die welke niet binnen het kleurbereik van de bestemming vallen. **Verzadiging** bekijkt de verzadiging van bronkleuren en wijzigt ze in kleuren met dezelfde relatieve verzadiging in het bestemmingsbereik. **Absoluut colorimetrisch** behoudt de kleuren die zowel in het bronkleurbereik als het bestemmingsbereik vallen. Kleuren die buiten het kleurbereik van de bestemming vallen, worden aangepast ten opzichte van hun weergave op wit papier. **Gedefinieerd door bronnen** gebruikt de weergavebestemmingen die zijn gedefinieerd in de broninstelling voor alle kleuren en afbeeldingen.

Alleen printopmaken: Onder **Vector EPS/PDF-bestanden** doet u het volgende:

- Wilt u kleurbeheer toepassen op inhoud in geïmporteerde EPS- en PDF-bestanden, kruis dan het vakje **Kleurbeheer vector-EPS/PDF** aan. Onthoud dat deze

voorkeursinstelling alleen van toepassing is op EPS- en PDF-bestanden die zijn geïmporteerd nadat dit vakje werd aangekruist.

- Wilt u kleurbeheer toepassen op vectorinhoud in EPS- en PDF-bestanden die al zijn geïmporteerd in het actieve project, kruis dan het vakje **Bestaande Vector EPS/PDF opnemen in opmaak** aan.

Alleen Web-opmaken: Wilt u een uitvoerprofiel specificeren voor het exporteren van de HTML, dan kiest u een optie in het keuzemenu **HTML-export**.

Alleen interactieve opmaken: Wilt u een uitvoerprofiel specificeren voor het exporteren van een SWF, dan kiest u een optie in het keuzemenu **SWF-export**.

Voorkeuren — Opmaak — Lagen

Gebruik het paneel **Lagen** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) om de instellingen te specificeren die worden gebruikt wanneer een nieuwe laag wordt gemaakt.

- Wilt u nieuwe lagen standaard zichtbaar maken, dan kruist u het vakje **Zichtbaar** aan.
- Wilt u nieuwe lagen standaard niet afdrukken, dan kruist u het vakje **Niet afdrukken** aan.
- Wilt u nieuwe lagen standaard vergrendelen, dan kruist u het vakje **Vastgezet** aan.
- Wilt u tekstomloop handhaven op nieuwe lagen, zodat tekst op zichtbare lagen om items op verborgen lagen heenloopt, dan kruist u het vakje **Bewaar tekstomloop** aan.

Voorkeuren - Opmaak - Presentatie

Alleen interactieve opmaken: Via het **Presentatie**-paneel in het dialoogvenster **Voorkeuren** (**QuarkXPress/Bewerk**-menu) kunt u standaard paginaovergangen specificeren, standaardcursors opgeven en de interval voor AutoVooruit specificeren. Bovendien kunt u aangeven of de pagina's van projecten die van AutoVooruit gebruikmaken wel of niet in een doorlopende lus zitten.

- Wilt u een standaard paginaovergang specificeren, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Effect**, waarna u in het veld **Tijd** onder dat keuzemenu de duur van die overgang invoert.
- Wilt u standaardcursors specificeren, dan kiest u opties in de keuzemenu’s onder **Cursors**:
- Wilt u de cursor specificeren die verschijnt wanneer de eindgebruiker de muiscursor boven een interactief item zet, dan kiest u een optie in het keuzemenu **Gebruiker**.
- Als u ervoor wilt zorgen dat het actieve project (indien dat er is) automatisch van de ene naar de andere pagina doorschuift zonder tussenkomst van de gebruiker, klikt u op **AutoVooruit iedere**, waarna u een waarde typt in het veld **seconden**.
- Wilt u dat het project automatisch van de laatste naar de eerste pagina gaat wanneer een **Toon volgende pagina**-actie van start gaat (en vice versa), dan moet u het vakje **Lus** aankruisen.

Voorkeuren - Opmaak - SWF

Alleen interactieve opmaken: Via het **SWF**-paneel kunt u standaardopties specificeren voor het exporteren van interactieve opmaken. Wilt u deze opties bekijken en configureren, klik dan op **Standaardopties** in dit paneel; het dialoogvenster **Exportinstellingen** verschijnt. Zie *Exportinstellingen configureren*" voor meer informatie over dit paneel.

Verantwoording

©2022 Quark, Inc. wat betreft de inhoud en vormgeving van dit materiaal. Alle rechten voorbehouden.

©1986–2022 Quark, Inc. en diens licentiegevers wat betreft de technologie. Alle rechten voorbehouden.

Beschermd door een of meer patenten in de VS onder de nummers 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 en andere patenten aangevraagd.

Producten en materialen van Quark vallen onder het auteursrecht en andere wetgevende maatregelen ter bescherming van de intellectuele eigendom in de Verenigde Staten en in andere landen. Ongeoorloofd gebruik of ongeoorloofde reproductie zonder de schriftelijke toestemming van Quark is verboden.

QUARK IS NIET DE FABRIKANT VAN SOFTWARE VAN DERDEN OF ANDERE HARDWARE VAN DERDEN (HIERNA GENOEMD “PRODUCTEN VAN DERDEN”) EN ZODANIGE PRODUCTEN VAN DERDEN ZIJN NIET GEMAAKT, BEKEKEN OF GETEST DOOR QUARK, DE AAN QUARK GELIEERDE BEDRIJVEN OF DIENS LICENTIEGEVER. (MET AAN QUARK GELIEERDE BEDRIJVEN WORDT BEDOELD IEDERE PERSOON, BEDRIJFSTAK OF RECHTSPERSOON, DIE QUARK BESTUURT, DOOR QUARK WORDT BESTUURD OF ONDER ALGEMEEN BESTUUR VAN QUARK OF EEN MEERDERHEID VAN AANDEELHOUDERS VAN QUARK STAAT, HETZIJ NU OF IN DE TOEKOMST, SAMEN MET ENIGE ANDERE PERSOON, BEDRIJFSTAK OF RECHTSPERSOON DIE DEZE STATUS IN DE TOEKOMST ZAL VERKRIJGEN.) QUARK, DE AAN QUARK GELIEERDE BEDRIJVEN EN/OF HUN LICENTIEGEVERS WIJZEN IEDERE GARANTIE, HETZIJ EXPLICIET OF IMPLICIET, MET BETREKKING TOT DE PRODUCTEN/DIENSTEN VAN QUARK EN/OF PRODUCTEN/DIENSTEN VAN DERDEN, HUN VERHANDELBAARHEID OF GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL AF. QUARK, DE AAN QUARK GELIEERDE BEDRIJVEN EN HUN LICENTIEGEVERS WIJZEN ALLE GARANTIE MET BETREKKING TOT DE PRODUCTEN/DIENSTEN VAN QUARK EN PRODUCTEN/DIENSTEN VAN DERDEN AF. ALLE ANDERE GARANTIES EN VOORWAARDEN, HETZIJ EXPLICIET OF IMPLICIET OF COLLATERAAL, EN ONGEACHT OF ZE ZIJN NEERGELEGD DOOR DE DISTRIBUTEURS, WEDERVERKOPERS OF ONTWIKKELAARS VAN XTENSIONS OF ANDERE DERDE PARTIJEN WORDEN DOOR QUARK, DE AAN QUARK GELIEERDE BEDRIJVEN EN HUN LICENTIEGEVERS AFGEWEZEN, INCLUSIEF, ZONDER BEPERKING, ENIGE GARANTIE VAN NIET-SCHENDING, COMPATIBILITEIT OF DAT DE SOFTWARE FOUTLOOS IS OF DAT FOUTEN KUNNEN EN ZULLEN WORDEN GECORRIGEERD. DERDEN KUNNEN BEPERKTE GARANTIES GEVEN TEN AANZIEN VAN HUN EIGEN PRODUCTEN EN/OF

