Guida a QuarkXPress 8.5

Indice

Informazioni sulla guida.....15
Presupposti.....15
Vi serve aiuto?.....15
Convenzioni.....16
Nota sulle tecnologie usate.....16

Interfaccia utente.....18
Strumenti.....18
Strumenti per il Web.....21
Menu.....22
Menu QuarkXPress (Mac OS soltanto).....22
Menu Archivio/File.....22
Menu Comp./Modifica.....23
Menu Stile.....25
Menu Oggetti.....27
Menu Pagina.....29
Menu Layout.....29
Menu Tabelle.....30
Menu Visualizza.....31
Menu Utilit.....32
Menu Finestra.....33
Menu Aiuto 34
Menu contestuali.....35
Le Palette.....35
Palette Strumenti.....35
palette delle Misure.....35
palette Layout pagina.....37
Palette Fogli stile.....37
Palette Colori.....38
Palette Contenuto condiviso.....38
Palette Informazioni sul trap.....39
Palette Elenchi.....39
Palette Informazioni sui profili.....40
Palette Glifi.....40
Palette Link ipertestuali.....41
Palette Indice analitico.....41
Palette Livelli.....42
Palette effetti immagine.....43

Palette PSD Import....43
Gruppi di palette e set di palette....43
Comandi e opzioni del layout....45
Suddivisione di una finestra....45
Creazione di una finestra....46

Progetti e layout....47
Gestione dei progetti....47
Opzioni per i layout di stampa....48
Opzioni per i layout Web....49
Salvataggio e assegnazione di un nome ad un progetto QuarkXPress....49
Esportazione di layout e di progetti....49
Gestione dei layout....50
Risorse a livello di progetto e a livello di layout....50
Gestione delle guide....51
Guide per le colonne e per i margini....51
Guide righello....52
Allinea alle Guide....52
Annullamento e ripristino di azione eseguite....53

Finestre, linee e tabelle....54
Nozioni di base sugli oggetti e sul contenuto....54
Nozioni di base sulle maniglie....55
Nozioni di base sulle forme Bézier....57
Gestione delle finestre....59
Creazione di finestre di testo e immagine....59
Ridimensionamento delle finestre....60
Modifica della forma delle finestre....61
Aggiunta di cornici alle finestre....61
Applicazione di colori alle finestre....61
Applicazione di sfumature alle finestra....62
Fusione e divisione delle finestre....62
Aggiunta di testo e immagini alle finestre....63
Modifica del tipo di finestra....63
Gestione delle linee....64
Creazione di linee....64
Modalità di linea applicate alla linee rette....65
Ridimensionamento delle linee....65
Modifica della forma delle linee....66
Scelta e regolazione dell'aspetto delle linee....66
Unione di linee....66
Manipolazione degli oggetti....66
Selezione degli oggetti....67
Spostamento di oggetti....67
Taglia, copia e incolla gli oggetti....67

Gestione dell'ordine di sovrapposizione degli oggetti....67
Raggruppamento di oggetti....68
Duplicazione di oggetti....69
Spaziatura e allineamento di oggetti....69
Rotazione degli oggetti....70
Inclinazione di oggetti....70
Protezione ed eliminazione della protezione....70
Ancoraggio di oggetti e di gruppi a un testo....71
Gestione delle tabelle....71
Creazione di una tabella....71
Conversione di un testo in tabella....72
Importazione di tabelle da Excel....73
Importazioni di grafici Excel....75
Aggiunta di testo e immagini alla tabella....75
Modifica del testo di una tabella....75
Collegamento delle celle di una tabella....76
Formattazione delle tabelle....77
Formattazione delle griglie....77
Inserimento e eliminazione di righe e colonne....78
Combinazione delle celle di una tabella....78
Ridimensionamento manuale di tabelle, righe e colonne....79
Conversione di tabelle in testo....79
Gestione delle tabelle e dei gruppi....79
Tabelle continue in altre sezioni del layout....79
Aggiunta di righe di intestazione e di pié di pagina a una tabella....81

Testo e tipografia....83
Modifica il testo....83
Importazione e esportazione di un testo....84
Filtri di importazione/esportazione....84
Importazione ed esportazione di un testo con le opzioni Unicode....85
Ricerca e sostituzione di un testo....85
Verifica ortografica....86
Dizionari ausiliario....87
Conteggio parole e caratteri....88
Applicazione degli attributi carattere....88
Applicazione di una font....88
Scelta delle dimensioni di una font....89
Applicazione di stili del carattere....89
Applicazione di colore, intensità e opacità....90
Applicazione di una scala orizzontale o verticale....90
Applicazione di uno spostamento della linea di base....91
Applicazione di molteplici attributi carattere....91
Applicazione degli attributi paragrafo....92
Applicazione dell'allineamento....92
Applicazione del rientro riga....93

Applicazione dell'interlinea....94
Applicazione di uno spazio inserito prima e dopo i paragrafi....95
Definizione delle tabulazioni....95
Gestione delle righe vedove e orfane....96
Applicazione del kerning....96
Kern manuale....96
Kern automatico....97
Applicazione della sillabazione e della giustificazione....97
Impostazione delle eccezioni di sillabazione....98
Utilizzo dei trattini di sillabazione discrezionali....99
Applicazione del tracking....99
Track manuale....99
Modifica della tabelle di track....100
Gestione dei fogli di stile....100
Creazione e modifica dei fogli stile del paragrafo....100
Creazione e modifica dei fogli stile di carattere....102
Applicazione dei fogli stile....104
Aggiunta di fogli stile....104
Posizionamento di un testo in finestre di testo....104
Utilizzo della griglia della linea di base....104
Allineamento verticale del testo....104
Impostazione della distanza testo/finestra....105
Applicazione delle font....105
Conversione di un testo in una finestra....106
Utilizzo dello scorrimento del testo....106
Scorrimento del testo intorno a tutti i lati di un oggetto....106
Scorrimento del testo intorno a linee e percorsi del testo....107
Scorrimento del testo intorno a finestre di testo 107
Scorrimento del testo intorno alle immagini....107
Messa a punto del percorso di scorrimento del testo....108
Modifica di un percorso di scorrimento....109
Gestione dei percorsi di testo....110
Creazione di capolettera discendenti....110
Creazione i filetti sopra e sotto i paragrafi....111
Utilizzo di finestre ancorate....111
Finestre e linee ancorate al testo....111
Taglia, copia, incolla ed elimina finestre e linee ancorate....111
Disancoraggio di finestre e linee....111
Gestione delle font OpenType....111
Applicazione degli stili OpenType....112
Utilizzo delle legature....114
Gestione della palette dei glifi....114
Visualizzazione dei codici....116
Inserimento di caratteri speciali....116
Inserimento di spazi....116
Inserimento di altri caratteri speciali....116

Definizione della lingua dei caratteri....116
Utilizzo delle font di sostituzione....116
Importazione ed esportazione di un testo con le opzioni Unicode....117
Utilizzo delle regole di mappatura delle font....117
Gestione dei disegni di griglia....118
Concetti di base sul disegno della griglia....118
Concetti di base del disegno griglia....120
Gestione degli stili di griglia....126
Utilizzo del disegno di una griglia....128
Gestione dei caratteri fuori margine....130
Creazione di classi di caratteri fuori margine....132
Creazione di set di caratteri fuori margine....132
Applicazione di caratteri fuori margine....133

Immagini....134
Nozioni di base sulle immagini....134
Nozioni di base sui tipi di file di immagine....135
Gestione delle immagini....136
Importazione di un'immagine....136
Spostamento di immagini....137
Ridimensionamento immagini....137
Ritaglio di immagini....137
Rotazione e inclinazione delle immagini....137
Applicazione di colore e intensità alle immagini....138
Capovolgimento delle immagini....138
Creazione di elenchi, verifica dello stato e aggiornamento delle immagini....138
Specifica dei colori di sfondo per le immagini....138
Conservazione degli attributi dell'immagine....139
Gestione dei percorsi di ritaglio....139
Creazione dei percorsi di ritaglio....139
Uso dei percorsi di ritaglio incorporati....140
Manipolazione dei percorsi di ritaglio....141
Creazione di effetti speciali con i percorsi di ritaglio....141
Gestione delle maschere alfa....141
Gestione delle immagini PSD....142
Preparazione di file PSD....143
Gestione dei livelli PSD....143
Gestione dei canali PSD....144
Gestione dei percorsi PSD....145
Stampa con PSD Import....146
Uso di effetti speciali per immagini....146
Gestione degli effetti per immagini....147
Rimozione ed eliminazione di effetti speciali....147
Visualizzazione di effetti a piena risoluzione....147
Effetti dell'immagine: Filtri....147
Effetti dell'immagine: Regolazioni....148

Salvataggio e caricamento delle preimpostazioni degli effetti immagini.....150
Revisione dell'uso delle immagini.....150
Salvataggio di file di immagine.....150

Colore, opacità e ombreggiature.....152
Nozioni di base sui colori.....152
Considerazioni generali sui colori piatti e di quadricromia.....152
Specifiche di colori del sistema di corrispondenza.....153
Gestione dei colori.....153
Palette Colori.....153
Finestra di dialogo Colori.....154
Creazione di un colore.....154
Modifica di un colore.....155
Duplicazione di un colore.....156
Cancellazione di un colore.....156
Importazione di colori da un altro articolo o progetto.....156
Sostituzione di tutte le ricorrenze di un colore con un altro colore.....156
Applicazione di colore, intensità e sfumature 156
Applicazione di colore e intensità a un testo.....157
Applicazione di colore e intensità alle linee.....157
Gestione dell'opacità.....158
Specifica dell'opacità.....158
Specifica di opacità per i gruppi.....158
Creazione di sfumature con trasparenza.....159
Gestione del colore.....159
Impostazioni di origine e impostazioni di output.....159
Esperienza degli utenti nella gestione del colore.....159
Gestione di impostazioni d'origine e impostazioni di output definite da un esperto del colore.160
Utilizzo della gestione del colore delle versioni precedenti.....161
Prova del colore su schermo.....162
Gestione del colore da parte di esperti.....162
Creazione di impostazioni d'origine.....163
Creazione di un'impostazione di output.....163
Gestione dei profili.....164
Gestione delle ombreggiature.....165
Applicazione di ombreggiature.....166
Personalizzazione delle ombreggiature.....166
Incorporazione delle ombreggiature negli oggetti della pagina.....166

Costruzione di un documento.....168
Utilizzo della funzione di numerazione automatica delle pagine.....168
Creazione di una finestra di testo automatica.....168
Gestione dei livelli.....169
Nozioni di base sui livelli.....169
Creazione dei livelli.....170

Selezione dei livelli....170
Livelli visualizzati e nascosti....171
Determinazione del livello su cui si trova un oggetto....172
Eliminazione dei livelli....172
Opzioni di modifica dei livelli....172
Spostamento degli oggetti su un livello diverso....173
Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli....174
Livelli e scorrimento del testo....174
Duplicazione dei livelli....174
Unificazione dei livelli....175
Protezione di oggetti posti su livelli....175
Utilizzo delle pagine master con i livelli....176
Soppressione della stampa dei livelli....176
Gestione degli elenchi....177
Preparazione alla creazione di elenchi....177
Creazione di un elenco....177
Importazione di elenchi da un altro documento....178
Navigazione lungo gli elenchi....178
Creazione di elenchi....179
Aggiornamento elenchi....179
Gestione di elenchi in libri....179
Gestione degli indici analitici....180
Definizione del colore degli indicatori d'indice....180
Creazione delle voci di un indice analitico....181
Creazione di rimandi a un'altra pagina....183
Modifica di una voce dell'indice....184
Eliminazione di una voce dell'indice....184
Impostazione della punteggiatura da utilizzare in un indice....185
Generazione di un indice....186
Modifica degli indici finali....187
Gestione dei libri....187
Creazione di libri....188
Gestione dei capitoli....188
Gestione dei numeri di pagina....190
Sincronizzazione dei capitoli....191
Stampa dei capitoli....193
Creazione di indici analitici e di sommari per libri....193
Gestione delle librerie....194
Creazione delle librerie....195
Inserimento di voci a una libreria....195
Prelievo di voci da una libreria....196
Gestione delle voci di una libreria....196
Gestione delle etichette....196
Salvataggio delle librerie....197

Output....198

Layout di stampa....198
Aggiornamento dei percorsi d'immagine....198
Impostazione delle opzioni della finestra di dialogo Stampa....199
Finestra di dialogo Stampa:....200
Stampa delle separazioni di colore....206
Stampa di colori compositi....207
Esportazione di layout....208
Esportazione di un layout in formato EPS....208
Esportazione di un layout in formato PDF....209
Creazione di un file PostScript....211
Raccolta dati per la stampa....211
Gestione degli stili di output....212
Gestione del trapping....213
Nozioni di base sul trapping....213
Trapping delle immagini EPS....214
Creazione e uso di un nero intenso....215
Nozioni di base sull'appiattimento e sulle problematiche del processo di produzione.215

Collaborazione e un unico punto d'origine....217
Gestione di un contenuto condiviso....217
Condivisione e sincronizzazione del contenuto....219
Nozioni generali sulle opzioni di sincronizzazione....220
Collocazione di un oggetto sincronizzato....221
Collocazione di un contenuto sincronizzato....221
Importazione di un contenuto in una libreria di contenuto condiviso....221
Gestione delle Composition Zones....222
Nozioni generali sulle Composition Zones....222
Creazione di una Composition Zones....227
Collocazione di un oggetto Composition Zones....230
Condivisione di un layout di composizione....232
Utilizzo dell'impostazione di collaborazione....240
Collegamento ad altri progetti....240
Visualizzazione di informazioni sui layout di composizione collegabili 241
Importazione e gestione di un contenuto condiviso....241
Specifica delle opzioni di aggiornamento....242

Layout interattivi....243
Nozioni di base sui layout interattivi....243
Tipi di layout interattivi....244
Tipi di oggetti....244
Layout interattivi in azione....245
Creazione dei componenti di base....252
Creazione di un layout Presentazione....252
Creazione di un oggetto....253
Configurazione di un oggetto SWF....253

Configurazione di un oggetto Video....255
Gestione degli oggetti Animazione....257
Gestione degli oggetti Pulsante....262
Layout Sequenza immagini, layout Pulsante e Contenuto condiviso....265
Gestione dei menu....266
Configurazione di un oggetto Finestra....269
Configurazione di un oggetto Finestra di testo....270
Gestione delle transizioni....271
Gestione delle pagine in un layout Interattivo....272
Gestione degli equivalenti da tastiera....274
Configurazione delle preferenze di Interattivo....276
Gestione delle azioni....276
Assegnazione di azioni....276
Sezione di riferimento per le Azioni....276
Gestione degli eventi....285
Scelta di un evento utente....286
Configurazione degli eventi utente....286
Gestione degli script....288
Creazione di uno script....288
Utilizzo delle istruzioni condizionali....289
Esecuzione di uno script 291
Esportazione e importazione di script....292
Anteprima ed esportazione dei layout interattivi....292
Anteprima di un layout Presentazione....293
Verifica dell'utilizzo degli oggetti interattivi....293
Esportazione di un layout Presentazione....293
Configurazione delle impostazioni di esportazione....294
Gestione delle espressioni....295
Nozioni di base sulle espressioni....295
Utilizzo della finestra di dialogo Modificatore espressione....298

Job Jackets....301
Nozioni di base sui Job Jackets....301
Che cosa sono i Job Jackets?....302
La struttura dei Job Jackets....302
Workflow di esempio di un Job Jackets....306
Gestione dei Job Jackets....307
Modalità di base e modalità avanzata....307
Creazione dei Job Jackets....309
Gestione dei Job Ticket....312
Creazione di un modello di Job Ticket....312
Aggiunta di una definizione di layout a un Job Ticket: modalità Avanzata....317
Applicazione di un modello di Job Ticket a un progetto....317
Applicazione di una definizione di layout a un progetto....320
Collaborazione tramite i Job Jackets condivisi....320
Esportazione e importazione di un Job Ticket....323

Il file Job Jackets di default....324
Modifica del modello di default di un Job Ticket Menu Archivio/File....324
Modifica del modello di default di un Job Ticket Menu Utilità....325
Modifica del file Job Jackets di default....325
Gestione delle risorse: modalità Avanzata....326
Accesso alle risorse: modalità Avanzata....326
Configurazione delle risorse: modalità Avanzata....327
Specifica del percorso delle risorse: modalità Avanzata....327
Gestione delle specifiche di layout....329
Creazione delle specifiche di layout: modalità Avanzata....329
Applicazione delle specifiche di layout a un layout....329
Gestione delle specifiche di output....331
Creazione di specifiche di output: modalità Avanzata....331
Applicazione delle specifiche di output a un layout....332
Utilizzo delle specifiche di output con l'output del job....333
Gestione delle regole e dei set di regole....334
Creazione delle regole: modalità Avanzata....335
Aggiunta di regole a un set di regole: modalità Avanzata....337
Applicazione di un set di regole a un layout....338
Valutazione di un layout....339
Protezione dei Job Jackets....341
Stampa con un output JDF....342

Layout Web....344
Gestione dei layout Web....344
Creazione di un layout Web....344
Finestre di testo in un layout Web....345
Gestione di elementi della pagina nei layout Web....348
Conversione nei e dai layout Web....349
Limitazioni dei layout Web....350
Link ipertestuali....350
Creazione di una destinazione....352
Creazione di un'àncora....353
Creazione di un link ipertestuale utilizzando una destinazione esistente....354
Creazione completa di un link ipertestuale....354
Link ipertestuali visualizzati nella palette Link ipertestuali....354
Formattazione dei link ipertestuali....355
Modifica e eliminazione delle destinazioni....355
Modifica e eliminazione delle àncore....355
Modifica e eliminazione dei link ipertestuali....355
Navigazione utilizzando la palette Link ipertestuali....355
Rollover....356
Creazione di un rollover di base....356
Modifica e eliminazione dei rollover di base....357
Creazione di un rollover a due posizioni....357
Alternanza delle immagini del rollover di un layout....358

Rimozione di una finestra di destinazione da una finestra con rollover a due posizioni.358
Rottura del collegamento di un rollover a due posizioni.....358
Mappe immagine.....358
Creazione di una mappa immagine.....359
Modifica di una mappa immagine.....360
Moduli.....360
Creazione di una finestra del modulo.....361
Aggiunta di un campo di testo, un campo per la password o un campo nascosto.362
Aggiunta di un pulsante.....363
Aggiunta di un pulsante con immagine.....363
Aggiunta di voci a un menu a discesa e a un elenco.....364
Aggiunta di un gruppo di pulsanti di opzione 364
Aggiunta di una casella di selezione 365
Aggiunta di un comando per l'invio dei file 365
Menu.....366
Gestione dei menu standard.....366
Gestione dei menu sovrapposti.....368
Tabelle dei layout Web.....371
Meta tag.....372
Creazione di un set di meta tag.....372
Impostazione di un set di meta tag per una pagina Web 373
Anteprima delle pagine Web.....373
Specifica di altri browser per la visualizzazione in anteprima 373
Esportazione di pagine Web.....374
Preparazione dell'esportazione 374
Esportazione di una pagina Web 374

Gestione di molteplici lingue.....377
Applicazione della lingua dei caratteri.....377
Cambio della Lingua del programma.....378

Software XTensions.....379
Gestione dei moduli XTensions.....379
Installazione dei moduli XTensions.....379
Attivazione e disattivazione dei software XTensions.....379
Gestione dei set Jabberwocky 380
Software Custom Bleeds XTensions 380
Utilizzo di Custom Bleeds.....381
Uso del ritaglio ai margini dell'area la vivo.....381
Software DejaVu XTensions 381
Software Drop Shadow XTensions.....382
Software Full Resolution Preview XTensions 383
Software Guide Manager Pro XTensions 384
Utilizzo della palette Guide.....384
Menu della palette Guide.....385

Creazione di guide con Guide Manager Pro....386
Creazione di griglie con Guide Manager Pro....387
Creazione di righe e colonne....389
Creazione di guide al vivo e guide di sicurezza....389
Software HTML Text Import XTensions 391
Software Item Find/Change XTensions 391
Software Item Styles XTensions....393
Gestione della palette Stili oggetto....393
Creazione degli Stili oggetto....394
Verifica dell'uso di Stili oggetto....395
Software OPI XTensions 396
Destinazione di un'immagine importata a uno scambio OPI....396
Attivazione di OPI per un layout....397
Creazione di commenti OPI per la stampa, EPS e PDF....397
Software PDF Filter XTensions 397
Importazione di un file PDF in una finestra immagine....397
Software Scale XTensions....398
Software Scissors XTensions....400
Software Script XTensions....400
Sottomenu Box Tools....401
Sottomenu Grid....401
Sottomenu Images....401
Sottomenu Picture Box....402
Sottomenu Printing....402
Sottomenu Saving....402
Sottomenu Special....402
Sottomenu Stories....403
Sottomenu Tables....403
Sottomenu Typography....403
Software Shape of Things XTensions 403
Uso dello strumento Stella....404
Software Super Step and Repeat XTensions 404
Utilizzo di Super Step and Repeat....404
Software Table Import XTensions 405
Type Tricks....406
Crea frazioni....406
Crea prezzi....406
Track di spaziatura tra parole....406
Verifica righe....407
Sottolineatura personalizzata....407
Word 6-2000 Filter....408
WordPerfect filter 408
Software XSLT Export XTensions 408
Altri moduli XTensions....408

Preferenze....410

Nozioni di base sulle preferenze.....410
Messaggio di avvertenza Preferenze diverse.....410
Modifica delle preferenze di QuarkXPress.....411
Contenuto dei file delle preferenze.....411
Preferenze applicazione.....412
Preferenze — Applicazione — Visualizzazione.....412
Preferenze — Applicazione — Impostazioni di input.....413
Preferenze — Applicazione — Font di sostituzione.....414
Preferenze — Applicazione — Annulla.....415
Preferenze — Applicazione — Apertura e salvataggio.....415
Preferenze — Applicazione — XTensions Manager.....416
Preferenze — Applicazione — Condivisione.....416
Preferenze — Applicazione — Font.....416
Preferenze — Applicazione — Elenco file.....416
Preferenze — Applicazione — Percorso di default.....417
Preferenze — Applicazione — EPS.....417
Preferenze — Applicazione — Anteprima a piena risoluzione.....417
Preferenze — Applicazione — Browser.....418
Preferenze — Applicazione — Indice.....418
Preferenze — Applicazione — Job Jackets.....418
Preferenze — Applicazione — PDF.....419
Preferenze — Applicazione — PSD Import.....419
Preferenze — Applicazione — Segnaposti.....420
Preferenze — Applicazione — Verifica ortografica.....420
Preferenze — Applicazione — Frazione/Prezzo.....421
Preferenze — Applicazione — Effetti immagine.....421
Preferenze del progetto.....421
Preferenze — Progetto — Generale.....421
Preferenze di layout.....422
Preferenze — Layout — Generali.....422
Preferenze — Layout — Misure.....424
Preferenze — Layout — Paragrafo.....424
Preferenze — Layout — Carattere.....426
Preferenze — Layout — Strumenti.....427
Preferenze — Layout — Trapping.....428
Preferenze — Layout — Guide e griglia.....429
Preferenze — Layout — Gestione del colore.....430
Preferenze — Layout — Livelli.....431
Preferenze — Layout — Presentazione.....431
Preferenze — Layout — SWF.....431

Note legali.....432

Informazioni sulla guida

Non occorre che leggiate la guida QuarkXPress dall'inizio alla fine. Potete invece utilizzare questo libro per cercare velocemente le informazioni che vi servono e proseguire quindi con il vostro lavoro.

Presupposti

Nel redarre questa Guida, si è presunto che l'utente abbia già acquisito familiarità con il computer e con le seguenti operazioni di base:

- Lanciare un'applicazione
- Aprire, salvare e chiudere i file
- Usare menu, finestre di dialogo e palette
- Lavorare in un ambiente informatico di rete
- Utilizzare il mouse, i comandi da tastiera e i tasti modificatori

Se avete bisogno di chiarimenti su questi argomenti, consultate la documentazione fornita in dotazione con il computer o qualsiasi altra risorsa a vostra disposizione.

Vi serve aiuto?

Se siete principianti di QuarkXPress o se volete esplorare alcune funzionalità di lunga data del programma, consultate le risorse seguenti:

- Guida di QuarkXPress
- Aiuto di QuarkXPress
- Libri redatti da terzi
- Libri sull'editoria elettronica in generale

Se avete difficoltà a destreggiarvi con le funzioni a livello di sistema, ad esempio salvataggio di file, spostamento di file, attivazione di font, consultate la documentazione di accompagnamento del vostro computer.

Convenzioni

Le convenzioni di formattazione adottate in questa guida intendono mettere in evidenza determinate informazioni per facilitarne il reperimento.

- Stile grassetto: I nomi di tutte le finestre di dialogo, campi e altri controlli appaiono in grassetto. Ad esempio: "Fate clic su **OK**".
- Rimandi: Nella descrizione delle funzionalità, troverete rimandi in parentesi che vi segnalano come potete accedere a queste funzionalità. Ad esempio: "La finestra di dialogo **Trova/Cambia** (menu **Modifica**) consente di trovare e sostituire del testo".
- Frecce: Noterete spesso delle frecce (>) che rappresentano i passaggi di un percorso per accedere alla funzionalità che interessa. Ad esempio: "Scegliete **Comp./Modifica** > **Fogli di stile** per visualizzare la finestra di dialogo **Fogli di stile**."
- Icone: Sebbene ci si riferisca a molti strumenti e pulsanti con il loro nome, di cui potete visualizzare una descrizione/suggerimento posando il mouse sopra di essi, in alcuni casi vengono visualizzate delle icone per una loro rapida identificazione. Ad esempio, "Fate clic su un pulsante della palette delle **Misure** per centrare il testo."
- Problematiche di cross-platform: Questa applicazione ha mantenuto uniformità tra le due piattaforme. Tuttavia alcune etichette, pulsanti, combinazioni di tasti e altri aspetti dell'applicazione possono essere diversi in Mac OS® e in Windows® in quanto interfaccia utente o altri fattori possono essere diversi. In questi casi, viene presentata sia la versione Mac OS che la versione Windows con una barra di separazione e con la versione Mac presentata per prima. Ad esempio se un nome di menu, nella versione Mac OS, è chiamato **Archivio** ed è chiamato **File** nella versione Windows, questa differenza viene indicata nel modo seguente: "Fate clic su **Archivio/File**." Alcune differenze più complesse vengono accompagnate da note o da spiegazioni in parentesi.

Nota sulle tecnologie usate

Quark ha sviluppato QuarkXPress for Mac OS® e Windows® al fine di offrire all'editoria un controllo completo su tipografia, colore e lavoro in collaborazione. Oltre a questo controllo tipografico completo, QuarKXPress offre una gestione completa delle font grazie al supporto di TrueType®, OpenType®, and Unicode®. I designer possono usare PANTONE® (PANTONE MATCHING SYSTEM®), Hexachrome®, Trumatch®, Focoltone®, DIC® eToyo per aggiungere colori ai layout della pagina.

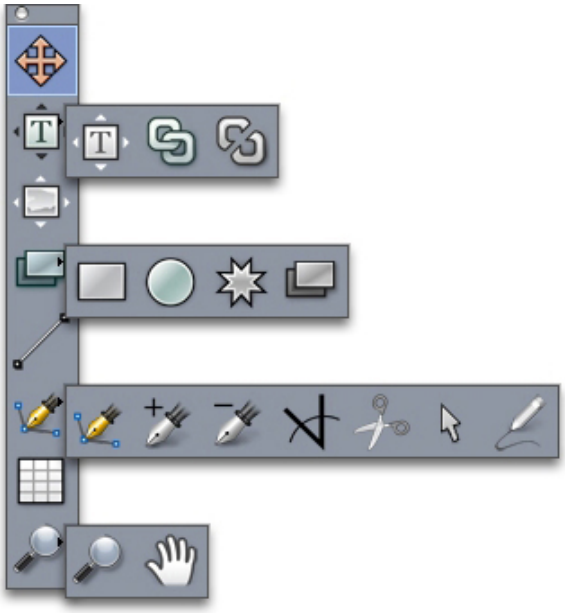
QuarkXPress svolge le funzioni di hub per gli ambienti di editoria in collaborazione in quanto consente all'utente di importare ed esportare un contenuto in molteplici formati di file e di condividere componenti di design con altri utenti. È possibile importare file da applicazioni quali Microsoft® Word, Microsoft Excel®, WordPerfect®, Adobe® Illustrator® e Adobe Photoshop®. Si possono eseguire esportazioni in PostScript® o in formato PDF per una lettura con Adobe Acrobat® Reader®. È anche possibile esportare file che possono venire visualizzati usando QuickTime®, Internet Explorer®, Safari™, Firefox® e Netscape Navigator®. Con Quark Interactive Designer™, è possibile esportare layout in formato Flash®. L'uso di funzioni come Job Jackets® e Composition Zones® consente la condivisione delle specifiche definite per un progetto tra molteplici persone che lavorano simultaneamente sulla stessa pubblicazione, con la garanzia di ottenere un prodotto uniforme.

L'architettura del software QuarkXPress consente agli utenti e agli sviluppatori di software di espandere le proprie funzioni editoriali. Grazie alla tecnologia software XTensions®, sviluppatori di software indipendenti possono creare moduli personalizzati da utilizzare con QuarkXPress. QuarkXTensions® (software Quark® XTensions) offre infatti un approccio modulare alla soddisfazione di particolari requisiti editoriali. E se si è in grado di compilare script AppleScript®, sarà possibile usare questo linguaggio di Apple® per automatizzare molte attività eseguite in modo ripetitivo in QuarkXPress.

Interfaccia utente

Se scorrete lungo i menu di QuarkXPress, noterete che molti comandi sono già noti o la sua funzione è facilmente intuibile. Una volta acquisita familiarità con i menu e le finestre di dialogo di QuarkXPress, scoprirete che gli equivalenti da tastiera e le palette offrono un accesso molto pratico e rapido alle funzioni di menu che usate più di frequente.

Strumenti



Palette degli **Strumenti**

La palette **Indice analitico** include i seguenti controlli:

- Usate lo strumento **Oggetto** per selezionare, spostare, ridimensionare e modificare la forma degli oggetti (finestre, linee, percorsi di testo e gruppi). Se lo strumento **Oggetto** non è selezionato, potete premere Tasto Mela/Ctrl per accedere temporaneamente allo strumento **Oggetto**.
- Usate lo strumento **Contenuto di testo** per tracciare la forma delle finestre di testo e per gestire il testo all'interno delle rispettive finestre.

- Usate lo strumento **Contenuto immagine** per tracciare la forma delle finestre immagine e per gestire le immagine all'interno delle rispettive finestre.
- Usate lo strumento **Collegamento** per collegare finestra di testo tra di loro.
- Usate lo strumento **Collegamento** per collegare finestra di testo tra di loro.
- Usate lo strumento **Finestra rettangolare** per creare una finestra rettangolare. Per tracciare la forma quadrata di una finestra, premere e tenere premuto il tasto Maiusc. durante il tracciamento.
- Usate lo strumento **Finestra ovale** per creare una finestra di testo ovale. Per tracciare la forma circolare di una finestra, premete e tenete premuto il tasto Maiusc. durante il tracciamento.
- Usate lo strumento **Composition Zones** per creare una finestra Composition Zones.
- Usate lo strumento **Stella** per creare una finestra a forma di stella.
- Usate lo strumento **Linea** per creare linee rette diagonali con agni tipo di angolazione. Per forzare una linea ad un'angolazione di 45 gradi, premete e tenete premuto il tasto Maiusc. durante il tracciamento della finestra.
- Usate lo strumento **Bézier** per creare linee e finestre Bézier. Per forzare una linea ad un'angolazione di 45 gradi, premete e tenete premuto il tasto Maiusc. durante il tracciamento della finestra.
- Usate lo strumento **Aggiungi punto** per aggiungere un punto a qualsiasi tipo di percorso. L'aggiunta di un punto a una finestra con un contenuto converte automaticamente questa finestra in un oggetto Bézier.
- Usate lo strumento **Rimuovi punto** per rimuovere un punto da qualsiasi tipo di percorso.
- Usate lo strumento **Converti punto** per convertite automaticamente i punti d'angolo in punti di curvatura e i punti di curvatura in punti d'angolo. Fate clic e trascinare per modificare la posizione di un punto, la curvatura di una linea curva o la posizione di una linea retta. Selezionate questo strumento e fate clic su una finestra rettangolare o su una linea retta per convertite l'oggetto in una finestra o in una linea Bézier.
- Usate lo strumento **Forbici** per tagliare un oggetto in diversi percorsi.
- Usate lo strumento **Seleziona punto** per selezionare curve o punti in modo da poterli spostare o eliminare. Premete Maiusc e fate clic per selezionare molteplici punti. Premete Option-fare clic/Alt -fate clic con il pulsante destro su un punto del mouse per renderlo simmetrico.
- Usate lo strumento **Linee a mano libera** per tracciare una linea o una finestra di qualsiasi forma. Se non chiudete la finestra a mano libera, rimane una linea. Per chiudere automaticamente una finestra a mano libera, premete Option/Alt.
- Usate lo strumento **Tabelle** per creare una tabella.
- Usate lo strumento **Zoom** per espandere o per ridurre la visualizzazione di un documento.
- Usate lo strumento **Riposizion.** per riposizionare il layout attivo.

- Dopo aver disegnato una finestra, selezionate lo strumento **Contenuto di testo** o lo strumento **Contenuto immagine**, a seconda di ciò che si vuole inserire nella finestra. Potete usare gli equivalenti da tastiera per definire il tipo di contenuto per la finestra: Premete T, mentre state tracciando la finestra, per definire un contenuto di immagine o premete R, mentre state tracciando la finestra, per definire un contenuto di Testo.

- Per ulteriori informazioni sulle finestre e sulle linee Bézier, vedere "*Creazione di finestre Bézier*" e "*Creazione di linee Bézier*."

- Per aggiungere un testo a una linea o a un percorso, selezionate lo strumento **Contenuto di testo**

- Per ulteriori informazioni sulle Composition Zones, vedere "*Creazione di una Composition Zones*."

- Gli utenti di Windows possono visualizzare la palette **Strumenti** (menu **Windows**) orizzontalmente e verticalmente. Per visualizzare la palette orizzontalmente, premete Ctrl+ clic sulla barra del titolo.

Equivalenti da tastiera per l'accesso agli strumenti

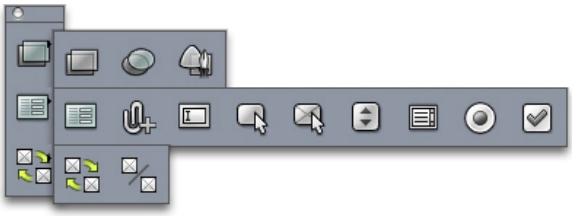
Con nessuna finestra di testo o percorso di testo attivi, potete passare rapidamente da uno strumento a un altro con i seguenti equivalenti da tastiera:

- Strumento **Oggetto**: V
- Strumento **Contenuto di testo**: T (premete Esc per deselezionare la finestra di testo attiva in modo da poter passare ad un altro strumento).
- Strumento **Collegamento testo**: T
- Strumento **Rottura collegamento**: T
- Strumento **Contenuto immagine**: R
- **Strumento Finestra rettangolare**: B
- Strumento**Finestra ovale**: B
- Strumento **Stella**: B
- Strumento **Composition Zones**: B
- Strumento **Linea**: L
- Strumento **Bézier**: P
- Strumento **Aggiungi punto**: P
- Strumento **Rimozione punto**: P
- **Strumento Converti punto**: P
- Strumento **Forbici**: P
- Strumento **Seleziona punto**: P
- **Strumento Linea a mano libera**: P

- **Strumento Tabelle**: G
- Strumento **Zoom**: Z
- Strumento **Riposizionam.**: X

Strumenti per il Web

La palette **Strumenti Web** vi permette di lavorare con i layout web.



Palette degli **Strumenti per il Web**:

La palette **Strumenti per il Web** (menu **Finestra** con un layout Web visualizzato) include i controlli seguenti:

- Usate lo strumento **Mappa immagine rettangolare** per creare aree interattive nella mappa di immagini rettangolare (e per accedere ad altri strumenti specifici delle mappe immagine). Gli strumenti della mappa immagine sono disponibili se il software ImageMap XTensions è caricato nel computer.
- Usate lo strumento **Finestra modulo** per creare una finestra di modulo (che contiene i controlli per i moduli).
- Usate lo **Strumento Selezione dei file** per creare un campo e un pulsante che gli utenti finali possono utilizzare per inviare un file al server Web.
- Usate lo strumento **Campo del testo** per creare un campo destinato a contenere un testo.
- Usate lo strumento **Pulsante** per creare un pulsante.
- Usate lo strumento **Pulsante immagine** per creare un pulsante che consenta l'importazione di un'immagine.
- Usate lo strumento **Menu a discesa** per creare un menu a discesa.
- Usate lo strumento **Finestra elenco** per creare un elenco.
- Usate lo strumento **Pulsante di opzione** per creare un pulsante di opzione.
- Usate lo strumento **Casella di selezione** per creare una casella di selezione.
- Usate lo strumento **Collegamento del rollover** per collegare le finestre d'origine e di destinazione di un rollover a due posizioni. Quando il puntatore del mouse si posa sopra la finestra d'origine, viene visualizzato il contenuto della finestra di destinazione.
- Usate lo strumento **Rimozione collegamento del rollover** per rompere il collegamento delle finestre d'origine con le finestre di destinazione di un rollover a due posizioni.

Menu

Gli argomenti che seguono descrivono i menu e le voci dei menu disponibili in QuarkXPress.

Menu QuarkXPress (Mac OS soltanto)

Il menu **QuarkXPress** è un elemento di QuarkXPress per Mac OS X. Questo menu contiene gli stessi comandi dello stesso tipo di menu usato da altre applicazioni per la piattaforma Mac OS X, ossia nascondere o visualizzare QuarkXPress e altre applicazioni, accedere alle preferenze e uscire da QuarkXPress. Questo menu include i comandi seguenti:

- **Informazioni su QuarkXPress**: Utilizzate questo comando per visualizzare informazioni su QuarkXPress, come ad esempio il numero di versione.
- **Modifica codice licenza**: utilizzate questo comando per cambiare il codice di attivazione di una copia installata di QuarkXPress. Cambiando tale codice, potete convertire una versione di prova (precedentemente chiamata "copia di valutazione") di QuarkXPress in una versione completamente funzionante, cambiare le lingue supportate dall'interfaccia utente o convertire QuarkXPress in un'edizione Plus.
- **Trasferimento della licenza di QuarkXPress** : Utilizzate questo comando per disattivare la copia di QuarkXPress installata in un computer in modo da poterla attivare in un computer diverso. Disponibile soltanto dopo aver attivato QuarkXPress.
- **Attivazione di QuarkXPress**: Utilizzate questo comando per attivare QuarkXPress nel computer. Disponibile soltanto quando QuarkXPress è in esecuzione in modalità dimostrativa.
- **Preferenze**: consente di modificare i valori e le impostazioni di default. Per ulteriori informazioni, vedere "*Preferenze*."
- **Uscite da QuarkXPress**: Utilizzate questo comando per uscire dall'applicazione.

Menu Archivio/File

Il menu **Archivio/File** consente di manipolare i file elettronici in vari modi, incluso chiusura, apertura, stampa e salvataggio. Questo menu include i comandi seguenti:

- **Nuovo**: Potete scegliere un'opzione dal sottomenu **Nuovo** per creare un progetto. Se scegliete **Nuovo progetto da Ticket**, potete selezionare un Job Ticket dal quale potete creare il progetto. Potete anche usare questo sottomenu per creare nuove librerie e libri.
- **Apri**: Utilizzate questa opzione per aprire i file di un progetto.
- **Chiudi**: Utilizzate questa opzione per chiudere il progetto attivo.
- **Salva**: Utilizzate questa opzione per salvare il progetto attivo.
- **Salva con il nome**: Utilizzate questa opzione per salvare una copia del progetto attivo.
- **Versione precedente**: Utilizzate questa opzione per riportare il progetto attivo allo stato in cui si trovava all'ultimo salvataggio.
- **Importa**: Utilizzate questo comando per importare un testo in una finestra di testo o per importare un'immagine in una finestra immagine.

- **Salva il testo**: Utilizzate questa opzione per salvare il contenuto della finestra di testo attiva come un file separato.
- **Salva l'immagine**: Utilizzate questo sotto-menu per salvare l'immagine selezionata come un file separato oppure per salvare tutte le immagini di un layout come file separati.
- **Aggiungi**: Utilizzate questa opzione per aggiungere fogli di stile, colori e una varietà di altri tipi di risorse da un altro file.
- **Esporta**: Utilizzate questa opzione per esportare un layout come un altro tipo di file:
- **Raccolta dati per la stampa**: Utilizzate questa opzione per copiare un file, un report di output e delle risorse selezionate in una cartella.
- **Impostazione di collaborazione**: Utilizzate questa opzione per definire i collegamenti a un progetto, la condivisione del progetto e l'aggiornamento della frequenza di condivisione delle risorse.
- **Job Jackets**: Utilizzate questo sotto-menu per accedere alle specifiche e alle regole definite per creare e verificare un layout, collegare un progetto a un file Job Jackets, modificare un Job Ticket e valutare un layout.
- **Stampa**: Utilizzate questa opzione per stampare il progetto attivo.
- **Output del lavoro**: Utilizzate questa opzione per accedere alle Specifiche di output da applicare a un determinato lavoro. Queste specifiche hanno la stessa funzione di un "foglio stile" per l'output.
- **Esci** *(Windows soltanto)*: Utilizzate questa opzione per uscire dall'applicazione.

Menu Comp./Modifica

Il menu **Modifica** include i comandi seguenti:

- **Annulla**: Annulla l'ultima operazione.
- **Ripristina**: Ripristina un'azione appena annullata.
- **Taglia**: Taglia il contenuto selezionato.
- **Copia**: Copia il contenuto selezionato e inserito negli Appunti.
- **Incolla**: Incolla il contenuto degli Appunti nella pagina attiva.
- **Incolla senza formattazione**: incolla il contenuto degli Appunti come testo normale.
- **Incolla in posizione**: Incolla un oggetto duplicato o copiato nella pagina attiva nella stessa posizione da cui era stato originariamente copiato.
- **Incolla speciale** *(Windows soltanto)*: Consente di scegliere come incollare l'oggetto nel documento usando la funzione Microsoft Windows Object Linking and Embedding (OLE) [Collegamento e incorporazione di oggetti] di Microsoft.
- **Elimina**: Elimina il contenuto attivo.
- **Seleziona tutto**: Consente di selezionare il contenuto della finestra o del percorso di testo attivo.
- **Collegamenti** *(Windows soltanto)* : Consente di aggiornare un oggetto collegato.
- **Oggetto** *(Windows soltanto)* : Consente di lavorare con un oggetto incorporato o collegato contenuto in una finestra immagine selezionata.

- **Inserisci l'oggetto** *(Windows soltanto)*: Consente di creare un oggetto usando un'applicazione server oppure di reperire un file esistente.
- **Mostra gli Appunti**: Visualizza il contenuto degli Appunti.
- **Trova/Cambia**: Visualizza la palette **Trova/Cambia** che potete utilizzare per cercare un testo in base a contenuto, formattazione o entrambi.
- **Trova/Cambia oggetto**: Visualizza la palette **Trova/Sostituisci oggetto**.
- **Preferenze** *(Windows soltanto)*: consente di modificare i valori e le impostazioni di default. Per ulteriori informazioni, vedere "*Preferenze*."
- **Fogli stile**: Consente di aggiungere, modificare ed eliminare le definizioni impostate per i fogli stili. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione dei fogli di stile*."
- **Colori**: Consente di aggiungere, modificare ed eliminare le definizioni impostate per i colori. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione dei colori*."
- **SG**: Consente di aggiungere, modificare ed eliminare le definizioni impostate per la sillabazione e la giustificazione. Il comando SG consente di definire la divisione del testo a fine riga. Per ulteriori informazioni, vedere "*Applicazione della sillabazione e della giustificazione*."
- **Elenchi**: Consente di aggiungere, modificare ed eliminare le definizioni impostate per gli elenchi. La funzione Elenchi è uno strumento utilizzato per generare automaticamente indici e altri tipi di elenchi. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione degli elenchi*:
- **Tratteggi e strisce**: Consente di aggiungere, modificare ed eliminare impostazioni personalizzate applicate alle linee.
- **Caratteri fuori margine**: Consente di aggiungere, modificare ed eliminare le definizioni impostate per i caratteri fuori margine. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione dei caratteri fuori margine*."
- **Stili di output**: Consente di aggiungere, modificare ed eliminare le definizioni impostate per gli stili di output. Gli stili di output consentono di passare facilmente da un set a un altro di opzioni di output. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione degli stili di output*."
- **Lingua del programma** *(edizioni multi-lingue soltanto)*: Consente di modificare la lingua dell'interfaccia utente.
- **Impostazioni colore**: Consente di accedere e di modificare le impostazioni per Fonte e Impostazione di output.
- **Stili griglia**: Consente di aggiungere, modificare e eliminare schemi di griglie del design non stampabili che potete applicare ai componenti di testo. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione dei disegni di griglia*."
- **Link ipertestuali**: Consente di aggiungere, modificare ed eliminare link ipertestuali incluso collegamenti a URL, àncore e pagine.
- **Variabili** *(Layout interattivi soltanto)*: Consente di definire variabili per gli oggetti interattivi.
- **Menu interattivi** *(Layout interattivi soltanto)*: Consente di creare menu per i layout interattivi.
- **Stili di sottolineatura**: Consente di accedere e di modificare gli stili di sottolineatura.

- **Menu** *(Layout Web soltanto)*: Consente di creare e di gestire elenchi, come ad esempio menu di navigazione usati nei layout Web.
- **Meta Tag** *(layout Web soltanto)*: Consente di creare, modificare ed accedere a dati meta, come ad esempio parole chiave e descrizioni che offrono informazioni su una determinata pagina affinché i motori di ricerca la trovino facilmente.
- **Famiglie di font del CSS** *(Layout Web soltanto)*: Consente di creare una famiglia di font per i fogli di stile sovrapposti (CSS) e determinare quali font verranno usate per visualizzare la vostra pagina Web nel caso la font originale non fosse disponibile all'utente.
- **Menu sovrapposti** *(Layout Web soltanto)*: Consente di creare un elenco gerarchico di oggetti che vengono visualizzati quando l'utente finale porta il puntatore del mouse sopra un oggetto. Questo semplifica un design Web in quanto le voci dei menu sono nascoste fino a quando l'utente non porta il puntatore del mouse sopra un oggetto specifico.
- **Stili di output**: Consente di aggiungere, modificare ed eliminare definizioni di oggetti applicabili agli oggetti di QuarkXPress tramite la palette **Stili oggetti** (menu **Finestra**).

Menu Stile

Il menu **Stile** cambia in base all'oggetto attivo: una finestra di testo, una finestra immagine o una linea.

Menu Stile per il Testo

Il menu **Stile** per il testo include comandi usati per specificare gli attributi da applicare ai caratteri e i formati da applicare ai paragrafi. Questo menu include i comandi seguenti:

- **Font**: Consente di modificare la font di un testo selezionato.
- **Dimensioni**: Consente di modificare le dimensioni di un testo selezionato.
- **Stile carattere**: Consente di applicare gli stili del carattere quali grassetto, corsivo e sottolineato al testo selezionato.
- **Cambia minusc/maiusc**: Consente di modificare le maiuscole/minuscole del testo selezionato in caratteri minuscoli, maiuscoli o nello stile di un titolo.
- **Colori**: Consente di modificare il colore di un testo selezionato.
- **Intensità**: Consente di definire l'intensità di un colore applicato.
- **Opacità**: Consente di regolare la trasparenza di una testo selezionato.
- **Scala verticale/orizzontale**: Consente di estendere orizzontalmente o verticalmente un testo selezionato.
- **Kern/Track**: Se il punto di inserimento del testo si trova tra due caratteri, **Kern** consente di regolare lo spazio tra i due caratteri. Se il testo è selezionato, **Track** consente di regolare lo spazio tra tutti i caratteri selezionati.
- **Spostamento linea di base**: Consente di spostare il testo selezionato verso l'alto o verso il basso in rapporto alla linea di base, senza modificare la spaziatura delle righe.
- **Carattere**: Visualizza la finestra di dialogo **Attributi carattere** che consente di regolare ogni aspetto della formattazione dei caratteri per il testo selezionato.

- **Fogli stile del carattere**: Consente di applicare i fogli stile del carattere al testo selezionato.
- **Crea finestra dal testo**: Consente di convertire un testo in una finestra immagine Bézier con la forma dei caratteri selezionati.
- **Allineamento**: Consente di allineare i paragrafi attivi a sinistra, a destra o al centro. Consente inoltre di giustificare o di imporre una giustificazione ai paragrafi selezionati.
- **Interlinea**: Consente di regolare la spaziatura tra le righe di paragrafi selezionati.
- **Formati**: Visualizza la finestra di dialogo **Attributi paragrafo** che consente di regolare ogni aspetto della formattazione di un paragrafo per il testo selezionato.
- **Tabulazioni**: Consente di definire i fermi di tabulazione per i paragrafi selezionati.
- **Filetti**: Consente di creare automaticamente delle linee posizionate sotto o sopra i paragrafi selezionati.
- **Fogli stile di paragrafo**: Consente di applicare i fogli stile di paragrafo al testo selezionato.
- **Aggiorna fogli stile**: Consente di aggiornare la definizione di un foglio stile di carattere o di paragrafo in base alle modifiche locali apportate al foglio stile applicato.
- **Capovolgim. orizzontale**: Consente di capovolgere orizzontalmente il testo selezionato.
- **Capovolgim. verticale**: Consente di capovolgere verticalmente il testo selezionato.
- **Link ipertestuale**: Consente di modificare e di applicare un link ipeterstuale, un collegamento a una pagina o un ancoraggio a un testo selezionato.
- **Àncora**: Consente di creare o di modificare un'àncora per un testo selezionato.
- **Stili di sottolineatura**: Consente di modificare e di applicare uno stile di sottolineatura al testo selezionato.

Menu Stile per le Immagini

Il menu **Stile** per le immagini include comandi usati per la formattazione e la modifica di immagini Questo menu include i comandi seguenti:

- **Colori**: Applica un colore a un'immagine selezionata, in scala di grigio o a un bit.
- **Intensità**: Consente di definire l'intensità di un colore applicato.
- **Opacità**: Consente di regolare la trasparenza di un'immagine selezionata.
- **Inverti/Negativo**: Applica un effetto al negativo o di inversione a un'immagine selezionata. Il nome del comando è **Negativo** se selezionate un'immagine CMYK.
- **Mezzetinte**: Consente di applicare il motivo di un retino di mezzetinte a un'immagine in scala di grigi selezionata.
- **Capovolgim. orizzontale**: Capovolge orizzontalmente l'immagine selezionata.
- **Capovolgim. verticale**: Capovolge verticalmente l'immagine selezionata.
- **Centra immagine**: Centra l'immagine selezionata nella sua finestra immagine.
- **Estendi immagine a dimensione finestra**: Riduce o allarga orizzontalmente o verticalmente l'immagine selezionata adattandola alle dimensioni della finestra immagine.

- **Riduci immagine a dimensione finestra**: Riduce o allarga proporzionalmente l'immagine selezionata adattandola alle dimensioni della finestra immagine.
- **Finestra intera nell'immagine**: Riduce o allarga la finestra immagine fino a riempire le dimensioni dell'immagine selezionata.
- **Link ipertestuale**: Consente di modificare e di applicare un link ipertestuale, un collegamento a una pagina o un ancoraggio a un'immagine o una finestra selezionata.
- **Àncora**: Consente di creare o di modificare un'àncora per un'immagine o una finestra selezionata.
- **Effetti immagine**: Visualizza un sottomenu che consente di applicare regolazioni e filtri all'immagine selezionata.

Menu Stile per le Linee

Il menu **Stile** per le linee include i comandi seguenti:

- **Stile linea**: Consente di applicare uno stile di linea a una linea selezionata.
- **Frecce**: Consente di applicare uno stile di freccia a una linea selezionata.
- **Spessore**: Consente di regolare lo spessore di una linea selezionata.
- **Colori**: Consente di regolare il colore di una linea selezionata.
- **Intensità**: Consente di definire l'intensità di un colore applicato.
- **Opacità**: Consente di regolare la trasparenza di una linea selezionata.
- **Link ipertestuale**: Consente di modificare e di applicare un link ipertestuale, un collegamento a una pagina o un ancoraggio a una linea selezionata.
- **Àncora**: Consente di creare o di modificare un'àncora per una linea selezionata.

Menu Oggetti

Il menu **Oggetti** include comandi per la definizione di attributi, posizioni, raggruppamenti, condivisioni ecc. da applicare agli oggetti.

- **Modifica**: Consente di accedere a un set completo di comandi tra cui colore, sfumature, posizione, dimensioni, cornici, scorrimento del testo intorno ad oggetti, percorso di ritaglio ed altro ancora.
- **Cornice**: Consente di definire attributi da applicare alle cornici tra cui larghezza, stile, colore e opacità.
- **Circonda**: Consente di specificare se il testo deve scorrere all'interno, all'esterno di un'immagine o finestra immagine.
- **Ritaglio**: Consente di selezionare il tipo di ritaglio da applicare a un determinato oggetto e ne determina la distanza.
- **Duplica**: Consente di creare una copia di un oggetto e del suo contenuto.
- **Duplica speciale**: Consente di creare molteplici duplicati di un oggetto attivo e di inserirli nelle posizioni specificate.
- **Duplica speciale**: Consente di creare molteplici duplicati di un oggetto attivo e di specificare ridimensionamento in scala, rotazione e sfumature da applicare.

- **Elimina**: Consente di eliminare un oggetto selezionato e il suo contenuto.
- **Gruppo**: Consente di raggruppare due o più oggetti attivi (tra cui linee, finestre, percorsi di testo, tabelle e altri gruppi) in un gruppo solo.
- **Separa** : Consente di dividere un gruppo nei suoi componenti o nei suoi sotto-gruppi.
- **Forzata**: Consente di ancorare un oggetto in modo che non possa venire spostato oltre i confini dell'oggetto al quale è ancorato.
- **Protezione**: Impedisce che modifiche involontarie vengano applicate agli oggetti e ai loro contenuti, bloccando la loro posizione o il loro contenuto.
- **Fusione**: Consente di unire oggetti selezionati in una serie di modi diversi.
- **Divisione**: Consente di suddividere finestre che contengono forme non sovrapposte, suddividere finestre che contengono forme inserite in altre forme o suddividere finestre che contengono un bordo che attraverso sè stesso (come ad esempio il numero 8).
- **Manda dietro** (*Windows soltanto*): Sposta un oggetto di un livello indietro nella pagina o di un livello indietro rispetto all'ordine di sovrapposizione dei livelli.
- **Manda in fondo**: Sposta un oggetto in fondo alla pagina o all'ultimo livello. In Mac OS, premete Option prima di scegliere **Manda in fondo** per accedere al comando **Manda dietro**.
- **Porta avanti** (*Windows soltanto*): Sposta un oggetto di un livello più avanti nella pagina o più avanti rispetto all'ordine di sovrapposizione dei livelli.
- **Porta in primo piano**: Sposta un oggetto in primo piano o sul livello più di primo piano. In Mac OS, premete Option prima di scegliere **Porta in primo piano** per accedere al comando **Porta avanti**.
- **Spazia/Allinea**: Consente di posizionare gli oggetti selezionati in modo uniforme uno rispetto all'altro o rispetto alla pagina o al documento disteso.
- **Forma**: Consente di modificare la forma di un oggetto attivo.
- **Contenuto**: Consente di modificare il tipo di contenuto di un oggetto.
- **Cambia**: Consente di modificare la forma dell'oggetto, lo scorrimento di un testo intorno a un oggetto o un percorso di ritaglio.
- **Condividi**: Consente di accedere alle proprietà di condivisione di un oggetto e di sincronizzare o riutilizzare un contenuto come ad esempio testo, immagini, finestre, linee e Composition Zones.
- **Desincronizza**: Rimuove la sincronizzazione di un'istanza dell'oggetto senza alterare le altre ricorrenze dell'oggetto (o degli attributi di sincronizzazione).
- **Tipo di Punto/Segmento**: Consente di modificare il tipo di punto o di segmento di un oggetto in modo da potere manipolare punti, maniglie di curvatura e segmenti.
- **Ombreggiatura**: Consente di applicare o di modificare l'ombreggiatura di un oggetto.
- **Composition Zones**: Consente di creare o di modificare le Composition Zones.
- **Risoluzione anteprima**: Consente di definire l'anteprima di un'immagine con una visualizzazione a piena risoluzione o a bassa risoluzione.
- **Elimina tutte le aree attive** (*Layout Web soltanto*): Elimina le designazioni della mappa di un'immagine usate come link ipertestuali.

- **Menu sovrapposti** *(Layout Web soltanto)*: Consente di applicare un menu sovrapposto a un oggetto per il quale è stata specificata l'esportazione come un'immagine grafica.
- **Rollover di base** (*Layout Web soltanto*): Consente di applicare un rollover di base a un oggetto in modo che l'immagine cambi quando il puntatore del mouse si posa sopra la finestra del rollover.
- **Rollover a 2 posizioni** (*Layout Web soltanto*): Consente di applicare a un oggetto un rollover a 2 posizioni in modo che l'immagine inserita in un'altra o in altre finestre cambi quando il puntatore del mouse si posa sopra la finestra del rollover.

Menu Pagina

Il menu **Pagina** include comandi per inserire, eliminare e spostare le pagine; per gestire le guide, le griglie e le sezioni; per navigare lungo le pagine ed altro ancora.

- **Inserisci**: Consente di aggiungere nuove pagine.
- **Elimina**: Consente di eliminare le pagine.
- **Muovi**: Consente di spostare una pagina in una posizione diversa.
- **Guide e griglia master**: Consente di modificare il posizionamento della guide della pagina e di creare griglie nelle pagine master.
- **Proprietà della pagina** (*Layout Web soltanto*): Consente di modificare le proprietà di un layout Web.
- **Sezione**: Consente di modificare il sistema di numerazione di un layout o di una serie di pagine di un layout.
- **Precedente**: Porta alla pagina precedente.
- **Successiva**: Porta alla pagina successiva.
- **Prima**: Porta alla prima pagina.
- **Ultima**: Porta all'ultima pagina.
- **Vai a**: Consente di spostarsi a una pagina specifica.
- **Visualizza**: Visualizza una pagina o una pagina master.
- **HTML d'anteprima** (*Layout Web soltanto*): Genera un'anteprima dell'HTML e lo visualizza in un browser Web.
- **SWF d'anteprima** (*Layout interattivi soltanto*): Genera un'anteprima e la visualizza in un browser Web.

Menu Layout

Il menu **Layout** include comandi per la gestione e la navigazione lungo i layout.

- **Nuovo**: Consente di aggiungere un nuovo layout.
- **Duplica**: Consente di duplicare un layout quando si vogliono copiare i suoi oggetti e il suo contenuto in un altro layout.
- **Elimina**: Consente la rimozione di un layout.
- **Nuove specifiche di layout/Modifica specifiche di layout**: Consente di creare o di modificare le proprietà definite in un Job Jackets e applicabili a un layout.

- **Proprietà del layout**: Consente di modificare le proprietà di un layout quali nome, tipo e dimensioni.
- **Proprietà di layout avanzate**: Consente di modificare le proprietà di condivisione di un layout
- **Precedente**: Attiva la scheda del layout che era attiva prima del layout corrente.
- **Successiva**: Attiva la scheda del layout collocata a destra del layout attivo.
- **Prima**: Attiva la scheda all'estrema sinistra del layout.
- **Ultima**: Attiva la scheda all'estrema destra del layout.
- **Vai a**: Consente di attivare un determinato layout e quindi di scegliere il layout dal sottomenu.

Menu Tabelle

Il menu **Tabelle** include comandi per l'aggiunta di righe e di colonne alle tabelle, la modifica di attributi delle tabelle, la conversione di tabelle ed altro ancora.

- **Inserisci**: Consente di aggiungere una riga o una colonna a una tabella.
- **Seleziona**: Consente di selezionare uno schema di righe e di colonne o di altri elementi di una tabella. Questo facilita l'applicazione di una formattazione alternata, come ad esempio una sfumatura di colore ogni due righe.
- **Elimina**: Consente di eliminare una selezione dalla tabella.
- **Unisci celle**: Potete unificare una selezione rettangolare di celle adiacenti di una tabella, incluso intere righe o colonne, in una singola cella.
- **Divisione tabella**: Consente di continuare una tabella in un'altra pagina o sezione. Il punto di divisione della tabella rappresenta le dimensioni massime che la tabella può raggiungere prima che venga divisa in due tabelle distinte e collegate.
- **Crea tabelle separate**: Consente di spezzare il collegamento definito per tabelle che si estendono in varie sezioni del layout, in modo che ciascuna tabella diventi un’entità distinta. Ciò impedisce che delle modifiche apportate a una parte della tabella vengano applicate alle istanze delle pagine successive.
- **Ripeti come intestazione**: Consente di specificare una riga di intestazione da ripetere automaticamente nelle sezioni di proseguimento di una tabelle.
- **Ripeti come pié di pagina**: Consente di specificare una riga di pié di pagina da ripetere automaticamente nelle sezioni di proseguimento di una tabelle.
- **Converti il testo in tabella**: Consente di convertire in una tabella un testo già stato importato o digitato in una finestra di testo. Ciò è particolarmente indicato se un testo è già stato in qualche modo delimitato per indicare come suddividere le informazioni in colonne e in righe.
- **Converti la tabella**: Consente di convertire le informazioni di una tabelle in un testo o in gruppo di finestre associate. Potete convertire una tabella al fine di agevolare l'esportazione dei dati correnti o di salvare un documento contenente funzioni non supportate in versioni precedenti di QuarkXPress.
- **Collega le celle di testo**: Consente di collegare le celle una all’altra esattamente come fareste con finestre di testo e percorsi di testo. Il testo che viene digitato, importato o

incollato in una cella collegata riempie la prima cella di testo e quindi scorre nella cella collegata successiva.

- **Mantieni la geometria**: Consente di impedire che la larghezza o l'altezza di una tabella vengano modificate quando si inseriscono o si eliminano righe o colonne.

Menu Visualizza

Il menu **Visualizza** offre opzioni per la visualizzazione del documento e consente di specificare quello che si vuole vedere sullo schermo tramite la selezione di una voce di questo menu. Questo menu include i comandi seguenti:

- **Pagina intera**: Ridimensiona automaticamente la visualizzazione in modo che venga contenuta e centrata nell'intera pagine della finestra del layout.
- **50%**: Ridimensiona la visualizzazione del layout del 50%.
- **75%**: Ridimensiona la visualizzazione del layout del 75%.
- **Dimensioni reali**: Ridimensiona la visualizzazione del layout del 100%.
- **200%**: Ridimensiona la visualizzazione del layout del 200%.
- **Miniatura**: Visualizza piccole rappresentazioni di ogni pagina che è possibile riorganizzare e copiare da un progetto a un altro.
- **Guide**: Visualizza le linee non stampabili utilizzate per posizionare oggetti sulla pagina, incluso le guide dei margini, i contorni delle finestre, la X che attraversa le finestre immagine vuote e le guide del righello.
- **Griglie della pagina**: Visualizza le linee non stampabili di una griglia definite per la pagina master sulla quale si basa la pagina del layout attivo.
- **Griglie della finestra di testo**: Visualizza le linee non stampabili di una griglia applicate alle finestre di testo.
- **Allinea alle guide**: Consente di allineare rapidamente oggetti alle guide in modo che si aggancino automaticamente alla guida più vicina.
- **Allinea alle griglie della pagina**: Consente di allineare rapidamente oggetti alle griglie della pagina in modo che si aggancino automaticamente alla guida più vicina.
- **Righelli**: Visualizza i righelli che potete usare per posizionare oggetti e guide, lungo il bordo in alto a sinistra, o in alto a destra, della finestra del layout.
- **Direzione righello**: Consente di posizionare i righelli della pagina lungo il bordo in alto a sinistra, o in alto a destra, della finestra del layout.
- **Codici**: Visualizza all'interno di un testo, i caratteri modificabili e non stampabili come spazi, tabulazioni e ritorni a capo.
- **Indicatori visivi**: Visualizza gli indicatori di elementi non stampabili, come ad esempio i link ipertestuali e i rollover.
- **Output di prova**: Consente di visualizzare in anteprima l'aspetto di un layout una volta pubblicato su diversi mezzi di distribuzione e in base a diversi metodi di stampa. Questa simulazione è sufficientemente accurata per eseguire una prova su schermo.
- **Anteprima a piena risoluzione**: Visualizza immagini a piena risoluzione su schermo utilizzando la piena risoluzione dei file di immagine. Potete ridimensionare o ingrandire l'immagine senza pixillation.

Menu Utilit

Il menu **Utilit** include i comandi seguenti:

- **Controllo ortografia**: utilizzate il sottomenu per visualizzare la palette **Verifica ortografica** per verificare l'ortografia di una parola, di una porzione di testo, di una storia, di un layout o di tutte le pagine master in un layout.
- **Dizionario ausiliario**: Consente di specificare un dizionario ausiliario da utilizzare nella verifica ortografica.
- **Modifica ausiliario**: Consente di modificare il dizionario ausiliario associato al layout attivo.
- **Conteggio parole e caratteri**: visualizza la finestra di dialogo **Conteggio parole e caratteri**.
- **Inserisci carattere**: Consente di inserire facilmente caratteri speciali tra cui spazi di divisione e di non-divisione.
- **Sillabazione suggerita**: Visualizza la sillabazione suggerita per la parola sulla quale si trova il punto di inserimento del testo.
- **Eccezioni di sillabazione**: Consente di specificare se e come delle parole particolari debbano venire sillabate nell'articolo attivo.
- **Gestione di Job Jackets**: Viene visualizzata la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets**.
- **Utilizzo**: Consente di visualizzare e di aggiornare l'uso di font, immagini, effetti di QuarkVista, profili del colore, tabelle e Composition Zones, collegati a fonti di dati esterni.
- **XTensions Manager**: Consente di definire il caricamento di determinate XTensions al lancio dell'applicazione.
- **Mappatura delle font**: Consente di creare e di modificare regole per la sostituzione di una nuova font non installata dal computer e richiesta da un progetto.
- **Stato moduli software**: consente di visualizzare lo stato dei componenti del software richiesti.
- **PPD Manager**: Consente di regolare quali file PostScript Printer Description (PPD) devono venire caricati nella finestra di dialogo **Stampa**.
- **Usa tedesco (riformato)**: Consente di definire se la verifica ortografica debba usare il dizionario tedesco riformato.
- **Converti lingua del progetto**: consente di convertire tutti i caratteri dell'articolo attivo che utilizzano una lingua di carattere particolare in una lingua di carattere diversa.
- **Gestione profili**: Consente di definire i profili del colore caricati nell'applicazione.
- **Crea l'indice**: Consente di creare un indice dal contenuto della palette **Indice analitico**.
- **Jabber**: Inserisce un testo casuale nella finestra di testo attiva in modo da poter visualizzare in anteprima come il testo scorre e lo stile ad esso applicato anche se non si dispone ancora del testo effettivo.
- **Modifica del track**: Consente di definire le impostazioni di track per le font installate.

- **Modifica delle tabelle di kern**: Consente di definire le impostazioni di kern per le font installate.
- **Eliminazione manuale kern**: Consente di rimuovere il kern manuale applicato ai caratteri o di rimuovere il kern da una coppia di kern.
- **Verifica righe**: Visualizza un sottomenu che consente di trovare finestre, righe orfane, righe giustificate senza una regola applicata, righe che terminano con un trattino di sillabazione e situazioni di fuoriuscita di un testo.
- **Converti vecchie sottolineature**: Converte tutte le sottolineature di una catena di testo attiva da un formato QuarkXPress 3.x (Stars & Stripes) a un formato Type Tricks.
- **Fuoriuscita del testo**: Visualizza la finestra **Fuoriuscita del testo** che aiuta a identificare le finestra di testo contenente una fuoriuscita del testo.
- **Uso di stili oggetto per**: Consente di visualizzare e di aggiornare gli stili oggetto applicati.
- **Ritira licenza/Deposita licenza**: viene visualizzata solo se l'applicazione stata installata per l'utilizzo con Quark License Administrator (QLA). Consente di ritirare e depositare le licenze.

Menu Finestra

Il menu **Finestra** consente di regolare la visualizzazione in linea di finestre e di palette aperte. Questo menu include i comandi seguenti:

- **Nuova finestra**: Visualizza il progetto attivo in una nuova finestra. Potete quindi visualizzare diverse parti del progetto in ciascuna finestra.
- **Finestra suddivisa**: Divide la finestra del progetto in due parti. Potete quindi visualizzare diverse parti del progetto in ciascuna parte della finestra.
- **Porta tutto in primo piano** *(Mac OS soltanto)*: Posiziona e visualizza tutte le finestre aperte.
- **Sovrapposte** *(Windows soltanto)*: Sovrappone più progetti aperti in modo da visualizzare soltanto una piccola parte della barra del titolo di ogni progetto.
- **Sezioni** *(Mac OS soltanto)*: Affianca orizzontalmente tutte le finestre aperte affinché vengano contenute sullo schermo.
- **Affianca orizzontalmente** *(Windows soltanto)*: Affianca orizzontalmente tutte le finestre aperte affinché vengano contenute sullo schermo.
- **Sovrapponi** *(Mac OS soltanto)*: Sovrappone più progetti aperti in modo da visualizzare soltanto una piccola parte della barra del titolo di ogni progetto.
- **Affianca verticalmente** (Windows soltanto)*: Affianca verticalmente tutte le finestre aperte affinché vengano contenute sullo schermo.*
- **Disponi icone** (Windows soltanto)*: Porta alle minime dimensioni tutti i progetti attivi.*
- **Chiudi tutto** *(Windows soltanto)*: Chiude tutti i progetti attivi.
- **Strumenti**: Visualizza e nasconde la palette **Strumenti**.
- **Strumenti Web** *(Layout Web soltanto): Visualizza e nasconde la palette* ***Strumenti Web****.*
- **Misure**: Visualizza e nasconde la palette delle **Misure**.

- **Layout pagina**: Visualizza e nasconde la palette **Layout pagina**.
- **Fogli stile**: Visualizza e nasconde la palette **Fogli stile**.
- **Colori**: Visualizza e nasconde la palette **Colori**.
- **Contenuto condiviso**: Visualizza e nasconde la palette **Contenuto condiviso**.
- **Informazioni sul trap**: Visualizza e nasconde la palette **Informazioni sul trap**.
- **Elenchi**: Visualizza e nasconde la palette **Elenchi**.
- **Informazioni sui profili**: Visualizza e nasconde la palette **Informazioni sui profili**.
- **Stili griglia**: Visualizza e nasconde la palette **Stili griglia**.
- **Glyfi**: Visualizza e nasconde la palette **Glifi**.
- **Link ipertestuali**: Visualizza e nasconde la palette **Link ipertestuali**.
- **Indice analitico**: Visualizza e nasconde la palette **Indice analitico**.
- **Interattivo** *(Layout interattivi soltanto)*: Visualizza e nasconde la palette **Interattivo**.
- **Livelli**: Visualizza e nasconde la palette **Livelli**.
- **Effetti immagine**: Visualizza e nasconde la palette **Effetti immagine**.
- **Segnaposti**: Visualizza e nasconde la palette **Segnaposti**.
- **Guide**: Visualizza e nasconde la palette **Guide**.
- **Stili di output**: Visualizza e nasconde la palette **Stili oggetto**.
- **PSD Import**: Visualizza e nasconde la palette **PSD Import**.
- **Set di palette**: Utilizzate l'apposito sottomenu per archiviare e richiamare le disposizioni definite per le palette.

  Questo menu include anche un oggetto per ciascuna finestra aperta. Potete utilizzare le voci di questi menu per passare rapidamente da una finestra a un'altra.

Menu Aiuto

Il menu **Aiuto** consente di accedere all'aiuto in linea. Questo menu include i comandi seguenti:

- **Argomenti dell'aiuto** *(Mac OS soltanto):* Utilizzate questo comando per visualizzare l'aiuto in linea.
- **Contenuto** *(Windows soltanto)*: Utilizzate questa opzione per visualizzare la scheda **Contenuto** della finestra **Aiuto**.
- **Cerca** *(Windows soltanto)*:utilizzate questa opzione per visualizzare la scheda **Cerca** della finestra **Aiuto**.
- **Indice** *(Windows soltanto)*: Utilizzate questa opzione per visualizzare la scheda **Indice** della finestra **Aiuto**.
- **Trasferimento della licenza di QuarkXPress** *(Windows soltanto)*: utilizzate questa opzione per trasferire la vostra licenza a un altro computer.
- **Informazioni su QuarkXPress** *(Windows soltanto)*: Utilizzate questo comando per visualizzare informazioni su QuarkXPress, come ad esempio il numero di versione.

- **Modifica codice licenza** *(Windows soltanto):* utilizzate questo comando per cambiare il codice di attivazione di una copia installata di QuarkXPress. Cambiando tale codice, potete convertire una versione di prova (precedentemente chiamata "copia di valutazione") di QuarkXPress in una versione completamente funzionante, cambiare le lingue supportate dall'interfaccia utente o convertire QuarkXPress in un'edizione Plus.

Menu contestuali

QuarkXPress offre un'ampia gamma di funzioni accessibili dai menu contestuali. Per visualizzare il menu contestuale, premete il tasto Control e fate clic (Mac OS) oppure fate clic con il pulsante destro del mouse su un testo, un'immagine o una palette.

Le Palette

Per aprire o per visualizzare una palette, selezionate il nome della palette nel menu**Finestra**.

Per chiudere una palette aperta, fate clic sulla casella di chiusura, nell'angolo superiore sinistro della palette, deselezionate il nome della palette nel menu **Finestra** oppure usate l'equivalente da tastiera appropriato.

Palette Strumenti

La palette **Strumenti** consente di passare rapidamente da uno strumento a un altro durante la creazione di un layout. Per ulteriori informazioni, vedere *Strumenti*."

palette delle Misure

Con la palette delle **Misure** (menu **Finestra**), potete modificare rapidamente le opzioni usate più di frequente. Le opzioni della palette delle **Misure** cambiano per riflettere lo strumento o l'oggetto selezionati. Quando selezionate molteplici oggetti dello stesso tipo (come ad esempio tre finestre di immagine distinte), le opzioni della palette delle **Misure** vengono applicate a tutti gli oggetti selezionati.

La barra delle schede viene visualizzata sopra il centro della palette delle **Misure**.

La palette delle **Misure** visualizza una fila di icone chiamate "schede di navigazione" sopra il centro della palette. Potete passare ciclicamente da una all'altra icona delle schede di navigazione della palette delle **Misure** premendo il tasto Mela+Option+;/Ctrl+Alt+;. Potete retrocedere (da destra verso sinistra) premendo Tasto Mela+Option+,/Ctrl+Alt+,.

Per mantenere visualizzata la scheda di navigazione, usate Control+clic/clic con il pulsante destro del mouse sulla barra della palette delle **Misure** e scegliete **Mostra sempre la barra delle schede**. Per nascondere permanentemente la scheda di navigazione, usate Control+clic/oppure fate clic con il pulsante destro del mouse sulla barra della palette delle **Misure** e scegliete **Nascondi sempre la barra delle schede**.

Per visualizzare interamente la barra delle schede di navigazione, procedete come segue. Premete Control+clic/clic con il pulsante destro del mouse sulla barra della palette delle **Misure** e scegliete **Mostra la barra schede con rollover**.

La scelta di una delle schede visualizzate nella palette delle **Misure** dipende dagli oggetti attivi; inoltre la visualizzazione delle schede cambia a seconda dell'oggetto e degli oggetti attivi al momento. Le schede disponibili sono le seguenti:

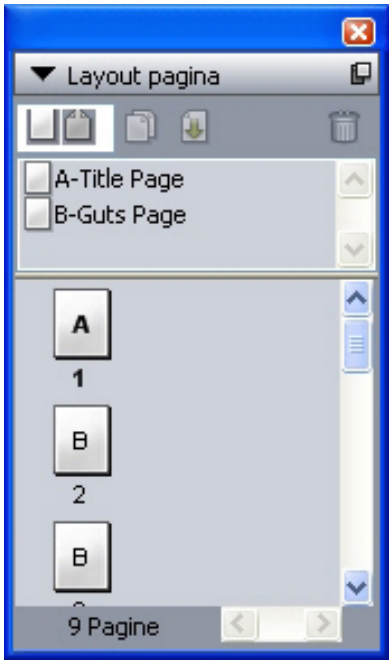
- Scheda **Classico**: Contiene i comandi e le opzioni usate più di frequente. Visualizza diverse voci in funzione del fatto che si siano attivate finestre di testo, finestre immagini, linee e tabelle.
- Scheda **Testo**: Contiene comandi e opzioni della scheda **Testo** della finestra di dialogo **Modifica** (**Oggetti** > **Modifica**).
- Scheda **Cornice**: Contiene i controlli e le opzioni della scheda **Cornice** della finestra di dialogo **Modifica**
- Scheda **Circonda**: Contiene i comandi e le opzioni della scheda **Circonda** della finestra di dialogo **Modifica**. Visualizza diverse voci in funzione del fatto che si siano attivate finestre di testo, finestre immagini, linee e tabelle.
- Scheda **Ritaglio**: Contiene i controlli e le opzioni della scheda **Ritaglio** della finestra di dialogo **Modifica**
- Scheda **Carattere**: Potete utilizzare la finestra di dialogo **Attributi carattere** (**Stile** > **Carattere**).
- Scheda **Paragrafo**: Contiene i comandi e le opzioni della scheda **Formati** della finestra di dialogo **Attributi paragrafo** (**Stile** > **Formati**)
- Scheda **Percorso di ritaglio**: Contiene i comandi e le opzioni della scheda **Percorso di ritaglio** della finestra di dialogo **Modifica**.
- **Spazia/Allinea**: Contiene i comandi e le opzioni del sottomenu **Spazia/Allinea** (**Oggetti** **Spazia/Allinea**).
- Scheda **Esporta**: Contiene i comandi e le opzioni della scheda **Esporta** della finestra di dialogo **Modifica** (soltanto per i layout Web).
- Scheda **Griglia**: Contiene i comandi e le opzioni della scheda **Griglia** della finestra di dialogo **Modifica** (soltanto per le tabelle selezionate).
- Scheda **Ombreggiature**: Contiene i comandi e le opzioni della scheda **Ombreggiature** della finestra di dialogo **Modifica**.
- Scheda **Tabulazioni**: Contiene i comandi e le opzioni della scheda **Tabulazioni** della finestra di dialogo **Attributi paragrafo**.

Se selezionate una finestra immagine contenente un'immagine, il numero accanto all'icona **Risoluzione efficace** della scheda **Classico** della palette delle **Misura** visualizza la risoluzione più efficace per l'immagine. La risoluzione corrente dell'immagine divisa per la scala dell'immagine dà il valore di risoluzione più efficace. Ad esempio, se importate un'immagine con una risoluzione di 100 dpi e quindi aumentate la scala da 100% a 200%, la risoluzione più efficace sarà 50 dpi. Più alto è il valore di risoluzione efficace, più alta sarà la qualità dell'immagine riprodotta. Tenete

presente che se selezionate molteplici finestre immagine con vari valori di risoluzione efficace, non verrà visualizzato alcun valore accanto all'icona **Risoluzione efficace** dell'immagine.

palette Layout pagina

La palette **Layout pagina** offre una serie di funzioni applicabili alle pagine e alla navigazione.



La palette **Layout pagina** consente di lavorare con le pagine master e con le pagine del layout.

La parte superiore della palette consente di creare, duplicare ed eliminare pagine master. Per visualizzare e modificare una pagina master, fate doppio clic su di essa; la pagina master viene visualizzata nella finestra attiva di un progetto. Una pagina master a facciata singola viene visualizzata come un rettangolo mentre una pagina master a doppia facciata viene visualizzata con due angoli piegati.

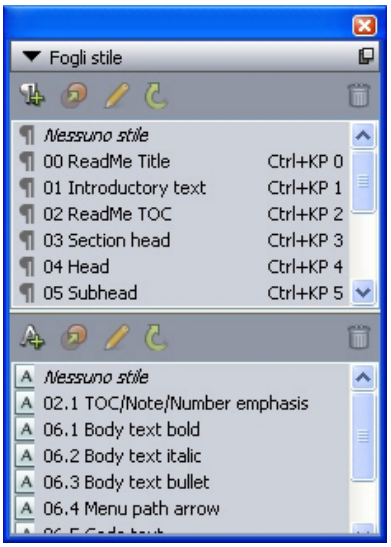
La parte inferiore della palette vi consente di navigare lungo le pagine di un layout attivo. Per andare a una determinata pagina di un layout, fate doppio clic in questa sezione della palette.

Per applicare una pagina master a una pagina del layout, trascinate l'icona della pagina master sopra l'icona della pagina del layout. In alternativa, potete selezionare le icone delle pagine del layout nella palette e quindi premere Tasto Mela-clic/Ctrl-clic sull'icona della pagina master.

Palette Fogli stile

La palette **Fogli stile** (**Finestra > Mostra fogli stile**) consente di applicare fogli stile di carattere e di paragrafo facendo clic sui nome dei fogli stile. I pulsanti disponibili nell'area superiore di questa palette vi consentono di creare, modificare, duplicare ed eliminare i fogli stile.

Un segno più applicato a un foglio di stile di paragrafo indica che è stata applicata una formattazione locale.

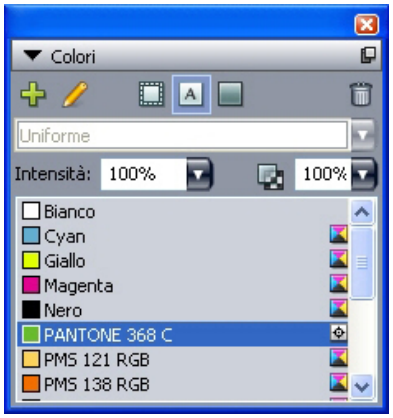


La palette **Fogli stile**consente di visualizzare e di applicare fogli stile di carattere e di paragrafo.

Palette Colori

The La palette **Colori** consente di visualizzare e applicare i colori definiti nel progetto attivo. I pulsanti nell'area superiore della palette consentono di creare, modificare ed eliminare i colori.

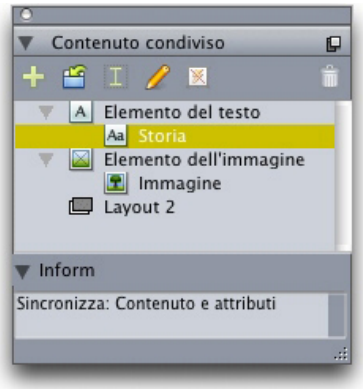
Gli utenti possono creare colori tramite la finestra di dialogo **Colori** (**Comp./Modifica** > **Colori** Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione dei colori*."



La palette **Colori** consente di visualizzare e applicare i colori.

Palette Contenuto condiviso

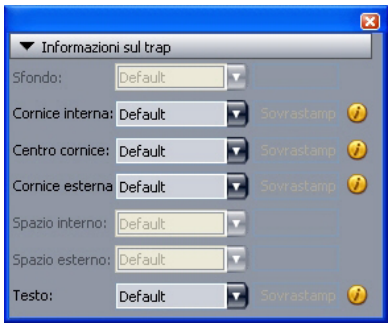
La palette **Contenuto condiviso** consente di gestire oggetti e contenuti archiviati nella libreria dei contenuti condivisi. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione di un contenuto condiviso*."

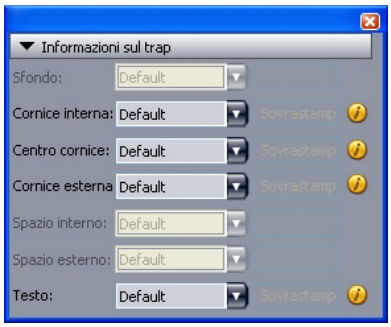


La palette **Contenuto condiviso** consente di gestire oggetti e contenuti archiviati nella libreria dei contenuti condivisi.

Palette Informazioni sul trap

La palette **Informazioni sul trap** consente di visualizzare e di manipolare i rapporti di trapping stabiliti per gli oggetti selezionati. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione del trapping*."





La palette **Informazioni sul trap** consente di visualizzare e di manipolare i rapporti di trapping definiti.

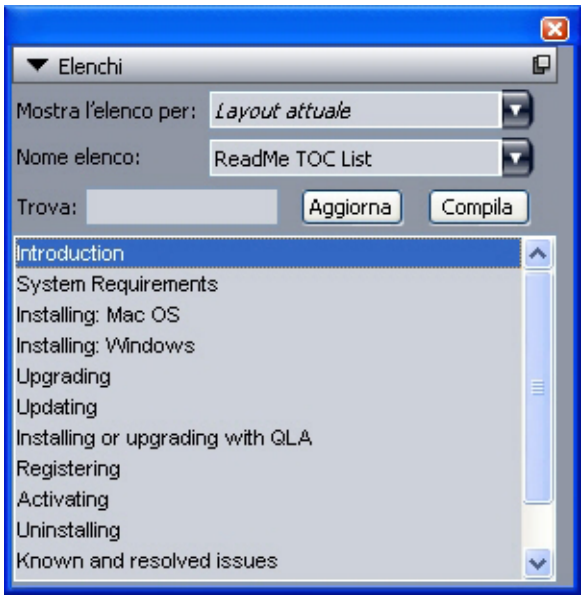
Palette Elenchi

La palette **Elenchi** vi aiuta a visualizzare e a generare elenchi. Questa funzione è utile per creare degli elenchi, come ad esempio sommari. Potete creare degli elenchi nella finestra di dialogo **Elenchi** (**Comp./Modifica** > **Elenchi**).

Il menu a discesa **Nome elenco** consente di scegliere tra gli elenchi definiti nel progetto attivo e il pulsante **Aggiorna** consente di rigenerare l'elenco visualizzato nella palette.

Il campo **Trova** consente di trovare voci all'interno della palette **Elenchi**. Potete anche navigare a una parola o un'intestazione facendo semplicemente doppio clic nella palette.