DIENSTEN, TERWIJL GEBRUIKERS BIJ GENOEMDE DERDEN EVENTUEEL VERHAAL MOETEN HALEN. ONDER SOMMIGE JURISDICTIES, REGIO'S OF PROVINCIES ZIJN BEPERKINGEN OP IMPLICIETE GARANTIES NIET TOEGESTAAN, ZODAT HET MOGELIJK IS DAT BOVENSTAANDE BEPERKING NIET OP SPECIFIEKE GEBRUIKERS VAN TOEPASSING IS. IN GEEN GEVAL ZULLEN QUARK, DE AAN QUARK GELIEERDE BEDRIJVEN, EN/OF HUN LICENTIEGEVERS AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE BIJZONDERE, INDIRECTE, INCIDENTELE, BIJKOMENDE SCHADE WEGENS STRAFMAATREGELEN, INCLUSIEF, MAAR NIET BEPERKT TOT, ENIG VERLIES VAN WINST, VERLIES VAN TIJD, VERLOREN SPAARTEGOEDEN, VERLOREN GERAAKTE GEGEVENS, VERLOREN VERGOEDINGEN OF UITGAVEN OF ANDERE KOSTEN VOORTVLOEIENDE UIT DE INSTALLATIE OF HET GEBRUIK VAN DE QUARK PRODUCTEN/DIENSTEN, OP WELKE WIJZE EN ONDER WIENS VERANTWOORDELIJKHEID OOK VEROORZAAKT. INDIEN, ONGEACHT VORENSTAANDE, QUARK, DE AAN QUARK GELIEERDE BEDRIJVEN EN/OF HUN LICENTIEGEVERS AANSPRAKELIJKHEID DRAGEN TEN AANZIEN VAN DE PRODUCTEN/DIENSTEN VAN QUARK OF DE PRODUCTEN/DIENSTEN VAN DERDEN, ZAL DERGELIJKE AANSPRAKELIJKHEID WORDEN BEPERKT TOT HET BEDRAG DAT DOOR DE GEBRUIKERS IS BETAALD AAN QUARK VOOR DE EVENTUELE DESBETREFFENDE SOFTWARE/DIENSTEN (EXCLUSIEF PRODUCTEN/ DIENSTEN VAN DERDEN), OF HET LAAGSTE BEDRAG ONDER DE GELDENDE WETGEVING, EN WELK BEDRAG MINDER IS. DEZE BEPERKINGEN ZIJN ZELFS VAN TOEPASSING INDIEN QUARK, DE AAN QUARK GELIEERDE BEDRIJVEN, HUN LICENTIEGEVERS EN/OF HUN AGENTEN VAN DERGELIJKE EVENTUELE SCHADE OP DE HOOGTE ZIJN GEBRACHT. ONDER SOMMIGE JURISDICTIES, REGIO'S OF PROVINCIES IS DE BEPERKING OF UITSLUITING VAN INCIDENTELE OF BIJKOMENDE SCHADE NIET TOEGESTAAN, ZODAT HET MOGELIJK IS DAT DEZE BEPERKING OF UITSLUITING NIET VAN TOEPASSING IS. ALLE ANDERE BEPERKINGEN ONDER DE HUIDIGE WETGEVING, INCLUSIEF DE WET OP DE VERJARING, ZULLEN VAN KRACHT BLIJVEN. IN HET GEVAL DAT EEN VAN DEZE VOORWAARDEN ONDER DE HEERSENDE WETGEVING NIET UITVOERBAAR IS OF WORDT, ZAL DERGELIJKE VOORWAARDE WORDEN AANGEPAST OF BEPERKT IN ZIJN WERKING IN DE MATE DIE NODIG IS OM HEM UITVOERBAAR TE MAKEN. HET GEBRUIK VAN DE PRODUCTEN VAN QUARK VALT ONDER DE VOORWAARDEN GENOEMD IN DE EINDGEBRUIKERSLICENTIEOVEREENKOMST OF ANDERE TOEPASBARE OVEREENKOMSTEN VOOR DERGELIJK PRODUCT/DIENST. IN HET GEVAL VAN EEN CONFLICT TUSSEN DERGELIJKE OVEREENKOMSTEN EN BOVENSTAANDE VOORWAARDEN ZULLEN DE RELEVANTE OVEREENKOMSTEN ALTIJD PREVALEREN.

Quark, het Quark-logo, QuarkXPress, XTensions, QuarkXTensions, Job Jackets, Composition Zones en andere aan Quark gerelateerde merken die Quark van tijd tot tijd hanteert zijn handelsmerken van Quark, Inc. en alle verbindende daarbij aangesloten bedrijven.

Microsoft, OpenType, Excel, Internet Explorer en Windows zijn geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of in andere landen.

Mac, Mac OS, TrueType, Safari, Apple, AppleScript en Macintosh zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Apple, Inc. in de VS en in andere landen. QuickTime is een handelsmerk dat wordt gebruikt onder licentie. QuickTime is geregistreerd in de VS en in andere landen.

Adobe, PostScript, Photoshop, Acrobat Reader, het Adobe-logo, Flash en Macromedia zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Adobe Systems Incorporated in de Verenigde Staten en/of in andere landen.

PANTONE®-kleuren die worden weergegeven in het softwareprogramma of in de gebruikersdocumentatie komen niet altijd overeen met de door PANTONE vastgelegde normen. Raadpleeg de meest recente PANTONE-kleurpublicaties voor accurate kleuren. PANTONE® en andere handelsmerken van Pantone, Inc. zijn de eigendom van Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2008.

Color Data is geproduceerd onder licentie van Dainippon Ink and Chemicals, Inc.

FOCOLTONE en FOCOLTONE Colour System zijn geregistreerde handelsmerken van FOCOLTONE. Het concept, de structuur en de vorm van het materiaal en de intelllectuele eigendom van FOCOLTONE worden beschermd door het patent- en auteursrecht. Iedere reproductie in welke vorm ook, geheel of gedeeltelijk, voor privégebruik of bestemd voor de verkoop, is ten strengste verboden. Neem contact op met FOCOLTONE, Ltd. voor specifieke patentgegevens.

Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. is de eigenaar van het copyright van TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND SOFTWARE, die in licentie is gegeven aan Quark, Inc. om uitsluitend in combinatie met QuarkXPress te worden gedistribueerd. HET SYSTEEM EN DE SOFTWARE VAN TOYO INK COLOR FINDER™ mogen niet worden gekopieerd naar een andere diskette of in het geheugen, tenzij als onderdeel van het werken met QuarkXPress. HET SYSTEEM EN DE SOFTWARE VAN TOYO INK COLOR FINDER™ EN © TOYO INK MFG. CO., LTD., 1991. COLOR FINDER staat op het punt te worden geregistreerd als het geregistreerde handelsmerk van Toyo Ink Mfg. De computerbeeldschermsimulatie van Co., Ltd. COLOR FINDER™ die in het product wordt gebruikt, komt waarschijnlijk niet overeen met het stalenboek van COLOR FINDER™, terwijl bovendien bepaalde printkleuren die in het product worden toegepast ook niet overeenkomen. Gebruik het COLOR FINDER™-stalenboek voor het verkrijgen van de accurate kleuren.”

TRUMATCH, TRUMATCH Swatching System en TRUMATCH System zijn handelsmerken van TRUMATCH, Inc.

Netscape Navigator is een geregistreerd handelsmerk van Netscape in de Verenigde Staten en in andere landen.