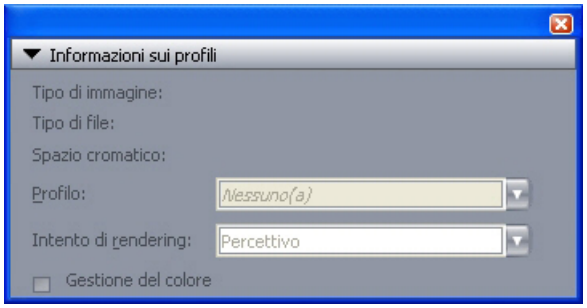
Il pulsante **Compila** consente di inserire l'elenco attivo nella catena di testo attiva. Se l'elenco esiste già nella storia, potete aggiornarlo piuttosto che creare un'altra copia. I fogli di stile **Formattazione** vengono applicati automaticamente all'elenco.



La palette **Elenchi** consente di creare oggetti come ad esempio sommari.

Palette Informazioni sui profili

La palette **Informazioni sui profili** consente di visualizzare e di aggiornare le impostazioni di gestione del colore per le immagini. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione del colore*."



La palette **Informazioni sui profili** consente di definire le impostazioni della gestione del colore per le immagini.

Palette Glifi

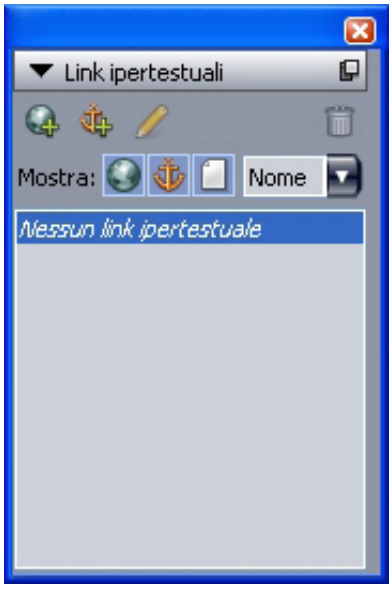
La palette **Glifi** consente un rapido accesso ad ogni carattere di ciascuna font disponibile nel computer. Si possono visualizzare tutti i caratteri della font selezionata o restringere la scelta selezionando un'opzione dal secondo menu a discesa. Potete aggiungere caratteri a una storia facendo doppio clic su di essi. Utilizzate l'area **Glifi preferiti** in

fondo alla palette per memorizzare ed avere un accesso rapido a caratteri usati di frequente.

La palette **Glifi** consente un rapido accesso ad ogni carattere di ciascuna font disponibile nel computer.

Palette Link ipertestuali

La palette **Link ipertestuali** vi consente di applicare link ipertestuali a testo e immagini. Sebbene i link ipertestuali non funzionino ovviamente con i layout di stampa, sono disponibili quando si esporta un layout in formato PDF o in formato HTML. Per ulteriori informazioni, vedere *Link ipertestuali*.

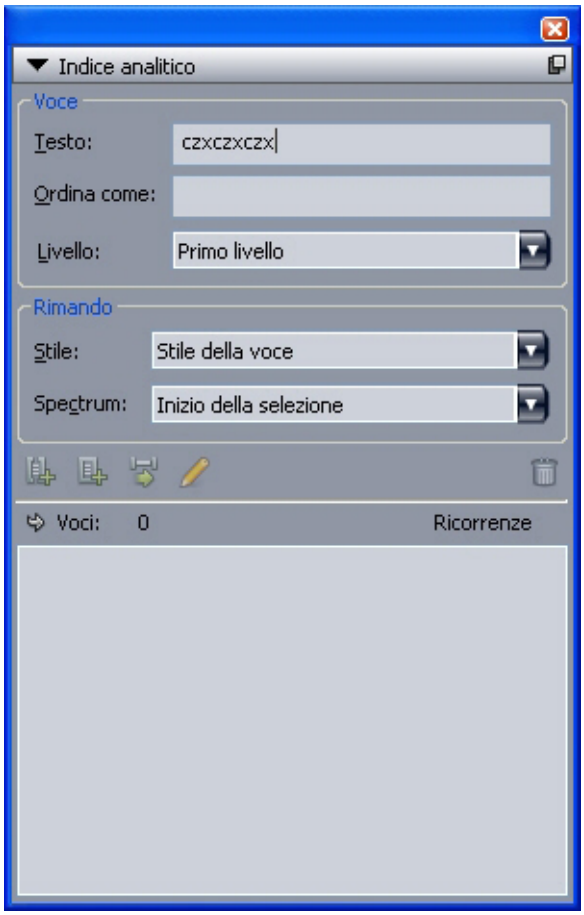


La palette **Link ipertestuali** vi consente di applicare link ipertestuali a testo e immagini.

Palette Indice analitico

La palette **Indice analitico** consente di applicare dei marcatori (tag) al testo per la generazione di un indice. Se create un indice (**Utilità > Crea l'indice**), tutti i tag che

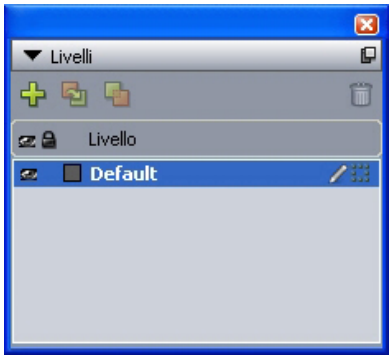
avete creato con la palette **Indice analitico** vengono automaticamente convertiti in un indice personalizzabile. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione degli elenchi*:



La palette **Indice analitico** consente di applicare dei tag a un testo affinché questo testo venga inserito nell'indice generato automaticamente.

Palette Livelli

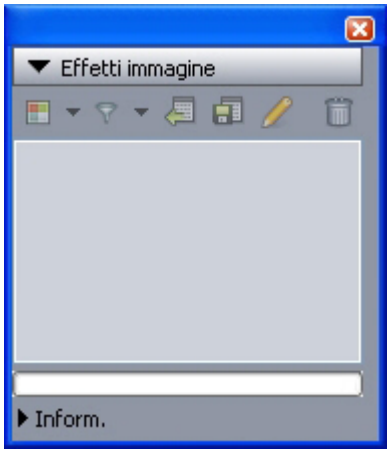
La palette **Livelli** consente di creare livelli, modificare le proprietà dei livelli, determinare se i livelli devono venire visualizzati e stampati e consente di spostare oggetti da un livello a un altro. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione dei livelli*."



La palette **Livelli** consente di lavorare con i livelli e con gli oggetti posizionati sui livelli.

Palette effetti immagine

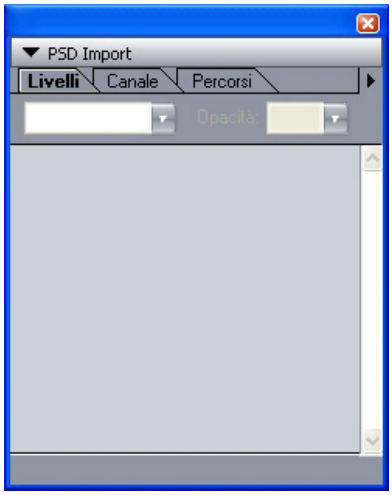
La palette **Effetti immagine** consente di applicare alle immagini effetti come ad esempio nitidezza e regolazioni del colore. Questa palette viene visualizzata soltanto se il software XTensions QuarkVista è installato nel computer. Per ulteriori informazioni, vedere "*Uso di effetti speciali per immagini*."



La palette **Effetti immagine** consente di applicare vari effetti speciali a immagini del layout.

Palette PSD Import

La palette **PSD Import** consente di regolare la visualizzazione dei file Photoshop (PSD) importati. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione delle immagini PSD*:



La palette **PSD Import** consente di manipolare le immagini PSD importate.

Gruppi di palette e set di palette

QuarkXPress offre due funzioni che aiutano e gestire le palette: gruppi di palette e set di palette.

Uso di gruppi di palette

La funzione Gruppi di palette consente di raggruppare diverse palette in una singola palette.

Questa illustrazione mostra le palette **Fogli stile, Colori** e **Elenchi** raggruppate in un'unica palette con un immediato risparmio di spazio sullo schermo e la possibilità di un facile accesso alle funzioni delle rispettive palette.

Per unire una palette a un gruppo di palette, usate Control+clic/clic con il pulsante destro del mouse sulla barra del nome della palette e scegliete un nome di una palette non ancora selezionata. Quando aggiungete una palette che è già visualizzata, la palette si sposta per diventare parte del gruppo di palette. Per separare una palette da un gruppo di palette, usare Control+clic/clic con il pulsante destro del mouse e scegliete **Separa [nome palette]**.

Uso dei set di palette

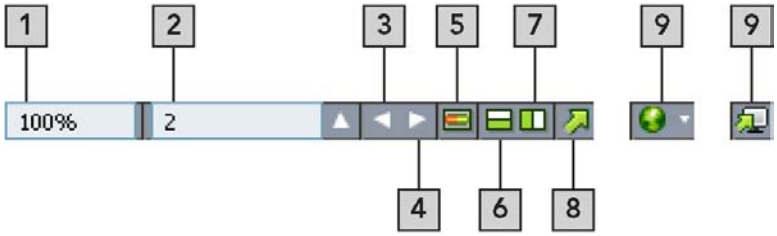
La funzione Set di palette consente di archiviare e richiamare la posizione e lo stato di tutte le palette e librerie aperte in modo che si possa facilmente passare da una configurazione di palette a un'altra.

Per creare un set di palette, visualizzate prima tutte le palette di cui avete bisogno per un particolare compito e nascondete tutte le altre palette. Scegliete quindi **Finestra > Set di palette > Salva il set di palette come** per visualizzare la relativa finestra di dialogo, inserite un nome e, se volete, assegnate un equivalente da tastiera.

Per reperire un set di palette, scegliete **Finestra > Set di palette > [nome del set delle palette]** oppure premete la combinazione di tasti definita per quel set di palette.

Comandi e opzioni del layout

Quando si apre un progetto, si ha accesso immediato ad alcune funzioni di base disponibili nell'area inferiore sinistra della finestra progetto.



Comandi e opzioni del layout

1 **Zoom** Inserite una percentuale o scegliete un valore di zoom dal menu a discesa.

2 **Numero di pagina**: Inserite un numero di pagina nel campo **Numero pagina** oppure scegliete una pagina dall'elenco di pagine che viene visualizzato quando si fa clic sulla freccia rivolta verso l'alto a destra del campo.

3 **Pagina precedente**: Porta alla pagina precedente

4 **Pagina successiva**: Porta alla pagina successiva.

5 **Alternanza con pag. master**: Passa avanti e indietro tra la pagina di layout attiva e la sua pagina master.

6 **Divisione vert. schermata**.: Visualizza il layout suddiviso in due o più riquadri separati, uno sopra l'altro.

7 **Divisione orizz. schermata**: Visualizza il layout suddiviso in due o più riquadri separati, uno accanto all'altro.

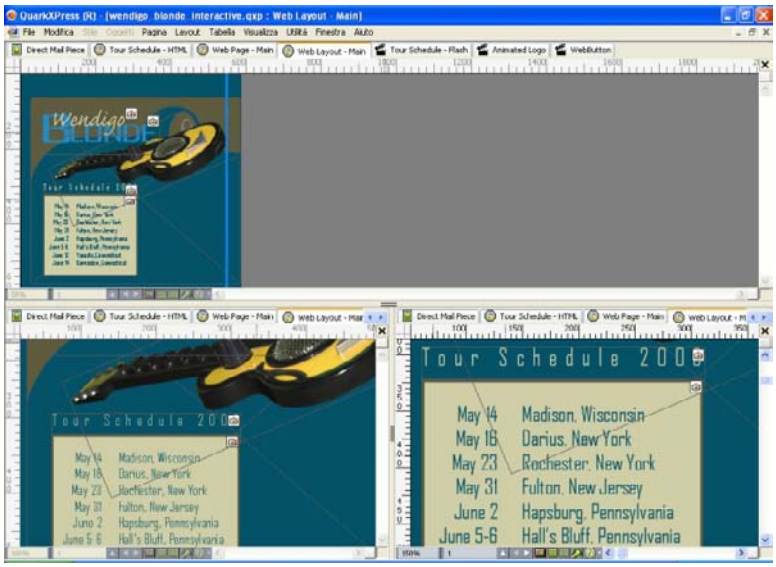
8 **Esporta**: Visualizza le stesse opzioni di esportazione che sono disponibili quando si sceglie **Archivio/File** > **Esporta**.

9 **Anteprima**: Visualizzate un layout Web o un layout Interattivo come apparirà una volta esportato. Disponibile soltanto quando si sta lavorando sui layout Web o sui layout Interattivi.

➡ Fate clic sulla freccia rivolta verso l'alto accanto al campo **Numero pagina** per visualizzare una miniatura di tutte le pagine del layout. Gli utenti Mac possono continuare a fare clic sulla freccia rivolta verso l'alto per allargare la miniatura.

Suddivisione di una finestra

Suddividendo una finestra in due o più finestre, potete verificare simultaneamente diverse visualizzazioni di un articolo e potete verificare simultaneamente in tutti i riquadri le modifiche apportate. Potete anche usare diverse modalità di visualizzazione in ciascun riquadro e potete visualizzare le modifiche in un riquadro e aggiornare il contenuto di un altro riquadro in tempo reale. Potete suddividere molteplici visualizzazioni in senso orizzontale o verticale, all'interno di una finestra.



Tramite la suddivisione di una finestra, potete osservare simultaneamente il lavoro eseguito a diversi livelli di ingrandimento.

Sono disponibili tre metodi per la suddivisione di una finestra:

- Scegliete **Finestra > Finestra suddivisa > Orizzontale** o **Finestra > Finestra suddivisa > Verticale**.
- Fate clic sulla barra di suddivisione a destra della bassa di scorrimento (per una divisione verticale) oppure nell'area sopra la barra di scorrimento (per una divisione orizzontale).
- Fate clic sulle icone per la suddivisione dello schermo usando la barra dei comandi del layout in fondo alla finestra del progetto.

Una volta suddivisa la finestra, potete modificare la larghezza e l'altezza della suddivisione trascinando le barre situate tra le aree suddivise.

Per eliminare le suddivisioni di una finestra, procedete in uno dei due modi seguenti:

- Scegliete **Finestra > Finestra suddivisa > Elimina tutto**.
- Trascinate una barra di suddivisione a un lato della finestra.

Creazione di una finestra

Per creare una nuova finestra che visualizzi il progetto attivo, scegliete **Finestra > Nuova finestra**.

➡ Se aprite molteplici finestre per un progetto, apportate modifiche a quel progetto e iniziate quindi a chiudere le finestre, l'applicazione non vi avvertirà di salvare l'articolo fino a quando non cercate di chiudere l'ultima finestra del progetto.

Progetti e layout

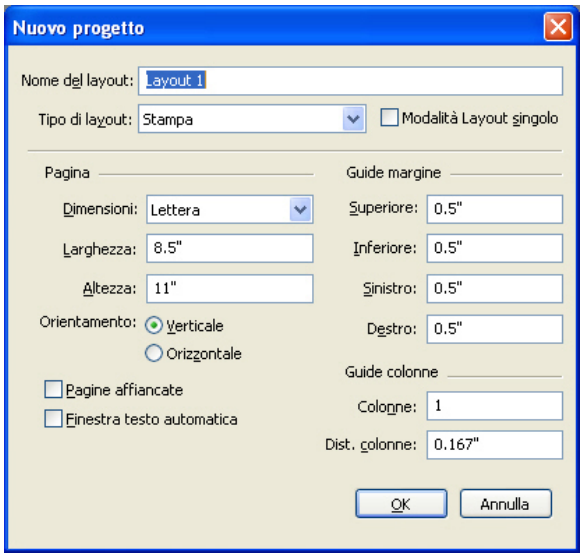
Nell'applicazione, i file di QuarkXPress sono denominati *progetti* e ciascun progetto può contenere uno o più *layout*. Ciascun layout viene memorizzato in un progetto e ciascun progetto deve contenere almeno un layout. Ogni layout di stampa può avere dimensioni massime fino a 2000 pagine, e può avere una larghezza di mm.1219,2 x 1219,2 (oppure mm. 609,6 x 609,6) per un documento disteso a due pagine affiancate. Il progetto può contenere un numero illimitato di layout.

Poiché è possibile memorizzare molteplici layout in un singolo file, potete facilmente condividere un contenuto tra diverse versioni di un documento, ad esempio una lettera con un testo identico condiviso tra una dimensione di pagina US o A4.

Il progetto QuarkXPress può contenere tre tipi di layout: Stampa, Web e Interattivo Potete usare un progetto per creare un contenuto per vari mezzi di distribuzione, come ad esempio stampa, PDF, SWF e HTML.

Gestione dei progetti

Per creare un progetto, scegliete **Archivio/File** > **Nuovo** > **Progetto**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo progetto**.



Finestra di dialogo **Nuovo progetto** per il layout Stampa.

Ogni progetto QuarkXPress contiene almeno un layout. Quando create un progetto, dovete specificare un layout di default per il file. Potete usare il nome di default del layout oppure immettere un nome nuovo per il layout nel campo **Nome del layout**. Per indicare il tipo di layout di default, scegliete **Stampa**, **Web** o **Interattivo** dal menu a discesa **Tipo di layout**.

Per ulteriori informazioni sui layout Web, vedere "*Layout Web*."

Per ulteriori informazioni sui layout interattivi, vedere "*Layout interattivi*."

Per default, vengono visualizzate delle schede nell'area superiore della finestra del progetto per ciascun layout incluso nel progetto. Per impedire la visualizzazione di queste schede, selezionare **Modalità layout singolo**. (Potete anche aggiungere dei layout a un progetto, ma questo disattiverà la modalità Layout singolo)

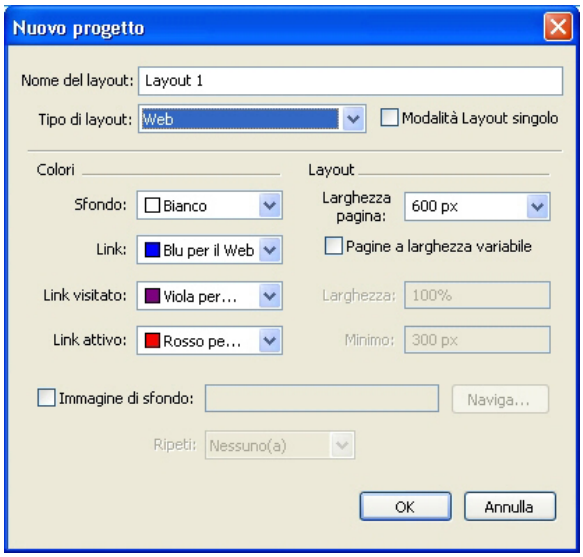
Un progetto creato in una versione linguistica di QuarkXPress diversa da quella usata, può sempre essere modificato, stampato e salvato indipendentemente dalla versione d'origine. Tutti i dizionari per la verifica ortografica e le regole di sillabazione sono supportati da ciascuna versione linguistica. Tuttavia i testi che utilizzano specifiche funzioni relative alle lingue asiatiche (come ad esempio testo rubi, set di font e gruppi di caratteri) non possono venire modificati in una versione linguistica di QuarkXPress diversa dalle versioni asiatiche.

Opzioni per i layout di stampa

I comandi dell'area **Pagina** consentono di impostare le dimensioni della pagina e l'orientamento per il layout di default. La casella di selezione **Pagine affiancate** vi consente di creare documenti distesi e la casella di selezione **Finestra di testo automatica** consente di aggiungere una finestra di testo alla pagina master di default per il layout. I comandi di **Guide margine** consentono di definire i margini di default per il layout e i comandi dell'area **Guida colonne** vi consentono di creare una pagina di default con molteplici colonne.

Opzioni per i layout Web

I comandi dell'area **Colori** consentono di impostare i colori di default per lo sfondo della pagina e per i link ipertestuali. I comandi dell'area **Layout** vi consentono di definire una larghezza di default per la pagina e di determinare se la larghezza della pagina è variabile. Potete usare i comandi di **Immagine di sfondo** per importare un file di immagine come sfondo della pagina.



La finestra di dialogo **Nuovo progetto** per il tipo di layout Web.

Salvataggio e assegnazione di un nome ad un progetto QuarkXPress

Quando salvate un progetto QuarkXPress per la prima volta, viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva con il nome**. Utilizzate questa finestra di dialogo per specificare il nome di un progetto, il percorso e il tipo di file.

Quando salvate un progetto QuarkXPress, potete scegliere un'opzione dal menu a discesa **Tipo/Salva come tipo**:

- Scegliete **Progetto** per salvare un progetto che volete modificare.
- Scegliete **Modello del progetto** per salvare una versione di sola lettura del progetto.

Esportazione di layout e di progetti

Per esportare uno o più layout nel progetto attivo, scegliete **Archivio/File > Esporta > Layout come progetto** Inserite un nome nel campo **Salva come** e specificate il percorso di salvataggio.

Per esportare tutti i layout di un progetto, selezionate **Seleziona tutto** nell'area **Layout**. Per esportare singoli layout, selezionateli in quest'area.

Per esportare i layout selezionati che potete aprire in versioni precedenti di QuarkXPress, scegliete **7.0** dal menu a discesa **Versione**.

Gestione dei layout

È semplice navigare tra i layout, aggiungere layout, duplicare layout ed eliminare layout.

Per navigare lungo i layout, utilizzate le schede disponibili nell'area superiore della finestra del progetto

Per aggiungere un layout al progetto attivo, scegliete **Layout > Nuovo** oppure fate clic su una scheda del layout e scegliete **Nuovo** dal suo menu contestuale.

Per duplicare un layout, visualizzate il layout che volete duplicare e scegliete **Layout > Duplica** o scegliete **Duplica** dal menu contestuale della scheda **Layout**.

Per modificare le proprietà di un layout, visualizzate il layout, scegliete **Layout > Proprietà del layout** oppure scegliete **Proprietà del layout** dal menu contestuale della scheda **Layout**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà del layout**.

Per modificare le proprietà di un layout, visualizzate il layout, scegliete **Layout > Proprietà del layout** oppure scegliete **Proprietà del layout** dal menu contestuale della scheda **Layout**.

Se utilizzate i comandi seguenti, soltanto il layout attivo verrà incluso nell'output che ne risulta:

- **Archivio/File > Esporta > PDF**
- **Archivio/File > Esporta > Pagina come EPS**
- **Archivio/File > Raccolta dati per la stampa**.
- **Archivio/File > Stampa**
- **Archivio/File > Esporta > HTML** (layout Web soltanto)

➡ I livelli vengono applicati al layout attivo al momento della loro creazione e modifica.

➡ Quando eseguite un'azione di annullamento a livello di progetto (**Comp./Modifica > Annulla**), l'azione viene aggiunta alla Cronologia annullamenti in tutti i layout.

➡ Se eseguite il controllo ortografico (menu **Utilità**), QuarkXPress verifica soltanto il layout attivo.

➡ La funzione **Trova/Cambia** (menu **Comp./Modifica**) conduce la ricerca soltanto nel layout attivo.

Risorse a livello di progetto e a livello di layout

Alcune risorse vengono definite a livello di progetto e altre vengono definite a livello di layout.

Risorse a livello di progetto

Le risorse a livello di progetto possono venire utilizzate in tutti i layout del progetto e saranno le stesse in ciascun layout in cui vengono usate. Le risorse a livello di progetto includono preferenze, fogli di stile, colori, SG, elenchi, tratteggi e strisce, menu a

cascata (soltanto layout Web), metatag (soltanto layout Web) e menu (soltanto Web layout).

Sebbene la definizione di un elenco possa venire utilizzata in qualsiasi layout del progetto, l'elenco trae le sue voci soltanto dal layout attivo al momento della sua creazione.

Risorse a livello di layout

Le risorse a livello di layout possono essere esclusive di ciascun layout del progetto. Le risorse a livello di layout includono quanto segue:

- Preferenze di layout (**QuarkXPress/Comp./Modifica > Preferenze > Layout** o **Layout Web**)
- Impostazioni di kerning (**Utilità > Modifica di track**) *(layout di stampa soltanto)*
- Impostazioni di tracking (**Utilità > Modifica di track**) *(layout di stampa soltanto)*
- Eccezioni di sillabazione (**Utilità > Eccezioni di sillabazione**)
- Impostazioni di trapping (**Finestra > Mostra informazioni sul trap**) (layout di stampa soltanto)
- Valori di zoom

Gestione delle guide

Le guide sono delle linee guida non stampabili che vi aiutano ad allineare oggetti e testo all'interno di un layout. Sono disponibili due tipi di guide: *guide righello* e *guide colonna e guide margini*.

Disegno guide sono guide non stampabili che potete usare per allineare oggetti e testo in base alle dimensioni del testo e alla posizione.

Per ulteriori informazioni vedere anche "*Software Guide Manager Pro XTensions* ."e "*Concetti di base sul disegno della griglia*."

Guide per le colonne e per i margini

Le guide per le colonne e per i margini mostrano dove sono posizionati i margini esterni di una pagina e dove occorre posizionare eventuali colonne.

QuarkXPress inserisce automaticamente le guide colonne e le guide margine in tutti i layout di stampa. Potete specificare la loro posizione nei campi **Guide colonne** e **Guide margine** della finestra di dialogo **Nuovo progetto** (**Archivio/File > Nuovo > Progetto**) o nella finestra di dialogo **Nuovo layout** (**Layout > Nuovo**).

Quando nella finestra del progetto viene visualizzata una pagina master, per modificare la posizione delle guide colonne e guide margine potete utilizzare la finestra di dialogo **Guide master e griglia** (**Pagina Guide e griglia master**). Se selezionate **Finestra testo automatica** nella finestra di dialogo **Nuovo progetto** (**Archivio/File > Nuovo > Progetto**) o nella finestra di dialogo **Nuovo layout** (**Layout > Nuovo**), i valori specificati nell'area **Guide margine** definiscono le dimensioni e la posizione della finestra di testo automatica.

Per informazioni sulla creazione di colonne e di guide per i margini, vedere "*Configurazione della griglia di una pagina master*."

Per ulteriori informazioni, vedere "*Software Guide Manager Pro XTensions* ."

Guide righello

Le guide righello (o semplicemente "guide") sono linee guida non stampabili che potete posizionare manualmente. Potete creare le guide del righello trascinandole fuori dai righelli orizzontale e verticale (**Visualizza** > **Righelli**). È possibile creare delle guide righello sulle pagine master e sulle singole pagine del layout.

- Per creare una guida righello orizzontale, fate clic sul righello superiore; alla comparsa del puntatore ↕, trascinate la guida nella posizione desiderata sulla pagina. Per creare una guida righello verticale, fate clic sul righello verticale e trascinate quindi la guida sulla pagina quando viene visualizzato il puntatore ↔. Se durante il trascinamento della guida righello è visibile la palette delle **Misure**, la posizione della guida verrà indicata nel campo **X** (per le guide righello verticali) o nel campo **Y** (per le guide righello orizzontali).
- Se durante il trascinamento di una guida righello orizzontale, rilasciate il pulsante del mouse sopra l'area di lavoro, la guida si estenderà lungo l'area di lavoro e lungo tutte le pagine del documento disteso. Se rilasciate il pulsante del mouse quando la guida righello orizzontale è posizionata sulla pagina di un documento, la guida verrà visualizzata solo su questa pagina.
- Per modificare la posizione di una guida righello, fate clic su di essa e quando viene visualizzato il puntatore della guida trascinatelo nella nuova posizione. Potete anche fare doppio clic sulla guida del righello con lo strumento **Oggetto** selezionato e inserire una nuova posizione nella finestra di dialogo **Guide Manager Pro**.
- Per rimuovere una guida righello, trascinate la guida all'esterno della pagina.
- Per rimuovere tutte le guide righello da una pagina, trascinate fino a quando una parte della pagina viene visualizzata, quindi premete Option/Alt e ritrascinate la guida sul righello.
- Per rimuovere tutte le guide righello da un'area di lavoro di un documento disteso, scorrete fino a quando una parte dell'area di lavoro non viene visualizzata, quindi premete Opzione/Alt e fate clic su un'area del righello.

Vedere anche "*Software Guide Manager Pro XTensions* ."

Allinea alle Guide

QuarkXPress consente di creare un "campo magnetico" intorno alle guide in modo che quando si trascina un oggetto vicino a una guida, viene automaticamente allineato alla guida stessa. Questa è la funzione **Allinea alle guide** (menu **Visualizza**) e la larghezza del campo magnetico viene definito tramite l'opzione **Distanza allineam**.

Per regolare l'allineamento eseguito tramite i comandi di QuarkXPress, verificate che **Visualizza** > **Allinea alle guide** sia selezionato. Per specificare la distanza, scegliete **QuarkXPress/Modifica** > **Preferenze** > **Layout di stampa** > **Guide e griglia** ed inserite un valore di definizione dei pixel nel campo **Distanza allineam**.

Potete anche scegliere **Visualizza > Allinea alla griglia della pagina** per forzare gli oggetti ad allinearsi con la griglia della pagina master. Anche il valore inserito nel campo **Distanza allineam**. viene applicato alle griglia della pagina mater. Per ulteriori informazioni, vedere "*Allineamento degli oggetti al disegno della griglia*".

Annullamento e ripristino di azione eseguite

Il comando **Annulla** (menu **Comp. /Modifica**) cancella l'ultima azione eseguita su un oggetto. Ad esempio, se ritagliate per errore una finestra immagine, il comando **Annulla** riporterà la finestra immagine originale nel layout prendendola dagli Appunti. Il comando **Ripristina** (menu **Comp./Modifica**) vi consente di reimplementare un'azione che avevate annullato.

Scegliete **Comp./Modifica > Annulla** (Tasto Mela+Z/Ctrl+Z) per annullare l'ultima azione eseguita. La voce del menu identifica l'azione specifica che può essere annullata. Ad esempio, il comando **Annulla Elimina** è disponibile nel menu **Comp./Modifica** dopo aver usato il comando **Oggetti > Elimina**. **Impossibile annullare** viene visualizzato come un testo grigio quando la funzionalità **Annulla** non è disponibile.

Per ripristinare un'azione annullata, scegliete **Comp./Modifica > Ripristina** (Tasto Mela+Z/Ctrl+Z).

Finestre, linee e tabelle

Per creare il layout di una pagina, occorre distribuire in modo logico testo e immagini e per agevolare questa procedura, si possono usare le finestre. Le finestre sono oggetti che contengono testo o immagini; possono anche venire create per non contenere alcun testo, in questo caso per creare possibilmente degli elementi di design della pagina. Il contorno della finestra consente di applicare a testo e a immagini forma, dimensioni e posizione specifiche nell'ambito di una pagina.

Nozioni di base sugli oggetti e sul contenuto

QuarkXPress basa le sue funzioni sul concetto di oggetti (contenitori) e di contenuto (elementi all'interno degli oggetti).

Oggetti sono i componenti di base per la composizione di un layout. Lo strumento **Oggetti** consente di eseguire azioni come ad esempio, spostare, ridimensionare, ruotare, modificare la forma, tagliare, copiare e incollare oggetti.

I tipi di oggetti di base sono i seguenti:

- *Finestre*, includono finestre di testo, finestre immagine e finestre senza contenuto. Le finestre possono assumere una varietà di forme, come ad esempio rettangolare, rotonda e di Bézier.
- *Linee*, tra cui linee "normali" e percorsi di testo (che possono includere il testo). Anche le linee possono essere rette o di Bézier.
- *Gruppi*, sono set di oggetti che sono stati "incollati" insieme in modo da agire come un oggetto singolo.
- *Tabelle*, che possono contenere sia testo che immagini.
- *Moduli*, che vi consentono di creare moduli HTML (layout Web soltanto).
- *Controlli dei moduli*, che vi consentono di creare moduli HTML (layout Web soltanto).

Contenuto è costituito da testo e immagini. Per creare un layout, si tracciano normalmente alcune finestre di testo e finestre immagine e quindi si inserisce testo e immagini in queste finestre.

Poiché oggetti e contenuto sono diversi, sono disponibili strumenti diversi per la loro manipolazione:

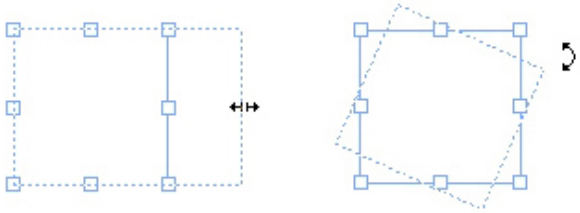
- Lo strumento **Contenuto testo** consente di creare finestre rettangolari e di formattare il testo in finestre di testo o in percorsi di testo. Potete anche usare lo strumento **Contenuto testo** per tagliare, copiare e incollare un testo.
- Lo strumento **Contenuto immagine** vi consente di creare finestre di immagine rettangolari e manipolare finestre in finestre immagini. Potete anche usare lo strumento **Contenuto testo** per tagliare, copiare e incollare immagini.

Nozioni di base sulle maniglie

Le finestre di delimitazione dei percorsi di testo, delle linee e delle finestre selezionati dispongono di piccoli quadrati bianchi chiamati *maniglie*. Potete usare queste maniglie per ridimensionare e per ruotare un oggetto selezionato.

Maniglie oggetto

Per ridimensionare un oggetto, fate clic e trascinate le sue maniglie. Per ruotare un oggetto, fate clic e trascinate verso l'esterno una delle maniglie d'angolo dell'oggetto Il puntatore del mouse si modifica quando lo portate sopra o vicino a una maniglia per indicare l'azione che sta per eseguire:



Potete usare le maniglie oggetto per ridimensionare o per ruotare un oggetto.

Maniglie immagini

Quando selezionate lo strumento **Contenuto immagine** e fate clic su una finestra immagine che contiene un'immagine, l'immagine viene visualizzata con maniglie a forma di grandi cerchi. Queste maniglie si chiamano *maniglie di contenuto immagine*. Quando fate clic su un punto dell'immagine, potete usare il puntatore Spostamento per spostare l'immagine all'interno della sua finestra.

Finestra immagine con visualizzate le maniglie di contenuto immagine

Le maniglie di contenuto immagine vengono visualizzate se l'immagine selezionata supera le dimensioni della sua finestra (vedere illustrazione qui sopra). L'immagine viene visualizzata oltre la sua finestra di delimitazione. Potete ritagliare l'immagine ridimensionando la finestra immagine.

Potete usare le maniglie di contenuto immagine per ridimensionare o ruotare un'immagine senza modificare le dimensioni o l'angolazione della sua finestra.

- Puntatori di ridimensionamento:
- Puntatori di rotazione:

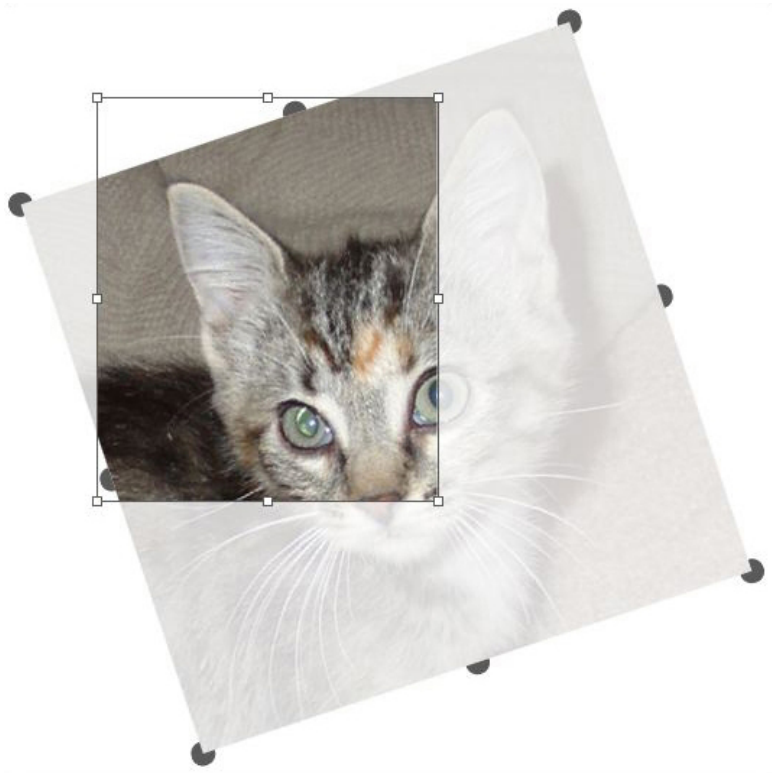


Immagine ruotata in una finestra non ruotata

Se volete spostare una finestra immagine o se volete vedere il risultato di un ritaglio senza la sovrapposizione trasparente, premete Tasto Mela/Ctrl. Questo rimuove temporaneamente la sovrapposizione e consente di interagire con la finestra come se lo strumento **Oggetto** fosse selezionato.

Se fate clic e trascinate con lo strumento **Contenuto immagine** con il puntatore del mouse posizionato sopra un punto in cui una maniglia della finestra immagine e la maniglia di contenuto immagine si sovrappongono, soltanto l'immagine verrà ridimensionata o ruotata. Se volete spostare la maniglia oggetto, selezionate lo strumento **Oggetto**.

Nozioni di base sulle forme Bézier

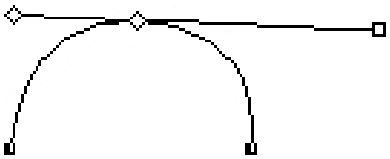
Prima di modificare la forma delle finestre e delle linee Bézier, verificate di aver compreso le definizioni seguenti:

Punto: Il punto collega segmenti diversi di cui ne definisce l'origine e la fine. I punti che collegano dei segmenti di linea curva sono dotati di maniglie di curvatura che consentono di regolare la forma delle curve. QuarkXPress offre tre tipi di punti: d'angolo, di arrotondamento e di simmetria.

Punto d'angolo: Il punto d'angolo collega due linee rette, una linea retta e una curva o due linee curve non continue. Con le linee curve, le maniglie di curvatura del punto d'angolo possono essere manipolate separatamente, in genere per formare una brusca transizione tra due segmenti.

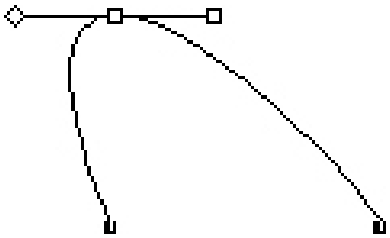
Esempi di punti d'angolo

Punto d'arrotondamento: Il punto di arrotondamento collega due linee curve per formare una curva continua. Le maniglie di curvatura poggiano sempre su una linea retta che attraversa il punto e possono essere distanziate in modo autonomo.



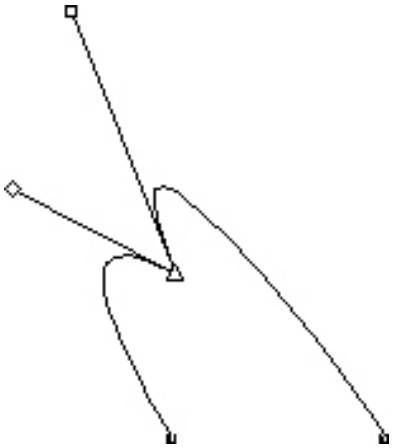
Punto d'arrotondamento

Punto di simmetria: Il punto di simmetria collega due linee curve per formare una curva continua. Il risultato è simile al punto di smussatura ma le maniglie di curvature sono sempre equidistanti dal punto.



Un punto simmetrico

Maniglie di curvatura: Le maniglie di curvatura si estendono ad entrambi i lati di un punto e consentono di regolare la forma di una curva:



Maniglie di curvatura (superiori sinistre)

Segmenti di linea: I segmenti di linea sono sezioni di linee rette o curve comprese tra due punti.

Segmenti di linea

Se lo strumento **Seleziona punto** è posizionato sopra una finestra o su una linea Bézier attiva, vengono visualizzati vari puntatori che indicano se potete selezionare un punto, le maniglie della curva o un segmento di linea. Fate clic e trascinate usando i puntatori per modificare la forma della finestra o della linea di Bézier.

- Potete modificare l'intera forma scegliendo un'opzione diversa dal sotto-menu **Oggetti > Forma** .
- Per aggiungere un punto a una finestra Bézier mentre state usando lo strumento **Penna Bézier**, fate clic su un segmento di linea. In alternativa potete usare lo strumento **Aggiungi punto**.
- Per eliminare un punto da una finestra Bézier mentre state usando lo strumento **Penna Bézier**, fate clic su un segmento di linea. In alternativa potete usare lo strumento **Rimozione punto**.
- Per convertire un punto in un altro tipo di punto mentre state lavorando con lo strumento **Penna Bézier**, premete Option+fate clic/Alt+fate clic sul punto. In alternativa potete usare lo strumento **Converti punto**.
- Per spostare un punto o per modificare la forma di un segmento di linea mentre state lavorando con lo strumento **Penna Bézier**, premete Tasto Mela+trascinate/Ctrl+trascinate il puntatore o il segmento di linea.
- Per selezionate curve o punti in modo da poterli spostare o eliminare, usate lo strumento **Seleziona punto**. Premete Maiusc e fate clic per selezionare molteplici punti. Option+fate clic/Alt+fate clic su un punto per renderlo simmetrico.

Gestione delle finestre

Sono disponibili tre tipi di finestre: finestre di testo, finestre immagine e finestre senza contenuto (finestre con un contento di tipo **Nessuno**). Tutte e tre i tipi di finestre possono contenere colori, intensità, sfumature e cornici. Quando tracciate una finestra di testo, una finestra immagine o una finestra senza contenuto, i comandi disponibili sono in funzione del tipo di finestra che state creando. Ma potete anche importare un testo in finestre immagini contenenti immagini e potete anche importare immagini in finestre di testo contenenti testo. Oltre a poter modificare il tipo di contenuto, potete anche modificare la forma e altri attributi di una finestra.

Creazione di finestre di testo e immagine

Si possono creare delle finestre adottando una delle tre modalità seguenti:

- Per creare una *finestra senza contenuto* (ossia una finestra che può essere convertita in una finestra immagine o una finestra di testo), fate clic e trascinate lo strumento **Finestra rettangolare**, lo strumento **Finestra ovale** o lo strumento **Stella**. Potete dichiarare il contenuto Potete dichiarare il contenuto di una finestra premendo R mentre disegnate una finestra senza contenuto.
- Per creare una finestra di testo o una finestra immagine, fate clic e trascinate usando lo strumento **Contenuto testo** o lo strumento **Contenuto immagine**.
- Per creare una finestra Bézier, usate lo strumento **penna Bézier**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Creazione di finestre Bézier*."

Per forzare finestre rettangolari ad assumere la forma di una finestra quadrata o una finestra ovale in una finestra rotonda, premete Maiusc mentre trascinate.

Potete creare le finestre con gli strumenti seguenti:

Per modificare una finestra senza contenuto in una finestra di testo, premete Tast Mela+E/Alt+E e importate un file di testo.

Per modificare una finestra senza contenuto in una finestra immagine, premete Tast Mela+E/Alt+E e importate un file immagine.

Potete modificare il tipo di angolo di finestre rettangolari, in un angolo arrotondato, concavo o smussati usando il sottomenu **Oggetti** > **Forma** o il menu a discesa **Stile angolo** della palette **Misure**. Potete aggiungere e regolare angoli arrotondati inserendo valori nel campo **Raggio curva** (**Oggetti** > **Modifica** > **Finestra**). Nel caso di finestre immagine, potete usare anche il campo **Raggio angolo finestra** della scheda **Classico** o della scheda **Spazia/Allinea** della palette delle **Misure**.

Creazione di finestre Bézier

Lo strumento **Penna Bézier** consente di disegnare finestre Bézier con molteplici lati e linee che possono essere costituite da segmenti diritti o curvi (vedere*Nozioni di base sulle forme Bézier*").

Per disegnare una finestra Bézier, procedete come segue:

1 Selezionate lo strumento **Penna Bézier** dalla palette **Strumenti**. Spostate il puntatore a Croce in qualsiasi posizione della pagina, quindi fate clic per definire il primo punto.

2 Portate il puntatore nel punto in cui volete posizionare il punto successivo. Per forzare il movimento del puntatore a 45 gradi di angolazione relativamente alla pagina, premete Maiusc.

3 Fate clic per creare punti e segmenti.

- Facendo clic su un determinato punto senza trascinare crea una linea diritta e un punto d'angolo. Per creare un segmento curvo e un punto di arrotondamento, fate clic e trascinate il mouse dove volete collocare il punto successivo. Verrà visualizzato un punto con due maniglie di curvatura. Trascinando una maniglia di curvatura è possibile regolare le dimensioni e la forma della curva. Premete Option/Alt mentre trascinate un punto di arrotondamento per creare un segmento curvo e un punto d'angolo.

4 Se necessario, modificate la forma Bézier mentre le state tracciando.

- Per aggiungere un punto a un segmento della forma, fate clic sul segmento dove volete posizionare il punto.
- Per eliminare un punto dalla forma attiva mentre la state tracciando, fate clic sul punto da eliminare.

5 Per chiudere la finestra, chiudete il percorso posizionando il puntatore del mouse sopra l'inizio della linea e fate quindi clic quando il puntatore di chiusura della finestra viene visualizzato.

Con uno qualsiasi degli strumenti di disegno attivi, potete premere Tasto Mela/Ctrl per passare temporaneamente allo strumento **Seleziona punto**. Quando lo strumento **Seleziona punto** è attivo, potete premere Tasto Mela + Option+Alt per passare temporaneamente allo strumento **Oggetto**.

Ridimensionamento delle finestre

Una finestra può essere ridimensionata modificando le dimensioni della sua finestra di delimitazione. La finestra di delimitazione è una finestra rettangolare che racchiude ciascuna finestra e che non verrà stampata. Le *Nozioni di base sulle maniglie* demarcano la finestra di delimitazione. Il miglior modo di visualizzare chiaramente la finestra di delimitazione è quello di usare lo strumento **Oggetti** per selezionare le maniglie di una finestra Bézier.

Per ridimensionare le finestre attive, potete adottare uno dei metodi seguenti:

- Selezionate lo strumento **Oggetti** o uno strumento**Contenuto** e portate il puntatore del mouse sopra la maniglia della finestra selezionata per visualizzare il puntatore di ridimensionamento. Fate clic e trascinate in una nuova posizione per ridurre o allargare la finestra. Premete Maiusc per mantenere la stesso rapporto proporzionale della finestra. Premete Opzione/Alt per ridimensionare la finestra partendo dal centro. Premete Tasto Mela/Ctrl per ridimensionare il contenuto della finestra insieme alla finestra.

- Inserite i valori nei campi **L** e **A** della scheda **Classico** o **Spazia/Allinea** della palette delle **Misure** per modificare la larghezza e l'altezza e premere quindi Return/Invio.
- Scegliete **Oggetti** > **Modifica** (Tasto Mela+M/Ctrl+M) e fate quindi clic sulla scheda **Finestra**. Immettete gli appositi valori nei campi **Larghezza** e **Altezza** per modificare in modo esatto le dimensioni di una finestra e fate quindi clic su **OK**.

Modifica della forma delle finestre

Potete modificare la forma di una finestra procedendo in tre modi diversi:

- Potete modificare l'intera forma scegliendo un'opzione diversa dal sotto-menu **Oggetti Forma**
- Potete aggiungere e regolare angoli arrotondati convertendoli in finestre rettangolari inserendo valori nel campo **Raggio curva** (scheda **Oggetti** > **Modifica** > **Finestra**). Nel caso di finestre immagine, potete usare anche il campo **Raggio angolo finestra** della scheda **Classico** o della scheda **Spazia/Allinea** della palette delle **Misure**.
- Potete modificare la forma delle finestre di Bézier mediante un riposizionamento dei punti, delle maniglie di curvatura e dei segmenti. Per ulteriori informazioni, vedere "*Nozioni di base sulle forme Bézier*."

Aggiunta di cornici alle finestre

Le cornici sono bordi decorativi che possono essere posizionati intorno a qualsiasi tipo di finestra. Per accedere alle opzioni disponibili per le finestre attive, procedete come segue:

- Scegliete **Oggetti** > **Cornice** per visualizzare la scheda **Cornici** della finestra di dialogo **Modifica**
- Visualizzate la scheda **Cornice** della palette delle **Misure**.

Utilizzate i comandi di queste schede per specificare uno stile, spessore, colore e opacità della cornice. Se lo stile della cornice contiene degli interspazi, potete anche specificare colore e opacità degli interspazi.

Potete anche creare stili personalizzati da applicare alle vostre cornici utilizzando la finestra di dialogo **Tratteggi e strisce** (menu **Comp./Modifica**). Per ulteriori informazioni su Stili oggetto, vedere "*Software Item Styles XTensions*."

Applicazione di colori alle finestre

Per applicare un colore di sfondo alle finestre attive, procedete come segue:

- Scegliete **Oggetti** > **Modifica** (Tasto Mela+M/Ctrl+M), fate clic sulla scheda **Finestra** ed usate quindi i comandi disponibili nell'area **Finestra**.
- Visualizzate la palette **Colori** (**Finestra** > **Colori**), fate clic su **Colore di sfondo** ed utilizzate quindi i comandi disponibili nella palette.
- Utilizzate i comandi della scheda **Classico** della palette delle **Misure**.

I comandi disponibili in queste schede e in questa palette sono i seguenti:

- **Colore finestra**: Consente di specificare il colore di sfondo per la finestra.

- **Intensità**: Consente di specificare la tinta del colore di sfondo (0% = bianco, 100% = colore intero).
- **Opacità**: Consente di regolare la trasparenza applicata allo sfondo della finestra (0% = completamente trasparente, 100% = completamente opaco).

Potete anche specificare delle impostazioni per il colore delle finestre usando Stile oggetto. Per ulteriori informazioni su Stili oggetto, vedere "*Software Item Styles XTensions*."

Applicazione di sfumature alle finestra

La sfumatura è una transizione graduale da un colore a un altro colore. Per applicare una sfumatura allo sfondo di finestre attive, procedete come segue:

- Scegliete **Oggetti** > **Modifica** (Tasto Mela+M/Ctrl+M), fate clic sulla scheda **Finestra** ed usate quindi i comandi disponibili nell'area **Sfumatura**.
- Visualizzate la palette **Colori** (**Finestra** > **Colori**), fate clic su **Colore di sfondo** ed utilizzate quindi i comandi disponibili nella palette.

I comandi associati alla sfumatura disponibili in questa scheda e in questa palette sono i seguenti:

- **Stile**: Consente di scegliere il tipo di sfumatura da applicare.
- **Angolaz.**: Consente di controllare l'angolazione della transizione da un colore a un altro.

Le sfumature possiedono due colori, ognuno dei quali può avere la propria intensità e opacità. Nella scheda **Finestra** della finestra di dialogo **Modifica**, il colore visualizzato nell'area **Finestra** è il primo colore e il colore dell'area **Sfumatura** è il secondo colore. Nella palette **Colori**, fate clic su **n. 1** per impostare il primo colore e su **n. 2** per impostare il secondo colore.

Potete anche specificare delle impostazioni per le sfumature usando ItemStyle. Per ulteriori informazioni su Stili oggetto, vedere "*Software Item Styles XTensions*."

Fusione e divisione delle finestre

Le opzioni dei sotto-menu **Fusione** e **Divisione** (menu **Oggetti**) consentono di creare finestre Bézier complesse da finestre esistenti. Ad esempio, se una finestra rettangolare si sovrappone a una finestra ovale, potete selezionare **Oggetti** > **Fusione** e selezionare un'opzione che creerà una singola finestra con lo stesso contenuto. Se unite due finestre immagine, nella finestra che ne risulta verrà visualizzata soltanto un'immagine. Se unite due finestre di testo, il testo scorrerà come un'unica storia lungo entrambe le finestre.

Per utilizzare la funzione **Fusione**, selezionate due oggetti e quindi selezionate una delle opzioni seguenti da **Oggetti** > **Fusione**

- Il comando **Intersezione** mantiene tutte le aree in cui l'oggetto di primo piano si sovrappone all'oggetto sottostante e cancella le restanti aree.

- Il comando **Unione** abbina tutti gli oggetti in un'unica finestra, mantenendo sia tutte le aree sovrapposte che quelle non sovrapposte.
- Il comando **Differenza** elimina gli oggetti in primo piano. Tutte le aree che si sovrappongono vengono cancellate.
- Il comando **Inverti la differenza** elimina gli oggetti sottostanti rispetto al primo piano. Tutte le aree che si sovrappongono vengono cancellate.
- **Esclusivo oppure** lascia intatte tutte le forme, ritagliando soltanto le aree che si sovrappongono. Se modificate i punti che circondano l'area ritagliata, noterete che in ogni posizione in cui due linee si intersecavano, ci sono ora due punti.
- Il comando **Combina** è simile al comando **Esclusivo oppure**, ma se osservate i punti attorno all'area ritagliata, noterete che non ne sono stati aggiunti altri nel punto di intersezione fra due linee.

Il comando **Divisione** divide le finestre unite tramite la funzione Fusione, divide in finestre distinte una finestra complessa contenente percorsi all'interno di altri percorsi oppure divide una finestra che contiene un contorno che si interseca con sé stesso (come ad esempio il numero otto). Per utilizzare questa funzione, selezionate due oggetti e quindi selezionate una delle opzioni seguenti dal sottomenu **Oggetti > Divisione**:

- Il comando **Percorsi esterni** è applicabile a una finestra fusa contenente più forme non sovrapposte. Il comando **Percorsi esterni** conserva tutte le informazioni relative ai percorsi esterni e divide in finestre distinte i percorsi esterni non sovrapposti.
- Il comando **Tutti i percorsi** crea finestre distinte derivandole da *ciascuna* forma contenuta in una finestra complessa.

Aggiunta di testo e immagini alle finestre

Per aggiungere un testo a una finestra, selezionate la finestra con lo strumento **Contenuto testo** e iniziate quindi a digitare il vostro testo o a copiarlo da un altro documento, oppure selezionate **Archivio/File > Importa testo**. Se scegliete lo strumento **Oggetti** e fate doppio clic sulla finestra di testo, viene visualizzata la finestra di dialogo **Importa**.

Per aggiungere un'immagine a una finestra immagine, selezionate la finestra con lo strumento **Contenuto immagine** e incollate quindi un'immagine da un altro documento, oppure selezionate **Archivio/File > Importa immagine**. Se scegliete lo strumento **Oggetti** o lo strumento **Contenuto immagine** e fate doppio clic su una finestra immagine, viene visualizzata la finestra di dialogo **Importa**.

Modifica del tipo di finestra

Per convertire una finestra selezionata in un tipo di finestra diversa, scegliete **Immagine**, Testo o **Nessuno** dal sottomenu **Contenuto** (menu **Oggetti**). Potete tuttavia convertire una finestra di testo in una finestra immagine scegliendo **Archivio/File > Importa** e selezionando un'immagine. Potete convertire una finestra immagine in una finestra di testo scegliendo **Archivio/File > Importa testo/Immagine** e selezionando un file di testo.

Per convertire una finestra di testo selezionata in un percorso di testo, scegliete una forma di linea dal sottomenu **Oggetti** > **Forma**.

Quando selezionate uno strumento **Finestra**, potete usare i seguenti tasti modificatori per creare finestre di testo o finestre immagine:

- Premete T mentre state disegnando per creare una finestra di testo.
- Premete R mentre state disegnando per creare una finestra immagine.

Gestione delle linee

Sono disponibili due tipi di linee: linee rette e linee Bézier. Potete applicare colori e stili a qualsiasi tipo di linea.

Creazione di linee

Per creare una linea, selezionate lo strumento **Linea** dalla palette **Strumenti** e portate il puntatore a croce in un punto qualsiasi della pagina. Trascinate per disegnare la linea.

Potete definire una linea a 0, 45 o 90 gradi premendo il tasto Maiusc mentre la trascinate.

Creazione di linee Bézier

Lo strumento **Penna Bézier** consente di disegnare finestre Bézier con molteplici lati e linee che possono essere costituite da segmenti diritti o curvi (vedere*Nozioni di base sulle forme Bézier*").

Per disegnare una finestra Bézier, procedete come segue:

1. Selezionate lo strumento **Penna Bézier** dalla palette **Strumenti**. Spostate il puntatore a Croce in qualsiasi posizione della pagina, quindi fate clic per definire il primo punto.
2. Portate il puntatore nel punto in cui volete posizionare il punto successivo. Per forzare il movimento del puntatore a 45 gradi di angolazione relativamente alla pagina, premete Maiusc.
3. Fate clic per creare un punto e segmenti di linea.

- Per tracciare un segmento curvo, fate clic e trascinate il mouse dove volete collocare il punto successivo. Verrà visualizzato un punto con due maniglie di curvatura. Trascinando una maniglia di curvatura è possibile regolare le dimensioni e la forma della curva.
- Per definire un punto d'angolo, premete Option/Alt mentre fate clic. Se fate clic e tenete premuto il mouse, potrete definire il raggio del punto d'angolo trascinando una maniglia di curvatura.
- Per aggiungere un punto a un segmento della forma, fate clic sul segmento dove volete posizionare il punto.

- Per eliminare un punto dalla forma attiva mentre la state tracciando, fate clic sul punto da eliminare.

4 Per terminare la linea, fate doppio clic.

Con uno qualsiasi degli strumenti di disegno attivi, potete premere Tasto Mela/Ctrl per passare temporaneamente allo strumento **Seleziona punto**. Quando lo strumento **Seleziona punto** è attivo, potete premere Tasto Mela + Option+Alt per passare temporaneamente allo strumento **Oggetto**.

Modalità di linea applicate alla linee rette

Sono disponibili quattro modalità di linea: **Estremità**, **Punto sinistro**, **Punto centrale** e **Punto destro**. A seconda della modalità selezionata nella scheda **Linea** (**Oggetti** > **Modifica**) o nella palette delle **Misure** (schede **Classico**e **Spazio/Allinea**), la lunghezza e la posizione della linea verranno descritte in modo diverso.

- Modalità **Estremità**: Il campo **X1** indica la posizione orizzontale della prima estremità, mentre il campo **Y1** indica la posizione verticale della prima estremità. Il campo **X2** indica la posizione orizzontale dell'ultima estremità, mentre il campo **Y2** indica la posizione verticale dell'ultima estremità.
- Modalità **Punto sinistro**: Il campo **X1** indica la posizione orizzontale dell'estremità più di sinistra, mentre il campo **Y1** indica la posizione verticale dell'estremità più di sinistra.
- Modalità **Punto centrale**: Il campo **XC** indica la posizione orizzontale del punto centrale della linea, mentre il campo **YC** ne indica la posizione verticale.
- Modalità **Punto destro**: Il campo **X2** indica la posizione orizzontale dell'estremità più a destra, mentre il campo **Y2** indica la posizione verticale dell'estremità più a destra.

Ridimensionamento delle linee

Potete ridimensionare le linee rette attive adottando uno dei metodi seguenti:

- Selezionate lo strumento **Oggetti** e portate il puntatore sopra una *Nozioni di base sulle maniglie* per visualizzare il puntatore di ridimensionamento. Fate clic e trascinate in una nuova posizione per ridurre o estendere la lunghezza della linea.
- Scegliete **Oggetti** > **Modifica** (Tasto Mela+M/Ctrl+M) e fate quindi clic sulla scheda **Linea**. Fate clic sul menu a discesa **Modalità** per visualizzare le quattro opzioni di modalità disponibili (vedere "*Modalità di linea applicate alla linee rette*"). Scegliete **Punto sinistro**, **Punto centrale** o **Punto destro** per visualizzare un campo **Lunghezza**. Nel campo **Lunghezza** inserite un valore che consenta di modificare con precisione la lunghezza della linea, quindi fate clic su **OK**.
- Scegliete **Punto sinistro**, **Punto centrale** o **Punto destro** dal menu a discesa **Modalità linea** della scheda **Classico** o **Spazia/Allinea** della palette delle **Misure** per visualizzare il campo **L** (**Lunghezza**). Per modificare in modo esatto la lunghezza di una linea, immettete un valore nel campo **L** e premete Return/Invio.

Potete ridimensionare qualsiasi linea di Bézier modificando le dimensioni della relativa finestra di delimitazione. A questo scopo, verificate che **Oggetti** > **Cambia** > **Forma**

sia deselezionato e quindi ridimensionate la linea come fareste normalmente con una finestra.

Modifica della forma delle linee

Potete modificare la forma di una linea procedendo in tre modi diversi:

- Potete modificare la forma interamente scegliendo un'opzione diversa dal sotto-menu **Oggetti Forma**
- Potete modificare la forma delle linee di Bézier mediante un riposizionamento dei singoli punti, delle maniglie di curvatura e dei segmenti. Per ulteriori informazioni, vedere "*Nozioni di base sulle forme Bézier*."

Scelta e regolazione dell'aspetto delle linee

Per definire l'aspetto delle linee attive, usare i comandi seguenti:

- Palette delle **Misure** (scheda **Classico**)
- Scheda **Linea** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**):
- Palette **Colori** (menu **Finestra**) — soltanto per il colore della linea.

Oltre a colore, intensità e opacità, potete regolare gli attributi di linea seguenti:

- *Stile linea*: Questa opzione consente di regolare l'aspetto generale di una linea. Molti stili di linea vengono inclusi per default nell'applicazione ma potete aggiungerne altri tramite la finestra di dialogo **Tratteggi e strisce** (menu **Comp./Modifica**).
- *Spessore*: Potete specificare lo spessore delle linee in qualsiasi unità di misura. Potete anche specificare lo spessore di un **Filetto sottile**; lo spessore di un filetto sottile stampato è pari a 0,125 punti se si stampa su una fotounit PostScript; potrebbe avere un valore più alto per alcune stampanti laser.
- *Frecce*: Potete applicare diverse punte di freccia alla linea usando il menu a discesa **Punte di freccia**.

Potete anche specificare delle impostazioni da applicare alla linea usando Stili oggetto. Per ulteriori informazioni su Stili oggetto, vedere "*Software Item Styles XTensions*."

Unione di linee

Potete unire due linee formando una linea unica selezionando lo strumento **Oggetti** , selezionando le linee scegliendo **Oggetti** > **Fusione** > **Unisci le estremità**. Il comando **Unisci le estremità** è disponibile quando le estremità delle linee o i percorsi di testo si trovano a sei punti uno dall'altro.

Manipolazione degli oggetti

Gli oggetti possono venire tagliati e incollati in nuovi punti del layout, possono venire protetti in modo che non sia possibile spostarli, possono venire duplicati una volta o molte volte, sovrapposti per creare effetti visivi originali e manipolati in molti altri modi.

Selezione degli oggetti

Per poter manipolare gli oggetti, occorre prima selezionarli. Una volta effettuata la selezione, per la maggior parte degli oggetti vengono visualizzati contorni e maniglie di modifica della forma.

Per selezionare un oggetto, selezionate prima lo strumento **Oggetti**, lo strumento **Contenuto testo**, o lo strumento **Contenuto immagine** e portate quindi il puntatore a freccia sopra un oggetto. Fate clic una volta per selezionare un singolo oggetto o premete il tasto Maiusc e fate clic su singoli oggetti per selezionare più di un oggetto per volta. Potete selezionare anche molteplici oggetti contemporaneamente selezionando lo strumento **Oggetto** e e tracciando un riquadro intorno all'area che contiene gli oggetti.

Se scegliete lo strumento **Oggetto** e fate doppio clic su una finestra di testo, viene visualizzata la finestra di dialogo **Importa**. Se fate doppio clic su una finestra immagine vuota con lo strumento **Oggetto** selezionato o con lo strumento **Contenuto immagine** selezionato, viene visualizzata la finestra di dialogo **Importa**. Se la finestra immagine contiene un'immagine, lo strumento **Contenuto immagine** viene selezionato.

Per deselezionare un oggetto attivo, fate clic in un punto all'esterno dell'oggetto. Con lo strumento **Contenuto** selezionato, premete il tasto Tab per deselezionare qualsiasi oggetto attivo.

Spostamento di oggetti

Potete spostare degli oggetti inserendo valori nel campi **Origine X** e **Origine Y** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**), immettendo dei valori nei campi **X** e **Y** della palette delle **Misure** (schede Classico e Spazia/Allinea) e spostando manualmente oggetti utilizzando lo strumento **Oggetti**. Se tenete premuto il mouse prima di spostare una finestra o un percorso di testo, potrete vederne il contenuto mentre spostate l'oggetto. Potete anche "ravvicinare" gli oggetti selezionando lo strumento **Oggetti** e premendo un tasto freccia sulla tastiera.

Le maniglie dell'oggetto della finestra demarcano la finestra di delimitazione. Il miglior modo di visualizzare chiaramente la finestra di delimitazione è quello di usare lo strumento **Oggetti** per selezionare le maniglie di una finestra Bézier.

Taglia, copia e incolla gli oggetti

Con lo strumento **Oggetti** selezionato, le opzioni **Taglia**, **Copia** e **Incolla** (menu **Comp./Modifica**) sono disponibili per finestre, linee e percorsi di testo attivi. Scegliete **Comp./Modifica > Incolla** (Tasto Mela+V/Ctrl+V) per portare una copia degli oggetti contenuti negli Appunti nel centro della finestra del progetto.

Con lo strumento **Oggetti** selezionato, potete eliminare gli oggetti usando il comando **Elimina**. Gli oggetti eliminati non vengono copiati negli Appunti.

Gestione dell'ordine di sovrapposizione degli oggetti

Quando due o più oggetti sono sovrapposti, uno di loro sarà in primo piano rispetto all'altro. Il termine "ordine di sovrapposizione" si riferisce al rapporto esistente tra i diversi livelli in sui sono stati situati gli oggetti nella pagina. Ciascun oggetto creato

occupa uno livello diverso nell'ordine di sovrapposizione. Ogni nuovo oggetto creato, ad esempio, diventa l'oggetto di primo piano.

In Windows, il menu **Oggetti** comprende quattro comandi che consentono di determinare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti.

- Scegliete **Oggetti** > **Manda in fondo** per spostare un oggetto sul fondo di una pagina o nel livello più sottostante della pagina.
- Scegliete **Oggetti** > **Porta in primo piano** per portare un oggetto in una posizione di primo piano nella pagina o nel livello davanti a tutti gli altri.
- Per spostare un oggetto di un solo livello verso il fondo o di un livello in Mac OS, premere il tasto Opzione e scegliere **Oggetti** > **Manda dietro**. In Windows, scegliete **Oggetti** > **Manda dietro**.
- Per spostare un oggetto di un solo livello verso il fronte, premete il tasto Option e scegliete **Oggetti** > **Manda dietro**. In Windows, scegliete **Oggetti** > **Porta avanti**.

➡ In un documento con livelli, i livelli si trovano in un particolare ordine di sovrapposizione; all'interno di ogni livello, ciascun oggetto ha un rapporto particolare rispetto all'ordine di sovrapposizione. Quando utilizzate i comandi **Manda in fondo**, **Manda indietro**, **Porta in primo piano** e **Porta avanti** (menu **Oggetti**), l'ordine di sovrapposizione degli oggetti viene alterato all'interno del livello.

➡ Per attivare un oggetto nascosto dietro altri oggetti, selezionate lo strumento **Oggetti** e premete Tasto Mela+Option+Maiusc/Ctrl+Alt+Maiusc mentre fate clic ripetutamente sul punto di sovrapposizione degli oggetti. Se premete Tasto Mela+Option+Maiusc/Ctrl+Alt+Maiusc mentre fate clic, attiverete in successione gli oggetti partendo dall'oggetto più in primo piano e procedendo verso il fondo.

Raggruppamento di oggetti

Potete raggruppare in un unico gruppo molteplici oggetti di una pagina o di un documento disteso Il raggruppamento di oggetti è utile se si vogliono selezionare o spostare diversi oggetti simultaneamente. Potete spostare, tagliare, copiare, duplicare ed eseguire una serie di azioni su un gruppo di oggetti. Ad esempio, potete raggruppare tutti gli oggetti che compongono la testata di una pubblicazione; una volta raggruppati, potete modificare o spostare l'intero gruppo come fareste con una singola finestra, linea o percorso di testo.

Dopo aver creato un gruppo, potete modificare, ridimensionare e riposizionare i singoli oggetti che lo compongono sempre mantenendo il rapporto stabilito tra di loro all'interno del gruppo. Potete anche portare una copia di un gruppo in una libreria aperta di QuarkXPress in modo da poterlo utilizzare in altri documenti.

Il raggruppamento di oggetti è disponibile quando sono attivi due o più oggetti (linee, finestre, percorsi di testo o altri gruppi). Per selezionare molteplici oggetti con lo strumento **Oggetti**, premete Maiusc e fate clic su ciascun oggetto oppure tracciate un marquee intorno agli oggetti che volete raggruppare. Scegliete **Oggetti** > **Gruppo** (Tasto Mela+G/Ctrl+G) per posizionare molteplici oggetti selezionati in un singolo gruppo.

Per raggruppare in un gruppo diversi gruppi di oggetti, potete selezionare uno o più gruppi insieme a singole finestre, linee e percorsi di testo per creare un gruppo che li comprenda tutti.

Con lo strumento **Oggetti** selezionato, potete spostare, tagliare, copiare, incollare, duplicare, ruotare e applicare colore al gruppo. Con lo strumento **Contenuto testo** o con lo strumento **Contenuto immagine** potete manipolare i singoli oggetti esattamente come fareste se fossero oggetti singoli.

Per spostare un oggetto all'interno di un gruppo, premete Tasto mela/Ctrl e selezionate l'oggetto con lo strumento **Oggetti**, con lo strumento **Contenuto testo** o con lo strumento **Contenuto immagine**.

Se un gruppo attivo contiene lo stesso tipo di oggetti (ad esempio, tutte le finestre immagini), la finestra di dialogo **Modifica** includerà una o più schede riguardanti in modo specifico quegli oggetti. Se un gruppo attivo contiene una varietà di oggetti, la finestra di dialogo **Modifica** potrebbe visualizzare soltanto una scheda **Gruppo**.

Scegliete **Oggetti** > **Separa il gruppo** (Tasto Mela+U/Ctrl+U) per eliminare il rapporto stabilito tra gli oggetti all'interno del gruppo.

Ridimensionamento di oggetti raggruppati

Per ridimensionare simultaneamente tutti gli oggetti appartenenti ad un gruppo, fate clic e trascinate le maniglie di ridimensionamento. Se premete Tasto Mela+Maiusc./Ctrl+Maiusc. durante il ridimensionamento di un gruppo, tutte le larghezze delle cornici, gli spessori delle linee, le immagini e il testo vengono proporzionalmente ridimensionati. Se premete Tasto Mela/Ctrl durante il ridimensionamento di un gruppo, le larghezze di cornici, le finestre e i testi vengono ridimensionati, ma non proporzionalmente.

Duplicazione di oggetti

QuarkXPress consente di creare singole o molteplici copie di finestre, linee e percorsi di testo.

Potete creare una copia singola di un oggetto selezionato usando il comando **Duplica** (menu **Oggetti**). Potete anche premere Option/Maiusc+Alt mentre trascinate un oggetto o un gruppo per creare una copia.

La funzione **Duplica speciale** è utile per creare elementi di design del layout che contengano una serie di copie di un oggetto in modo che appaiano uniformemente distanziate. Potete creare molteplici copie di un oggetto e specificare la distanza tra di loro usando il comando **Duplica speciale** (menu **Oggetti**).

Spaziatura e allineamento di oggetti

Potete definire la posizione di molteplici oggetti selezionati uno in rapporto all'altro utilizzando il sotto-menu **Oggetti** > **Spazia/Allinea** o la scheda **Spazia/Allinea** della palette delle **Misure**.

Potete scegliere tra otto opzioni di spaziatura e sei opzioni di allineamento nella palette delle **Misure**e potete specificare l'allineamento relativo agli oggetti, alla pagina o (per i layout a pagine affiancate) al documento disteso selezionati. **Oggetti** >

Spazio/sotto-menu **Allinea** include le modalità "relativa all'oggetto" e "relativa alla pagina" descritte di seguito. La palette delle **Misure** include una terza modalità "relativa al documento disteso".

Le modalità di spaziatura/allineamento sono le seguenti:

- *Modalità relativa all'oggetto* posiziona gli oggetti in relazione all'oggetto attivo superiore. L'oggetto superiore è determinato dalla posizione dei contorni superiori dell'oggetto. Se due o più oggetti hanno gli stessi contorni superiori, a questi oggetti viene applicato una spaziatura relativa all'oggetto più a sinistra.
- *Modalità relativa alla pagina* posiziona gli oggetti in relazione ai contorni della pagina (sinistra, destra, superiore o inferiore).
- *Modalità relativa al documento disteso* è disponibile per i layout di Stampa attivi che includono pagine affiancate. Supponiamo che abbiate aperto un layout con pagine affiancate e che selezioniate un oggetto della pagina sinistra e un altro oggetto della pagina destra. Se fate clic sull'icona **Modalità relativa al documento disteso** nella palette delle **Misure** e scegliete **Spazia centri orizzontali**, gli oggetti selezionati si posizionano da sè all'estrema sinistra e all'estrema destra del documento disteso.

Rotazione degli oggetti

Per ruotare gli oggetti attivi, procedete come segue:

- Selezionate lo strumento **Oggetti** e portate il mouse sopra una maniglia sull'angolo dell'oggetto. Quando viene visualizzato il puntatore di rotazione, fate clic per stabilire un punto di rotazione; quindi, trascinate con un movimento circolare per ruotare l'oggetto. Il puntatore a freccia e la posizione dell'oggetto vengono visualizzati mentre trascinate. Se premete il tasto Maiusc durante la rotazione, i movimenti verranno limitati a un'angolazione di 45 gradi.
- Scegliete **Oggetti** > **Modifica** (Tasto Mela+M/Ctrl+M), inserite un valore nel campo **Angolazione** e fate clic su **OK**.
- Inserite un valore nel campo della palette delle **Misure** (schede **Classico** e **Spazia e allinea**) e premete Return/Invio.

Per ruotare una linea retta, scegliete **Punto sinistro**, **Punto centrale** o **Punto destro** dal menu a discesa **Modalità** (finestra di dialogo **Modifica** o dalla palette delle **Misure**) per visualizzare il campo **Angolazione**. Per ruotare un linea Bézier, visualizzate la relativa finestra di delimitazione deselezionando **Forma** (**Oggetti** > **Cambia**).

Inclinazione di oggetti

Per inclinare gli oggetti attivi all'interno delle finestre di delimitazione, scegliete **Oggetti** > **Modifica** (Tasto Mela+M/Ctrl+M), e fate quindi clic sulla scheda **Finestra**. Immettete un valore nel campo **Inclinazione**. I valori positivi inclinano gli oggetti verso destra, mentre i valori negativi li inclinano verso sinistra.

Protezione ed eliminazione della protezione

La protezione contente di proteggere oggetti e contenuto da modifiche involontarie. Per definire la protezione di un oggetto, procedete come segue:

- Per impedire che le dimensioni di un oggetto o la sua posizione vengano modificate (e per impedire che l'oggetto venga cancellato), selezionate **Oggetti** > **Proteggi** > **Posizione**
- Per impedire che il contenuto di un oggetto venga cancellato, selezionate **Oggetti** > **Proteggi** > **Storia** o **Oggetti** > **Proteggi** > **Immagine**.

Per eliminare la protezione degli oggetti selezionati, desolazione l'opzione appropriata dal sotto-meni **Oggetti** > **Proteggi** In alternative, selezionate **Oggetti** > **Modifica** e fate clic sull'icona di protezione accanto al campo.

Ancoraggio di oggetti e di gruppi a un testo

Potete *ancorare* un oggetto o un gruppo in modo che scorrano come un carattere compreso in un testo. Per ancorare un oggetto o un gruppo a un testo, usate lo strumento **Oggetti** per selezionare l'oggetto o il gruppo che volete ancorare e scegliete quindi **Comp./Modifica** > **Copia** (Tasto Mela+C/Ctrl+C) oppure **Comp./Modifica** > **Copia** (Tasto Mela+X/Ctrl+X). Quindi, con lo strumento **Contenuto testo** selezionato, portate il cursore di inserimento del testo nel punto del testo a cui volete ancorare l'oggetto o il gruppo e scegliete **Comp./Modifica** > **Incolla** (Tasto Mela+V/Ctrl+V).

Gestione delle tabelle

In QuarkXPress, la tabella è un oggetto, come può esserlo una finestra di testo, una finestra immagine, un percorso di testo o una linea. Quando lavorate con le tabelle, potete gestire la cella come una finestra immagine, una finestra di testo o una finestra senza contenuto individuali e potete gestirla nello stesso modo in cui gestireste gli altri oggetti. Per lavorare con gli oggetti di una tabella, come ad esempio righe e colonne, utilizzate il menu **Tabella**.

Creazione di una tabella

Per creare una tabella e per specificarne le proprietà, procedete come segue:

1. Selezionate lo strumento **Tabelle** dalla palette **Strumento** e trascinate per disegnare un rettangolo che abbia più o meno le dimensioni della tabella finale e rilasciate quindi il pulsante del mouse. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà della tabella**.

Finestra di dialogo **Proprietà della tabella**.

2 Specificate il numero di righe orizzontali nel campo **Righe** e specificate il numero di colonne verticali nel campo **Colonne**.

3 Per specificare il tipo di cella di default, fate clic su **Celle di testo** o **Celle di immagine** nell'area **Tipo di cella**. Potete in seguito selezionare specifiche celle e convertire il tipo di contenuto, se necessario.

4 Se volete creare delle celle di testo che si espandono automaticamente quando aggiungete un testo, utilizzate i controlli dell'area **Conten. autom**.

5 Se avete una preferenza su come navigare lungo le celle di una tabella quando premete Ctrl+Tab, potete scegliere un'opzione diversa dal menu a discesa **Ordine di tabulazione**.

6 Se volete collegare le celle di testo in modo che il testo importato scorra lungo le celle specificate come scorre nelle finestre di testo collegate, selezionate **Collega le celle**. Se selezionate **Collega le celle**, potete scegliere l'ordine in cui volete collegare le celle di testo dal menu a discesa **Ordine di collegamento**.

➡ Se non collegate le celle con questo sistema, potete collegarle in un secondo tempo utilizzando lo strumento di **Collegamento** o il comando **Collega le celle di testo** (menu **Tabella**). Inoltre, anche se non collegate le celle di testo, potete sempre utilizzare Ctrl+Tab per passare da una cella all'altra mentre immettete o modificate i dati.

7 Se intendete importare i dati da Excel, selezionate **Collega a dati esterni**. Per ulteriori informazioni, vedere *Importazione di tabelle da Excel*"

8 Se volete che la tabella mantenga le stesse dimensioni se aggiungete o eliminate delle righe, selezionate **Mantieni la geometria**.

9 Fate clic su **OK**.

Conversione di un testo in tabella

Il successo della conversione di un testo in una tabella dipende dalla preparazione del testo. È importante che paragrafi, tabulazioni, spazi o virgole (ossia i caratteri che QuarkXPress può convertire) vengano utilizzati uniformemente nello stesso blocco di testo in quanto verranno utilizzati nella conversione in tabelle per definire righe e colonne. Gli utenti usano normalmente molteplici tabulazioni in un programma di gestione del testo per allineare colonne di dati piuttosto che definire specifici fermi di tabulazione. Se il blocco di testo che state convertendo possiede molteplici caratteri

di tabulazione, contiene probabilmente un numero di tabulazioni non uniforme nelle varie colonne. Dovrete quindi uniformare i caratteri di tabulazione prima di convertire un testo in tabella.

Per convertire un testo in una tabella:

1 Utilizzando lo strumento **Contenuto** T, selezionate tutto il testo che volete convertire in tabella.

2 Scegliete **Tabelle > Converti il testo in tabella** per visualizzare la finestra di dialogo **Converti il testo in tabella**. In base al testo selezionato, QuarkXPress ipotizza come applicare **Separa le righe con**, come applicare **Separa le colonne con** e quante **Righe** e **Colonne** sono necessarie per il testo selezionato e considerando la peggiore delle ipotesi.

Finestra di dialogo **Converti il testo in tabella**

3 Se volete creare delle celle di testo che si espandono automaticamente quando aggiungete un testo, utilizzate i controlli dell'area **Conten. autom**.

4 Se volete che i dati inseriti in questa tabella scorrano in modo diverso, ad esempio se i valori sono attualmente in ordine discendente ma li volete organizzare in ordine ascendente, potete modificare l'ordine. Scegliete un'opzione dal menu a discesa **Ordine di riempimento delle celle** (l'impostazione di default è **Da sinistra a destra, dall'alto in basso**).

5 Fate clic su **OK**. Viene creata una nuova tabella, con uno scostamento dalla finestra di testo originale.

Importazione di tabelle da Excel

I dati di una tabella vengono spesso originati in un programma di fogli elettronici, come ad esempio Excel, e potete quindi importare i dati che volete inserire nella tabella esattamente come importereste delle immagini. Sebbene la tecnica di importazione sia leggermente diversa, il risultato è lo stesso: la tabella di QuarkXPress viene collegata al file Excel per facilitare la gestione dei dati e il loro aggiornamento.

Se importate una tabella da Excel utilizzando la funzionalità **Collega alla tabella esterna** della finestra di dialogo **Proprietà della tabella**, la tabella verrà gestita in modo analogo alle immagini. Questo accerta che veniate notificati nel caso la tabella

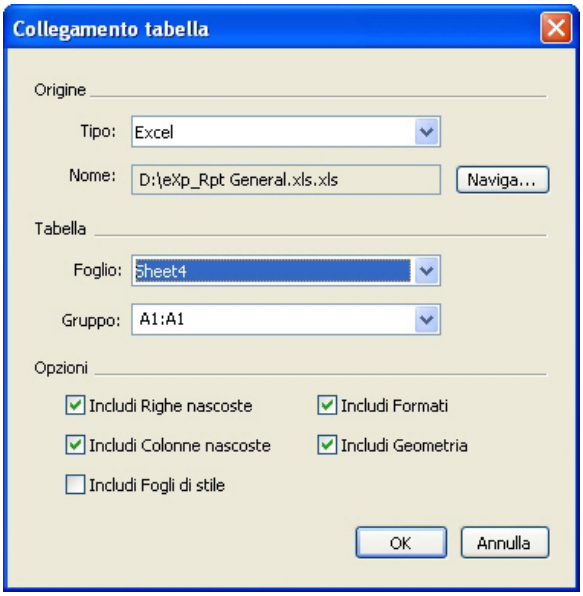
d'origine venga modificata e che disponiate quindi dei dati più recenti della tabella quando siete pronti per l'output del layout, sia che si tratti di stamparlo, di raccogliere dati per la stampa, di salvare il file come PDF o di esportarlo in HTML. Per verificare lo stato di una tabella, scegliete **Utilità > Utilizzo** e fate quindi clic sulla scheda **Tabelle**.

Sebbene possiate aggiornare le tabelle nello stesso modo in cui aggiornereste le immagini, dovete tenere presente alcuni punti importanti.

- Se selezionate **Includi formati** nella finestra di dialogo **Collegamento tabella** quando importate una tabella Excel, la formattazione della tabella Excel viene preservata (il più possibile) in QuarkXPress. Se più tardi volete aggiornare la tabella, qualsiasi tipo di formattazione locale applicata in QuarkXPress, verrà rimossa e sostituita dalla formattazione applicata al file Excel.
- Se non selezionate **Includi formati** nella finestra di dialogo **Collegamento tabella** quando importate una tabella Excel, la formattazione della tabella Excel verrà eliminata. Se più tardi volete aggiornare la tabella, QuarkXPress cerca di preservare qualsiasi formattazione locale abbiate applicato alla tabella in QuarkXPress.

Per importare una tabella di Excel e mantenere il collegamento con QuarkXPress, procedete come segue:

1. Utilizzando lo strumento **Tabella**, trascinate per disegnare una tabella delle dimensioni approssimative che volete. Quando rilasciate il pulsante del mouse, viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà della tabella**.
2. Selezionate **Collega a dati esterni**.
3. Fate clic su **OK** per visualizzare la finestra di dialogo **Collegamento tabella**.



Finestra di dialogo **Proprietà della tabella**.

4. Fate clic su **Sfoglia** per individuare e selezionare il file Excel da importare.
5. Se il file include molteplici fogli di lavoro, scegliete il foglio che volete importare dal menu a discesa **Fogli**. Se volete importare soltanto una parte dei dati, potete specificare

un gruppo di celle nel campo **Range** oppure scegliere dal menu a discesa un gruppo a cui è stato assegnato un nome.

6 Nell'area **Opzioni**, selezionate gli attributi che volete importare:

7 Fate clic su **OK**.

Eventuali formule e riferimenti non vengono importati. I valori finali che risultano da formule e riferimenti vengono invece importati. Le immagini inserite non vengono importate. Il testo a cui è stato applicato **Filtro automatico** o **Filtro avanzato** (**Dati** > **Filtro**) viene importato come testo statico.

Un modo rapido per creare una tabella dai dati Excel, senza dover collegare la tabella d'origine ai progetti QuarkXPress per gli aggiornamenti, è quello di copiare e incollare. Per eseguire questa operazione, selezionate una parte qualsiasi dei dati contenuti in un foglio Excel e copiate i dati selezionati. Passate quindi a QuarkXPress e scegliete **Comp./Modifica** > **Incolla**. QuarkXPress crea una tabella adatta a contenere i dati e procede ad inserisce il testo.

Importazioni di grafici Excel

Se avete grafici o immagini creati tramite **Inserisci** > **Grafico** o **Inserisci** > **Immagine** in Excel che volete utilizzare in un layout di QuarkXPress, potete importare questi grafici o immagini nello stesso modo in cui importate altre immagini. Utilizzate a questo scopo la scheda **Inserisci grafico** della finestra di dialogo **Importa Immagine** (menu **Archivio/File**). I grafici e le immagini importate da Excel sono gestibili dalla scheda **Immagini** della finestra di dialogo **Utilizzo** (menu **Utilità**), esattamente come per tutte le altre immagini.

Aggiunta di testo e immagini alla tabella

Nel vostro lavoro con le tabelle, potete considerare la cella della tabella come una finestra di testo o una finestra immagine. Ciascuna finestra possiede un contenuto, ossia un testo che potrebbe essere o non essere collegato alla cella successiva, o potrebbe essere un'immagine singola o potrebbe non essere nulla (potrebbe essere ad esempio soltanto una sfumatura). Potete quindi aggiungere un contenuto alle tabelle così come potete aggiungere un contenuto alle finestre, ossia digitando un testo, importando un testo o importando delle immagini.