WordPerfect is een geregistreerd handelsmerk van Corel Corporation.

Unicode is een handelsmerk van Unicode, Inc.

Firefox is een handelsmerk van de Mozilla Foundation.

Wat betreft de tt2pt1-technology, copyright ©1997–2003 van de AUTEURS: 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> Alle rechten voorbehouden. Herdistributie en gebruik in bron- en binaire vormen, met of zonder aanpassing, zijn toegestaan, mits wordt voldaan aan

de volgende voorwaarden: 1. Bij herdistributie of in broncode moet bovenstaande copyright-vermelding worden opgenomen, dit overzicht van voorwaarden en de volgende afwijzing van aansprakelijkheid. 2. Bij herdistributie in binaire vorm moeten in de documentatie en/of andere materialen bovenstaande copyright-vermelding, dit overzicht van voorwaarden en de volgende afwijzing van aansprakelijkheid worden gereproduceerd. 3. Al het reclamemateriaal dat de functies of het gebruik van deze software beschrijft, moeten de volgende bevestiging vermelden: Dit product bevat software ontwikkeld door het TTF2PT1 Project en diens medewerkers. DEZE TTF2PT1-SOFTWARE WORDT GELEVERD DOOR AUTEURS EN MEDEWERKERS “AS IS” EN ENIGE EXPLICIETE OF IMPLICIETE GARANTIES, INCLUSIEF, MAAR NIET BEPERKT TOT, DE IMPLICIETE GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR ENIG DOEL WORDEN AFGEWEZEN. IN GEEN GEVAL ZULLEN DE AUTEURS OF MEDEWERKERS VERANTWOORDELIJK ZIJN VOOR ENIGE DIRECTE, INDIRECTE, INCIDENTELE, SPECIALE, EXEMPLARISCHE OF BIJKOMENDE SCHADE (INCLUSIEF, MAAR NIET BEPERKT TOT, LEVERING VAN VERVANGENDE GOEDEREN OF DIENSTEN; VERLIES VAN GEBRUIK, GEGEVENS OF WINST; OF ZAKELIJKE ONDERBREKING) OP WELKE WIJZE OF ONDER WIENS VERANTWOORDELIJKHEID OOK VEROORZAAKT, HETZIJ IN CONTRACT, STRIKTE VERANTWOORDELIJKHEID, OF ONRECHTMATIGE DAAD (INCLUSIEF ONACHTZAAMHEID OF ANDERSZINS), OP ENIGE WIJZE VOORTVLOEIENDE UIT HET GEBRUIK VAN DEZE SOFTWARE, ZELFS INDIEN OP DE HOOGTE GEBRACHT VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. Raadpleeg de projectgeschiedenis voor informatie over de geschatte lijst met de verantwoordelijkheden van de AUTEURS. De volgende personen hebben ook bijgedragen aan het project: Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr> De Unicode-vertalingstabel voor de Turkse taal. Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com> De Unicode-vertalingstabel voor de Baltische talen. Szalay Tamas <tomek@elender.hu> De Unicode-vertalingstabel voor de Centraal-Europese talen. Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl> Het RPM-bestand. Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz> De Unicode-tekensetindeling met namen, de geforceerde Unicode-optie. Frank M. Siegert <frank@this.net> Poort naar Windows Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn> Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn> Tekensets voor vertaling van Chinese fonts. Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org> De Unicode-vertalingstabellen voor het Cyrillische alfabet. Rigel <rigel863@yahoo.com> Genereren van dvips-coderingsbestanden, aanpassing voor Chinese tekensets. I. Lee Hetherington <ilh@lcs.mit.edu> De Type1-assembler (uit het softwarepakket 't1utils'), de volledige copyrightvermelding: Copyright ©1992 van I. Lee Hetherington. Alle rechten voorbehouden. Hierbij is het toegestaan dit programma te gebruiken, wijzigen en distribueren voor elk doeleinde mits deze copyrightvermelding en onderstaande copyrightvermelding intact blijven.

Wat betreft de Apache-technologie, copyright©1999–2008 bij The Apache Software Foundation. Alle rechten voorbehouden. Alle Apache-software die is gedistribueerd met deze software is ontwikkeld door de Apache Software Foundation (http://www.apache.org/). Gelicentieerd onder de Apache License, Version 2.0 (de “License”); u mag deze bestanden alleen gebruiken als dat in overeenstemming is met de License. Een exemplaar van de License is verkrijgbaar op http://www.apache.org/licenses/LICENSE–2.0. Tenzij vereist door passende wetgeving of schriftelijk overeengekomen, wordt software onder deze License gedistribueerd op een “AS IS” BASIS, ZONDER ENKELE GARANTIE OF VOORWAARDE, hetzij expliciet

of impliciet. Zie de License voor de specifieke taal waardoor toestemmingen en beperkingen onder de License worden bepaald.

Wat betreft de MoreFiles-software, ©1992–2002 bij Apple, Inc., alle rechten voorbehouden. Deze Apple-software wordt geleverd door Apple, Inc. (“Apple”) waarbij er van uitgegaan wordt dat u akkoord gaat met de volgende voorwaarden. Als u deze Apple-software gebruikt, installeert, wijzigt of herdistribueert, betekent dit dat u akkoord gaat met deze voorwaarden. Als u niet akkoord gaat met deze voorwaarden, mag u deze Apple-software niet gebruiken, installeren, wijzigen of herdistribueren. Rekening houdende met het feit dat u akkoord gaat met de volgende voorwaarden en accepteert dat u gehouden bent aan deze voorwaarden, verleent Apple u een persoonlijke, niet-exclusieve licentie, onder de copyrights van Apple in deze oorspronkelijke Apple-software (de “Apple Software”), voor het gebruik, de reproductie, de wijziging en herdistributie van de Apple Software in bronvorm en/of binaire vorm, met of zonder aanpassingen; als u de Apple Software in zijn totaal en zonder aanpassingen herdistribueert, moet u deze copyrightvermelding en de volgende tekst en disclaimers in alle herdistributies van de Apple Software handhaven. Noch de naam, noch de handelsmerken, de servicemerken of de logo´s van Apple Inc. mogen worden gebruikt voor het steunen of promoten van producten die zijn afgeleid van de Apple Software zonder specifieke voorafgaande schriftelijke toestemming van Apple. Tenzij dit uitdrukkelijk wordt vermeld, verleent Apple geen andere rechten of licenties dan die in deze copyrightvermelding worden vermeld, hetzij expliciet of impliciet, inclusief maar niet beperkt tot enige patentrechten die door uw afgeleide werk of door ander werk waarbij de Apple Software kan zijn inbegrepen, inbreuk kunnen maken op deze patentrechten. De Apple-software wordt door Apple geleverd op basis van “AS IS”. APPLE GEEFT GEEN GARANTIES, HETZIJ EXPLICIET OF IMPLICIET, INCLUSIEF EN ZONDER BEPERKING VAN DE IMPLICIETE GARANTIES VAN NIET-SCHENDING, VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR ENIG DOEL, MET BETREKKING TOT DE APPLE SOFTWARE OF HET GEBRUIK EN DE WERKING ERVAN OF HET GEBRUIK EN DE WERKING ERVAN IN COMBINATIE MET UW PRODUCTEN. IN GEEN GEVAL ZAL APPLE VERANTWOORDELIJK ZIJN VOOR ENIGE SPECIALE, INDIRECTE, INCIDENTELE OF BIJKOMENDE SCHADE (INCLUSIEF, MAAR NIET BEPERKT TOT, LEVERING VAN VERVANGENDE GOEDEREN OF DIENSTEN; VERLIES VAN GEBRUIK, GEGEVENS OF WINST; OF ZAKELIJKE ONDERBREKING) OP ENIGE WIJZE VOORTVLOEIENDE UIT HET GEBRUIK, DE REPRODUCTIE, DE AANPASSING EN/OF DE DISTRIBUTIE VAN DE APPLE-SOFTWARE, OP WELKE WIJZE OF ONDER WIENS VERANTWOORDELIJKHEID OOK VEROORZAAKT, HETZIJ IN CONTRACT, STRIKTE VERANTWOORDELIJKHEID, OF ONRECHTMATIGE DAAD (INCLUSIEF ONACHTZAAMHEID OF ANDERSZINS), ZELFS INDIEN APPLE OP DE HOOGTE IS GEBRACHT VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE.