La conversione di celle di testo in celle immagine è analoga alla conversione di una finestra di testo in una finestra immagine. Selezionate tutte le celle che volete convertire e scegliete **Oggetti** > **Contenuto** > **Immagine**.

Modifica del testo di una tabella

Due fattori importanti da tenere presente quando si vogliono apportare modifiche a un testo contenuto in una tabella, sono il sistema di navigazione tra le celle e il sistema di selezione del testo per la formattazione. Come sempre, quando si lavora con un testo, dovete per prima cosa selezionare lo strumento **Contenuto di testo**.

La navigazione tra le celle di una tabella funziona nel modo seguente:

- Fate clic sulla cella in cui volete immettere o importare un testo.

- Premete Control+Tab per spostarvi alla cella successiva.
- Premete Control+Maiusc+Tab per ritornare alla cella precedente.
- Premete i tasti a freccia per spostarvi lungo il testo di una cella e per spostarvi da una cella all'altra.

Per immettere un carattere di tabulazione in una cella di testo, premete Tab. Per immettere una tabulazione con rientro a destra, premete Option+Tab/Maiusc+Tab. Se dovete allineare dei numeri contenuti in una tabella sul numero decimale o su un altro tipo di carattere, potete inserire le tabulazioni in ogni cella della tabella e quindi specificare i fermi di tabulazione necessari tramite **Allinea su** (**Stile > Tab**).

Per selezionare un testo di righe o colonne, procedete come segue:

- Per selezionare tutto il testo di una riga, fate clic esternamente al bordo destro o sinistro della tabella.
- Per selezionare tutto il testo di una colonna, fate clic sul lato superiore o sul lato inferiore della tabella.
- Per selezionare tutto il testo di più righe o colonne, fate clic e trascinate lungo un bordo della tabella.
- Per selezionare un testo su righe o in colonne non adiacenti, premete Maiusc e fate clic sulle righe o sulle colonne specifiche.
- Per selezionare un testo distribuito su varie righe o colonne, utilizzate le opzioni nel sottomenu **Seleziona** del menu **Tabella**. Le opzioni includono **Cella**, **Riga**, **Righe dispari**, **Righe pari**, **Colonna**, **Colonne dispari**, **Colonne pari**, **Tutte le celle**, **Righe dell'intestazione**, **Righe pié di pagina** e **Righe corpo del testo**. I comandi **Seleziona** del menu **Tabella** sono utili per applicare diversi tipi di formattazione a righe e colonne alternate.

Collegamento delle celle di una tabella

Quando le celle sono collegate, il testo che viene digitato, importato o incollato in una cella riempie la prima cella di testo della storia collegata e quindi scorre nella cella collegata successiva. Come con il testo inserito in finestre collegate, il carattere Colonna successiva (tasto Return/Invio) aiuta a gestire lo scorrimento del testo nelle celle collegate. Oltre a collegare le celle della tabella tra di loro, potete collegare le celle a finestre di testo e a percorsi di testo e viceversa.

- Per collegare tutte le celle di una tabella, selezionate **Collega le celle** dalla finestra di dialogo **Proprietà della tabella**, al momento della creazione della tabella.
- Per collegare le celle di una tabella, scegliete **Tabella > Collega le celle di testo**. Tutte le celle della selezione devono essere vuote ad eccezione della prima.
- Per collegare manualmente le celle di una tabella, utilizzate lo strumento **Collegamento**. Così come con il collegamento delle finestre di testo, fate clic per selezionare la cella iniziale e fate quindi clic sulla cella che volete sia la cella successiva. Per ridefinire i collegamenti esistenti, premete il tasto Maiusc e fate clic con lo strumento **Collegamento** selezionato.

- Per rompere il collegamento delle celle di una tabella, utilizzate lo strumento di **Rottura del collegamento** e fate clic sull'estremità piatta della freccia situata tra le celle collegate.
- Per collegare le celle di una tabella e le finestre di testo o i percorsi di testo, utilizzate lo strumento di **Collegamento**.

Se unificate delle celle di testo collegate (**Tabella > Unisci celle**), le celle unificate vengono rimosse dalla catena del testo; il resto dei collegamenti rimane inalterato. Se una cella unificata viene suddivisa (**Tabella > Dividi la cella**), i collegamenti vengono mantenuti e il testo scorre in base alle specifiche dell'Ordine di collegamento.

Formattazione delle tabelle

Così come con qualunque altro oggetto di QuarkXPress, le tabelle hanno una propria versione della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**) per la formattazione degli attributi della tabella. I riquadri disponibili nella finestra di dialogo **Modifica** dipendono dalle selezioni eseguite; ad esempio, potete selezionare l'intera tabella con lo strumento **Oggetto**, potete selezionare singole celle o gruppi di celle tramite lo strumento **Contenuto di testo** o potete selezionare specifiche griglie, celle immagine o celle di testo. Le opzioni della palette delle **Misure** e della palette **Colori** riflettono le selezioni della tabella consentendovi di eseguire determinate regolazioni.

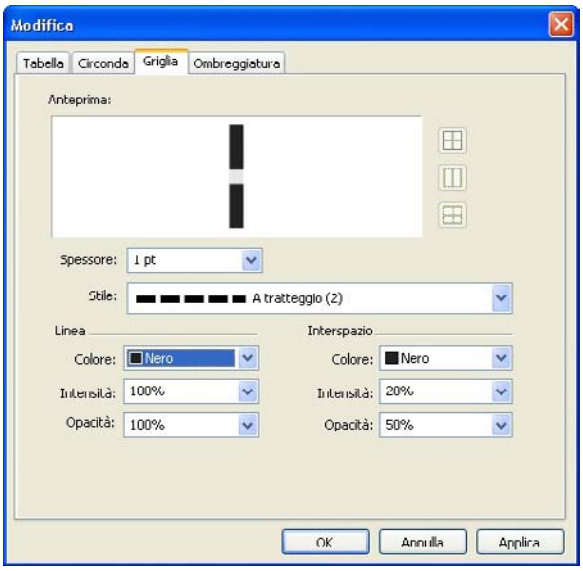
Formattazione delle griglie

Le griglie sono le linee orizzontali poste tra le righe orizzontali e le linee verticali che dividono le colonne. Una volta selezionate le griglie, potete utilizzare il riquadro **Griglie** della finestra di dialogo **Modifica** per specificare stile, spessore, colore, interspazio, intensità e opacità delle linee.

1 Per formattare le linee della griglia, selezionatele nel modo seguente:

- Nel caso di una linea di griglia singola, fate clic su di essa con lo strumento **Contenuto di testo**.
- Nel caso di molteplici linee di griglia, premete il tasto Maiusc e fate clic su ogni linea della griglia.
- Nel caso dell'intera tabella, ossia tutte le linee orizzontali e verticali della griglia, selezionate la tabella con lo strumento **Oggetti**. . Potete quindi specificare una selezione nella finestra di dialogo **Modifica**.
- Scegliete un'opzione dal sottomenu **Seleziona** del menu **Tabella**: **Griglie orizzontali**, **Griglie verticali**, **Bordo** o **Tutte le griglie**.

2 Una volta selezionate le griglie, scegliete **Oggetti > Cambia** e fate quindi clic sulla scheda **Griglia**.



Viene visualizzata la scheda **Griglia** della finestra di dialogo **Modifica**.

3 Per selezionare tutte le linee della griglia, verticali e orizzontali, fate clic su uno dei pulsanti a destra dell'area **Anteprima**. Dall'alto verso il basso, i pulsanti selezionano **Tutte le griglie**, **Griglie orizzontali** o **Griglie verticali**.

4 Modificate i valori disponibili nel riquadro **Griglia** e utilizzando l'area **Anteprima** e il pulsante **Applica** valutate il risultato delle modifiche apportate.

➡ La palette delle **Misure** (menu **Finestra**) offre anche un riquadro per la formattazione delle griglie selezionate.

Inserimento e eliminazione di righe e colonne

Potete inserire righe e colonne in un punto qualsiasi di una tabella. Fate clic in una cella immediatamente sopra o sotto il punto dove volete aggiungere la nuova riga. Oppure fate clic a destra o a sinistra del punto in cui volete aggiungere la nuova colonna. Scegliete quindi **Tabella > Inserisci > Riga** o **Tabella > Inserisci > Colonna**.

Per selezionare righe o colonne da eliminare, trascinate il puntatore della freccia sopra il bordo di una tabella e premete quindi Maiusc e fate clic sul puntatore a freccia o utilizzate i comandi del sottomenu **Seleziona** del menu **Tabella** (come ad esempio, **Righe dispari**). Scegliete quindi **Tabella > Elimina > Riga** o **Tabella > Elimina > Colonna**.

➡ Se **Mantieni la geometria** è selezionata nel menu **Tabella** ed eliminate una colonna o una riga, le dimensioni delle colonne o delle righe esistenti verranno automaticamente aumentate per riempire lo spazio delle righe o colonne eliminate. Se **Mantiene la geometria** non è selezionata, la tabella si restringe, come necessario.

Combinazione delle celle di una tabella

Per unificare delle celle, premete il tasto Maiusc e fate clic su una selezione rettangolare di celle con lo strumento **Contenuto di testo** T. Scegliete **Tabella > Unisci celle**. Per riportare le celle unificate al loro stato originale, in modo da farle corrispondere alle

altre celle della tabella, selezionate le celle unificate e scegliete quindi **Tabella > Dividi le celle**.

Se unificate delle celle non collegate contenenti testo o immagini, il contenuto della cella superiore-sinistra della selezione, viene mantenuto per la cella unificata.

Ridimensionamento manuale di tabelle, righe e colonne

Come per gli altri oggetti di QuarkXPress, potete trascinare per ridimensionare righe, colonne e tabelle. Per ridimensionare una riga o una tabella, fate clic sulla griglia fino a visualizzare il puntatore di ridimensionamento. Trascinate il puntatore verso il basso o verso l'alto per ridimensionare una riga e verso destra e verso sinistra per ridimensionare una colonna. Per ridimensionare un'intera tabella, premete i comandi da tastiera indicati di seguito, mentre trascinate una maniglia di ridimensionamento.

Effetto sulla tabella	Comando Mac OS	Comando Windows
Ridimensionamento tabella e contenuto	Equivalente da tastiera	Ctrl
Tabella (ma non il contenuto) ridimensionata proporzionalmente	Maiusc	Maiusc
Tabella e contenuto ridimensionati proporzionalmente	Tasto Mela+Maiusc+-	Ctrl+Maiusc+}

Conversione di tabelle in testo

Se dovete esportare i dati correnti da una tabella, ad esempio per salvare i dati come un file Word, potete convertire i dati in un testo. Selezionate a questo scopo una tabella e scegliete quindi **Tabella > Converti tabella > In testo**

Gestione delle tabelle e dei gruppi

Per motivi di flessibilità, potete raggruppare delle tabelle con altri oggetti usando il comando **Gruppo** (menu **Oggetti**). Potete inoltre decomporre una tabella convertendo le sue celle in una serie di finestre di testo e di finestre immagine raggruppate, o entrambe. Questo metodo vi consente di separare gli elementi di una tabella e di utilizzare questi elementi in un'altra sezione del layout. Per ottenere ciò, selezionate una tabella e scegliete **Tabella > Converti tabelle > In gruppo**. Per lavorare su singole finestre, scegliete **Oggetti > Separa**.

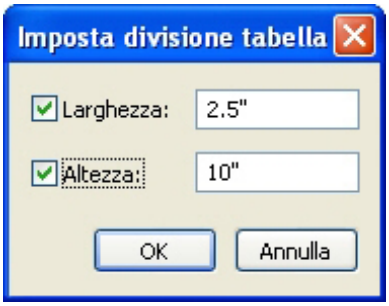
Tabelle continue in altre sezioni del layout

Poiché le tabelle non possono essere sempre contenute in una pagina o in un documento disteso, o nello spazio disponibile di un particolare design, le tabelle possono estendersi automaticamente in altre sezioni del layout. Quando le tabelle si estendono su diverse pagine, potreste aver bisogno di una legenda che spieghi il contenuto della tabella. Potete aggiungere una legenda in forma di righe di intestazione e di pié di pagina, automaticamente create e sincronizzate.

Per estendere la tabella a un'altra sezione del layout, potete specificare un punto di divisione specifico. Il punto di divisione della tabella rappresenta le dimensioni massime

che la tabella può raggiungere prima che venga suddivisa in due tabelle distinte e collegate. Nelle tabelle estese in varie sezioni, qualsiasi modifica apportata alla tabella, come ad esempio un inserimento di colonne, viene riflessa lungo l'intera tabella. Per creare un'istanza di tabella che si estenda in varie sezioni, procedete come segue:

1 Scegliete **Tabella** > **Divisione tabella** per visualizzare la finestra di dialogo **Divisione tabella**.

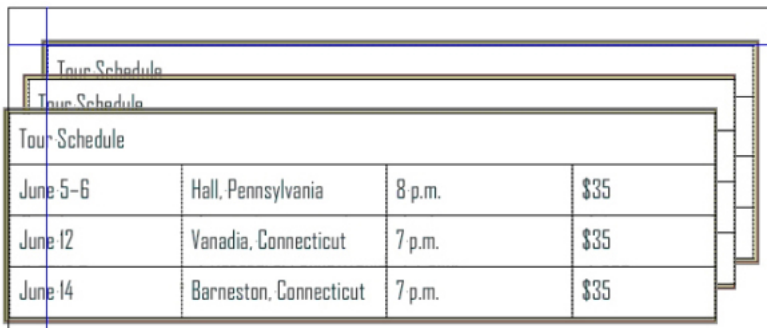


Viene visualizzata la finestra di dialogo **Imposta divisione tabelle**.

2 Selezionate **Larghezza** per dividere la tabella quando la sua larghezza supera il valore immesso nell'apposito campo. Per default, la larghezza corrente della tabella viene visualizzata nel campo **Larghezza** e la riduzione di questo valore comporterà la divisione della tabella.

3 Selezionate **Altezza** per dividere la tabella quando la sua altezza supera il valore immesso nell'apposito campo. Per default, l'altezza corrente della tabella viene visualizzata nel campo **Altezza** e la riduzione di questo valore comporterà la divisione della tabella.

4 Fate clic su **OK**. Se l'altezza o la larghezza della tabella rientra nei criteri di Divisione della tabella, la tabella viene separata in due o più tabelle collegate. Potete portare le parti divise della tabella in altre sezioni del layout. Se la tabella rientra nei criteri di Divisione della tabella, potrebbe venire suddivisa in un secondo tempo quando la regolate modificandone le dimensioni o inserendovi delle nuove righe o colonne.



Il programma della tournée è alto circa 18 cm. Se dividiamo la tabella in circa 6 cm, otteniamo tre istanze della tabella.

La funzionalità della divisione della tabella funziona in modo bidirezionale: fa continuare la tabella, utilizzando sottotabelle, se necessario, nel caso la tabella diventi più larga, e unifica le tabelle, se necessario, nel caso la tabella diventi più piccola.

Per rompere i collegamenti di una tabella continua, selezionate un'istanza della tabella continua e scegliete **Tabella > Crea tabelle separate**.

Aggiunta di righe di intestazione e di pié di pagina a una tabella

Potete specificare che le righe di un'intestazione e di un pié di pagina vengano ripetute automaticamente in altre sezioni della tabella nell'ambito del layout. Ancor meglio, le righe di intestazione e di pié di pagina possono venire automaticamente sincronizzate in modo che ogni modifica apportata al testo venga riprodotta in tutte le ricorrenze della stessa tabella nelle varie sezioni del layout. Per aggiungere righe di intestazione e di pié di pagina di una tabella, procedete come segue:

1. Scegliete **Tabella > Divisione tabella** per visualizzare la finestra di dialogo **Divisione tabella**.
2. Selezionate **Altezza**.
3. Selezionate la prima riga della tabella e scegliete **Tabella > Ripeti come intestazione** per specificare che la prima riga debba costituire una riga di intestazione automatica. Potete anche selezionare molteplici righe in cima ad una tabella in modo che vengano duplicate come intestazione.
4. Selezionate l'ultima riga della tabella e scegliete **Tabella > Ripeti come pié di pagina** per specificare che l'ultima riga debba costituire una riga di pié di pagina automatica. Potete selezionare anche in questo caso molteplici righe come pié di pagina.

   Potete deselezionare in qualsiasi momento l'opzione **Ripeti come intestazione** o **Ripeti come pié di pagina** dal menu **Tabella** per rimuovere le righe di intestazione o di pié di pagina di una tabella che continua in altre sezioni del layout.

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 questa tabella estesa, le prime due righe, l'intestazione della tabella e le intestazioni delle colonne, vengono duplicate come righe di intestazione nelle ricorrenze successive della tabella.

➡ Se si aggiungono automaticamente righe di intestazione e di pié di pagina, le righe rimanenti della tabella vengono considerate “righe del corpo della tabella”. Le opzioni del sottomenu **Seleziona** del menu **Tabella** vi consentono di selezionare tutte le **Righe dell’intestazione**, **Righe del pié di pagina** e **Righe corpo della colonna** di tutte le ricorrenze di una tabella continua per applicare la formattazione desiderata.

Testo e tipografia

Il testo è una parte integrante di pressoché qualsiasi pubblicazione. QuarkXPress consentono di creare e modificare un testo direttamente nelle vostre pubblicazioni o di importare un testo dalle applicazioni di gestione del testo più diffuse. Oltre alle funzioni standard di formattazione e di modifica del testo, QuarkXPress include altre funzioni, come ad esempio la ricerca e modifica di un testo e dei suoi attributi, la verifica ortografica, i dizionari per una verifica ortografica personalizzata e un'utilità di utilizzo delle font per apportare modifiche di formattazione del testo a livello di progetto.

La tipografia è l'arte dell'applicazione di determinate proprietà a un testo in modo che comunichi il tono e il significato del suo contenuto. QuarkXPress consente di determinare il tono del testo tramite la regolazione di proprietà tipografiche.

Modifica il testo

Per inserire e importare il testo in finestre di testo attive, utilizzate lo strumento **Contenuto del testo** T. I caratteri vengono immessi a partire dal *punto di inserimento del testo*, rappresentato dall'icona lampeggiante. La *storia* è tutto il testo contenuto in una finestra di testo. Se una serie di finestre vengono collegate, tutto il testo inserito nelle finestre di testo rappresenta un'unica storia.

Potete selezionare il testo con clic successivi del mouse. Un doppio clic seleziona la parola che contiene il punto di inserimento del testo; un triplo clic seleziona la riga che contiene il punto di inserimento del testo; quattro clic selezionano l'intero paragrafo e cinque l'intera storia.

Quando fate doppio clic per selezionare una parola e quindi la tagliate o copiate, l'applicazione verifica il contesto della parola e aggiunge o elimina automaticamente uno spazio quando la parola viene incollata nella nuova posizione. Questa è la funzione Spazio automatico. Se volete selezionare la parola insieme al segno di punteggiatura che l'accompagna, fate doppio clic fra la parola e il segno di punteggiatura ad essa adiacente.

Importazione e esportazione di un testo

Per importare un testo, procedete come segue:

- Selezionate lo strumento **Contenuto di testo** T, posizionate il punto di inserimento del testo dove volete che il testo venga inserito, quindi scegliete **File** > **Importa**. Selezionare l'opzione **Converti virgolette** per convertire le virgolette doppie in linee em e i simboli di piedi o pollici in apostrofi e virgolette tipografiche. Selezionate **Includi fogli stile** per importare fogli stile da un file Microsoft Word o WordPerfect o convertire "XPress Tags" in un testo formattato.
- Trascinate un file di testo dal file system in una finestra di testo.
- Trascinate un testo da un'altra applicazione in una finestra di testo.
- Premete il Tasto Mela/Ctrl per trascinare un file di testo dal file system in una finestra di testo o in una finestra vuota.
- Premete il Tasto Mela/Ctrl per trascinare un file di testo da un'altra applicazione in una finestra di testo o in una finestra vuota.

Se si trascina il contenuto in una finestra che contiene gi del testo o un'immagine, QuarkXPress crea una nuova finestra per il contenuto trascinato. Se, invece, volete sostituire i contenuti della finestra, premete Tasto Mela/Ctrl mentre trascinate il contenuto nella finestra. Per creare sempre una nuova finestra per il contenuti trascinato, premete Opzione/Alt durante il trascinamento.

Se la finestra di testo non riesce a contenere tutto il testo importato, viene visualizzato il simbolo di fuoriuscita del testo. Se **Inser. pag. autom.** (**QuarkXPress/Modifica** > **Preferenze** > **Preferenze** > **Generale**) attivato, le pagine vengono inserite (quando importate un testo in una finestra di testo automatica) come necessario per contenere tutto il testo.

Per esportare un testo, posizionare innanzitutto il punto di inserimento del testo in una finestra di testo (se volete salvare tutto il testo in quella finestra) oppure selezionate il testo che volete esportare. Scegliete quindi **Archivio/File** > **Salva il testo**, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Formato**, inserite un nome, scegliete un percorso e fate clic su **Salva**.

Filtri di importazione/esportazione

Il software XTensions vi consente di importare ed esportare un testo in una varietà di formati, inclusi quelli descritti in questa sezione.

Filtro Word 6–2000

Word 6–2000 Filter consente ai documenti di essere importati da o esportati nei formati Microsoft Word 97/98/2000 (Word 8).

➡ Per evitare di importare problemi, deselezionate **Consenti salvataggio veloce** (nella scheda **Salva** della finestra di dialogo **Opzioni**) in Microsoft Word oppure utilizzate il comando **Salva come** per creare una copia del file Word da importare.

Filtro WordPerfect

Il filtro WordPerfect Filter consente l'importazione di documenti da WordPerfect 3.0 e 3.1 (Mac OS) e WordPerfect 5.x e 6.x (Windows). Il filtro WordPerfect Filter consente anche di salvare il testo in formato WordPerfect 6.0.

WordPerfect 3.1 per Mac OS può leggere documenti WordPerfect 6.0 per Windows, per cui non è disponibile un'opzione di esportazione WordPerfect 3.1 per Mac OS.

Importazione ed esportazione di un testo con le opzioni Unicode

Potete specificare un tipo di codifica quando importate e esportate un testo. Il tipo di codifica specifica la sequenza di byte utilizzata per rappresentare ciascun glifo nel testo. Quando si lavora su un testo internazionale o su un testo HTML, potete scegliere la codifica appropriata per convertire tutti i caratteri del file in Unicode. Le opzioni disponibili funzionano come segue:

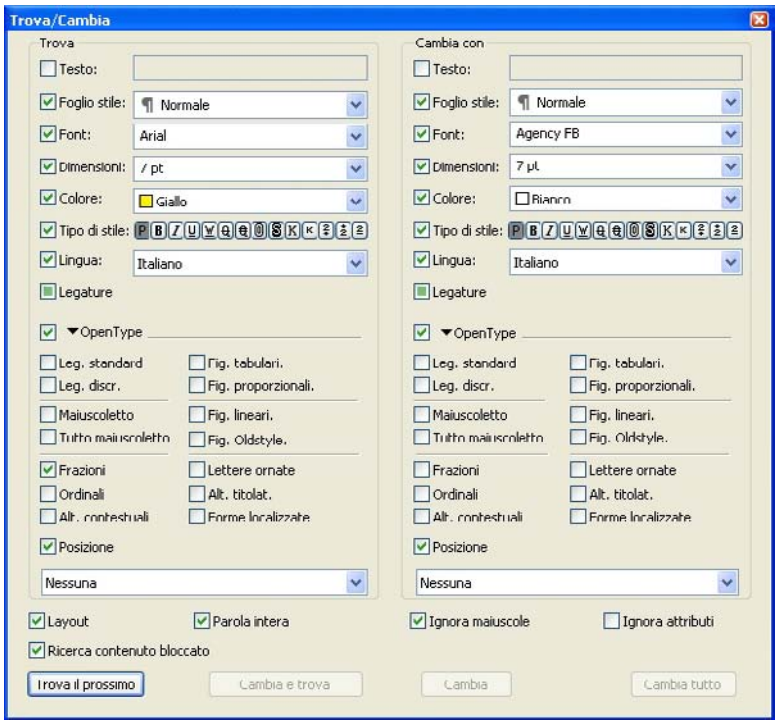
- La finestra di dialogo **Importa** include un menu a discesa **Codifica** quando un testo normale o un file di testo "XPress Tags" viene selezionato. Il software cerca di determinare la codifica dei file di testo selezionati e di applicare un tipo di codifica appropriata. Potete tuttavia scegliere un'opzione diversa per il testo.
- la finestra di dialogo **Salva il testo** offre un menu a discesa **Codifica** quando esportate un testo in testo normale oppure in un formato "XPress Tags".
- L'opzione **Converti virgolette** continua a convertire le virgolette diritte in virgolette curve e i trattini di sillabazione doppi doppia in linee em.

Ricerca e sostituzione di un testo

La palette **Trova/Cambia** (menu **Modifica**) consente di eseguire operazioni di ricerca e sostituzione standard. Inoltre, potete usare questa palette per:

- Cercare e sostituire un testo usando caratteri jolly: Tasto Mela+Maiusc+?/Ctrl+Maiusc+?
- Cercare e sostituire attributi di formattazione, tra cui fogli di stile, font, dimensioni, colore e stile di carattere (incluso stile OpenType)
- Limitare operazioni di ricerca e sostituzione a una singola storia o a un intero layout
- Condurre una ricerca e sostituzione sulla lingua del carattere (see "*Applicazione della lingua dei caratteri*")
- Cercare e sostituire le legature
- Cercare e sostituire i caratteri invisibili (vedere la Guida Equivalente da tastiera)

Premere Option/Alt per convertire il pulsante **Trova il prossimo** in **Trova il primo**. Per condurre una ricerca e sostituzione in base agli attributi di formattazione, deselezionate **Ignora attributi**.



Utilizzate la finestra di dialogo **Trova/Sostituisci** per cercare e sostituire un testo. Per condurre una ricerca e sostituzione in base agli attributi di formattazione, deselezionate **Ignora attributi**.

Verifica ortografica

Per lanciare la verifica ortografica, scegliete un'opzione dal sottomenu **Utilità** > **Verifica ortografica**. Viene visualizzata la palette **Verifica ortografica**.

Palette **Verifica ortografica**

Per modificare il contenuto della verifica ortografica, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Check (Verifica)**. Le opzioni sono **Parola**, **Selezione**, **Fine storia**, **Storia** o **Layout**. Se scegliete Layout, la verifica ortografica salta gli elementi della pagina master

applicati e poi controlla la pagina master dopo aver eseguito la verifica ortografica in tutte le pagine del layout. Per la verifica ortografica in finestre, celle e percorsi di testo protetti, selezionate **Ricerca contenuto bloccato**. La verifica ortografica inizia sempre dal punto di inserimento del testo.

Per iniziare la verifica ortografica, fate clic su **Start (Inizio)**. Per iniziare la verifica ortografica dall'inizio della storia attiva, premete il tasto Maiusc e fate clic su **Start (Inizio)**.

Per sostituire una parola errata, digitate l'ortografia corretta nel campo **Replace With (Sostituisci con)** oppure scegliete la parola corretta dall'elenco, quindi fate clic su **Sostituisci**. Per sostituire tutte le ricorrenze della parola errata, fate clic su **Replace All (Sostituisci tutto)**.

Per trovare suggerimenti sulla parola nel campo **Replace With (Sostituisci con)**, fate clic su **Trova**.

Per saltare la parola selezionata, fate clic su **Salta**.

Per aggiungere la parola nel campo **Replace With (Sostituisci con)** in un dizionario ausiliario, fate clic su **Aggiungi**. Se nessun dizionario ausiliario è aperto, potete selezionarne o crearne uno dopo aver fatto clic su **Aggiungi**. Per aggiungere tutte le parole sospette in un dizionario ausiliario aperto, premete Option+Maiusc/Alt+Maiusc e fate clic su **Aggiungi tutto**.

Per chiudere la palette **Verifica ortografica**, fate clic su **Done (Chiudi)**.

➡ Potete fare clic all'esterno della palette **Verifica ortografica** e tornare alla palette per riavviare una verifica ortografica.

➡ Per annullare le modifiche dalla palette **Verifica ortografica**, scegliete **Modifica > Undo Text Change (Annulla modifica testo)**.

➡ Per visualizzare le preferenze della verifica ortografica, fate clic su **Preferenze**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Preferenze — Applicazione — Verifica ortografica*."

Dizionari ausiliario

Per impedire che una parola venga segnalata dalla verifica ortografica, create un *dizionario ausiliario* e aggiungete quella parola al dizionario ausiliario. Per creare un dizionario ausiliario, scegliete **Utilità > Dizionario ausiliario**, immettete un nome e fate clic su **Nuovo**. Per aggiungere parole a un dizionario ausiliario, scegliete **Utilità > Modifica ausiliario**.

È possibile aprire un solo dizionario ausiliario alla volta da usare con un articolo. Il dizionario ausiliario rimane associato all'articolo fino a quando non fate clic su **Chiudi** nella finestra di dialogo **Dizionario ausiliario** o fino a quando non aprite un dizionario ausiliario diverso.

I dizionari ausiliari vengono salvati sul disco fisso come file separati. Poiché il percorso al dizionario ausiliario di un articolo viene salvato insieme al progetto, se spostate un dizionario ausiliario aperto in un'altra cartella o in un altro volume, l'applicazione non sarà in grado di trovarlo.

Per creare o aprire un dizionario ausiliario senza chiudere la palette **Verifica ortografica**, fate clic su **Aggiungi** quando la parola che desiderate inserire viene evidenziata.

Per aggiungere tutte le parole sospette in un dizionario ausiliario aperto, premete Option+Maiusc/Alt+Maiusc e fate clic su **Aggiungi tutto**.

Conteggio parole e caratteri

Per visualizzare un conteggio delle parole e dei caratteri in una storia, scegliete **Utilità** > **Conteggio parole e caratteri**.

Finestra di dialogo **Conteggio parole e caratteri**

L'area **Conteggio parole** visualizza il numero delle parole totali e delle parole esclusive all'interno della storia.

L'area **Conteggio caratteri** visualizza il numero totale di caratteri e di caratteri di una lingua specifica.

Caratteri uso privato sono caratteri esclusivi specificati all'interno di un gruppo del carattere Unicode impostati da singoli, da aziende e da produttori di font esterne a ISO e al Consorzio Unicode.

Applicazione degli attributi carattere

QuarkXPress consente di mantenere un controllo preciso, carattere per carattere, sulla formattazione del testo.

Applicazione di una font

Per applicare una font a un testo selezionato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete **Stile** > **Font** e scegliete quindi una font dall'apposito sottomenu.

- Visualizzate la finestra di dialogo **Attributi carattere** (**Stile** > **Carattere**) e scegliete una font dal menu **Font**.
- Scegliete una font dal menu a discesa delle font nella scheda **Classico** o **Attributi carattere** della palette delle **Misure**.
- Premete Tasto Mela+Option+Maiusc+M/Ctrl+Alt+Maiusc+M per passare direttamente al campo delle font della palette delle **Misure**, inserite i primi caratteri del nome della font fino a quando il nome non viene automaticamente riconosciuto, e premete Return/Invio.

  Le font che avere usato più di recente vengono visualizzate all'inizio dell'elenco.

Per visualizzare un'anteprima delle font nei menu delle font, selezionate **Mostra nel menu Font** del riquadro **Font** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress /Modifica**). Premete Maiusc. per aggirare temporaneamente questa preferenza.

Scelta delle dimensioni di una font

Potete applicare dimensioni font da 2 a 3456 punti. Per applicare una dimensione font a un testo selezionato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete **Stile** > **Dimensioni** e scegliete quindi le dimensioni di punto desiderate dall'apposito sottomenu.
- Fate clic sulla freccia accanto alle dimensioni font applicate per visualizzare un elenco di dimensioni punti, quindi scegliete le dimensioni punti che volete applicare oppure inseritele nell'apposito campo.
- Utilizzate un equivalente da tastiera tra quelli riportati di seguito.

Mac OS

- Incremento di 1 punto: Tasto Mela+Option+Maiusc
- Riduzione di 1 punto: Tasto Mela+Option+Maiusc
- Aumento nella scala predefinita: Tasto Mela+Maiusc+-
- Riduzione nella scala predefinita Tasto Mela+Maiusc+-

Windows

- Incremento di 1 punto: Ctrl+Alt+Maiusc+>
- Riduzione di 1 punto: Ctrl+Alt+Maiusc+<
- Aumento nella scala predefinita: Ctrl+Maiusc+>
- Riduzione nella scala predefinita Ctrl+Maiusc+<

Applicazione di stili del carattere

Per applicare uno stile carattere a un testo selezionato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete **Stile** > **Stile carattere** e scegliete quindi uno stile carattere dall'apposito sottomenu.

- Scegliete **Stile** > **Carattere** e selezionate le caselle di selezione desiderate dall'area **Stile carattere**.
- Scegliete uno stile carattere dal menu a discesa **Stili carattere** della palette delle **Misure**. Applicate lo stile grassetto e corsivo utilizzando le icone a sinistra del menu a discesa **Stili carattere**. Per eliminare tutti gli stili dal testo selezionato, scegliete **Elimina tutti gli stili** dal menu a discesa **Stili carattere**.

Le font *intrinseche* sono stili di font distinti incorporati in famiglie di font, come "Times New Roman MT Std Bd" nella famiglia di font "Times New Roman MT Std".

Le font *simulate* sono font intrinseche normali che sono state modificate per simulare il grassetto, il corsivo o il grassetto corsivo. Quando una famiglia di font non include una variazione grassetto o corsivo come font intrinseca separata, potete applicare gli stili del carattere grassetto e corsivo per permettere al sistema operativo di eseguire una *trasformazione* per realizzare una traduzione in grassetto o in corsivo della font. Il risultato è una font simulata.

Quando applicate il grassetto a una font normale, per prima cosa l'applicazione cerca di trovare una versione grassetto intrinseca, quindi, se non la trova, crea una versione grassetto simulata della font.

Le icone di avviso identificano le font simulate in un layout perché tali font possono causare problemi di output. Le font simulate vengono visualizzate con un'icona di avviso nella palette delle **Misure**, nella palette **Glifi**, nella finestra di dialogo **Attributi carattere**, nel sottomenu **Stile** > **Stile carattere**, nella finestra di dialogo **Modifica fogli stile del carattere**, nell'area **Cambia con** della palette **Trova/Cambia**, nel riquadro **Font** della finestra di dialogo **Utilizzo** (menu **Utilità**), nella finestra di dialogo **Replace Font (Sostituisci font)** accessibile dalla finestra di dialogo **Utilizzo** e nella scheda **Attributi carattere** della finestra di dialogo **Rubi**.

Applicazione di colore, intensità e opacità

Per applicare colore, intensità e opacità a un testo selezionato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete tra le opzioni del menu **Stile** > **Colore**, **Stile** > **Intensità** e tra quelle dei sottomenu **Stile** > **Opacità**.
- Visualizzate la palette **Colori** (**Finestra** > **Mostra i colori**), fate clic su un colore e quindi scegliete o inserite i valori necessari di **Intensità** e **Opacità**.
- Usate i controlli di colore, intensità e opacità della scheda **Classico** o **Attributi carattere** della palette delle **Misure**.

Applicazione di una scala orizzontale o verticale

Per applicare una scala orizzontale o verticale a un testo selezionato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete **Stile** > **Scala orizzontale/verticale**, scegliete **Orizzontale** o **Verticale** dal menu a discesa **Scala**, inserite un valore nel campo e fate clic su **OK**.
- Utilizzate un equivalente da tastiera tra quelli riportati di seguito. Se si è selezionata una porzione di testo a cui è stata applicata sia una scala orizzontale che una scala

verticale, gli equivalenti da tastiera aumenteranno o diminuiranno la scala del testo di conseguenza.

Non è possibile applicare simultaneamente valori di scala orizzontale e verticale.

Mac OS

- Condensa 5%: Tasto Mela+=
- Espandi 5%: Tasto Mela+=
- Condensa 1%: Tasto Mela+Option+=
- Espandi 1%: Tasto Mela+Option+=

Windows

- Condensa 5%: Ctrl+Maiusc+,
- Espandi 5%: Ctrl+Maiusc+.
- Condensa 1%: Ctrl+Alt+Maiusc+,
- Espandi 1%: Ctrl+Alt+Maiusc+.

Applicazione di uno spostamento della linea di base

Potete collocare i caratteri sopra o sotto la loro linea di base senza alterare la spaziatura del paragrafo. Un valore positivo eleva il testo, un valore negativo lo abbassa. Per applicare uno spostamento della linea di base a un testo selezionato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete **Stile** > **Spostamento linea di base** e immettete un valore nel campo **Spostamento linea di base** e fate quindi clic su **OK**.
- Utilizzate un equivalente da tastiera tra quelli riportati di seguito.

Mac OS

- In basso di 1 pt: Tasto Mela+Opzione+Maiusc+-
- In alto di 1 pt: Tasto Mela+Option++/

Windows

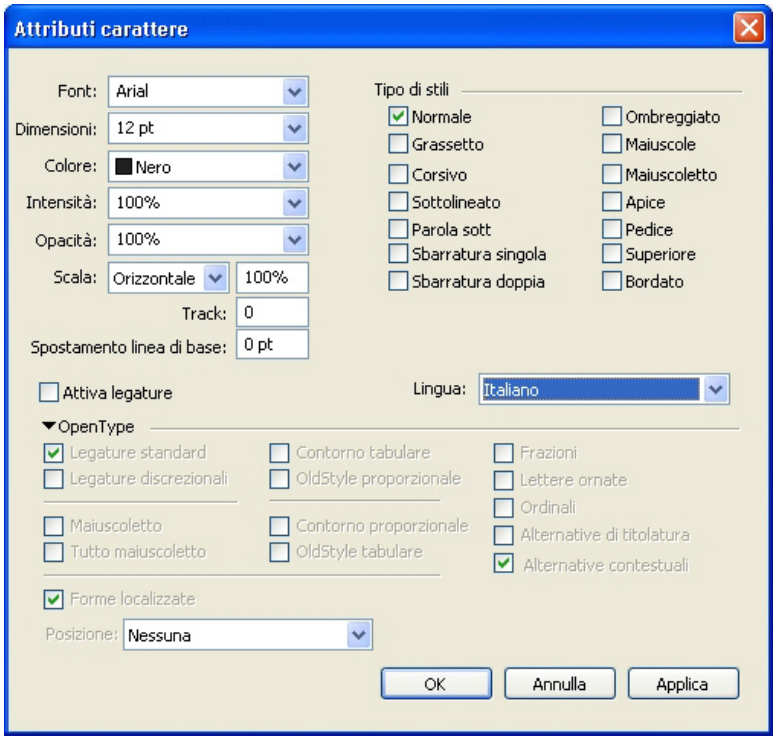
- In basso di 1 pt: Ctrl+Alt+Maiusc+9
- In alto di 1 pt: Ctrl+Alt+Maiusc+0

Applicazione di molteplici attributi carattere

Potete visualizzare e modificare tutti gli attributi carattere simultaneamente utilizzando la finestra di dialogo **Attributi carattere** (**Stile** > **Carattere**).

Eventuali campi vuoti e caselle di selezione in grigio della finestra di dialogo **Attributi carattere** denotano l'applicazione di molteplici stili al testo selezionato. Se ad esempio il campo **Font** è vuoto, significa che al testo selezionato sono state applicate molteplici font.

Se immettete un valore in un campo vuoto della finestra di dialogo **Attributi carattere**, il valore verrà applicato a tutto il testo selezionato. Se selezionate o deselezionate una casella in grigio, quello stile verrà applicato a tutto il testo selezionato o verrà da esso rimosso.



Utilizzate la finestra di dialogo **Attributi carattere** per formattare il testo.

Applicazione degli attributi paragrafo

Attributi carattere sono opzioni di formattazione applicate al paragrafo come unità. Includono impostazioni relative ad allineamento, rientri, interlinea e tabulazioni. Per applicare attributi ai paragrafi selezionati, utilizzate la finestra di dialogo **Attributi paragrafo** (**Stile** > **Formati**) o la palette delle **Misure**.

È possibile copiare i formati di paragrafo da un paragrafo ad altri paragrafi appartenente alla stessa finestra o catena di testo. Per copiare i formati di paragrafo, selezionate il paragrafo o la serie di paragrafi da modificare, quindi premete Option+/Alt+Maiusc mentre fate clic in un punto qualsiasi all'interno del paragrafo che utilizza i formati che volete copiare. Se copiate i formati di un paragrafo con questo metodo, gli attributi del carattere restano inalterati.

Applicazione dell'allineamento

Potete scegliere cinque allineamenti di paragrafo: Sinistra, centro, destra, giustificato e forzato L'opzione **Forzato** allinea tutte le righe comprese tra il rientro di destra e sinistra, come l'opzione **Giustificato**, ma giustifica anche l'ultima riga (se c'è un ritorno a capo alla fine del paragrafo).

Per definire l'allineamento di un testo selezionato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete un allineamento dal sottomenu **Stile** > **Allineamento**.
- Fate clic sull'icona di un allineamento della scheda **Classico** o delle scheda **Attributi carattere** della palette delle **Misure**.
- Utilizzate un equivalente da tastiera tra quelli riportati di seguito.

Mac OS

- Sinistra: Tasto Mela+Maiusc+L
- Centrato: Tasto Mela+Maiusc+C
- Destro: Tasto mela+Maiusc+R
- Giustificato :Tasto Mela+Maiusc+J
- Forzato: Tasto Mela+Opzione+J

Windows

- Sinistra: Ctrl+Maiusc+L
- Centrato: Ctrl+Maiusc+C
- Destro: Ctrl+Maiusc+R
- Giustificato: Ctrl+Maiusc+J
- Forzato: Ctrl+Alt+Maiusc+J

Applicazione del rientro riga

Per specificare i rientri riga per i paragrafi selezionati, utilizzate il sottomenu **Stile** > **Allineamento**, la finestra di dialogo **Attributi paragrafo** (**Stile** > **Formati**) o la scheda **Attributi paragrafo** della palette delle **Misure**.

- Per specificare l'entità del rientro del paragrafo rispetto al bordo sinistro di una finestra o colonna, immettete un valore nel campo **Rientro sinistro**.
- Per specificare l'entità del rientro della prima riga di un paragrafo rispetto al valore del **Rientro sinistro**, immettete un valore nel campo **Prima riga**. Tenete presente che il rientro di **Prima riga** è relativo al **Rientro sinistro** applicato a un paragrafo. Se ad esempio specificate un **Rientro sinistro** di 5 poll [12,7 cm] e un rientro per la **Prima riga** di 1,27 cm, la prima riga verrà rientrata di 1 poll. [2,54 cm] a partire dal bordo sinistro della finestra di testo.
- Per specificare l'entità del rientro di un paragrafo rispetto al bordo destro di una finestra o colonna, immettete un valore nel campo **Rientro destro**. Fate clic su **OK**.
- Per creare un rientro sospeso, specificate un **Rientro sinistro** positivo e un rientro negativo per la **Prima riga** oppure trascinate le icone dei rientri sul righello delle colonne. Utilizzate il pulsante **Applica** della scheda **Formati** della finestra di dialogo **Attributi paragrafo** (**Stile** > **Formati**) per provare diverse applicazioni del rientro sporgente.

Oltre ad impostare i rientri sporgenti come attributo di paragrafo, potete immettere un carattere speciale per forzare il rientro di tutte le righe del testo a partire da un

determinato punto fino al successivo ritorno a capo. Premete Tasto Mela+\ (Mac OS) o Ctrl+\ (Windows) per inserire un carattere speciale Rientra qui. (Il carattere Rientra qui è un carattere invisibile; per visualizzare i caratteri invisibili, scegliete **Visualizza** > **Codici** (Tasto Mela+I/Ctrl+I.)

L'allineamento e i rientri vengono entrambi misurati dal valore di **Dist. testo/fin**. specificato nella scheda **Testo** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**). Il valore **Dist. testo/fin**. incide sui quattro lati di una finestra di testo; non incide sulle colonne interne di una finestra di testo.

Applicazione dell'interlinea

L'interlinea è il valore dello spazio compreso tra le righe, ovvero la distanza tra le linee di base del testo all'interno dei paragrafi. Quando specificate un valore di interlinea, questo verrà applicato a tutte le righe dei paragrafi selezionati. Potete specificare l'interlinea in base a tre metodi diversi:

- *L'interlinea assoluta* definisce la distanza tra le linee di base del testo in base a un valore specifico, a prescindere dalle dimensioni dei caratteri inclusi nelle righe. Se ad esempio per un paragrafo specificate un'interlinea assoluta di 16 punti, tutte le linee di base verranno distanziate di 16 punti. Quando definite un'interlinea assoluta, dovete immettere un valore che rappresenti la distanza verticale totale desiderata tra le linee di base del testo.
- L'*interlinea automatica incrementale* somma il valore di base dell'interlinea automatica con il valore assoluto specificato nel campo **Interlinea** (menu **Stile**). I valori dell'interlinea incrementale devono essere preceduti da un segno più (+) o meno ().
- *Interlinea automatica* significa che l'applicazione utilizza il campo **Interlinea automatica** (**QuarkXPress /Modifica** > **Preferenze** > **Paragrafo**) per definire se usare un valore percentuale o un valore incrementale di interlinea automatica. L'impostazione di default — espressa in un valore percentuale — aggiunge al valore di base dell'interlinea automatica una percentuale fissa delle dimensioni della font più grande situata nella riga superiore per determinare l'entità totale di interlinea tra la riga alla quale viene applicata l'interlinea automatica e la riga che la precede. Il valore di default dell'interlinea automatica espressa in percentuale è 20%. Per specificare un'interlinea automatica, inserite **auto** nel campo **Interlinea**.

Per definire l'allineamento di paragrafi selezionato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete **Stile** > **Interlinea** e immettete un valore assoluto, un valore incrementale (preceduto da segno meno o più) o la parola **auto** nel campo **Interlinea**.
- Utilizzate le opzioni di **Interlinea** della palette delle **Misure**.
- Utilizzate un equivalente da tastiera tra quelli riportati di seguito.

Mac OS

- Riduzione di 1 punto: Tasto Mela+Maiusc+-
- Diminuzione 0,1 punti: Tasto Mela+Option+ Maiusc+:
- Incremento di 1 punto: Tasto Mela+Maiusc+-

- Aumento 0,1 punti: Tasto Mela+Option+ Maiusc+:

Windows

- Riduzione di 1 punto: Ctrl+Maiusc+:
- Diminuzione 0,1 punto Ctrl+Alt+Maiusc+7
- Incremento di 1 punto: Ctrl+Maiusc+"
- Aumento 0,1 punto: Ctrl+Alt+Maiusc+"

Applicazione di uno spazio inserito prima e dopo i paragrafi

Le opzioni **Spazio prima** e **Spazio dopo** vi consentono di specificare la quantità di spazio da inserire prima e dopo i paragrafi selezionati.

Per definire prima e dopo i paragrafi selezionati, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete **Stile** > **Formati** ed inserite i valori necessari nei campi **Spazio prima** o **Spazio dopo**.
- Utilizzate le opzioni **Spazio prima del paragrafo** e **Spazio dopo il paragrafo** della scheda **Attributi paragrafo** della palette delle **Misure**.

Definizione delle tabulazioni

Potete scegliere da sei tipi di fermi di tabulazione:

- **Sinistro** allinea il testo a sinistra rispetto al tabulatore.
- **Centro** allinea il testo in posizione centrale rispetto al tabulatore.
- **Destro** allinea il testo a destra rispetto al tabulatore.
- **Decimali** allinea il testo in base a una virgola decimale.
- **Punto** allinea il testo rispetto al primo separatore di migliaia.
- **Allinea a** allinea il testo rispetto a qualsiasi carattere specificato. Quando selezionate questa tabulazione, viene visualizzato il campo **Allinea a**. Selezionate il valore esistente e immettete il carattere a cui volete allineare il testo.

➡ Se non definite tabulazioni personalizzate, l'applicazione definisce schede di default con allineamento a sinistro ogni mezzo pollice.

Per applicare tabulazioni ai paragrafi selezionati, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Contiene i comandi e le opzioni della scheda **Tabulazioni** della finestra di dialogo **Attributi paragrafo** (**Stile** > **Tabulazioni**)
- Utilizzate i comandi della scheda **Tabulazioni** della palette delle **Misure**. Utilizzando la palette **Misure** potete conservare spazio sullo schermo e potete osservare in tempo reale gli effetti delle modifiche che state apportando alle impostazioni delle tabulazioni. Potete trascinare le icone delle tabulazioni sul righello oppure potete trascinare le icone delle tabulazioni direttamente nel testo. Quando state trascinando i tabulatori sul righello o sul testo, viene visualizzata una linea verticale sullo schermo che vi aiuta a definire dove posizionare la tabulazione.

Gestione delle righe vedove e orfane

Le righe vedove e orfane sono due tipi di riga tipograficamente non desiderabili. Tradizionalmente, una riga vedova viene definita come l'ultima riga di un paragrafo all'inizio di una colonna. Una riga Orfana è la prima riga di un paragrafo che ricade alla fine di una colonna.

Tramite l'uso della funzione **Tieni insieme le righe**, potete scegliere di non rompere i paragrafi perciò se tutte le righe di un paragrafo non possono venire contenute in una colonna o in una pagina, l'intero paragrafo scorrerà all'inizio della colonna o della pagina successiva. In alternativa, potete specificare il numero di righe che devono essere lasciate alla fine di una colonna o di una finestra, e all'inizio della colonna o della finestra successiva, quando un paragrafo viene diviso. Tramite l'uso dell'opzione **Unisci al ¶ successivo**, potete tenere insieme un paragrafo con il paragrafo che segue. Questo consente di tenere un sottotitolo insieme al paragrafo a cui si riferisce o di impedire che delle righe di un testo, che dovrebbero logicamente rimanere insieme, vengano separate.

Si usa normalmente l'opzione **Unisci al ¶ successivo** per fogli stile di titoli e sottotitoli e si usa normalmente **Tieni insieme le righe** (di solito con i parametri **Inizio** e **Fine**) per i fogli stile del corpo del testo.

Per attivare o disattivare le funzioni **Tieni insieme le righe** e **Unisci al ¶ successivo** per i paragrafi selezionati, scegliete **Stile > Formati** per visualizzare la scheda **Formati** della finestra di dialogo **Attributi paragrafo** e selezionate o deselezionate **Tieni insieme le righe** e **Unisci al ¶ paragrafo**.

Applicazione del kerning

Il *kern* consente di regolare lo spazio compreso tra due caratteri. A causa della forma di determinati caratteri, infatti, l'aspetto di alcune coppie di lettere migliora quando viene applicato il kern. Potete applicare il kern automaticamente o potete usare opzioni di kerning manuale per specificare un valore di kern superiore da inserire tra i caratteri.

I valori di kern sono espressi come 1/200 di uno spazio em. Un valore di kern positivo aumenta lo spazio tra caratteri, un valore negativo lo riduce.

Kern manuale

Per applicare un valore di kern tra due caratteri, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete **Stile > Kern** ed inserite un valore nel campo **Kern**. Fate clic su **OK**.
- Utilizzate le opzioni di **Kern** della palette delle **Misure**.
- Utilizzate un equivalente da tastiera tra quelli riportati di seguito.

Mac OS

- Riduzione di 1/20 di spazio em: Tasto Mela+Maiusc+-
- Aumento di 1/20 di spazio em: Tasto Mela+Maiusc+-
- Riduzione di 1/200 di spazio em: Tasto Mela+Option+Maiusc+{
- Aumento di 1/200 di spazio em: Tasto Mela+Option+Maiusc+}

Windows

- Riduzione di 1/20 di spazio em: Ctrl+Maiusc+{
- Aumento di 1/20 di spazio em: Ctrl+Maiusc+}
- Riduzione di 1/200 di spazio em: Ctrl+Alt+Maiusc+{
- Aumento di 1/200 di spazio em: Ctrl+Alt+Maiusc.+}

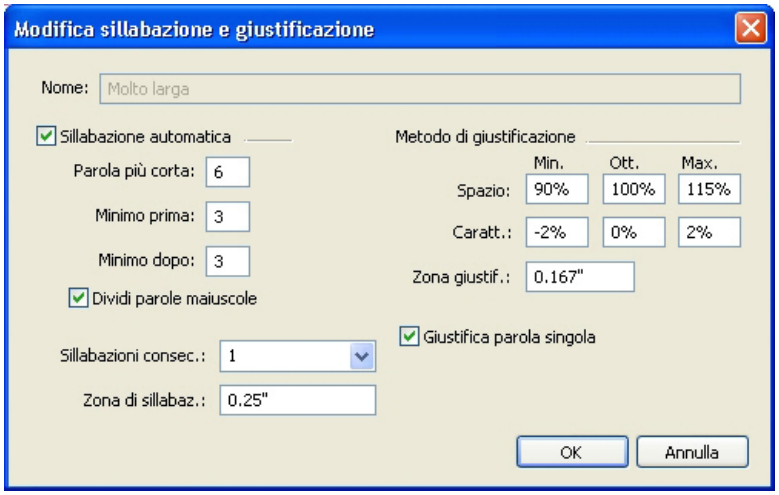
Kern automatico

Per applicare il kerning a un testo superiore a determinate dimensioni di punto, visualizzate il riquadro **Carattere** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress /Comp./Modifica**), selezionate **Kern autom. sopra**ed inserite un valore nel campo.

QuarkXPress utilizza informazioni di kerning incorporate nella font (*tabella di kern*). La tabella di kern contiene un certo numero di coppie di caratteri — ad esempio "*Ta* — e il valore di kern associato a ciascuna coppia della tabella. Non potete modificare la tabella di kern di una font, ma potete creare una tabella di kern personalizzata per ciascuna font tramite la finestra di dialogo **Modifica tabella di kern** (menu **Utilità**). Potete usare questa finestra di dialogo per personalizzare sia lo spazio orizzontale (**Kern parallelo**) sia quello verticale (**Kern perpend.**) delle coppie di kern.

Applicazione della sillabazione e della giustificazione

Le specifiche di sillabazione e giustificazione (SG) sono un gruppo di impostazioni per la sillabazione delle parole che oltrepassano il margine di una riga di testo e per la giustificazione e l'uso degli spazi da inserire tra parole e caratteri. Potete applicare la SG a singoli paragrafi oppure potete associare una SG a un foglio di stile del paragrafo. Utilizzate la finestra di dialogo **Modifica sillabazione e giustificazione (Comp./Modifica> SG > Nuovo)** per applicare queste impostazioni.



Finestra di dialogo **Modifica sillabazione e giustificazione**

- **Sillabazione automatica**: Specificate se la sillabazione automatica va applicata.

- **Parola più corta**: Specificate il numero minimo di caratteri che una parola può contenere per poter applicare la sillabazione.
- **Minimo prima**: Specificate il numero minimo di caratteri prima di un trattino di sillabazione.
- **Minimo dopo**: Specificate il numero minimo di caratteri dopo un trattino di sillabazione.
- **Dividi parole maiuscole**: Specificate se la sillabazione di parole maiuscole è consentita.
- **Sillabazioni consec.**: Specificate quante parole consecutive possono venire sillabate alla fine della riga.
- **Zona di sillabaz.**: Specificate l'area, prima del rientro destro, in cui si può applicare la sillabazione. Ad esempio, se impostate la zona di sillabazione a 0,05 poll.[1,27 mm], la parola viene sillabata quando un punto di sillabazione rientra entro 0,05 poll.[1,27 mm] del rientro a destra. La parola che precede la parola sillabata non deve rientrare nella sona di sillabazione.
- **Justification Method**: Specify how words and characters are spaced.
- **Spazio**: Specificate la quantità minima e massima di spazio tra le parole dei paragrafi a cui è stato applicato un allineamento giustificato o forzato. Specificate la quantità di spazio ottimale tra le parole di tutti i paragrafi, indipendentemente dal loro allineamento.
- **Caratt.**: Specificate la quantità minima e massima di spazio tra i caratteri dei paragrafi a cui è stato applicato un allineamento giustificato o forzato. Specificate la quantità di spazio ottimale tra i caratteri di tutti i paragrafi, indipendentemente dal loro allineamento.
- **Zona giustif.**: Specificate l'area prima del rientro destro entro la quale deve ricadere l'ultima parola dell'ultima riga di un paragrafo giustificato affinché sia possibile giustificare quella riga. Ad esempio, se inserite 1 poll. [25 mm], l'ultima riga di un paragrafo alla quale è stata applicata la specifica di sillabazione e giustificazione, non verrà giustificata fino a quando l'ultima parola della riga non ricade entro 1 poll. [25 mm] dal rientro di destra.
- **Giustifica parola singola**: Specificate se una parola singola su una riga di un paragrafo giustificato si deve estendere dal rientro a sinistro al rientro a destro. Se la finestra non è selezionata, una parola sola su una riga verrà allineata a sinistra.

Impostazione delle eccezioni di sillabazione

Nella maggiore parte delle versioni linguistiche di QuarkXPress, potete creare elenchi specifici di una determinata lingua in *eccezioni di sillabazione*. La finestra di dialogo **Eccezioni di sillabazione** (menu **Utilità**) dispone di un menu a discesa **Lingua**, tramite il quale potete specificare la lingua a cui va applicata una determinata eccezione di sillabazione. Quando la sillabazione viene automaticamente applicata a un paragrafo, QuarkXPress Passport esamina l'elenco delle eccezioni di sillabazione della lingua di paragrafo appropriata.

La finestra di dialogo **Sillabazione suggerita** (menu **Utilità**) visualizza la sillabazione suggerita per una determinata parola in base al metodo di sillabazione specificato per il paragrafo e alle eccezioni di sillabazione impostate per la lingua del paragrafo.

Utilizzo dei trattini di sillabazione discrezionali

Oltre alla sillabazione automatica del testo, potete regolare la divisione delle righe e lo scorrimento del testo inserendo trattini manuali o discrezionali (Tasto Mela +- [trattino]/Ctrl+- [trattino]). Il trattino discrezionale viene inserito solo quando una parola viene divisa alla fine dalla riga.

Applicazione del tracking

Il *tracking* consente di regolare lo spazio compreso tra parole e caratteri evidenziati, per adattarli allo spazio disponibile o per ottenere particolari effetti tipografici. I valori di track sono espressi come 1/200 di uno spazio em. Un valore di track positivo aumenta lo spazio a destra di ciascun carattere, un valore negativo lo riduce.

Il track viene regolarmente usato per l'adattamento di un testo allo spazio disponibile. Un uso eccessivo del track, tuttavia, può alterare design e leggibilità. Quando applicate il track per adattare un testo allo spazio disponibile, adottate questi accorgimenti:

- Applicate il track a interi paragrafi piuttosto che a una riga o a una parola.
- Definite linee guida per il track (ad esempio da +3 a –3)
- Verificate che i paragrafi verticalmente adiacenti abbiano lo stesso valore di track applicato.

Queste sono regole generali. I valori di track corretti variano in funzione del design generale, delle font, delle larghezza delle colonne e così via.

Track manuale

Per applicare un valore di track a un testo selezionato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete **Stile** > **Track** e immettete un valore nel campo **Track** e fate quindi clic su **OK**.
- Utilizzate le opzioni di **Track** della palette delle **Misure**.
- Utilizzate un equivalente da tastiera tra quelli riportati di seguito.

Mac OS

- Riduzione di 1/20 di spazio em: Tasto Mela+Maiusc+-
- Aumento di 1/20 di spazio em: Tasto Mela+Maiusc+-
- Riduzione di 1/200 di spazio em: Tasto Mela+Option+Maiusc
- Aumento di 1/200 di spazio em: Tasto Mela+Option+Maiusc

Windows

- Riduzione di 1/20 di spazio em: Ctrl+Maiusc+{
- Aumento di 1/20 di spazio em: Ctrl+Maiusc+}
- Riduzione di 1/200 di spazio em: Ctrl+Alt+Maiusc+{

- Aumento di 1/200 di spazio em: Ctrl+Alt+Maiusc.+}

Modifica della tabelle di track

QuarkXPress utilizza informazioni di track incorporate nella font (*tabella di track* della font). Non potete modificare la tabella di track di una font, ma potete creare una tabella di track personalizzata per ciascuna font tramite la finestra di dialogo **Modifica tabella di track** (menu **Utilità**).

Gestione dei fogli di stile

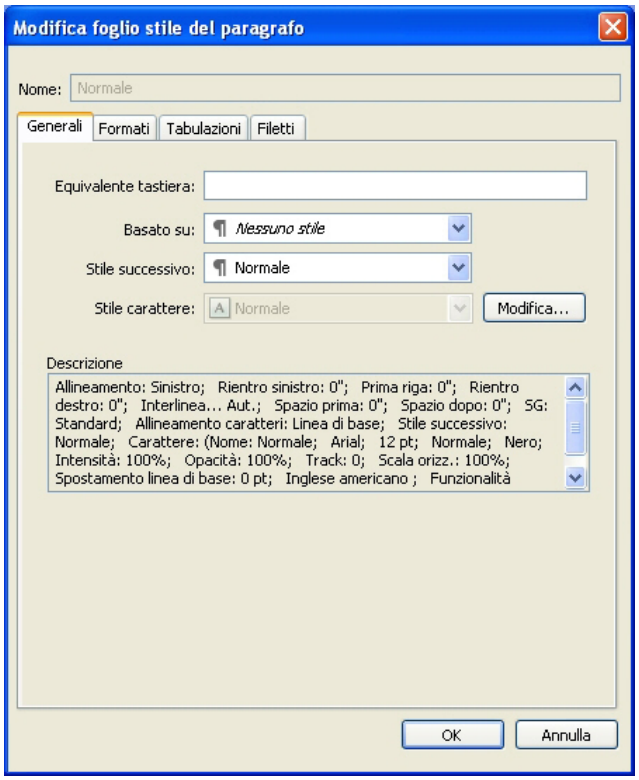
Il foglio stile è un gruppo di attributi di paragrafo e/o carattere che può essere applicato a paragrafi e caratteri selezionati in un'unica operazione. Potete utilizzare i fogli di stile per modificare un testo non formattato in stili come ad esempio, titoli, sottotitoli, didascalie o corpo del testo. Se si utilizzano i fogli stile per applicare una serie di attributi di carattere e di paragrafo per volta, si riduce il tempo necessario a creare un layout e a mantenere uniformità tipografica.

Creazione e modifica dei fogli stile del paragrafo

Il foglio stile di un paragrafo è un set di attributi di paragrafo e di carattere a sui è stato assegnato un nome. Potete applicare al testo tutti gli attributi di formattazione di un foglio stile di paragrafo semplicemente applicando il foglio di stile al testo. Per creare, modificare, duplicare o eliminare i fogli stile, usate la finestra di dialogo **Fogli stile** (**Comp./Modifica** > **Fogli stile**).

Utilizzate la finestra di dialogo **Fogli stile** per creare, modificare e eliminare fogli stile.

Per creare un foglio stile del paragrafo, scegliete **Paragrafo** dal menu a discesa **Nuovo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica fogli stile del paragrafo**. Utilizzate le opzioni di questa finestra di dialogo per configurare gli attributi del foglio di stile.



Utilizzate la finestra di dialogo **Modifica foglio di stile del carattere** per configurare un foglio di stile del carattere.

Configurate prima di tutto le opzioni della scheda **Generale**:

- **Nome**: Inserite un nome in questo campo o l'applicazione userà il nome di default "Nuovo foglio di stile".
- **Equivalente da tastiera**: Per definire un comando da tastiera per il foglio stile, inseritene uno nel campo **Equivalente da tastiera** Potete inserire una combinazione qualsiasi di Tasto Mela, Option, Maiusc. o Control/Ctrl o Ctrl+Alt, insieme a una funzione della tastierino numerico.
- Se definite un equivalente da tastiera per un foglio stile con una sequenza di tasti che definisce anche un comando esistente, il comando relativo al foglio stile aggirerà il comando esistente se lo strumento **Contenuto** viene selezionato ed è attiva una finestra di testo.
- **Basato su** Per basare gli attributi di un nuovo foglio di stile su un foglio di stile esistente, fate clic sul menu a discesa **Basato su** e scegliete un foglio stile dall'elenco. Tenete presente che se utilizzate il menu a discesa **Basato su** nella finestra di dialogo **Modifica fogli stile del paragrafo** per basare un foglio stile su un foglio esistente, le modifiche apportate al foglio stile originale verranno automaticamente applicate anche ai fogli derivati.
- **Stile successivo**: Per selezionare una transizione da un foglio stile di paragrafo a un altro, dopo aver premuto il tasto Invio, scegliete un foglio stile di paragrafo dal menu a discesa **Nuovo stile**.
- **Stile**: Per associare un foglio stile di carattere con un foglio stile di paragrafo, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Stile** dell'area **Attributi carattere**. Per creare un foglio di stile di carattere, vedere "*Creazione e modifica dei fogli stile di carattere*."

Utilizzate quindi le schede **Formati**, **Schede** e **Regole** per specificare altri attributi per il vostro foglio stile di paragrafo. Una volta completata l'operazione, fate clic su **OK** per ritornare alla finestra di dialogo **Fogli stile** e fate quindi clic su **Salva** per salvare il foglio stile. Una volta salvato un foglio di stile paragrafo, questo viene incluso nell'elenco del sottomenu **Fogli stile del paragrafo** (menu **Stile**) e nella palette **Fogli stile**.

Quando create un foglio di stile senza nessun progetto aperto, quel foglio di stile diventa parte dell'elenco del foglio di stile di default e viene incluso in tutti i progetti creati successivamente. Quando create un foglio di stile con un progetto aperto, quel foglio di stile viene incluso soltanto nell'elenco dei fogli di stile del progetto attivo.

Per creare un nuovo foglio stile del paragrafo basato su un testo formattato, posizionate il cursore di inserimento del testo in un paragrafo che utilizzi gli attributi di formato che volete assegnare al foglio stile del paragrafo. Scegliete **Comp./Modifica** > **Fogli stile** per visualizzare la finestra di dialogo **Fogli stile**. Scegliete **Nuovo** > **Paragrafo** e inserite un nome nel campo **Nome**. Fate clic su **Salva**. Quindi applicate al paragrafo il nuovo foglio stile.

Aggiornamento dei fogli stile del paragrafo

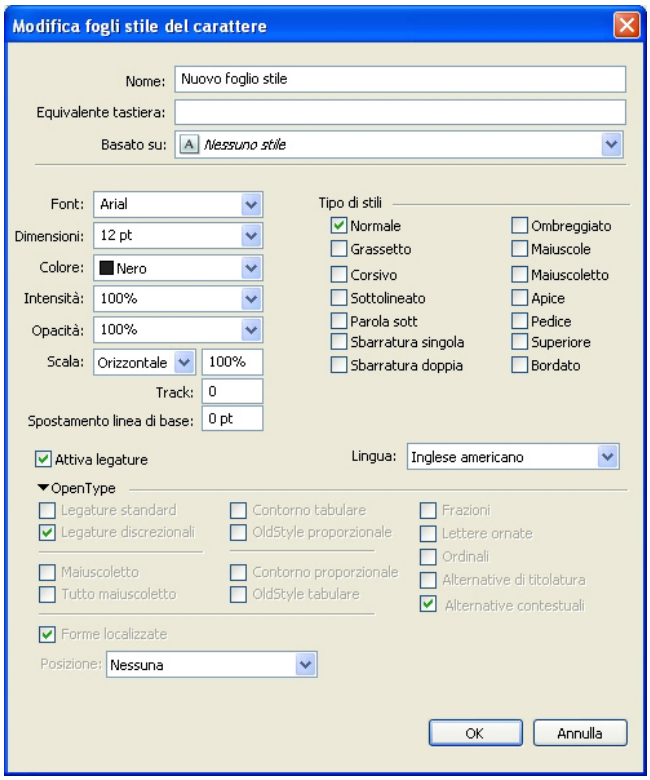
Se posizionate il cursore in un paragrafo con una formattazione uniforme applicata localmente, potete aggiornare il foglio di stile applicato a quel testo affinché includa la formattazione locale facendo clic sul pulsante **Aggiorna** In alternativa potete scegliere **Stile** > **Aggiorna foglio di stile** > **Paragrafo**.

Per aggiornare sia il foglio di stile di paragrafo che il foglio di stile di carattere applicati al testo in modo che riflettano la formattazione locale, scegliete **Stile** > **Aggiorna foglio di stile** > **Entrambi**.

Creazione e modifica dei fogli stile di carattere

Il foglio di stile del carattere è un gruppo di attributi del carattere. Potete applicare tutti gli attributi di formattazione dei fogli stile del carattere al testo applicando semplicemente il foglio stile al testo. Per creare, modificare o eliminare fogli stile di carattere, utilizzate la finestra di dialogo **Fogli stile** (**Comp./Modifica** > **Fogli stile**).

Per creare un foglio stile di carattere, scegliete **Carattere** dal menu a discesa **Nuovo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica fogli stile del carattere**. Utilizzate le opzioni di questa finestra di dialogo per configurare gli attributi del foglio di stile.



Use the **Edit Character Style Sheet** dialog box to configure a character style sheet.

Configurate prima di tutto le opzioni della scheda **Generale**:

- **Nome**: Inserite un nome in questo campo o l'applicazione userà il nome "Nuovo foglio stile di default.
- **Equivalente da tastiera**: Per definire un comando da tastiera per il foglio stile, inseritene uno nel campo **Equivalente da tastiera** Potete inserire qualsiasi combinazione di Tasto mela, Option, Maiusc o Control/Ctrl or Ctrl+Alt, insieme ad un tasto funzione o un tasto della tastiera.
- **Basato su** Per basare gli attributi di un nuovo foglio stile su un foglio stile esistente, scegliete un foglio stile dal menu a discesa **Basato su**.

Scegliete quindi gli attributi di carattere dalla sezione inferiore della finestra di dialogo **Modifica fogli stile del carattere** Una volta completata l'operazione, fate clic su **OK** per ritornare alla finestra di dialogo **Fogli stile** e fate quindi clic su **Salva** per salvare il foglio stile. Una volta salvato un foglio stile di carattere, questo viene elencato nel sottomenu **Fogli stile del carattere** (**Style** menu) e nella palette **Fogli stile**.

Aggiornamento dei fogli stile del carattere

Quando selezionate un testo a cui è stata applicata una formattazione locale uniforme, potete aggiornare il foglio di stile applicato a quel testo per includere tale formattazione locale facendo clic sul pulsante **Aggiorna** In alternativa, potete scegliere **Stile** > **Aggiorna foglio di stile** > **Carattere**.

Per aggiornare sia il foglio di stile di paragrafo che il foglio di stile di carattere applicati al testo in modo che riflettano la formattazione locale, scegliete **Stile** > **Aggiorna foglio di stile** > **Entrambi**.

Applicazione dei fogli stile

Per applicare un foglio stile a un testo selezionato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Scegliete il nome di un foglio stile dal sottomenu **Stile** > **Fogli stile del paragrafo** o dal sottomenu**Stile** > **Fogli stile del carattere**.
- Visualizzate la palette **Fogli stile** (menu **Finestra**) e fate quindi clic nella palette sul nome del foglio stile.
- Usate l'equivalente da tastiera visualizzato accanto al nome del foglio stile da applicare, nella palette **Fogli stile**.

Quando nel testo selezionato esistono attributi locali di paragrafo o carattere, nella palette **Fogli stile**, accanto al nome del foglio stile, viene visualizzato un segno più. Per eliminare attributi applicati localmente, fate clic su **Nessuno stile** e riselezionate il foglio stile oppure premete il tasto Option+clic/Alt+clic e fate clic sul nome del foglio di stile.

Aggiunta di fogli stile

Per importare fogli stile di paragrafo e di carattere da un altro articolo o da un altro progetto, scegliete **Archivio/File** > **Aggiungi**, navigate al file dell'articolo o al file del progetto di interesse e visualizzate il riquadro **Fogli di stile** e procedere ad importare i fogli di stile desiderati.

Se un foglio di stile del file d'origine ha lo stesso nome del foglio di stile del progetto di destinazione ma contiene definizioni diverse, viene visualizzata la finestra di dialogo **Conflitto durante l'aggiunta**. Potete usare questa finestra di dialogo per determinare come gestire questi conflitti.

Posizionamento di un testo in finestre di testo

Gli argomenti qui di seguito descrivono vai metodi per la definizione del posizionamento verticale e orizzontale di un testo nelle finestre di testo.

Utilizzo della griglia della linea di base

QuarkXPress 7.0 e le versioni precedenti includevano una funzione dal nome Griglia della linea di base. La griglia della linea di base era costituita da una serie di linee orizzontali invisibili e a spazio uniforme che andavano dal bordo superiore al bordo inferiore della pagina. Il blocco di paragrafi alla griglia della linea di base consente di allineare le linee di base da colonna a colonna e da finestra a finestra, lungo una pagina o un documento disteso.

In QuarkXPress 8.0, la funzione della Griglia della linea di base è stata sostituita dalla funzione del disegno della griglia. Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione dei disegni di griglia*."

Allineamento verticale del testo

Sono disponibili quattro opzioni per definire il posizionamento verticale delle righe di testo all'interno delle finestre di testo:

- **Superiore**: Nelle finestre di testo con allineamento superiore, le righe di testo vengono collocate nella finestra con la parte superiore della prima riga posizionata secondo le specifiche definite nell'area **Prima linea base**.
- **Centrato**: Nelle finestre di testo con allineamento centrato, le righe di testo vengono centrate tra l'ascendente della **Prima linea di base** e il lato inferiore della finestra.
- **Inferiore**: Nelle finestre di testo con allineamento inferiore, le righe di testo vengono posizionate con l'ultima riga allineata al lato inferiore della finestra.
- **Giustificato**: Nelle finestre di testo giustificate, le righe di testo vengono posizionate nella finestra con la prima riga posizionata secondo le specifiche definite nell'area **Prima linea base**, l'ultima riga allineata alla distanza testo/finestra specificata per il bordo inferiore della finestra e le restanti righe con applicata la giustificazione. Quando si utilizza la giustificazione verticale del testo, è possibile specificare la massima distanza verticale tra i paragrafi.

  Per utilizzare queste opzioni, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Tipo** (**Oggetto** > **Modifica** > **Testo** area > **Allineamento verticale**. Il campo **Max tra i ¶** (disponibile soltanto se si è selezionato **Giustificato** nel menu a discesa **Tipo**) consente di specificare la quantità di spazio che si può inserire tra i paragrafi giustificati verticalmente.

➡ Le opzioni di allineamento **Centrato**, **Inferiore** e **Giustificato** sono applicabili soltanto alle aree rettangolari di testo e possono trovare un impedimento in oggetti di intralcio.

Impostazione della distanza testo/finestra

La distanza testo/finestra consente di specificare lo spazio che separa i caratteri dal lato *interno* di una finestra di testo. Per specificare la distanza del testo all'interno della finestra di testo attiva, utilizzate i comandi per la distanza del testo (**Oggetti** > **Modifica** > scheda **Testo** > area **Dist. testo/finestra**). Per impostare la stessa distanza rispetto a tutti e quattro i lati, verificate che l'opzione **Dist. testo/fin. multiple** sia deselezionata e immettete un valore nel campo **Tutti i contorni**. Per specificare una distanza testo/finestra diversa per tutti e quattro i lati, selezionate **Dist. testo/fin. multiple** ed immettete quindi i numeri necessari nei campi **Superiore**, **Sinistro**, **Inferiore** e **Destro**.

Applicazione delle font

Per visualizzare e sostituire le font utilizzate in un articolo, visualizzate il riquadro **Font** della finestra di dialogo **Utilizzo** (menu **Utilità**). Questo riquadro elenca tutte le font usate nell'articolo attivo. Per sostituire tutte le ricorrenze di una font nell'articolo, selezionate il nome della font, fate clic su **Sostituisci** e scegliete una font di sostituzione.

➡ Se una font viene elencata nella scheda **Font** (**Utilità** **Utilizzo**) come [**Nome della font**], significa che il sistema che state utilizzando non ha quella font installata. In questo caso, potete installare la font necessaria e riaprire il documento, oppure potete utilizzare la funzione **Utilizzo** per individuare le istanze della font e sostituirla con una font diversa.

Conversione di un testo in una finestra

Per convertire il carattere o i caratteri selezionati in una finestra Bézier, scegliete un'opzione dal sottomenu **Oggetto** > **Testo in finestra**.

Per convertire il testo selezionato in finestre Bézier non ancorate, scegliete **Oggetto** > **Converti testo in finestre** > **Non ancorato**.

Per convertire il testo selezionato in finestre di testo Bézier ancorate, scegliete **Oggetto** > **Converti testo in finestre** > **Ancorato**.

Per convertire l'intero contenuto di una finestra di testo o molteplici finestre di testo in finestre Bézier non ancorate, scegliete **Oggetto** > **Converti testo in finestre** > **Converti l'intera finestra**.

Per ulteriori informazioni, vedere "*Nozioni di base sulle forme Bézier*" e "*Utilizzo di finestre ancorate*."

Nella versione 8 e nelle versioni successive di QuarkXPress, potete convertire in finestre più di una riga di testo per volta.

Utilizzo dello scorrimento del testo

La funzione dello scorrimento del testo intorno a un oggetto consente di determinare il modo in cui un testo deve scorrere dietro, intorno o all'interno di oggetti e immagini. Potete specificare il testo che deve circondare un determinato oggetto oppure potete creare percorsi personalizzati di scorrimento e quindi modificarli manualmente.

Lo scorrimento del testo intorno a un oggetto è un ottimo metodo per mettere visivamente in rilievo una determinata pagina.

Scorrimento del testo intorno a tutti i lati di un oggetto

Per far scorrere il testo intorno a tutti i lati di un oggetto, selezionate una finestra di testo con lo strumento **Contenuto del testo** o con lo strumento **Oggetto**, visualizzate la scheda**Testo** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**) e selezionate **Scorrimento testo intorno a tutti i lati**.

Lo scorrimento del testo intorno a tre lati o a tutti i lati di un oggetto è determinato dalla finestra di testo e non dagli oggetti che ostruiscono il testo. Questo è l'unico

comando che agisce sulla finestra di testo. Tutti gli altri comandi agiscono sull'oggetto (o sugli oggetti) posizionati davanti alla finestra di testo.

Scorrimento del testo intorno a linee e percorsi del testo

Per applicare uno scorrimento del testo intorno a una linea o a un percorso di testo davanti a una finestra di testo, selezionate la linea o il percorso di testo, scegliete **Oggetti** > **Circonda** e scegliete quindi un'opzione dal menu a discesa **Tipo**:

- Scegliete **Nessuno** per far scorrere il testo dietro la linea o dietro il percorso di testo.
- Scegliete **Oggetto** per far scorrere il testo intorno alla linea o intorno al percorso di testo. Potete specificare la distanza che il testo deve mantenere dal lato superiore, inferiore, a sinistra e a destra dell'oggetto selezionato. Se l'oggetto selezionato è un percorso di testo, il testo scorrerà esclusivamente intorno al *percorso*, non al testo del percorso.
- Scegliete **Manuale** per creare un percorso di scorrimento del testo modificabile. Potete specificare una nuova distanza del percorso dal testo e potete quindi modificare quel percorso scegliendo**Oggetti** > **Modifica** > **Circonda**. Per informazioni sulla modifica di un percorso di scorrimento del testo intorno a un oggetto, vedere "*Messa a punto del percorso di scorrimento del testo*" e "*Modifica di un percorso di scorrimento*."

Scorrimento del testo intorno a finestre di testo

Per applicare uno scorrimento del testo intorno a un'altra finestra di testo, selezionate la linea o il percorso di testo, scegliete **Oggetti** > **Circonda** e scegliete quindi un'opzione dal menu a discesa **Tipo**:

- Scegliete **Nessuno** per far scorrere il testo dietro una finestra di testo attiva.
- Scegliete **Oggetti** per far scorrere il testo intorno a una finestra di testo attiva. Se la finestra di testo è rettangolare, immettete dei valori nei campi **Superiore**, **Sinistro**, **Inferiore** e **Destro** per definire l'area di scorrimento del testo. Se la finestra di testo non è rettangolare, sarà disponibile solo il campo **Esterno**.

Scorrimento del testo intorno alle immagini

Le applicazioni di ritocco delle immagini possono incorporare percorsi e canali alfa in un'immagine. Il percorso è una forma Bézier smussata, mentre il canale alfa è di solito un'immagine in scala di grigio. Sia i percorsi che i canali alfa vengono normalmente usati per determinare le parti di un'immagine che devono venire visualizzate e le parti che devono venire nascoste o che devono essere trasparenti.

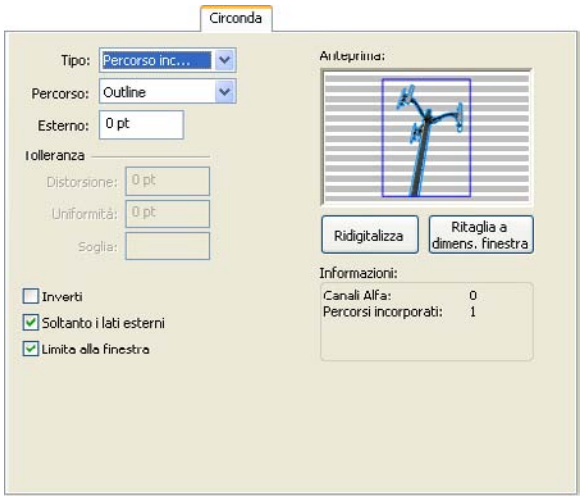
Se importate un'immagine che contiene un percorso o un canale alfa incorporato, potete usare quel percorso o canale alfa per determinare il modo in cui il testo deve scorrere intorno a quell'immagine. In altre parole: L'applicazione può scannerizzare un percorso o i canali e creare un percorso di scorrimento del testo basato sulle informazioni.

Per applicare uno scorrimento del testo intorno a un'altra finestra immagine davanti o dietro un'altra finestra, selezionate la finestra immagine, scegliete **Oggetti** > **Circonda** e scegliete quindi un'opzione dal menu a discesa **Tipo**:

- Scegliete **Nessuno** per far scorrere il testo dietro la componente dell'immagine.

- Scegliete **Oggetti** per far scorrere il testo intorno ai bordi della componente dell'immagine. Se la componente dell'immagine è rettangolare, immettete dei valori nei campi **Superiore**, **Sinistro**, **Inferiore** e **Destro** per definire l'area di scorrimento del testo. Se la componente dell'immagine non è rettangolare, sarà disponibile solo il campo **Esterno**.
- Scegliete **Immagine autom**. per creare un ritaglio Bézier e un percorso di scorrimento del testo basato sulle aree non bianche dell'immagine.
- Scegliete **Percorso incorporato** per far scorrere il testo intorno a un percorso che era stato incorporato nell'immagine da un'applicazione di ritocco delle immagini.
- Scegliete **Canale alfa** per far scorrere il testo intorno a un percorso che era stato incorporato nell'immagine da un'applicazione di ritocco delle immagini.
- Scegliete **Aree non bianche** per creare un percorso di scorrimento basato sul soggetto dell'immagine. A seconda del valore immesso nel campo **Soglia**, il percorso di scorrimento del testo seguirà il contorno di una figura scura all'interno di un più ampio sfondo bianco o quasi bianco (o viceversa).
- Scegliete **Come il ritaglio** per definire il percorso di scorrimento del testo sul percorso di ritaglio selezionato nella scheda **Ritaglio**.
- Scegliete **Limiti immagine** per far scorrere il testo intorno all'area rettangolare di "supporto" del file immagine importato. Questa include l'eventuale area bianca salvata con il vostro file di immagine originale. Inserite dei valori nei campi **Superiore**, **Sinistro**, **Inferiore** e **Destro** per determinare la distanza dello scorrimento del testo dai bordi dell'immagine.

Il percorso interno visualizzato nell'area **Anteprima** rappresenta il percorso di ritaglio e il contorno esterno delinea la finestra immagine.



Scheda **Circonda** della finestra di dialogo **Immagine**, con visualizzata l'anteprima dello scorrimento del testo.

Messa a punto del percorso di scorrimento del testo

Se scegliete **Immagine autom.**, **Percorso incorporato**, **Canale alfa**, **Aree non bianche** o **Come il ritaglio** dal menu a discesa **Tipo** (**Stile** > **Immagine** > **Circonda**), i campi

seguenti vi consentono di manipolare il percorso di scorrimento del testo intorno a un oggetto:

1. **Spostamento** modifica le dimensioni del percorso di scorrimento del testo. Valori positivi generano un percorso di scorrimento maggiormente distanziato rispetto all'impostazione originale, valori negativi riducono la parte dell'immagine inclusa nel percorso di scorrimento.
2. **Distorsione** consente di specificare il percorso chiuso più piccolo che sia permesso. Qualsiasi percorso chiuso inferiore al valore di distorsione specificato verrà ignorato. La funzione Distorsione è utile per ripulire percorsi di scorrimento del testo e prepararli per l'output.
3. **Uniformità** consente di regolare l'accuratezza del percorso. Un valore basso genera un percorso più complesso costituito da un maggior numero di punti. Valori elevati generano un percorso meno accurato.
4. **Soglia** determina la quantità di "bianco" definita. Tutti i pixel definiti "bianchi" vengono esclusi. Se ad esempio la **Soglia** è impostata sul 20% e il valore grigio di un pixel è inferiore o pari al 20%, il pixel verrà considerato "bianco" e quindi escluso dal percorso di scorrimento del testo.

Modifica di un percorso di scorrimento

Per regolare un percorso di scorrimento, selezionate **Circonda** (**Oggetti** > **Modifica**). Il percorso di scorrimento (circonda) è rappresentato da un profilo magenta. Potete modificare il percorso come un normale oggetto di Bézier.

Potete anche modificare i tipi di punti e di segmenti del percorso di scorrimento (circonda) tramite le opzioni della palette delle **Misure**. Per modificare un punto da un tipo a un altro, utilizzate uno dei tre pulsanti seguenti:

- **Punto di simmetria**: Il punto di simmetria collega due linee curve per formare una curva continua. Le maniglie di curvatura poggiano sempre su una linea retta che attraversa il punto ma, a differenza del punto di arrotondamento, sono sempre equidistanti dal punto:
- **Punto d'arrotondamento**: Il punto di arrotondamento collega due linee curve per formare una curva continua. Le maniglie di curvatura poggiano sempre su una linea retta che attraversa il punto e possono essere distanziate in modo autonomo.
- **Punto d'angolo**: Il punto d'angolo collega due linee rette, una linea retta e una curva o due linee curve non continue. Con le linee curve, le maniglie di curvatura del punto d'angolo possono essere manipolate separatamente, in genere per formare una brusca transizione tra due segmenti.