Delen van dit product omvatten technologie die onder licentie van Global Graphics wordt gebruikt.

Wat betreft de ICU4J-technology, ICU4J-licentie — ICU4J 1.3.1 en later, COPYRIGHT- EN TOESTEMMINGSVERMELDING, Copyright ©1995–2006 International Business Machines Corporation en anderen. Alle rechten voorbehouden. Toestemming wordt hierbij verleend aan eenieder die gratis een kopie van deze software en bijbehorende documentatiebestanden (de "Software") ontvangt, onbeperkt te handelen in de Software, inclusief het onbeperkt gebruiken, kopiëren, wijzigen, samenvoegen, publiceren, distribueren en/of verkopen van de Software, en degenen aan wie de Software is geleverd

in staat te stellen hetzelfde te doen, mits de bovenstaande copyrightvermelding(en) en deze toestemming in alle kopieën van de Software en ondersteunende documentatie worden opgenomen. DEZE SOFTWARE WORDT GELEVERD “AS IS” ZONDER ENIGE EXPLICIETE OF IMPLICIETE GARANTIE, INCLUSIEF, MAAR NIET BEPERKT TOT DE GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN SPECIFIEK DOEL EN GEEN INBREUK ZAL MAKEN OP DE RECHTEN VAN DERDEN. IN GEEN GEVAL ZAL DE COPYRIGHTHOUDER OF HOUDERS OPGENOMEN IN DEZE KENNISGEVING AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE CLAIM OF ENIGE SPECIALE INDIRECTE OF BIJKOMENDE SCHADE OF ENIGE SCHADE DAN OOK, VOORTKOMEND UIT HET VERLIES VAN GEBRUIK, GEGEVENS OF WINST, HETZIJ IN EEN ACTIE OF CONTRACTUEEL, UIT ONACHTZAAMHEID OF ANDERE ONRECHTMATIGE ACTIE, VOORTVLOEIENDE UIT OF IN VERBAND MET HET GEBRUIK OF DE PRESTATIES VAN DEZE SOFTWARE. Tenzij anders aangegeven in deze kennisgeving, zal de naam van een copyrighthouder niet worden gebruikt in advertenties of op een andere manier de verkoop, het gebruik of anderszins van deze Software stimuleren, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de copyrighthouder.

Deze software is gedeeltelijk gebaseerd op het werk van de Independent JPEG Group.

Wat betreft de Microsoft-technologie, ©1988–2008 Microsoft Corporation. Alle rechten voorbehouden.

Wat betreft de Nodeka-software, ©1999–2002 Justin Gottschlich. Alle rechten voorbehouden.

Wat betreft de STLport-technology, Copyright 1999, 2000 Boris Fomitchev. Dit materiaal wordt geleverd "as is", zonder absoluut enige expliciete of impliciete garantie. Elk gebruik is voor eigen risico. Hierbij wordt toestemming verleend deze software gratis voor elk doeleinde te gebruiken of te kopiëren, mits bovenstaande kennisgevingen op alle kopieën worden gehandhaafd. Hierbij wordt toestemming verleend de code te wijzigen en de gewijzigde code te distribueren, mits bovenstaande kennisgevingen worden gehandhaafd, en dat een mededeling betreffende de gewijzigde code wordt opgenomen in bovenstaande copyrightvermelding. De licentiehouder mag vrij van royalties of zonder beperkingen binaire bestanden distribueren die zijn gecompileerd met STLport (hetzij origineel of gewijzigd). De licentiehouder mag originele of gewijzigde STLport-hulpbronnen distribueren, mits: wordt voldaan aan de voorwaarden aangegeven in bovenstaande kennisgeving; de volgende, eventueel aanwezige, copyrightvermeldingen worden gehandhaafd en wordt voldaan aan de voorwaarden in de begeleidende toestemmingskennisgeving: Copyright 1994 Hewlett-Packard Company. Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

Toestemming om deze software en zijn documentatie te gebruiken, te kopiëren, te wijzigen, te distribueren en te verkopen voor enig doel wordt hierbij gratis verleend, mits bovengenoemde copyrightvermelding wordt opgenomen in alle kopieën en dat zowel de copyrightvermelding als deze kennisgeving wordt opgenomen in de ondersteunende documentatie. Hewlett-Packard Company doet geen enkele toezegging over de geschiktheid van deze software voor enig doel. Deze wordt geleverd "as is" zonder expliciete of impliciete garantie. Toestemming om deze software en zijn documentatie te gebruiken, te kopiëren, te wijzigen, te distribueren en te verkopen voor enig doel wordt hierbij gratis verleend, mits bovengenoemde copyrightvermelding

wordt opgenomen in alle kopieën en dat zowel de copyrightvermelding als deze kennisgeving wordt opgenomen in de ondersteunende documentatie. Silicon Graphics doet geen enkele toezegging over de geschiktheid van deze software voor enig doel. Deze wordt geleverd "as is" zonder expliciete of impliciete garantie. Toestemming om deze software en zijn documentatie te gebruiken, te kopiëren, te wijzigen, te distribueren en te verkopen voor enig doel wordt hierbij gratis verleend, mits bovengenoemde copyrightvermelding wordt opgenomen in alle kopieën en dat zowel de copyrightvermelding als deze kennisgeving wordt opgenomen in de ondersteunende documentatie. Moscow Center for SPARC Technology doet geen enkele toezegging over de geschiktheid van deze software voor enig doel. Deze wordt geleverd "as is" zonder expliciete of impliciete garantie.

Wat betreft de Dr. Brian Gladman-software, Copyright ©2001, Dr. Brian Gladman <brg@gladman.uk.net>, Worcester, Groot-Brittannië. Alle rechten voorbehouden. LICENTIEVOORWAARDEN De gratis distributie en het gebruik van deze software in zowel bron- als binaire vorm worden (met of zonder wijzigingen) toegestaan, mits: 1. in de distributie van deze broncode bovenstaande copyrightvermelding, dit overzicht met voorwaarden en de volgende afwijzing van aansprakelijkheid worden opgenomen; 2. in de distributie in binaire vorm bovenstaande copyrightvermelding, dit overzicht met voorwaarden en de volgende afwijzing van aansprakelijkheid in de documentatie en/of andere gerelateerde materialen worden opgenomen; 3. de naam van de copyrighthouder niet zonder specifieke schriftelijke toestemming wordt gebruikt ter promotie van producten die met behulp van deze software zijn samengesteld. AFWIJZING VAN GARANTIE Deze software wordt geleverd 'as is', zonder expliciete of impliciete garanties wat betreft de eigendom, inclusief, maar niet beperkt tot, correcte werking en geschiktheid voor enig doel.

Wat betreft Wei Dai-technologie, compilatiecopyright ©1995–2003 van Wei Dai. Alle rechten voorbehouden. Deze copyrightvermelding is alleen van toepassing op dit softwaredistributiepakket als compilatie en impliceert geen copyright op een bepaald bestand in het pakket.

Het auteursrecht van de volgende bestanden ligt bij hun respectievelijke oorspronkelijke auteurs en het gebruik van de bestanden valt onder extra licenties die in deze bestanden zijn opgenomen. mars.cpp — Copyright 1998 van Brian Gladman.

Alle andere bestanden in deze compilatie worden door Wei Dai en andere bijdragers op het publieke domein geplaatst.

Ik wil de volgende auteurs graag bedanken voor het publiceren van hun werk op het publieke domein:

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

Toestemming om deze compilatie te gebruiken, te kopiëren, te wijzigen en te distribueren voor enig doel, inclusief commerciële toepassingen, wordt hierbij gratis verleend, mits aan de volgende beperkingen wordt voldaan:

1. Elke kopie of aanpassing van deze compilatie, in elke vorm, behalve objectcode die onderdeel van de toepassingssoftware vormt, moet de hierboven vermelde copyrightvermelding en deze licentie bevatten.

2. De gebruikers van deze Software gaan ermee akkoord dat elke aanpassing of uitbreiding die zij aan Wei Dai leveren als publiek domein wordt beschouwd en niet onder het auteursrecht valt tenzij de aanpassing of uitbreiding een expliciete copyrightvermelding bevat.

3. Wei Dai geeft geen garantie of verklaring dat de Software in deze compilatie foutloos werkt, en Wei Dai is niet verplicht services te verlenen middels onderhoud, updates of anderszins. DE SOFTWARE EN ALLE DOCUMENTATIE WORDT GELEVERD "AS IS" ZONDER EXPLICIETE OF IMPLICIETE GARANTIES, INCLUSIEF, MAAR NIET BEPERKT TOT, DE IMPLICIETE GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR ENIG DOEL. IN GEEN GEVAL ZAL WEI DAI OF ELKE ANDERE BIJDRAGER AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR DIRECTE, INCIDENTELE OF BIJKOMENDE SCHADE, ZELFS INDIEN ER GEWAARSCHUWD IS VOOR DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADES.

4. Gebruikers mogen geen gebruik maken van de naam van Wei Dai of enige andere bijdrager voor publicitaire doeleinden of reclamedoeleinden zonder voorafgaand schriftelijke toestemming te krijgen voor elke publicatie of reclame.

5. Om deze software uit de Verenigde Staten te kunnen exporteren is wellicht een specifieke licentie van de Amerikaanse regering nodig. De persoon of organisatie die deze software overweegt te exporteren, moet voor de export een dergelijke licentie verkrijgen.

6. Bepaalde onderdelen van deze software zijn wellicht beschermd door patenten. De gebruiker moet voordat hij/zij deze onderdelen gaat gebruiken eerst de bij die onderdelen behorende licenties verkrijgen.

Als deze compilatie als objectcodes in toepassingssoftware worden gebruikt, hoeft u de auteur hiervan niet op de hoogte te stellen. Zou u dit wel doen dan wordt dit erg op prijs gesteld. Nuttige aanpassingen of uitbreidingen hoeven niet aan Wei Dai te worden verstrekt, maar Wei Dai zou dit erg op prijs stellen.

Wat betreft de uitrolmenu's gebaseerd op menu.js. door Gary Smith, July 1997, Copyright ©1997—1999 Netscape Communication Corp. Netscape kent u een royaltyvrije licentie toe om de uitrolmenusoftware te gebruiken of te wijzigen, mits

deze copyrightvermelding in alle kopieën wordt opgenomen. Deze software wordt geleverd "AS IS", zonder enige garantie.

Wat betreft HTML-parsertechnologie, copyright ©1998 World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique, Keio University). Alle rechten voorbehouden.

Bijdragende auteur(s):

Dave Raggett <dsr@w3.org>

De bijdragende auteur(s) willen al diegenen die hebben geholpen bij het testen en het oplossen van bugs bedanken voor hun geduld. Dit zou zonder jullie allemaal niet mogelijk zijn geweest.

COPYRIGHTVERMELDING:

Deze Software en documentatie worden "ongewijzigd" geleverd. De copyrighthouders en bijdragende auteur(s) geven geen verklaringen of garanties, hetzij expliciet of impliciet, inclusief maar niet beperkt tot garanties van verkoopbaarheid of geschiktheid voor een specifiek doel. Daarnaast geven zij aan dat het gebruik van de Software of documentatie geen inbreuk zal maken op enige patenten, copyrights, handelsmerken of andere rechten van derden.

De copyrighthouders en bijdragende auteur(s) zijn niet aansprakelijk voor enige directe, indirecte, speciale of consequentiële schade als gevolg van het gebruik van de Software of documentatie, zelfs indien er gewaarschuwd is voor de mogelijkheid van dergelijke schades.

Toestemming om deze broncode of delen van de broncode, de documentatie en de uitvoerbare bestanden te gebruiken, te kopiëren, te wijzigen en te distribueren voor enig doel wordt hierbij gratis verleend, mits aan de volgende beperkingen wordt voldaan:

1. De oorsprong van deze broncode mag niet verkeerd worden uitgelegd.

2. In gewijzigde versies moet duidelijk aangegeven zijn dat het om gewijzigde versies gaat en er mag geen verkeerde voorstelling worden gegeven van het feit dat het in dit geval gaat om de oorspronkelijke bron.

3. Deze copyrightvermelding mag met geen enkele bron of gewijzigde brondistributie niet worden verwijderd of aangepast.

De copyrighthouders en bijdragende auteur(s) geven hierbij gratis en specifiek toestemming voor en moedigen het gebruik van deze broncode als onderdeel voor de ondersteuning van Hypertext Markup Language in commerciële producten. Als u deze broncode in een product gebruikt, hoeft dit niet kenbaar te worden gemaakt. Zou u dit wel doen dan wordt dit erg op prijs gesteld.

Delen van deze software zijn gebaseerd op het werk van Jean-loup Gailly en Mark Adler met copyright ©1995–1998 Jean-loup Gailly en Mark Adler [ZIP library]

Wat betreft de Sun-technologie, Copyright 2003–2008, Sun Microsystems, Inc. Alle rechten voorbehouden. Het gebruik valt onder de licentievoorwaarden.

Wat betreft Apple-technologie, ©1997–2004 Apple, Inc. Alle rechten voorbehouden. Deze Apple-software wordt geleverd door Apple, Inc. (“Apple”) waarbij er van uitgegaan