Per modificare il carattere di un segmento, usate uno dei seguenti pulsanti:

- **Segmento diritto**: Rende il segmento attivo diritto.
- **Segmento curvo**: Rende il segmento attivo curvo.

Potete anche modificare il tipo di punto e di segmento tramite il sotto-menu **Stile** > **Tipo di punto/segmento**

Gestione dei percorsi di testo

Il percorso di testo è una linea alla quale potete aggiungere un testo. Potete manipolare il modo in cui il testo scorre lungo il percorso, gli attributi del testo (come ad es. font, colore e dimensioni) e la forma e gli attributi di stile del percorso

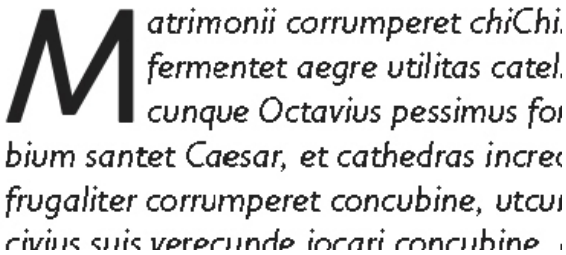
Per aggiungere un testo a una linea o a un percorso, selezionate lo strumento **Contenuto di testo** T

Per determinare come il testo deve scorrere lungo il percorso, visualizzate la scheda **Percorso di testo** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**) e fate quindi clic sul pulsante nell'area **Orientamento del testo** per scegliere come il testo dovrebbe scorrere lungo il percorso. Potete anche scegliere un'opzione dal menu a discesa **Allinea testo** per determinare quale parte di una font utilizzare per disporre i caratteri sul percorso.

Creazione di capolettera discendenti

Il capolettera discendente è un capolettera che scende di due o più righe sotto la prima riga di un paragrafo. La funzione di capolettera discendente automatico ingrandisce i caratteri che costituiscono il capolettera discendente e fa scorrere il paragrafo automaticamente intorno ad esso. La font e lo stile sono analoghi al resto del paragrafo.

Per applicare capolettera discendenti a un paragrafo selezionato, visualizzate la scheda **Formati** della finestra di dialogo **Attributi paragrafo** e selezionate **Capolettera**. Per specificare il numero di caratteri da usare come capolettera discendente, inserite un valore compreso tra 1 e 127 nel campo **Conteggio battute**. Per specificare il numero di righe di estensione del capolettera, inserite un valore compreso tra 2 e 16 nel campo **Numero righe**.



I capolettera sono un modo piacevole di mettere in risalto un determinato testo.

I capolettera vengono misurati in base alla percentuale piuttosto che in base a punti. Quando selezionate un capolettera, la dimensione di default è 100%.

Potete anche creare capilettera dalla scheda **Attributi paragrafo** della palette delle **Misure**.

Creazione i filetti sopra e sotto i paragrafi

I filetti vengono usati frequentemente sopra o sotto il testo per mettere in rilievo dei paragrafi, per indicare le relative informazioni o semplicemente per aggiungere un elemento grafico al design della pagina. Per creare i filetti, utilizzate la scheda **Filetti** della finestra di dialogo **Attributi paragrafo** (menu **Stile**)

Utilizzo di finestre ancorate

Potete incollare finestre e linee di una forma qualsiasi in un testo in modo che agiscano come caratteri e scorrano insieme al testo. Questo è particolarmente utile quando il testo riscorre in quanto gli oggetti ancorati riscorrono come gli altri caratteri nel testo. Se gli oggetti non sono ancorati e il testo riscorre, gli oggetti vengono spostati in altre posizioni e potrebbero trovarsi in sovrapposizione al testo.

Finestre e linee ancorate al testo

L'oggetto ancorato si comporta come un carattere che scorre all'interno del testo. Per ancorare un oggetto, procedete nel modo seguente:

1. Selezionate lo strumento **Oggetto** e selezionate quindi il gruppo che intendete ancorare.
2. Scegliete **Comp./Modifica** > **Taglia** o **Comp./Modifica** > **Copia**.
3. Selezionate lo strumento **Contenuto di testo** e posizionate il cursore di inserimento del testo nel punto in cui intendete ancorare l'oggetto.
4. Scegliete **Comp./Modifica** > **Incolla** per ancorare l'oggetto al punto di inserimento del testo

Taglia, copia, incolla ed elimina finestre e linee ancorate

Per tagliare o copiare un oggetto ancorato, selezionate l'oggetto come fareste con qualsiasi carattere di un testo e scegliete **Comp./Modifica** > **Taglia** o **Modifica** > **Copia**. Per incollare l'oggetto ancorato in un altro punto del documento, posizionate la barra di inserimento del testo in un punto diverso e scegliete **Comp./Modifica** > **Incolla**. Per eliminare un oggetto ancorato, selezionate l'oggetto oppure inserite la barra di inserimento del testo dopo l'oggetto selezionato e premete Canc./Backspace.

Disancoraggio di finestre e linee

Per disancorare un oggetto, selezionatelo con lo strumento **Oggetto** e scegliete **Oggetti** > **Duplica** per creare una copia non ancorata dell'oggetto; l'oggetto duplicato verrà quindi posizionato nella pagina in base alle impostazioni della finestra di dialogo **Duplica speciale** (menu **Oggetti**). Eliminate quindi l'oggetto ancorato dal testo, selezionandolo con lo strumento **Contenuto di testo** e premete Canc./Backspace.

Gestione delle font OpenType

OpenType è un formato di font cross-platform sviluppato da Adobe e da Microsoft che supporta set di caratteri e glifi di grandi dimensioni che includono spesso frazioni,

legature discrezionali, numerali di “vecchio stile” (Old Style) ed altro ancora. Se il testo contiene una font OpenType, potete accedere alle opzioni relative ai vari stili incorporati nella font tramite la finestra di dialogo **Attributi carattere** (**Stile** > **Carattere**).

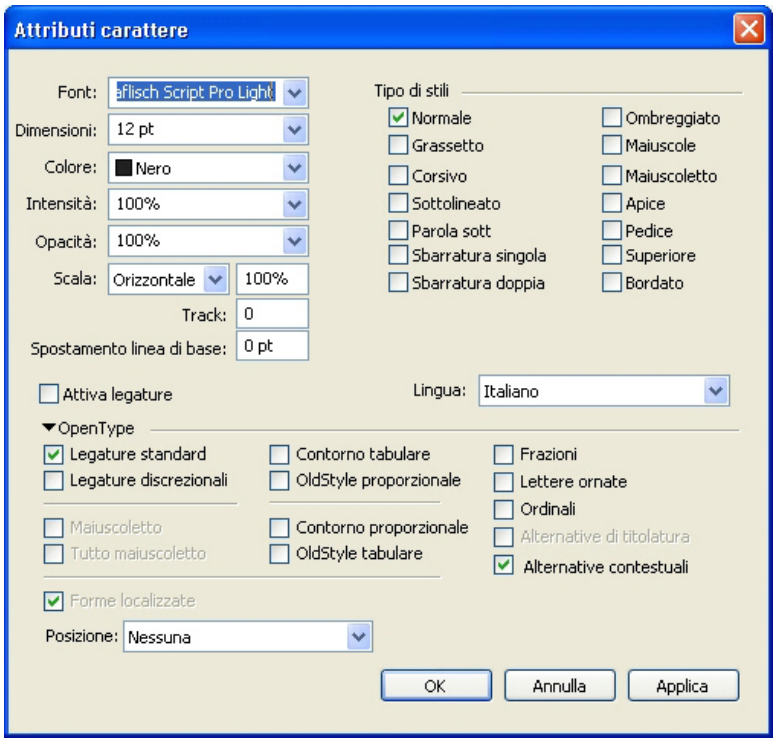
Una corretta comprensione della differenza tra caratteri e glifi aiuta sicuramente nella comprensione di come funzionano gli stili OpenType. Il carattere è un elemento della lingua scritta — lettere maiuscole, lettere minuscole, numerali e punteggiatura sono tutti caratteri. Il glifo è in pratica un’immagine che rappresenta un carattere, possibilmente in diverse forme. Ad esempio, un numerale standard 1 è un carattere, mentre un numerale di "vecchio stile" 1 è un glifo. Un altro esempio potrebbe essere una “f” e una “i” adiacenti, che sono caratteri, mentre una legatura “fi” è un glifo.

Non esiste tuttavia sempre una relazione diretta tra caratteri e glifi. In alcuni casi, tre caratteri (come ad esempio un 1, il segno “/” e un 4) costituiscono un glifo quando abbinati per formare una frazione (1/2). Oppure un carattere potrebbe essere rappresentato da tre glifi (ad esempio, tre diversi simboli di congiunzione) Potete selezionare *caratteri* individuali a scopo di formattazione e revisione, indipendentemente dai glifi utilizzati.

Applicazione degli stili OpenType

Potete applicare uno “stile” OpenType ai caratteri per visualizzare glifi diversi, creati specificatamente o riposizionati nell’ambito della font corrente. Ad esempio, potete applicare **Frazioni** per accedere a specifici glifi di frazioni anziché formattare manualmente le frazioni mediante un ridimensionamento o riposizionamento dei caratteri esistenti. Similarmente, l’applicazione di **Legature standard** utilizza i caratteri secondo le legature disponibili nella font. (Per ulteriori informazioni, vedere "*Utilizzo delle legature*".) Potete applicare molti stili contemporaneamente, sebbene alcuni di essi, come ad esempio **Apice** e **Pedice** si escludano a vicenda.

Per applicare gli stili OpenType tramite la finestra di dialogo **Attributi carattere** (**Stile** > **Carattere**) e i riquadri **Modifica attributi carattere** (**Comp./Modifica** > **Fogli stile**), e definire i fogli stile carattere e paragrafo, fate clic sulla freccia accanto a **OpenType** per visualizzare gli stili e quindi utilizzate le caselle di selezione per applicarli. Una casella di selezione che appare non disponibile o un’opzione di menu a discesa in parentesi quadra indica uno stile di OpenType che la font corrente non supporta.



Gli stili OpenType disponibili nella finestra di dialogo **Attributi carattere**.

Gli stili OpenType includono:

- **Legature standard**: Applicate le legature designate a migliorare la leggibilità e che sono di uso standard.
- **Legature discrezionali**: Applicate le legature che non sono di uso standard. Questa funzionalità riguarda le legature che possono venire utilizzate come effetto speciale, a discrezione dell'utente.
- **Numeri tabulari**: Applicate una larghezza uniforme ai numeri.
- **Numeri proporzionali**: Applicate una larghezza non uniforme ai numeri.
- **Maiuscoletto**: Applicate il maiuscoletto ai caratteri minuscoli non cinesi, giapponesi e coreani.
- **Tutto maiuscoletto**: Applicate il maiuscoletto a tutti i caratteri non cinesi, giapponesi e coreani.
- **Numeri lineari**: Applicate stili numerici moderni che si allineano meglio con un testo interamente maiuscolo.
- **Numeri Oldstyle**: Applicate gli stili numerici più adatti a numeri integrati nel testo.
- **Corsivo**: Applicate glifi in corsivo.
- **Frazioni**: Applicate glifi di frazioni con barra obliqua
- **Lettere ornate**: Applicate glifi calligrafici.
- **Ordinali**: Applicate i glifi di numeri ordinali.
- **Alternative di titolatura**: Applicate i glifi di lettere maiuscole creati per titoli di dimensioni più grandi.

- **Alternative contestuali**: Applicate variazioni alternative di glifi, basate su giustapposizioni contestuali di testo.
- **Forme localizzate**: Sostituite le forme predefinite di glifi con forme localizzate.
- **Posizione**: Applicate al testo selezionato glifi di apice, pedice, inferiore scientifico, numeratore e denominatore.

Utilizzo delle legature

Sono disponibili due metodi per usare le legature: il metodo tradizionale e il metodo OpenType. Il metodo tradizionale supporta le legature standard come ad esempio fi e fl nelle font PostScript. Il metodo OpenType consente accesso ad entrambe le legature standard e alle legature discrezionali delle font OpenType. Entrambi i metodi vengono applicati come attributi di carattere, ossia possono venire applicati a qualsiasi testo selezionato.

- Per applicare le legature **Attiva le legature** della scheda **Carattere** della palette delle **Misure** (menu **Finestre**) oppure selezionate **Legature** della finestra di dialogo **Attributi carattere** (**Stile** > **Carattere**).
- Per applicare le legature al testo selezionato utilizzando il metodo OpenType, selezionate il testo che utilizza OpenType e scegliete quindi **Legature standard** dal menu **OpenType** della scheda **Classico** o **Carattere** della palette delle **Misure** (menu **Finestra**). Verranno applicate legature come ad esempio fi, fl, ff, ffi, ffl, fj, ffj e th se queste sono incorporate nella font. Potete inoltre scegliere **Legature discrezionali** per applicare altri tipi di legature come ad esempio as, sp, st, ct e fh. Se una o l'altra delle opzioni di legatura viene visualizzata in parentesi quadra significa che la font OpenType non supporta quelle funzionalità di legatura. Potete anche selezionare **Legature standard** e **Legature discrezionali** dell'area **OpenType** della finestra di dialogo **Attributi carattere**.

Preferenze delle legature

Potete definire le preferenze per le legature nel riquadro **Carattere** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress /Modifica** > **Preferenze** > **Layout stampa** > **Carattere**):

- **Dividi sopra**: Il valore immesso in questo campo specifica un valore di track o kern sopra il quale le legature verranno divise. Al valore di default di 1, se applicate un tracking al testo pari a +1 (1/200° di uno spazio em), le legature ritornano alle lettere standard.
- **Non "ffi" o "ffl"**: Selezionate questa casella per impedire l'applicazione delle legature fi e fl in parole come ad esempio "ufficio" o "flanella" se queste legature non esistono nella font corrente.

Gestione della palette dei glifi

Il glifo è l'unità più piccola di una font, ossia ogni lettera maiuscola, ad esempio, possiede il proprio glifo. Per accedere a tutti i glifi di una font, specialmente una font OpenType che potrebbe includere circa 65.000 glifi, avete bisogno di visualizzare l'intera mappa dei caratteri. È possibile accedere a tale mappa di caratteri dalla palette

Glifi (menu **Finestra**) con la quale potrete visualizzare tutti i glifi della font selezionata, visualizzare grassetto o corsivo, fare doppio clic su un glifo per inserire quel glifo nel testo e salvare i glifi preferiti per potervi accedere rapidamente.

La palette **Glifi** rende possibile lavorare con grossi set di caratteri e con font di qualità professionale.

Per vedere i glifi di una font, visualizzate la palette **Glifi** (menu **Finestra**) e scegliete una font dal menu **Font** nell'angolo superiore sinistro. Le opzioni disponibili nella palette **Glifi** include quanto segue:

- Potete usare i pulsanti **Grassetto** e **Corsivo** per visualizzare le versioni in grassetto e in corsivo dei glifi; se l'istanza in grassetto, corsivo o grassetto-corsivo non è attiva nel sistema, l'applicazione simulerà lo stile grassetto, corsivo o grassetto-corsivo nei glifi nello stesso modo in cui si applica lo stile di carattere **Grassetto** e **Corsivo** usando la palette delle **Misure**.
- Per visualizzare un sottogruppo dei glifi di una data font, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Mostra**.
- Per visualizzare alternative disponibili per un determinato glifo, fate clic sulla relativa casella nell'angolo inferiore destro della cella del glifo.
- Se necessario, fate clic sullo strumento **Zoom** della palette per incrementare le dimensioni del glifo.
- Se vi occorre avere il punto codice Unicode di un glifo, ad esempio per una programmazione in HTML, potete puntare al glifo stesso per visualizzarne il punto codice Unicode (rappresentato come un esadecimale).
- Per inserire il glifo al punto di inserimento del testo, fate doppio clic sul glifo nella palette **Glifi**.
- Se usate frequentemente specifici glifi di una data font, potete salvare questi glifi come "preferiti" per potervi accedere rapidamente. Per creare un elenco dei preferiti, fate clic sulla casella di espansione di **Glifi preferiti** nella palette **Glifi** (menu **Finestra**). Quindi trascinate un glifo in una cella vuota dell'area **Glifi preferiti**. Per eliminare un preferito, premete Control+clic/clic con il pulsante destro del mouse sul glifo e utilizzate il menu contestuale.

Visualizzazione dei codici

L'opzione **Codici** (menu **Visualizza**) è molto utile per le revisioni dei testi e per un'ottimizzazione della tipografia in quanto consente di visualizzare i codici (detti anche caratteri invisibili) come ad esempio spazi, tabulazioni e ritorni a capo del paragrafo.

Inserimento di caratteri speciali

Sono disponibili tutti i tipi di caratteri speciali da utilizzare a fini tipografici e di formattazione. Potete inserire questi caratteri speciali usando equivalenti da tastiera oppure sceglieteli dal sottomenu **Utilità > Inserisci caratteri**. Ciascun tipo di carattere viene visualizzato in modo diverso se i codici sono visualizzati (**Visualizza > Codici**).

Inserimento di spazi

Per inserire un tipo specifico di spazio, come ad esempio uno spazio em, al punto di inserimento del testo, scegliete **Utilità > Inserisci carattere > Spazio em** oppure **Utilità > Inserisci carattere > Carattere speciale (non divisibile) > Spazio em**. Le opzioni del sottomenu **Spazio non divisibile** agiscono da "colla" tra due parole o numeri, ad esempio, impedendo che si verifichino delle divisioni tra i due elementi "incollati" alla fine della riga.

Inserimento di altri caratteri speciali

Per inserire un carattere speciale diverso dallo spazio, come ad esempio una linea em o un carattere segnaposto per il numero di pagina corrente, al punto di inserimento del testo, scegliete **Utilità > Inserisci carattere > Speciale** o **Utilità > Inserisci carattere > Speciale non divisibile**.

Definizione della lingua dei caratteri

Potete specificare la lingua da usare per la sillabazione e per la verifica ortografica applicando una lingua dei caratteri al testo. Questo consente di mischiare parole di diverse lingue nello stesso paragrafo senza causare una sillabazione incorretta o la visualizzazione di un numero maggiore di **Parole sospette** nella **Verifica ortografica** (menu **Utilità**). Oltre ad applicare una lingua specifica ai caratteri, potete applicare l'impostazione **Nessuno** in modo che una determinata parola non venga considerata per la sillabazione o per la verifica ortografica.

Per applicare una lingua ai caratteri selezionati, utilizzate il menu a discesa **Lingua** della finestra di dialogo **Attributi carattere** (**Stile > Carattere**) o la scheda **Carattere** della palette delle **Misure**.

Utilizzo delle font di sostituzione

Se la funzione Font di sostituzione è attiva e se l'applicazione incontra un carattere che non è disponibile nella font corrente, questa funzione cerca tra le font attive del sistema al fine di trovare una font che includa quel carattere. Ad esempio, se Helvetica è la font applicata al punto di inserimento del testo e state importando o incollando

un testo contenente un carattere Kanjii, QuarkXPress potrebbe applicare una font Hiragino a quel carattere. Se l'applicazione non riesce a trovare una font attiva che contenga il carattere necessario, questo viene visualizzato come una casella vuota o un simbolo.

La Font di sostituzione viene implementata come una Preferenza , ossia la funzionalità è attiva o disattiva per la vostra copia del programma. La funzione è attiva per default, ma se volete disattivarla, deselezionate **Font di sostituzione** nel riquadro **Font di sostituzione** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica** > **Preferenze**).

Per ulteriori informazioni sulla funzione Font di sostituzione, vedere "*Preferenze — Applicazione — Font di sostituzione*".

Importazione ed esportazione di un testo con le opzioni Unicode

Potete specificare un tipo di codifica quando importate e esportate un testo. Il tipo di codifica specifica la sequenza di byte utilizzata per rappresentare ciascun glifo nel testo. Quando si lavora su un testo internazionale o su un testo HTML, potete scegliere la codifica appropriata per convertire tutti i caratteri del file in Unicode. Le opzioni disponibili funzionano come segue:

- La finestra di dialogo **Importa** include un menu a discesa **Codifica** quando un testo normale o un file di testo "XPress Tags" viene selezionato. Il software cerca di determinare la codifica dei file di testo selezionati e di applicare un tipo di codifica appropriata. Potete tuttavia scegliere un'opzione diversa per il testo.
- la finestra di dialogo **Salva il testo** offre un menu a discesa **Codifica** quando esportate un testo in testo normale oppure in un formato "XPress Tags".
- L'opzione **Converti virgolette** continua a convertire le virgolette diritte in virgolette curve e i trattini di sillabazione doppi doppia in linee em.

Utilizzo delle regole di mappatura delle font

Quando aprite un progetto, l'applicazione conduce una verifica per accertare che tutte le font applicate al testo siano attive nel sistema. In caso contrario, viene visualizzato il messaggio **Font mancanti** che vi dà l'opportunità di sostituire le font mancanti con delle font attive. Potete salvare quindi queste sostituzioni come "regole di mappatura delle font" globali in modo che vangano applicate automaticamente ogni volta che aprite un progetto.

Per creare una regola di mappatura delle font, aprite per prima cosa un progetto che utilizzi una font mancante (inattiva). Selezionate **Elenco font** per visualizzare il messaggio **Font mancanti**. Utilizzate il pulsante **Sostituisci** per scegliere delle font di sostituzione per tutte le font mancanti e fate quindi clic su **Salva come regola**. Tutte le sostituzioni riportate nell'elenco del messaggio **Font mancanti** vengono salvate come regole anche se selezionate soltanto alcune sostituzioni. Se cambiate idea riguardo a una sostituzione, selezionate la riga corrispondente e fate clic su **Ripristina**. Potete anche scegliere **Archivio/File** > **Versione precedente** dopo aver aperto il progetto. Questo visualizza ancora il messaggio **Font mancanti** e vi consente di apportare le

modifiche necessarie. (Tenete presente che le modifiche sono applicabili soltanto a quel progetto, non a regole appena salvate.)

Una volta creata una regola di mappatura delle font, facendo clic su **Salva come regola** nel messaggio **Font mancanti**, la regola viene salvata nelle preferenze della vostra copia dell'applicazione e applicata a tutti gli articoli. Se avete bisogno in seguito di modificare, eliminare o condividere delle regole di mappatura delle font, scegliete **Utilità >Mappatura delle font**.

Potete utilizzare il riquadro**Font mancanti** (**QuarkXPress/Modifica > Preferenze**) per specificare una font di sostituzione di default e per determinare se il messaggio **Font mancanti** debba venire visualizzato quando aprite un progetto con font mancanti.

Gestione dei disegni di griglia

La funzione di disegno della griglia è un'estensione della funzione della griglia della linea di base disponibile nella versione 7 e nelle versioni precedenti di QuarkXPress. I disegni di griglia facilitano la definizione delle griglie consentendo l'allineamento di un testo e di oggetti sia a livello di pagina, sia a livello di finestra di testo.

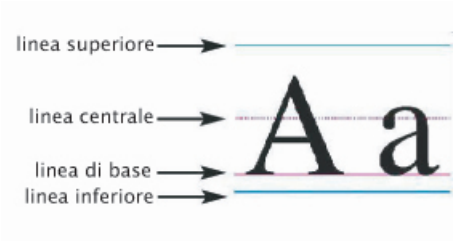
Per informazioni sulle preferenze associate ai disegni delle griglie, vedere "*Preferenze — Layout — Guide e griglia*."

Concetti di base sul disegno della griglia

Il *disegno della griglia* è una sequenza di linee guida non stampabili utilizzata per l'allineamento di testo e di oggetti.

Linee della griglia

Ciascun disegno di griglia include le seguenti *linee della griglia:* linea inferiore, linea di base, linea centrale e linea superiore. Potete allineare testo e oggetti su una qualsiasi di queste linee della griglia.

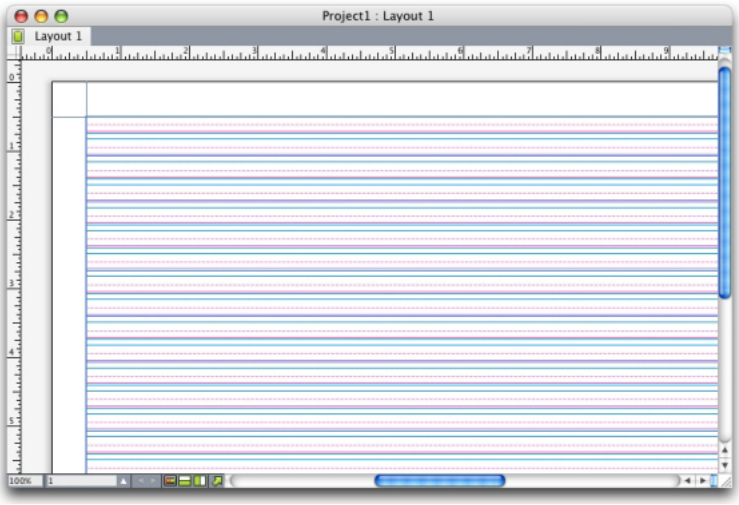


La linea di un disegno griglia include una linea inferiore, una linea di base, una linea di centro e una linea superiore.

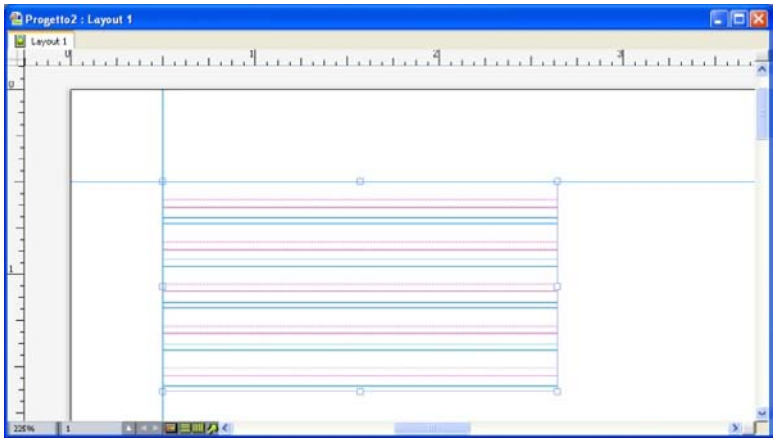
Griglie della pagina master e griglie della finestra di testo

Si tratta di due tipi di disegno di griglie di default: *Griglie della pagina master* e *griglie della finestra di testo*. Ciascuna pagina e ciascuna finestra di testo ha un disegno di griglia ad essa associato. Potete nascondere o visualizzare i disegni di griglia per un intero layout scegliendo **Visualizza > Griglie della pagina** o **Visualizza > Griglie della finestra di testo**.

Potete configurare la griglia di un disegno della pagina, visualizzando la pagina master della pagina e scegliendo**Pagina > Guide e griglia master**. Potete modificare i parametri del disegno della griglia di una finestra di testo scegliendo **Impostazioni griglia** dal menu contestuale della finestra di testo.



Pagina con la griglia della pagina master e con tutte le linee della griglia visualizzate.



Pagina con la griglia della sua finestra di testo visualizzata e con tutte le linee della griglia visualizzate.

Per ulteriori informazioni, vedere "*Uso della griglia di una pagina master*."

Per usare la funzione della griglia della linea di base così come veniva utilizzata in QuarkXPress e QuarkXPress 7 o nelle versioni precedenti, visualizzate la linea di base e nascondete le linee dell'altra griglia.

Stili griglia:

Lo *stile griglia* è un gruppo di impostazioni a cui è stato assegnato un nome e che descrive una griglia, in sostanza un foglio stile applicato al disegno di una griglia. Potete applicare uno stile di griglia a finestre di testo e potete usarlo come base per le griglie delle pagine master. Potete anche basare gli stili della griglia su altri stili di griglia. Gli stili di griglia vengono visualizzati nella palette **Stili griglia** (menu **Finestra**). Per ulteriori informazioni, vedere "*Gestione degli stili di griglia*."

Concetti di base del disegno griglia

I seguenti argomenti descrivono come lavorare con il disegno di una griglia. Per informazioni sugli stili di una griglia, vedere "*Gestione degli stili di griglia*."

Configurazione della griglia di una pagina master

Per configurare la griglia di una pagina master, visualizzate una pagina master e scegliete quindi **Pagina > Guide e griglia master**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Guide e griglia master**.

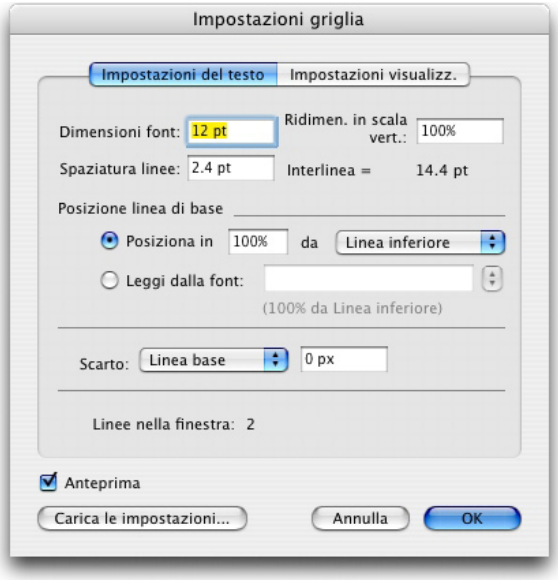
Use the **Master Guides & Grid** dialog box to control master page grids.

- In **Guide margine**, utilizzate i campi **Superiore**, **Inferiore**, **Sinistra** e **Destra** per specificare il posizionamento dei margini relativamente ai bordi superiori, inferiori, sinistra e destra. Per sincronizzare i valori dei campi **Superiore** e **Inferiore** o **Sinistra** e **Destra**, fate clic sull'icona di una catena accanto ai campi.
- In **Guide colonna**, inserite un valore nel campo **Colonne** per specificare il numero di colonne della pagina master. Inserite un valore nel campo **Dist. colonne** per specificare lo spazio da lasciare fra le colonne.
- Il campo **Dimensioni contenuto** visualizza l'area all'interno delle guide margine.
- Per regolare il posizionamento e la spaziatura della griglia, utilizzate le opzioni della scheda **Impostazioni del testo**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Disegno griglia: Scheda Impostazioni del testo*."
- Per regolare la visualizzazione della griglia, utilizzate le opzioni della scheda **Impostazioni del testo**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Disegno griglia: Scheda Impostazioni del testo*."
- Per visualizzare le modifiche durante la loro esecuzione, selezionate **Anteprima**.

- Per utilizzare le specifiche di una griglia, lo stile di uno griglia o i fogli stile di una pagina master esistente, fate clic su **Carica le impostazioni**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Caricamento delle impostazioni della griglia*."

Configurazione della griglia di una finestra di testo

Per configurare la griglia di una finestra di testo, premete Control+clic/clic con il pulsante destro del mouse sulla finestra di testo e scegliete **Impostazioni griglia**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni griglia**.



Grid Settings dialog box

- Per regolare il posizionamento e la spaziatura della griglia, utilizzate le opzioni della scheda **Impostazioni del testo**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Disegno griglia: Scheda Impostazioni del testo*."
- Per specificare le linee della griglia da visualizzare, utilizzate le opzioni della scheda **Impostazioni di visualizzazione**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Griglie del design: Scheda Impostazioni di visualizzazione*."
- Per visualizzare le modifiche durante la loro esecuzione, selezionate **Anteprima**.
- Per utilizzare le specifiche di una griglia, lo stile di uno griglia o i fogli stile di una pagina master esistente, fate clic su **Carica le impostazioni**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Caricamento delle impostazioni della griglia*."

Disegno griglia: Scheda Impostazioni del testo

Per regolare le dimensioni, scala e posizione del disegno di una griglia, utilizzate le opzioni della scheda **Impostazioni del testo**. La scheda **Impostazioni del testo** visualizza le finestre di dialogo **Guide e griglia master**, **Modifica stile griglia** e **Impostazioni griglia**.

➡ Se selezionate **Anteprima**, potrete vedere i risultati della modifiche mentre le apportate.

Scheda **Impostazioni del testo** di **Guide e griglia master**

- **Dimensioni delle font**: Inserite una dimensione per determinare l'altezza di ciascuna linea del disegno di una griglia.
- **Ridimen. in scala vert.**: Inserite un valore di percentuale per regolare l'altezza di ciascuna linea in un disegno di griglia, in base alle dimensioni della font.
- **Spaziatura linee** e **Interlinea**: I valori di **Spaziatura linee** e **Interlinea** determina la spaziatura della griglia. La spaziatura delle linee è basata sulla formula seguente: **Dimensioni font** moltiplicato per **Ridimen. in scala vert**. più **Spaziatura linee** sarà pari a **Interlinea**. Ad esempio, se **Dimensioni font** è pari a 12 pt, **Ridimen. in scala vert**. è 100%, e **Spaziatura linee** è 2 pt, **Interlinea** sarà pari a 14 pt.
- Se un disegno griglia è basato su un foglio di stile paragrafo, il valore **Interlinea** viene definito nel foglio stile. Il valore **Interlinea** può essere un numero specifico o, se il valore è **auto**, viene derivato dal valore **Interlinea automatica** della scheda **Paragrafo** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica > Preferenze**). Vedere "*Caricamento delle impostazioni della griglia*" per informazioni sul collegamento di fogli di stile a stili di griglia.
- **Posizione linea di base**: Scegliete un'opzione in quest'area per specificare il posizionamento della linea di base nel disegno griglia.

  Per specificare l'origine dello spostamento, fate clic su **Posiziona in**, scegliete **Linea superiore**, **Centro (su)**, **Centro (giù)** o **Linea inferiore** dal menu a discesa **da** e quindi inserite un valore percentuale nell'apposito campo per specificare la posizione della linea di base relativamente alla linea superiore, linea centrale e linea inferiore.

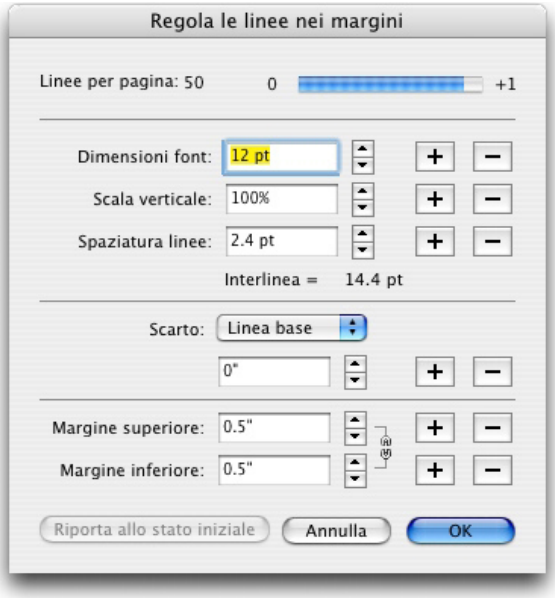
  Per leggere l'origine dello spostamento da una font, fate clic su **Leggi dalla font** e selezionate quindi una font dal menu a discesa. La linea di base definita per la font selezionata determina la posizione della linea di base per ciascuna linea della griglia. Il valore percentuale visualizzato sotto l'elenco delle font indica il rapporto tra la linea di base e la linea inferiore nel design della font.

- **Spostamento**: Per determinare dove la prima linea del disegno verrà posizionata sulla pagina o nella finestra, scegliete **Linea superiore**, **Linea centrale**, **Linea di base** o **Linea inferiore** ed inserite un valore di misurazione nell'apposito campo.

- **Regola**: Fate clic per visualizzare la finestra di dialogo **Regola le linee nei margini** per le griglie delle pagine master. Per ulteriori informazioni vedere "*Finestra di dialogo Regola le righe nei margini*."
- **Linee entro i margini** o **Linee nella finestra**: Questo campo visualizza il numero di linee che possono venire inserite in una pagina o in una finestra, in base alle impostazioni riportate sopra.

Finestra di dialogo Regola le righe nei margini

Utilizzate la finestra di dialogo **Regola le righe nei margini** (**Guide e griglia master** > **Regola**) per modificare il numero di righe della griglia in modo che rientrino nei margini di una pagina master. Molti comandi di questa finestra di dialogo sono anche inclusi nella scheda **Impostazioni del testo**; le modifiche apportate vengono duplicate in entrambe.



Use the **Adjust Lines Within Margins** dialog box to adjust grid settings for a master page.

- Il campo **Righe per pagina** visualizza il numero di righe di una pagina. Questo valore viene aggiornato mentre si apportano le modifiche.
- Fate clic su + o – accanto a un campo per aumentare o ridurre il numero di righe comprese nella pagina in incrementi di una riga per volta. Ad esempio, se il valore **Righe per pagina** è 50, il valore di **Dimensioni font** è 12 punti e la scala verticale della font è 100%, quando fate clic su + accanto a **Dimensioni font**, il valore **Righe per pagina** aumenta a 51 e il valore **Dimensioni font** diminuisce a 11,765 punti.
- La barra di incremento visualizza una percentuale (da **0** a **+1**) per indicare la frazione in base alla quale uno schema di griglia non può venire contenuto nella pagina. Se gli incrementi della griglia si allineano perfettamente, la barra di incremento visualizza 0. Se gli incrementi della griglia non si allineano perfettamente con la pagina, nella barra di incremento viene visualizzata una stima della frazione.
- Fate clic su **Ripristina/Riporta allo stato iniziale** per riportare tutti i campi ai valori definiti prima che venisse aperta la finestra di dialogo.

Se selezionate **Anteprima** prima di visualizzare questa finestra di dialogo, potrete vedere i risultati della modifiche mentre le apportate.

Griglie del design: Scheda Impostazioni di visualizzazione

Il disegno griglia include righe separate per indicare la linea superiore, la linea centrale, la linea di base e la linea inferiore. Utilizzate le opzioni della scheda **Impostazioni di visualizzazione** per visualizzare o nascondere le righe della griglia e specificare il colore, spessore e stile della griglia. La scheda **Impostazioni di visualizzazione** visualizza le finestre di dialogo **Guida e griglia master**, **Modifica stile griglia** e **Impostazioni griglia**.

Display Settings tab in the **Master Guides & Grid** dialog box.

- Selezionate **Mostra <tipo riga della griglia>** per visualizzare ciascun tipo di righe di griglia quando la griglia viene visualizzata.
- Fate clic sulla casella del colore per specificare un colore per ciascuna riga della griglia.
- Scegliete uno spessore dal menu a discesa dei valori di spessore.
- Scegliete uno stile dal menu a discesa degli stili.
- Finestra di dialogo **Guide e griglia master** Per specificare i bordi della griglia della pagina master, scegliete **Entro i margini**, **A pagina** o **Area di lavoro** dal menu a discesa **Mostra la griglia**.

Caricamento delle impostazioni della griglia

Per usare uno stile di griglia, fogli stile o la griglia di una pagina master come base della griglia di una pagina master o come griglia di una finestra di testo, procedete come segue:

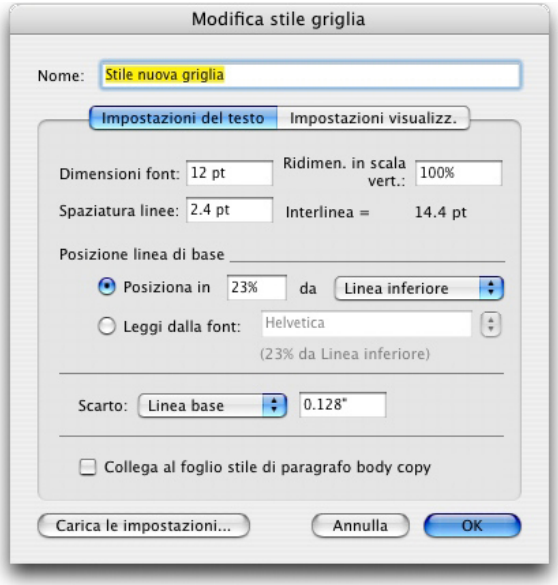
1. Fate clic su **Carica le impostazioni** nella finestra di dialogo **Guide e griglia master**, **Impostazioni griglia** o **Modifica stile griglia**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Carica le impostazioni**.

Selezionate uno stile di griglia, fogli stile o una pagina master nella finestra di dialogo **Carica le impostazioni**.

2 Scegliete **Tutti**, **Stili della griglia**, **Pagine master** oppure **Fogli stile del paragrafo** dal menu a discesa **Mostra**.

3 Selezionate uno stile di griglia esistente, un foglio di stile o una pagina master dall'elenco e fate clic su **OK**.

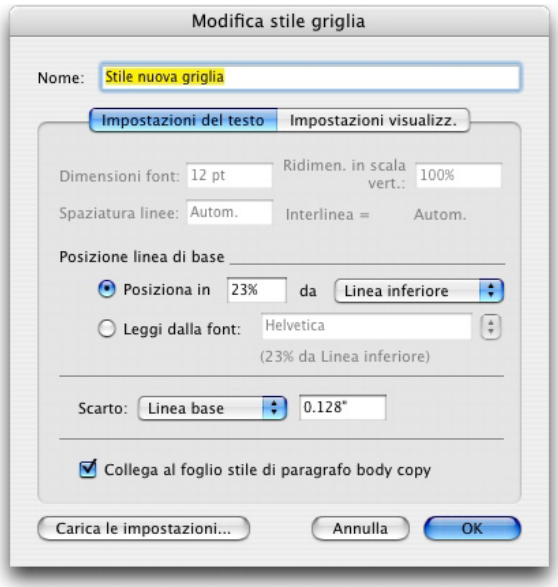
➡ Le specifiche dello stile della griglia, del foglio stile o della pagina master caricata, vengono visualizzate nella finestra di dialogo **Guide e griglia master**, **Impostazioni griglia** o **Modifica stile griglia**. Potete modificare queste impostazioni di griglia dopo averle caricate.



Stile della griglia con foglio di stile "Corpo del testo" caricato.

Se caricate un foglio di stile per uno stile della griglia, potete specificare che i prossimi cambiamenti relativi al foglio di stile aggiornino automaticamente lo stile della griglia,

scegliendo **Collega a foglio di stile del paragrafo <nome del foglio di stile>**. Tenete presente che i controlli di font e spaziatura non saranno più disponibili.



Stile della griglia con foglio di stile "Corpo del testo" caricato e collegato.

Gestione degli stili di griglia

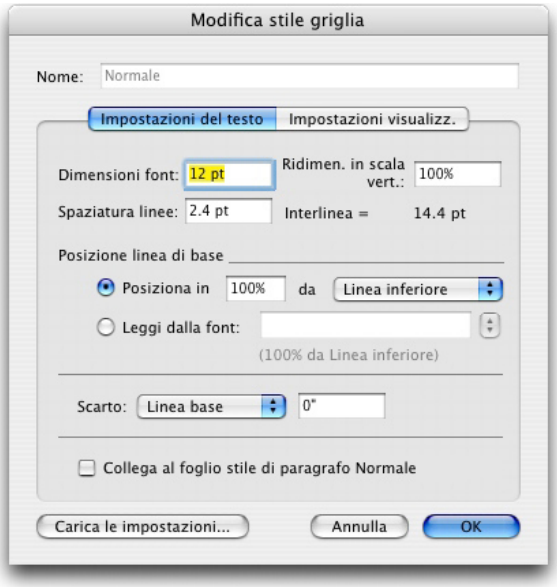
Lo stile di una griglia include gli attributi di griglia che volete applicare a una finestra di testo o utilizzare come base per una griglia della pagina master o per un altro stile di griglia.