wordt dat u akkoord gaat met de volgende voorwaarden. Als u deze Apple-software gebruikt, installeert, wijzigt of herdistribueert, betekent dit dat u akkoord gaat met deze voorwaarden. Als u niet akkoord gaat met deze voorwaarden, mag u deze Apple-software niet gebruiken, installeren, wijzigen of herdistribueren. Rekening houdende met het feit dat u akkoord gaat met de volgende voorwaarden en accepteert dat u gehouden bent aan deze voorwaarden, verleent Apple u een persoonlijke, niet-exclusieve licentie, onder de copyrights van Apple in deze oorspronkelijke Apple-software (de "Apple Software"), voor het gebruik, de reproductie, de wijziging en herdistributie van de Apple Software in bronvorm en/of binaire vorm, met of zonder aanpassingen; als u de Apple Software in zijn totaal en zonder aanpassingen herdistribueert, moet u deze copyrightvermelding en de volgende tekst en disclaimers in alle herdistributies van de Apple Software handhaven. Noch de naam, noch de handelsmerken, de servicemerken of de logo´s van Apple Inc. mogen worden gebruikt voor het steunen of promoten van producten die zijn afgeleid van de Apple Software zonder specifieke voorafgaande schriftelijke toestemming van Apple. Tenzij dit uitdrukkelijk wordt vermeld, verleent Apple geen andere rechten of licenties dan die in deze copyrightvermelding worden vermeld, hetzij expliciet of impliciet, inclusief maar niet beperkt tot enige patentrechten die door uw afgeleide werk of door ander werk waarbij de Apple Software kan zijn inbegrepen, inbreuk kunnen maken op deze patentrechten. De Apple-software wordt door Apple geleverd op basis van "AS IS". APPLE GEEFT GEEN GARANTIES, HETZIJ EXPLICIET OF IMPLICIET, INCLUSIEF EN ZONDER BEPERKING VAN DE IMPLICIETE GARANTIES VAN NIET-SCHENDING, VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR ENIG DOEL, MET BETREKKING TOT DE APPLE SOFTWARE OF HET GEBRUIK EN DE WERKING ERVAN OF HET GEBRUIK EN DE WERKING ERVAN IN COMBINATIE MET UW PRODUCTEN. IN GEEN GEVAL ZAL APPLE VERANTWOORDELIJK ZIJN VOOR ENIGE SPECIALE, INDIRECTE, INCIDENTELE OF BIJKOMENDE SCHADE (INCLUSIEF, MAAR NIET BEPERKT TOT, LEVERING VAN VERVANGENDE GOEDEREN OF DIENSTEN; VERLIES VAN GEBRUIK, GEGEVENS OF WINST; OF ZAKELIJKE ONDERBREKING) OP ENIGE WIJZE VOORTVLOEIENDE UIT HET GEBRUIK, DE REPRODUCTIE, DE AANPASSING EN/OF DE DISTRIBUTIE VAN DE APPLE-SOFTWARE, OP WELKE WIJZE OF ONDER WIENS VERANTWOORDELIJKHEID OOK VEROORZAAKT, HETZIJ IN CONTRACT, STRIKTE VERANTWOORDELIJKHEID, OF ONRECHTMATIGE DAAD (INCLUSIEF ONACHTZAAMHEID OF ANDERSZINS), ZELFS INDIEN APPLE OP DE HOOGTE IS GEBRACHT VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE.

Wat betreft de Loki-lib-technology, copyright ©2006 Peter Kummel. Toestemming wordt hierbij verleend aan eenieder die gratis een kopie van deze software en bijbehorende documentatiebestanden (de "Software") ontvangt, onbeperkt te handelen in de Software, inclusief het onbeperkt gebruiken, kopiëren, wijzigen, samenvoegen, publiceren, distribueren, onder sublicentie geven en/of verkopen van de Software, en degenen aan wie de Software is geleverd in staat te stellen hetzelfde te doen, mits aan de volgende voorwaarden wordt voldaan:

De hierboven vermelde copyrightvermelding en deze toestemmingsvermelding moeten bij alle kopieën of belangrijke delen van de Software worden meegeleverd. DEZE SOFTWARE WORDT GELEVERD "AS IS" ZONDER ENIGE EXPLICIETE OF IMPLICIETE GARANTIE, INCLUSIEF, MAAR NIET BEPERKT TOT DE GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN SPECIFIEK DOEL EN GEEN INBREUK ZAL MAKEN OP DE RECHTEN VAN DERDEN. IN GEEN GEVAL ZULLEN DE AUTEURS OF COPYRIGHTHOUDER AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE CLAIM,

SCHADE OF ANDERE AANSPRAKELIJKHEID, HETZIJ IN EEN ACTIE OF CONTRACTUEEL, UIT ONACHTZAAMHEID OF ANDERE ONRECHTMATIGE ACTIE, VOORTVLOEIENDE UIT OF IN VERBAND MET HET GEBRUIK EN DE PRESTATIES VAN OF ANDERE HANDELINGEN MET DEZE SOFTWARE.

Wat Netscape-technologie betreft, valt de inhoud van dit bestand onder de Netscape Public License, versie 1.1 (de "License"); u mag deze bestanden alleen gebruiken als dat in overeenstemming is met de License. Een exemplaar van de licentie is verkrijgbaar op http://www.mozilla.org/NPL/. Software die is gedistribueerd onder de licentie wordt gedistribueerd op een “AS IS” basis, ZONDER ENIGE GARANTIE, hetzij expliciet of impliciet. Zie de License voor de specifieke taal waardoor toestemmingen en beperkingen onder de License worden bepaald. De oorspronkelijke code is de mozilla.org code. De oorspronkelijke ontwikkelaar van de oorspronkelijke code is Netscape Communications Corporation. Delen gemaakt door de Oorspronkelijke Ontwikkelaar vallen onder copyright ©1998 van de Oorspronkelijke Ontwikkelaar. Alle rechten voorbehouden.

Wat betreft SunSoft-technology, copyright ©1994–1996 SunSoft, Inc. Alle rechten voorbehouden. Toestemming wordt hierbij verleend aan eenieder die gratis een kopie van deze software en bijbehorende documentatiebestanden (de "Software") ontvangt, onbeperkt te handelen in de Software, inclusief het onbeperkt gebruiken, kopiëren, wijzigen, samenvoegen, publiceren, distribueren, in sublicentie geven en/of verkopen van de Software, en degenen aan wie de Software is geleverd in staat te stellen hetzelfde te doen, mits aan de volgende voorwaarden wordt voldaan: De hierboven vermelde copyrightvermelding en deze toestemmingsvermelding moeten bij alle kopieën of belangrijke delen van de Software worden meegeleverd. DE SOFTWARE WORDT GELEVERD "AS IS" ZONDER ENIGE EXPLICIETE OF IMPLICIETE GARANTIE, INCLUSIEF, MAAR NIET BEPERKT TOT DE GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN SPECIFIEK DOEL, EN GEEN INBREUK ZAL MAKEN OP DE RECHTEN VAN DERDEN. IN GEEN GEVAL ZAL SUNSOFT INC. OF HAAR MOEDERMAATSCHAPPIJ AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE CLAIM, SCHADE OF ANDERE AANSPRAKELIJKHEID, HETZIJ IN EEN ACTIE OF CONTRACTUEEL, UIT ONACHTZAAMHEID OF ANDERE ONRECHTMATIGE ACTIE, VOORTVLOEIENDE UIT OF IN VERBAND MET HET GEBRUIK EN DE PRESTATIES VAN OF ANDERE HANDELINGEN MET DEZE SOFTWARE. Tenzij anders aangegeven in deze kennisgeving, zal de naam van SunSoft Inc. niet worden gebruikt in advertenties of op een andere manier de verkoop, het gebruik of anderszins van deze Software stimuleren, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van SunSoft Inc.

QuarkXPress bevat de Adobe® Flash® Player-software van Adobe Systems Incorporated, copyright ©1995–2007 Adobe Systems Incorporated. Alle rechten voorbehouden. Adobe en Flash zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Adobe Systems Incorporated in de Verenigde Staten en/of in andere landen. QuarkXPress Exporter voor Adobe Flash en Adobe Flash Video.

QuarkXPress-licentienemer gebruikt Wildform Flix. Raadpleeg voor informatie: http://www.wildform.com .

Wat betreft CIP4-technologie, copyright ©2001–2006 de International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress (CIP4). Alle rechten voorbehouden.

Alle andere merken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.

Trefwoordenregister

A

aankruisvakgereedschap 21
aanpassingen 151
aanspatieertabellen 101
aanspatiëren 100
accenten op alle kapitalen 429
achtergrondkleuren 140
acties 245, 278, 279
af-/aanspatiëren OpenType 425
afbeeldingen bewaren 153
afbeeldingseffecten 43, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 411, 424
afbeeldingsfragmentopmaken 246, 259, 260, 262, 268
afbreekmethoden 427
afbreekuitzonderingen 100
afbreking 98
aflopend 205
aflopers 383, 384, 393
afmetingen 136
afmetingen wijzigen 61, 66, 70
afspatiëren 97
afvlakken 217
alfamaskers 144
alineaspecificaties 93, 112
alineatypogrammen 101
andere vorm geven 62, 67
animatieobjecten 259, 260, 262
ankerkleur 425
ankers 353, 356, 357, 358
AppleScript 403, 404, 405, 406
Autom. afspat. boven 429
autom. illustratie importeren 425
autom. interlinie 427
autom. pag. invoegen 425
automatisch afspatiëren 98

B

basisboekhoofdstuk 194
basislijn 119
basislijnstramien 106
basislijnverschuiving 92
basispagina-items 425
basispagina's 37, 177
basispaginastramienen 120, 121, 128, 130
beeldbewerking 43
beeldpercentage 45
beeldschermprofiel 161
bestandslijst 419
bestemmingen 353, 355, 356, 357, 358
bewaren 418
bewerken 84
Bézier 58, 62, 64, 65, 67
Bézier-gereedschap 18
Bézier-kaders 61, 107
bibliotheken 196, 197, 198, 199
bitdiepte 136
bitmapillustraties 136
bitmaptekstkaders 348
boeken 181, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196
boekhoofdstukken 190, 191, 192, 193, 194
bovenste lijn 119
breuken 424
broninstelling 161
broninstellingen 161, 162, 163, 164, 165
browsers 421

C

cascading style sheets 350
CMYK 156
color engine 161
compositieopmaken 227, 229, 234, 236, 237, 239, 240, 241, 242, 243, 244
Composition Zones 411
Composition Zones 224, 227, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 239, 240, 241, 242, 243, 244
Composition Zones-items 224, 227, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 239, 240
Compressed Image Import 411
compressie 435
contextmenu's 35
contrast 151

corps 90
CSS Fontfamilies 350
curves 151

D

DejaVu 384
dekking 91, 146, 160, 161
delen 419
Design Grid 411
dialoogvenster Print 201
DIC 155
direct herschrijven 416
docx 410
drempel 151
drukplaten 154
drukwerkspecialist 309
dupliceren 70

E

EA Text 411
Edit Original 411
effectieve afbeeldingsresolutie 35
effectieve resolutie 136
Eigen onderstrepingen 410
em-spatie, standaard- 429
enkele opmaakmodus 48, 425
EPS 210, 217, 420
Error Reporting 411
events 245, 288, 289
Excel-grafieken 76, 408
Excel-tabellen 75
Excel-werkbladen 408
exportdirectory's 425
exporteren 85, 86, 118, 295, 296, 297, 377, 435
expressies 298, 299, 300, 301, 302, 303
externe compositieopmaak 235

F

films 257
filters 150
Flash 352
flex. spatiebreedte 429
FOCOLTONE 155
fonts 89, 107, 204
fonttoewijzing 118, 419
formulieren 363, 365, 366, 367, 368
formulierkadergereedschap 21
functies 300, 302

G

Gaussiaans vaag 150
geavanceerd 207
gebruik 140, 153, 233, 237, 296
gebruikersevents 288, 289
gebruikte illustraties 140
gedeelde content 39, 219, 220, 222, 223, 232, 235, 236, 243, 268, 419
gedeelde opmaken 243
gedeelde-contentbibliotheek 219
geïndexeerde kleuren 147
Gereedschap-palet 18, 35
gereedschappen 21, 35, 430
gereedschaptips 416
gesplitst scherm 45
getrapt effect 151
glyphs 116
Glyphs-palet 41, 411
groepen 70, 81, 160
groeperen 69
Guide Manager Pro 387, 388, 389, 390, 392, 393

H

handmatig aanspatiëren 100
handmatig afspatiëren 97
handvatten 56
helderheid 151
help 34
herhaal 54
herstel 54, 418
hoofdstukken 193
horizontaal aanpassen 91
HTML Text Import 394
HTML-tekstkaders 348
hulplijnen 52, 53, 387, 388, 389, 390, 392, 393, 432
hulplijnen magnetisch maken 131
hulpwoordenboeken 88
hyperlinks 41, 353, 355, 356, 357, 358
Hyph_CNS_1 411
Hyph_CNS_2 411
Hyph_CNS_3 411
HyphDieckmann 411

I

ICC-profielen 161
Ichitaro import 411
if statements 292

illustratie-inhoudgereedschap 18
illustratiebestandsstructuren 351
illustratiehandvatten 56
illustratiekaders 60, 64
illustratieknopgereedschap 21
illustratiepaden 200
illustraties 26, 109, 136, 138, 139, 140, 141, 234, 420
imagemaps 361, 362, 411
importeren 85, 86, 118, 138, 141
in cache plaatsen 423, 424
index 188
indexen 42, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 189, 196, 411
indexeren 421
inferieur 429
inhoud 55, 178, 179, 180, 181, 196
initialen 111, 132, 134, 135
initialenklassen 132, 134
initialensets 132, 134, 135
interactieve opmaken 245, 246, 247, 254, 255, 256, 257, 259, 260, 262, 264, 267, 268, 269, 271, 272, 273, 274, 275, 277, 278, 279, 288, 289, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 434
Interactieve opmaken 411, 435
Interlinie 95, 427
interpunctie als initialen 132
inverteren 151
invoerinstellingen 416
Item Styles-stijlen 396, 397, 398
itemhandvatten 56
items 55, 56, 60, 68, 69, 70, 71, 72, 108

J

Jabberwocky 411
JDF 207, 305, 345
Job Jackets 162, 163, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 312, 314, 315, 316, 317, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 334, 336, 337, 338, 340, 341, 342, 344, 345, 422
Job Jackets, gedeeld 324, 327

K

kaderrand 425
kaderranden 62, 159
kaders 55, 56, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 68, 69, 70, 71, 72
kanalen 146, 147
kantlijnen 94
Kern-Track Editor 411
kleur 91, 140, 159, 204
kleur hyperlink 425
kleurbalans 151
kleurbeheer 40, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 433
kleurbeheer, EPS 161
kleurbeheer, illustraties 166
kleurbeheer, oudere versies 163
kleurbeheer, PDF 161
kleuren 38, 63, 154, 155, 156, 157, 158, 159
kleurmodus 136
kleurproef maken 163
kleurscheidingen 154
kleurscheidingsplaten 154
kleurverloop 159
kleurverlopen 63, 159, 161
knippen 69
knopgereedschap 21
knopgroepen 268
knopobjecten 264, 267, 268
knopopmaken 246, 268
kopiëren 69, 113
koppel rollover-gereedschap 21
kopregels 82
kruisverwijzingen 185

L

LAB 156
lagen 42, 145, 146, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 205, 434
ligaturen 115, 429
lijn erboven 112
lijn eronder 112
lijnen 27, 55, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 108, 159
lijngereedschap 18
lijnsegmenten 58
lijsten 40, 178, 179, 180, 181, 196
loops 292, 293

M

Maak een breuk 408
Maak een prijs 409
maateenheden 427
margeuitlijning 132
markeringen 205
mediaan 150

menu's, standaard 368, 370
menu's, uitrol- 368, 371, 373, 374
menuobjecten 268, 269, 271
metacodes 374, 375, 376
Microsoft Word 85
middelpunten 66
middelste lijn 119
Mojikumi 411
multi-ink kleuren 156

N

naar basispagina 45
negatief 151
niet-verankerde kaders 113
niet-verankerde lijnen 113
Nieuw Duits 2006 423
niveaus 151

O

objecten 245, 246, 255, 300
objectgeoriënteerde illustraties 136
omtrek bepalen 150
omtreklijn 150
onderste lijn 119
onscherp 150
onscherp masker toekennen 150
ontbrekende fonts 417, 419
ontkoppel rollover-gereedschap 21
ontwerper 309
ontwerpstramienen 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 128, 129, 130, 131, 132, 432
onverenigbare voorkeuren 413
onzichtbare tekens 117
openen 418
OpenType-fonts 113
OpenType-stijlen 113
operatoren 299
OPI 207, 399, 400
opmaakdefinities 306, 320, 323
opmaakspecificaties 332
opmaakstijlen 90
opmaakvoorkeuren 413, 425, 427, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435
opmaken 29, 48, 50, 51, 200, 210, 230, 232
opmaken exporteren 50
orderbegeleider 309
orderbriefjes 306, 307, 309, 315, 316, 317, 319, 320, 321, 323, 324, 326, 327
orderbriefjessjablonen 307, 316, 317, 319, 321, 322, 323, 327, 328
Orderbriefjessjablonen 321
output 210
ovaal-kadergereedschap 18
overgangen 274
overlapping 39, 215, 216, 217, 431
overvloeimodi 146

P

paden 147
pagina´s 29, 275
Paginaopmaak-palet 37
paginareeksscheidingstekens 416
paginastramienen 128, 130
paginering 192, 193
paletgroepen 44
paletsets 44
paletten 35
panoramagereedschap 18
PANTONE 155
Parameter-palet 35
parameters 298, 300
PDF 211, 422
PDF Filter 400
PDF’s 400
Photoshop-bestanden 145, 146, 147, 148, 411, 423
Photoshop-bestanden importeren 43
pijlpunten 67
plaats bovenop 69
plaats onderop 69
plaatsbepalers 423
plakken 69, 113
PostScript 213
preflighting 342
presentatieopmaken 246, 254
presentaties 434
prijzen 424
printen 148, 195
printopmaken 48
proceskleuren 154
profielen 40, 166, 167
programmavoorkeuren 413, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424
project preferences 425
projecten 48, 50, 51
projectinstellingen 306
projectvoorkeuren 413, 425
PSD Import 43, 145, 146, 147, 148, 411, 423

punt converteren-gereedschap 18
Punt selecteren-gereedschap 18
punt toevoegen-gereedschap 18
punt verwijderen-gereedschap 18
punten 58

Q

QuarkVista 411

R

radioknopgereedschap 21
rasterillustraties 136
rechthoekig imagemap-gereedschap 21
rechthoekig-kadergereedschap 18
Regelcontrole 409
regels 337, 338, 340, 342
regelsets 337, 340, 341, 342
reliëf 150
reliëfeffecten 150
reservefont 118, 416, 417
resolutie 35, 136
resources 51
Resources 305, 306, 314, 315, 316, 317, 319, 320, 321, 328, 329, 330, 331, 332, 334, 336
RGB 156
rollovers 359, 360, 361
roteren 71, 139
RTF Filter 411
ruis toevoegen 150

S

samenvatting 207
samenvoegen 64, 68
samenwerking 219
Samenwerkingsinstellingen 223, 237, 242, 243
Schaargereedschap 18
schuiflijstgereedschap 21
schuinzetten 72, 139
Scissors 402
Script XTensions-software 403, 404, 405, 406
scripts 291, 292, 293, 294, 295
selecteren 68
selectieve kleur 151
Shape of Things 406
simuleren 425
single-sourcing 219
sjablonen 50
slagschaduwen 167, 168, 385
snel bladeren 416
solarisatie 150
spatiëren 71
spaties 117
Special Line Break 411
speciale tekens 117
spelling controleren 87, 88, 423
spiegelen 140
splitsen 64
standaardpad 420
stap en herhaal 407
stapelvolgorde 69
Starburst-gereedschap 18, 406
steunkleuren 154, 155
stramienen 390
stramienlijnen 78
stramienstijlen 128, 129
Super Stap en herhaal 407
superieur 429
superior 429
superzwarten 217
SWF 295, 296, 297, 352, 435
SWF Import 411
SWF Toolkit 411
SWF-objecten 256
synchronisatie 219, 220, 222, 223, 234, 240, 419
synchroniseren 194

T

Tabelgereedschap 18
tabellen 30, 55, 72, 74, 75, 77, 78, 80, 81, 82, 374
Table Import 408
tabspecificaties 96
tekentaal 117
tekst 84, 85, 86, 87, 88, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 118
tekst naar kader 107
tekst plaatsen 105
tekst slepen 84, 416
tekstafstand 106
tekstinhoudgereedschap 18
tekstinvoegpunt 84
tekstkaderobjecten 273
tekstkaders 60, 64, 105, 108
tekstkaderstramienen 120, 122, 129
tekstomloop 107, 108, 109, 110, 147, 176
tekstopmaak 25
tekstpaden 108, 111
tekstspecificaties 89, 90, 92

teksttypogrammen 104
tekstveldgereedschap 21
tint 91, 140, 151, 159
toetsen 277, 295
toetsopdrachten 18, 277
toevoegen 180
TOYO 155
transparantie 206
TRUMATCH 155
TVH 156
Type Tricks 408, 409, 410
typografie 84, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 100, 101, 104, 105, 106, 107, 111, 112, 113, 115, 116, 117, 118
typografische aanhalingstekens 416
typogrammen 38, 101, 105

U

uiteinden 66
uitknippaden 141, 142, 143, 144, 147
uitlijnen 71
uitlijning 93
uitsnede maken 139
uitstippen 150
uitvoer 200, 201, 202, 204, 205, 206, 207, 208, 210, 211, 213, 214, 215, 216, 217
uitvoerinstellingen 161, 162, 163, 164, 165
uitvoerspecificaties 334, 336
uitvoerstijlen 215
uitvulling 98
Unicode 41

V

variabelen 298, 303
vast op basislijnstramien 427
vectorillustraties 136
venstermenugereedschap 21
vensterobjecten 272
vensters 46
vensters splitsen 46
verankerde kaders 72, 112
verankerde lijnen 112
Verbindgereedschap 18
Verbreekgereedschap 18
vergrendelen 72, 177, 223
verkleind kap. 429
verplaatsen 68
Verplaatsgereedschap 18
verticaal aanpassen 91
verticaal tekst uitlijnen 106
verzadiging 151
Verzamel voor servicebureau 214
video-objecten 257
voetregels 82
voorinstellingen 152
voorkeursinstellingen 278, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 427, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435
voorvertoning 208, 295, 296, 376
Voorvertoning in volledige resolutie 386
voorvertoningen in voll. res. 420
vormen 56, 58
vrije-lijngereedschap 18

W

Web Named-kleuren 156
Web-opmaken 21, 48, 347, 348, 350, 351, 352, 353, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 365, 366, 367, 368, 370, 371, 374, 375, 376, 377
Webgereedschappen-palet 21
Webopmaken 373
Webveilige kleuren 156
weduwen 97
weergave 416
weergavebestemming 161
wezen 97
willekeurige tekst 411
wissen 113
witruimte tussen alinea's 96
Woordspatie aanspatiëren 409
Word 410
Word 6-2000-filter 410
WordPerfect 85
WordPerfect-filter 410

X

XML Import 411
XSLT Export 411
XTensions 382, 383, 411, 419
XTensions-sets 383

Z

zachte afbreektekens 100
zoek randen 150
zoek/verander 86
Zoek/Verander item 394
Zoomgereedschap 18