Creazione degli stili di una griglia

Per creare, modificare, duplicare o eliminare gli stili di una griglia, usate la finestra di dialogo **Stili griglia** (**Modifica > Stili griglia**).

Use the **Grid Styles** dialog box to create, edit, duplicate, and delete grid styles.

Quando fate clic su **Nuovo**, **Modifica** o **Duplica** nella finestra di dialogo **Stili griglia**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica stile griglia**.



The **Edit Grid Style** dialog box

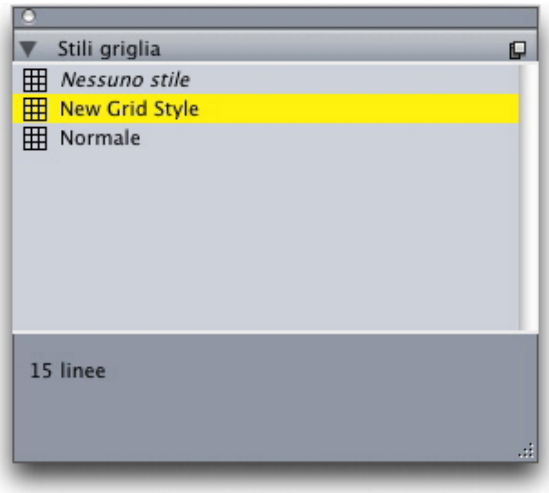
- Per specificare un nome per lo stile di una griglia, inserite un nome nel campo **Nome**.
- Per regolare il posizionamento e la spaziatura della griglia, utilizzate le opzioni della scheda **Impostazioni del testo**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Disegno griglia: Scheda Impostazioni del testo*."
- Per specificare le linee della griglia da visualizzare, utilizzate le opzioni della scheda **Impostazioni di visualizzazione**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Griglie del design: Scheda Impostazioni di visualizzazione*."
- Per utilizzare le specifiche di una griglia, lo stile di uno griglia o i fogli stile di una pagina master esistente, fate clic su **Carica le impostazioni**. Per ulteriori informazioni, vedere "*Caricamento delle impostazioni della griglia*."

➡ Quando create uno stile di griglia senza nessun progetto aperto, quello stile di griglia diventa parte dell'elenco del foglio di stile di default e viene incluso in tutti i progetti creati successivamente.

Applicazione di uno stile di griglia a una finestra di testo

Per applicare uno stile di griglia alla finestra di testo selezionata, procedete come segue:

1. Per visualizzare le griglie di una finestra di testo, verificate che **Visualizza** > **TGriglie della finestra di testo** sia selezionato.
2. Per visualizzare la palette **Stili griglia**, verificate che **Finestra** > **Stili griglia** sia selezionato.



Utilizzate la palette **Stili griglia** per applicare gli stili griglia alle finestre di testo.

3 Fate clic su un nome di uno stile di griglia nella palette **Stili griglia**.

Un segno più accanto al nome di uno stile di griglia nella palette **Stili griglia** indica che la griglia della finestra di testo è stata modificata in quanto lo stile della griglia è stato applicato alla finestra. Per applicare ancora lo stile di griglia ed aggirare la formattazione locale della griglia di una finestra di testo, fate clic su **Nessuno stile** e fate quindi clic sul nome dello stile griglia (oppure premete Option/Alt e fate clic sul nome dello stile di griglia modificato).

Utilizzo del disegno di una griglia

Dopo aver applicato il disegno di una griglia a finestre di testo e dopo aver configurato le griglie della pagine master, potete applicare le griglie all'allineamento. Potete allineare visivamente degli oggetti ai disegni di griglia e potete scegliere **Visualizza > Allinea alla griglia della pagina** per forzare gli oggetti che spostate ad allinearsi con le griglie della pagina master.

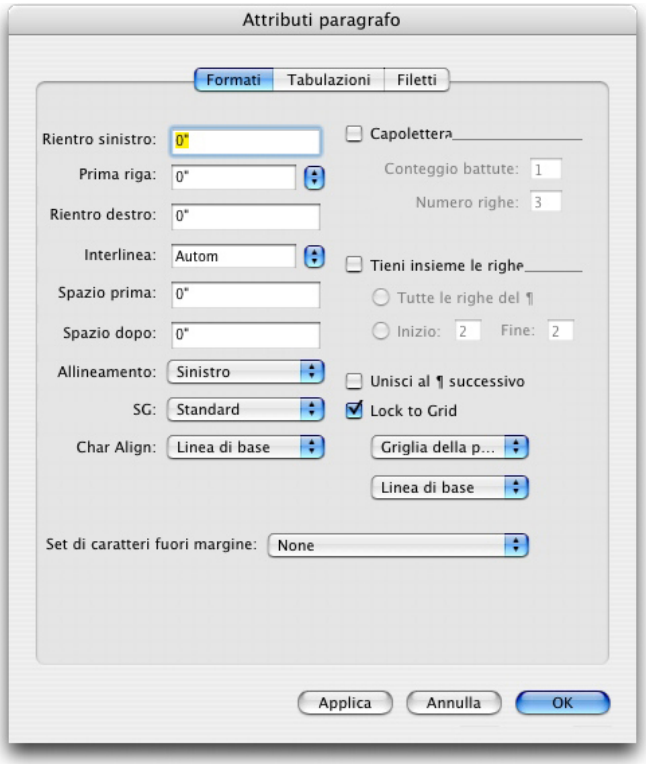
Uso della griglia di una pagina master

Per specificare la griglia di una pagina master per una pagina di layout, applicate la pagina master alla pagine del progetto.

Blocco di un testo a una griglia

Se usate un foglio stile o una formattazione locale del paragrafo, potete bloccare il testo alla griglia della pagina master o alla griglia di una finestra di testo. Per bloccare un testo a una griglia:

1 Per definire il blocco di un testo per un foglio stile, scegliete **Comp./Modifica > Fogli stile**, selezionate un foglio di stile del paragrafo, fate clic su **Modifica**e fate quindi clic sulla scheda **Formati**. Per definire il blocco di un testo per un paragrafo, selezionate il paragrafo e scegliete **Stile > Formati**.



La scheda **Formati** della finestra di dialogo **Attributi paragrafo**.

2 Nella scheda **Formati**, fate un segno di spunta su **Blocca alla griglia**.

3 Per specificare la griglia alla quale il testo si bloccherà, scegliete **Griglia della pagina** o **Griglia della casella di testo** dal primo menu a discesa sotto **Blocca alla griglia**.

4 Per specificare la linea della griglia alla quale il testo si bloccherà, scegliete **Linea superiore**, **Linea centrale**, **Linea di base** o **Linea inferiore** dal secondo menu a discesa sotto **Blocca alla griglia**.

Allineamento degli oggetti al disegno della griglia

Potete allineare gli oggetti alle linee della griglia della pagina master e quando ridimensionate una finestra di testo, potete applicare l'allineamento alla griglia della finestra di testo.

per definire un allineamento a una linea della griglia della pagina master, visualizzate la griglia della pagina master (**Visualizza** > **Griglia pagina**) e quindi scegliete **Visualizza** > **Allinea alla griglia della pagina**.

Il campo **Distanza allineamento** del riquadro **Guide e griglia** della finestra di dialogo **Preferenze** consente di modificare la distanza di 6 pixel di default in base alla quale gli oggetti devono allinearsi alle griglie della pagina quando si sceglie **Allinea alla griglia della pagina** (menu **Visualizza**).

Per definire un allineamento a una linea della griglia della finestra di testo quando ridimensionate una finestra di testo, visualizzate la griglia della finestra di testo e ridimensionate la finestra.

Allieamento delle griglie

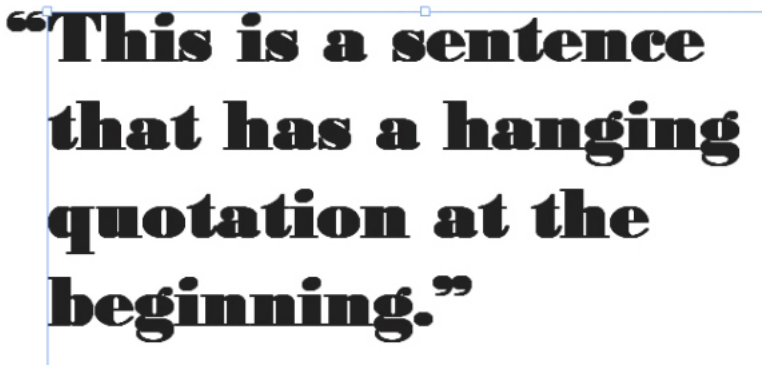
Per allineare la linea di una griglia di una finestra di testo alla linea di una griglia di una pagina master o a una guida:

1. Verificate che **Visualizza** > **Guide**, **Visualizza** > **Griglia della pagina** e **Visualizza** > **Griglie della finestra di testo** siano selezionate.
2. Selezionate lo strumento **Oggetto** ✥.
3. Fate clic su una linea della griglia della finestra di testo e trascinate la finestra. Tenete presente che anche se spostate la linea della griglia, la posizione originale della finestra continua ad essere visualizzata. Potete allineare la linea della griglia selezionata con un'altra linea della griglia della finestra, con una linea della griglia della pagina master o con una guida. (Vedere le note su Trascinamento in tempo reale qui di seguito.)

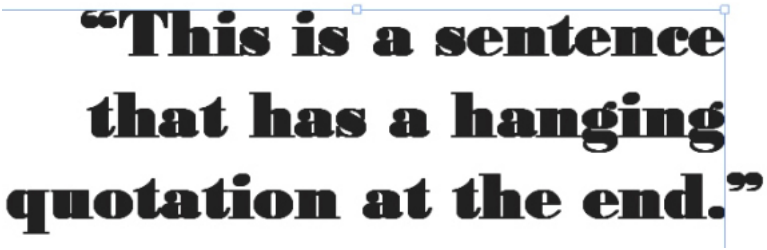
➡ *Trascin. in tempo reale* è una funzione che consente di visualizzare il contenuto di un oggetto mentre lo state spostando. Tuttavia, le linee di una griglia selezionata non vengono visualizzate se la funzione di trascinamento in tempo reale è attiva.

Gestione dei caratteri fuori margine

I set di caratteri fuori margine gestiscono sia i *segni di punteggiatura fuori margine* sia gli *allineamenti al margine*. L'allineamento al margine consente di posizionare i caratteri parzialmente fuori dal margine per creare un testo visivamente uniforme e allineato lungo l'intero margine. I segni di punteggiatura fuori margine consentono di posizionare i segni di punteggiatura completamente oltre il margine in modo che il testo sia allineato perfettamente a un margine uniforme all'inizio di una riga di testo (Margine inizio) o a un margine uniforme alla fine di una riga di testo (Margine fine). Ad esempio, il punto di domanda della prima finestra di esempio qui sotto è posizionato oltre l'inizio margine e consente quindi al primo carattere della prima riga di testo di allinearsi uniformemente alle righe di testo sotto di essa. Il punto di domanda della seconda finestra di testo di esempio è posizionato oltre il fine margine.



Il punto di domanda di apertura in questo testo di esempio è un carattere fuori margine iniziale.



Il punto di domanda di chiusura di questo testo di esempio è un carattere fuori margine finale.

Potete creare *Classi di caratteri fuori margine* e *set di caratteri fuori margine* oppure potete usare le classi e i set di default inclusi nel software. La classe di caratteri fuori margine è un gruppo di caratteri che vengono sempre posizionati fuori dal margine o con un rientro dal margine in base allo stesso valore percentuale. Un set di caratteri fuori margine è un gruppo di classi di caratteri fuori margine. Potete usare un set di caratteri fuori margine per applicare una o diverse classi di caratteri fuori margine ai paragrafi.

Per visualizzare, creare, modificare, duplicare ed eliminare i set e le classi di caratteri fuori margine, utilizzate la finestra di dialogo **Caratteri fuori margine per <Progetto> (Comp./Modifica > Caratteri fuori margine)**.

Finestra di dialogo **Caratteri fuori margineper > Progetto**

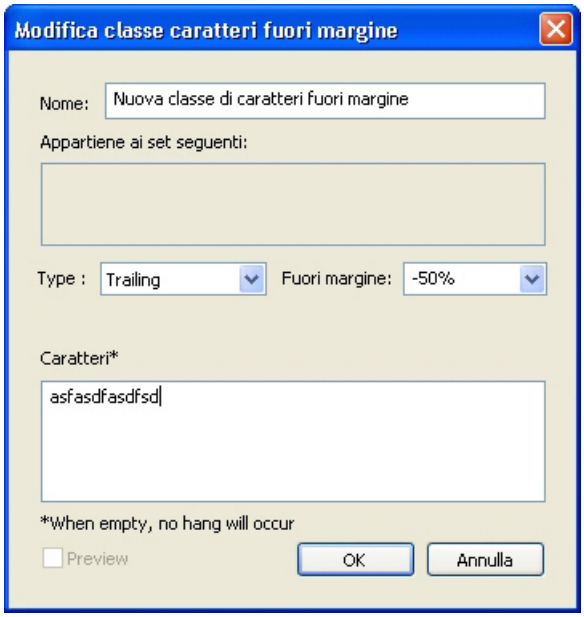
I set di caratteri fuori margine sono precedute da un'icona . Le classi di caratteri fuori margine sono precedute da un'icona .

Se selezionate un set di caratteri fuori margine dal riquadro centrale della finestra di dialogo, il riquadro inferiore visualizza le classi di caratteri fuori margine che appartengono a quel set. Se selezionate una classe di caratteri fuori margine dal riquadro centrale della finestra di dialogo, il riquadro inferiore visualizza i set di caratteri fuori margine ai quali appartengono le classi selezionate nonché gli attributi della classe selezionata.

Per confrontare set o classi di caratteri fuori margine, selezionate due classi o due set dalla finestra di dialogo **Caratteri fuori margine per <Progetto>** e premete Option/Alt. Il pulsante **Aggiungi** cambia e diventa **Confronta**.

Creazione di classi di caratteri fuori margine

Utilizzate la finestra di dialogo **Modifica classe di caratteri fuori margine (Comp./Modifica > Caratteri fuori margine > Nuovo > Classe)** per specificare i caratteri da includere in una classe di caratteri fuori margine, la percentuale di uscita dal margine della classe e se la classe è all'inizio o alla fine.



Finestra di dialogo **Modifica classe di caratteri fuori margine**

Inserite i caratteri necessari nel riquadro **Caratteri**. Scegliete una percentuale dal menu a discesa **Fuori margine**. La *Percentuale fuori margine* specifica la percentuale della larghezza del glifo che deve sempre estendersi oltre il margine o la percentuale della larghezza del glifo che deve sempre rientrare. Ad esempio, se scegliete **–50%**, i caratteri della classe di caratteri verranno fatti rientrare all'interno del margine, in misura pari alla metà della larghezza del glifo. Se scegliete **100%**, i caratteri compresi nella classe di caratteri si estenderanno oltre i margini in base alla larghezza del loro glifo.

In seguito, scegliete se la la classe di caratteri debba essere **Inizio margine** o **Fine margine**. I caratteri compresi in una classe **Inizio margine** si stendono oltre l'inizio margine. I caratteri compresi in una classe **Fine margine** si stendono oltre la fine margine.

Dopo aver salvato una classe di caratteri fuori margine in un gruppo di caratteri fuori margine, potete selezionare **Anteprima** per visualizzare le modifiche mentre vengono apportate alla classe di caratteri fuori margine.

Creazione di set di caratteri fuori margine

Utilizzate la finestra di dialogo **Modifica set di caratteri fuori margine (Comp./Modifica > Caratteri fuori margine > Nuovo > Set)** per specificare le classi di carattere fuori margine da includere in un set di caratteri fuori margine.

Finestra di dialogo **Modifica set di caratteri fuori margine**

Il riquadro centrale della finestra di dialogo visualizza tutte le classi di caratteri fuori margine disponibili che possono venire aggiunti a un set di caratteri fuori margine. Selezionate le caselle adiacenti alle classi che volete aggiungere, assegnate un nome al set di caratteri fuori margine e fate quindi clic su **OK**.

Per modificare una classe di caratteri fuori margine prima di salvare il nuovo set di caratteri fuori margine, selezionate la classe e fate clic su **Modifica la classe**.

Non potete specificare diversi valori di inizio margine o fine margine per un singolo carattere nell'ambito di un set di caratteri fuori margine.

Applicazione di caratteri fuori margine

Per applicare a un testo un set di caratteri fuori margine, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Set di caratteri fuori margine** della finestra di dialogo **Attributi paragrafo (Comp./Modifica > Formati)**.

Per applicare un set di caratteri fuori margine a un foglio di stile paragrafo, scegliete un'opzione dal menu a discesa**Set di caratteri fuori margine** della scheda **Formati** della finestra di dialogo **Modifica foglio stile del paragrafo (Comp./Modifica > Fogli stile > Nuovo > Paragrafo** o **Comp./Modifica > Fogli stile > Modifica)**.

Immagini

Potete importare e incollare in QuarkXPress immagini create in altre applicazioni di gestione delle immagini o da altri programmi di grafica. Una volta importata l'immagine in una finestra, potete eseguire una serie di operazioni su di essa, come ad esempio cambiare al sua posizione, modificare le sue dimensioni, inclinarla o capovolgerla.

Nozioni di base sulle immagini

I file di immagine sono principalmente di due tipi: raster e orientati all'oggetto.

Immagini bitmap

Le immagini bitmap (dette anche immagine raster) sono costituite da singoli pixel (minuscoli punti). I pixel si allineano su una griglia che l'occhio umano percepisce come una singola immagine.

La *modalità cromatica* descrive il modo in cui vengono rappresentati i colori in un file; la *profondità di bit* è il numero di bit che vengono utilizzati per rappresentare ciascun pixel. La modalità cromatica più semplice è la modalità “a 1 bit” (nota anche come “arte al tratto” o “bianco e nero”). Immagini più complesse, come ad esempio le fotografie, hanno profondità in quanto contengono pixel a più bit che possono descrivere numerosi livelli di grigio o colore.

Le *dimensioni* descrivono le dimensioni reali di un’immagine (ad esempio, 7 cm x 10 cm). Le dimensioni di un file immagine sono determinate dall’applicazione di creazione del file e dalle dimensioni in cui il file è stato memorizzato.

La *risoluzione* è il numero di pixel (punti) per pollice contenuti in un’immagine. La risoluzione è determinata dalle dimensioni. In altre parole, se cambiate le dimensioni di un’immagine, ne cambiate anche la risoluzione. Pensate a un’immagine a 72 dpi con dimensioni 2,54 x 2,54 cm. Se portate le dimensioni di quell’immagine a 200% in QuarkXPress, la risoluzione effettiva scende a 36 dpi perché i pixel vengono ingranditi. Per determinare la risoluzione ottimale di un'immagine importata, usate il campo **Risoluzione ottimale** nella scheda **Classico** della palette delle **Misure**.

Immagini orientate all'oggetto

Le immagini orientate all'oggetto contengono informazioni che descrivono come definire la posizione e gli attributi di oggetti geometrici. Potete quindi restringere, ingrandire, estendere e ruotare queste immagini senza preoccuparvi di quale sarà il

loro aspetto in quanto le immagini orientate all'oggetto appariranno smooth, con contorni sfocati, indipendentemente dalle dimensioni di scala assunte, in quanto non sono costituite da pixel.

Le immagini orientate all'oggetto vengono talvolta chiamate immagini vettoriali in quanto utilizzano informazioni vettoriali (distanza e direzione) per descrivere una forma.

Nozioni di base sui tipi di file di immagine

I tipi di file si basano sulle informazioni di formattazione delle immagini. Segue un elenco dei formati di file supportati da QuarkXPress:

- *Adobe Illustrator (AI):*il formato di file nativo di Adobe Illustrator. I file importati da Adobe Illustrator 9 sono equivalenti ai file PDF importati. Se importate un file creato in Adobe Illustrator 8, i dati EPS vengono inclusi nel file. Non potete importare i file Adobe Illustrator salvati nella versione 7 o nella versione precedente.
- *BMP(Bitmap):* Un file di immagine raster utilizzato principalmente nella piattaforma Microsoft Windows.
- *DCS 2.0 (Desktop Color Separations):* Un file EPS salvato come un unico file che può includere pellicole di quadricromia (cyan, magenta, giallo, nero) oltre a pellicole di colori piatti e a un'immagine master. Un file DCS 2.0 viene pre-separato in modo da poter essere stampato più rapidamente rispetto a un normale file EPS. L'immagine master viene utilizzata per la stampa composita. Un file DCS 2.0 può contenere informazioni per immagini bitmap o immagini orientate all'oggetto. Il formato DCS 2.0 supporta modelli cromatici bitmap, colori piatti e CMYK. DCS 1.0 — noto anche come "formato a cinque file" — contiene di fatto cinque file: file di pellicole cyan, magenta, giallo e nero, oltre al file master.
- *EPS (Encapsulated PostScript):* Un formato di file usato molto frequentemente che supporta sia informazioni raster che informazioni vettoriali. Alcuni file EPS non hanno un'anteprima. Dopo aver importato un file EPS che non dispone di un'anteprima, "PostSciprPicture" e il nome del file vengono visualizzati nella finestra dell'immagine. Se tuttavia inviate l'immagine a un dispositivo di output Postscipt, l'immagine viene stampata. Per rendere l'anteprima visibile, scegliete **Genera** dal menu a discesa **Anteprima** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **Comp./Modifica**) e quindi reimportate l'immagine.
- *GIF (Graphics Interchange Format) :* Un formato di file bitmap che supporta i colori indicizzati a 8 bit, trasparenza e animazione.
- *JPEG (Joint Photographic Experts Group):* Un formato compresso con perdita di dati. La compressione con perdita è un metodo che può introdurre una perdita di dati e un possibile degrado della qualità. Questo metodo tuttavia produce spesso file di dimensioni minori rispetto alla compressione non distruttiva.
- *PDF (Portable Document Format):* Un formato proprietario sviluppato da Adobe Systems, Inc., per facilitare il trasferimento dei file. Potete importare file PDF della versione 1.7 in QuarkXPress.

- *PICT:* Un formato Mac OS basato sulle routine di disegno originali di QuickDraw. Può contenere informazioni di immagini bitmap e orientate all'oggetto.
- *PNG (Portable Network Graphics):*Un formato di file bitmap che supporta sia i colori indicizzati che i colori a tonalità continua con compressione distruttiva o non distruttiva.
- *PSD (Photoshop Document):* Un formato di file proprietario di Adobe Systems, Inc. L'estensione .psd è l'estensione di default dei file Adobe Photoshop.
- *SWF:* Un formato proprietario di Adobe Systems, Inc. applicato ai file di grafica vettoriale e utilizzato per l'animazione.
- *TIFF (Tagged Image File Format):*Un formato di file che consente una compressione non distruttiva se l'applicazione d'origine la supporta. I file TIFF possono contenere informazioni bitmap e orientate all'oggetto e supportano i modelli cromatici bitmap, in scala di grigio, RGB, CMYK e indicizzati. Questo formato consente l'inclusione di percorsi incorporati e di canali alfa oltre a commenti OPI.
- *WMF (Windows Metafile):* Un formato di file Windows che può contenere informazioni bitmap e orientate all'oggetto. Quando un'immagine Metafile Windows viene importata in QuarkXPress per Mac OS, viene trasformata in un'immagine PICT.

Gestione delle immagini

QuarkXPress offre un'ampia gamma di strumenti per la gestione delle immagini.

Importazione di un'immagine

Per importare un'immagine, procedete come segue:

- Selezionate **File** > **Importa**.
- Selezionate lo strumento **Contenuto immagine**, una finestra d'immagine, quindi scegliete **File** > **Importa**.
- Selezionate lo strumento **Contenuto immagine**, una finestra d'immagine, quindi incollate un'immagine dagli appunti.
- Trascinate un file di immagine dal file system in una finestra di immagine.
- Trascinate un'immagine da un'altra applicazione in una finestra di immagine.
- Premete il Tasto Mela/Ctrl per trascinare un file di immagine dal file system in una finestra di testo, in una finestra vuota, in una finestra di immagine vuota o in una finestra che contiene un'immagine.
- Premete il Tasto Mela/Ctrl per trascinare un file di immagine da un'altra applicazione in una finestra di testo, in una finestra vuota, in una finestra di immagine vuota o in una finestra che contiene un'immagine.

Se si trascina il contenuto in una finestra che contiene gi del testo o un'immagine, QuarkXPress crea una nuova finestra per il contenuto trascinato. Se, invece, volete sostituire i contenuti della finestra, premete Tasto Mela/Ctrl mentre trascinate il contenuto nella finestra. Per creare sempre una nuova finestra per il contenuti trascinato, premete Opzione/Alt durante il trascinamento.

Quando importate un'immagine, questa viene importata nelle sue dimensioni reali, con lorigine (angolo superiore sinistro) nellangolo superiore sinistro della finestra di delimitazione della finestra immagine. Con lo strumento **Contenuto immagine** selezionato, l'intera immagine viene visualizzata dietro il riquadro di delimitazione della finestra.

Potrebbe essere necessario ridimensionare o riposizionare unimmagine dopo averla importata per adattarla correttamente alla sua finestra.

Spostamento di immagini

Potete spostare immagini all'interno delle loro finestre con lo strumento **Contenuto immagine**, tramite la finestra di dialogo **Modifica** (**Oggetti** > **Modifica**) o tramite la palette delle **Misure**. Con lo strumento **Contenuto immagine** selezionato, potete fare clic su una parte dell'immagine, indipendentemente dalla sua posizione nella finestra. Potete anche spostare un'immagine all'interno della sua finestra usando i tasti a freccia.

Se lo strumento **Oggetti** è selezionato e si usano le frecce della palette **Misure** o i tasti freccia della tastiera, la *finestra* , e non l'immagine, verrà spostata. Vedere "*Spostamento di oggetti*" per altre informazioni sullo spostamento di immagini.

Ridimensionamento immagini

Potete ridimensionare in scala le immagini per renderle più grandi o più piccole usando lo strumento **Contenuto immagine**, il menu**Oggetti** (**Oggetti** > **Modifica**), il menu **Stile** o la palette delle**Misure**.Dopo aver importato un'immagine in una finestra, potete scegliere **Immagine intera nella finestra** e **Riduci immagine a dimensioni finestra** dal menu contestuale (o dal menu **Stile**). Premete il tasto Maiusc durante il ridimensionamento di un'immagine con lo strumento **Contenuto immagine** per ridimensionare proporzionalmente l'immagine. Premete Maiusc+Option/Maiusc+Alt mentre trascinate una maniglia d'angolo per ridimensionare l'immagine in modo proporzionale dal centro.

Ritaglio di immagini

Se volete visualizzare soltanto una parte dell'immagine, potete ritagliarla manualmente regolando le dimensioni della finestra immagine.

Rotazione e inclinazione delle immagini

La rotazione di un'immagine consente di definirla ad un'angolazione diversa all'interno della finestra, mentre l'inclinazione le conferisce un effetto obliquo.

Per ruotare un'immagine, selezionate lo strumento **Contenuto immagine** e portate il mouse sopra una delle maniglie agli angoli dell'immagine. Viene visualizzato un puntatore di rotazione in base all'angolo selezionato. Trascinate il puntatore per ruotare l'immagine. Potete anche inserire valori di rotazione da applicare all'immagine usando il campo **Rotaz. immagine** della finestra di dialogo **Modifica** (**Oggetti** > **Modifica** > **Immagine**) o la palette delle **Misure** (scheda **Classico**).

Per inclinare un'immagine, inserite un valore nel campo **Inclinaz. immagine** della finestra di dialogo **Modifica** (**Oggetti** > **Modifica**) o della palette delle **Misure** (scheda**Classico**).

Applicazione di colore e intensità alle immagini

Potete applicare valori di colore e di intensità alle ombre e ai mezzi toni di finestre in bianco e nero e in scala di grigio utilizzando la palette **Colori** (**Finestra** > **Colori**), la finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**) o il menu **Stile**. Potete anche applicare un colore allo sfondo di un'immagine e alla sfondo di una finestra.

- Per applicare un colore a un'immagine in bianco e nero o in scala di grigio, selezionate l'icona **Colore immagine** nella paletteColori e fate clic sul nome di un colore.
- Per applicare un colore allo sfondo di un'immagine in bianco e nero o in scala di grigio, selezionate l'icona **Colore sfondo immagine** nella paletteColori e fate clic sul nome di un colore.

Capovolgimento delle immagini

Potete capovolgere il contenuto di una finestra immagine da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso usando il menu **Stile** (**Stile** > **Capovolgi orizzontalmente** o **Stile** > **Capovolgi verticalmente**) oppure usando la scheda **Classico** della palette delle **Misure** (fate clic sull'icona di capovolgimento orizzontale o su quella di capovolgimento verticale).

Creazione di elenchi, verifica dello stato e aggiornamento delle immagini

QuarkXPress visualizza automaticamente un'anteprima a bassa risoluzione di 72 dpi di ogni file di immagine importato, conservando un percorso ai file delle immagini, e raccoglie le informazioni per l'alta risoluzione necessarie per l'output.

La funzione **Utilizza** (menu **Utilità**) consente di monitorare tutte le immagini che avete importato. Per usare questa funzione, scegliete **Utilità** > **Utilizzo**, e fate quindi clic su **Immagini** per visualizzare il riquadro **Immagini**.

Il pulsante **Mostra** visualizza l'immagine selezionata nel layout.

Il pulsante **Aggiorna** consente di aggiornare le immagini mancanti o modificate. Per aggiornare le immagini modificate senza ricevere un avviso, Option+fate clic/Alt+fate clic sul pulsante **Aggiorna**.

Per sopprimere la stampa di un'immagine, deselezionate la colonna **Stampa** di quell'immagine.

Specifica dei colori di sfondo per le immagini

Per offrire più opzioni di design per le immagini, potete modificare il colore della finestra, il colore dell'immagine e il colore dello sfondo delle immagini. Per ulteriori informazioni vedere "*Applicazione di colore e intensità alle immagini*".

- Per i pixel grigi, il colore dell'immagine e il colore dello sfondo vengono mischiati.
- Se specificate diverse opacità per il colore dell'immagine o per il colore dello sfondo dell'immagine, i colori interagiranno uno con l'altro e con il colore della finestra.

*Scala di grigi e immagini a 1 bit soltanto:*Quando aprite un documento o un progetto da una versione precedente di QuarkXPress, il colore della finestra viene mappato sul colore di sfondo dell'immagine per accertare che l'immagine assuma lo stesso aspetto.

Conservazione degli attributi dell'immagine

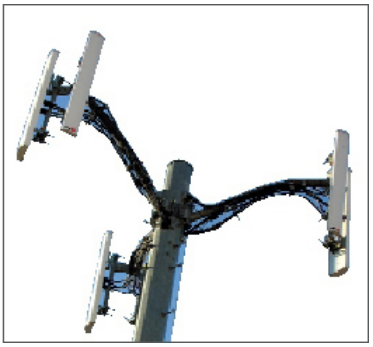
Quando importate un'immagine in una finestra immagine, sia che la finestra immagine contenga o meno un'immagine, avete l'opzione di conservare gli attributi dell'immagine. Ad esempio, se una finestra di immagine vuota inserita in un modello specifica che l'immagine deve venire ridimensionata in scala del 50% e ruotata di 90°, potete importare una nuova immagine e questi attributi verranno automaticamente applicati.

Per importare un'immagine e conservare gli attributi specificati per la finestra e/o per l'immagine esistente, selezionate **Mantieni gli attributi immagine** della finestra di dialogo **Importa** (menu **Archivio/File**).

Gestione dei percorsi di ritaglio

Il percorso di ritaglio è una forma chiusa Bézier che indica le parti di un'immagine che devono venire visualizzate e le parti devono venire trattate come trasparenti. I percorsi di ritaglio sono particolarmente utili quando si cerca di isolare il soggetto dell'immagine dallo sfondo circostante del file di immagine d'origine.

In QuarkXPress, potete creare percorsi di ritaglio partendo da zero oppure potete utilizzare le informazioni incorporate in un un percorso o in un canale alfa per creare percorsi di ritaglio. I percorsi di ritaglio creati da QuarkXPress si basano sul file immagine ad alta risoluzione e vengono memorizzati insieme al layout.



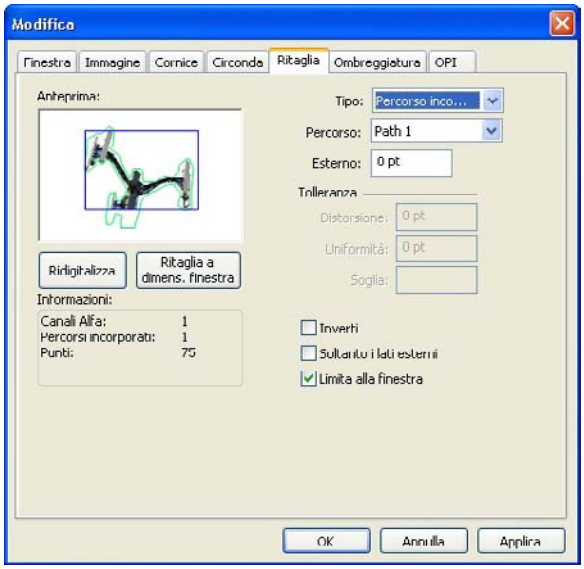
Il percorso di ritaglio vi consente di determinare le parti dell'immagine da visualizzare e le parti da nascondere.

Creazione dei percorsi di ritaglio

Per creare o assegnare un percorso di ritaglio, scegliete **Oggetti** > **Ritaglia** e scegliete quindi un'opzione dal menu **Tipo**:

- Scegliete **Oggetti** per ritagliare un'immagine in base alle dimensioni della finestra immagine. La selezione di **Oggetti** non crea un percorso di ritaglio; ritaglia semplicemente l'immagine per adattarla alla finestra immagine in cui è contenuta.

- Scegliete **Percorso incorporato** per ritagliare un'immagine secondo un percorso già incorporato nel file immagine. Scegliete un percorso dal menu a discesa **Percorso**, se il file di immagine contiene più di un percorso incorporato.
- Scegliete **Canale alfa** per ritagliare un'immagine intorno a un canale alfa già incorporato in un file immagine. Scegliete un canale alfa dal menu a discesa **Alfa** se il file di immagine contiene più di un canale alfa incorporato Tenete presente che un percorso di ritaglio intorno a un canale alfa creerà un contorno deciso piuttosto che un effetto di sfumatura. Se volete una sfumatura semi-opaca, utilizzate una maschera alfa. (Vedere "*Gestione delle maschere alfa*.")
- Scegliete **Aree non bianche** per creare un percorso di ritaglio basato sul soggetto dell'immagine. A seconda dell'immagine e del valore immesso nel campo **Soglia**, il percorso di ritaglio seguirà il contorno di una figura non bianca all'interno di un'immagine più grande bianca o quasi bianca (o viceversa). Il miglior risultato di **Aree non bianche** si ottiene quando le parti indesiderate di un'immagine sono molto più chiare del resto dell'immagine (o viceversa).
- Scegliete **Limiti immagine** per far scorrere il testo intorno all'area rettangolare di "supporto" del file immagine importato. Ciò include le eventuali aree bianche salvate con il file immagine originale. Immettete dei valori nei campi **Superiore**, **Sinistra**, **Inferiore**e **Destra** per determinare la distanza del percorso di ritaglio rispetto al contorno dell'immagine. I valori positivi aumentano la distanza, i valori negativi la riducono.



La scheda **Ritaglia** della finestra di dialogo **Modifica**

Il percorso verde visualizzato nell'area **Anteprima** rappresenta il percorso di ritaglio e il contorno blu delinea la finestra immagine.

Uso dei percorsi di ritaglio incorporati

Potete usare applicazioni di correzione delle immagini per incorporare percorsi e canali alfa in un'immagine. Se si importa un'immagine contenente queste informazioni memorizzate in QuarkXPress, potete accedere a informazioni sul percorso e sul canale usando la scheda **Ritaglio** della finestra di dialogo **Modifica** o della palette delle **Misure**.

Il formato TIFF può includere percorsi e canali alfa incorporati. I formati EPS, BMP, JPEG, PCX e PICT supportano invece esclusivamente percorsi incorporati.

Manipolazione dei percorsi di ritaglio

Dopo aver applicato un percorso di ritaglio, scegliete **Oggetti > Modifica > Percorso di ritaglio** per attivare la funzione di modifica del percorso di ritaglio. Scegliete quindi uno degli strumenti seguenti: lo strumento **Punto di selezione**, lo strumento **Aggiungi punto**, lo strumento **Rimozione punto** e lo strumento **Converti punto**. Per ulteriori informazioni, vedere *Strumenti*."

Potete anche manipolare i percorsi di ritaglio tramite i comandi della palette delle **Misure**. Per modificare un punto da un tipo a un altro, utilizzate uno dei tre pulsanti seguenti:

- **Punto di simmetria**: Il punto di simmetria collega due linee curve per formare una curva continua. Le maniglie di curvatura poggiano sempre su una linea retta che attraversa il punto ma, a differenza del punto di arrotondamento, sono sempre equidistanti dal punto.
- **Punto d'arrotondamento**: Il punto di arrotondamento collega due linee curve per formare una curva continua. Le maniglie di curvatura poggiano sempre su una linea retta che attraversa il punto e possono essere distanziate in modo autonomo.
- **Punto d'angolo**: Il punto d'angolo collega due linee rette, una linea retta e una curva o due linee curve non continue. Con le linee curve, le maniglie di curvatura del punto d'angolo possono essere manipolate separatamente, in genere per formare una brusca transizione tra due segmenti.

Per modificare il carattere di un segmento, usate uno dei seguenti pulsanti:

- **Segmento diritto**: Rende il segmento attivo diritto.
- **Segmento curvo**: Rende il segmento attivo curvo.

Potete anche modificare il tipo di punto e di segmento tramite il sotto-menu **Stile > Tipo di punto/segmento**

Creazione di effetti speciali con i percorsi di ritaglio

La scheda **Ritaglia** contiene delle opzioni che permettono di invertire un percorso di ritaglio o di specificare se un'immagine deve venire ritagliata usando soltanto i lati esterni o se l'immagine deve essere contenuta nella sua finestra. Potete creare effetti speciali come ad esempio rendere trasparenti delle aree visibili o rendere visibili delle aree trasparenti, definendo forature all'interno di un percorso, ritagliando l'immagine in base alla delimitazione della finestra immagine oppure eliminando porzioni del percorso di testo che si trovano all'esterno del contorno della finestra.

Gestione delle maschere alfa

Al contrario dei percorsi di ritaglio che producono un contorno definito, utilizzato per separare un'immagine di primo piano da un'immagine di sfondo, le maschere alfa

possono includere informazioni di trasparenza al fine di integrare impercettibilmente un'immagine di primo piano in un nuovo sfondo. Per utilizzare le maschere alfa in QuarkXPress, dovete prima aver acquisito familiarità con la creazione di una maschera alfa in un'applicazione di correzione delle immagini, come ad esempio Adobe Photoshop. Potete quindi utilizzare la maschera alfa in QuarkXPress.

La maschera alfa applicata alle fiamme consente di intravedere l'immagine di sfondo.

Per utilizzare le maschere alfa in QuarkXPress, dovete salvarle con l'immagine in un formato che supporti i canali alfa.

Per applicare una maschera alfa all'immagine selezionata, scegliete un canale alfa dal menu a discesa **Maschera** della palette delle **Misure**.

Gestione delle immagini PSD

È possibile ora importare file di immagine nativi, non appiattiti, da Adobe Photoshop direttamente in QuarkXPress con il software XTensions PSD Import. Una volta importati i file, potete manipolare qualsiasi livello, canale e percorso salvato con i file Photoshop (PSD). Questa integrazione tra Photoshop e QuarkXPress semplifica il vostro workflow consentendovi di evitare l'appiattimento dei file, comporta un risparmio di spazio sul disco fisso grazie alla possibilità di lavorare con file nativi, e potenzia la vostra creatività grazie all'accesso a livelli, canali e percorsi.

Con il software PSD Import XTensions in esecuzione, potete usare **Archivio/File > Importa testo/immagine** per importare un file PSD in una finestra immagine QuarkXPress selezionata.

Per utilizzare livelli, canali e percorsi di un'immagine, scegliete **Finestra > PSD Import**. Potete utilizzare la palette **PSD Import** per integrare vari livelli, utilizzare i canali del colore e selezionare i percorsi.

Per lavorare con i file PSD file in QuarkXPress, dovete avere il software XTensions PSD Import caricato nel computer.

Preparazione di file PSD

Quando si stanno preparando immagini in Photoshop per un uso con PSD Import, occorre tenere presente quanto segue:

- Non dovete salvare l'immagine in un formato di file diverso, ossia non dovete appiattire i livelli.
- Create canali alfa o percorsi di ritaglio per qualsiasi contorno intorno al quale volete far scorrere un testo.
- Create canali per aree dove potete applicare un colore piatto o una vernice diversi.
- PSD Import non può leggere le informazioni sui livelli di determinate immagini — incluse quelle che utilizzano l'applicazione di effetti sui livelli. In questo caso, viene usata l'immagine composita.

Gli effetti immagine non sono disponibili per le immagini Photoshop.

PSD Import supporta i file PSD in modalità scala di grigio, RGB, CMYK, indicizzato e multicanale.

Gestione dei livelli PSD

Potete sperimentare con la funzione dei livelli per visualizzare diverse immagini nel contesto di un intero layout. È possibile inoltre modificare l'opacità di un livello e provare ad applicare varie modalità di intensità, come ad esempio dissolvenza, luce e differenza per verificare come questi effetti si integrano con il resto del design.

Potete usare il riquadro **Livelli** della palette **PSD Import** per mostrare, nascondere, sfumare e modificare l'opacità dei livelli all'interno delle immagini PSD. La palette **PSD Import** visualizza informazioni sulla modalità di creazione del file d'immagine, ma non consente di apportare modifiche radicali al file di immagine.

- Non potete creare, assegnare un nome, copiare, duplicare, allineare, riposizionare, eliminare o unificare vari livelli tramite il riquadro **Livelli**.
- Se non esistono livelli nel file PSD, la palette **PSD Import** mostra soltanto il livello dello sfondo.

Sfumature applicate ai livelli PSD

Il menu a discesa **Modalità sfumatura** del riquadro **Livelli** consente di definire come i pixel di un livello selezionato debbano interagire con i pixel di tutti i livelli sottostanti al livello selezionato. Le modalità di sfumatura sono simili a quelle di altre applicazioni di gestione delle immagini: includono **Moltiplica**, **Colore scherma**, **Esclusione** e **Saturazione**.

Livelli di Photoshop visualizzati e nascosti

Potete visualizzare e stampare i livelli non nascosti. I livelli nascosti non vengono visualizzati su schermo e non appaiono in uno stampato. PSD import consente di nascondere i livelli incluso il livello dello sfondo.

- Per visualizzare un livello, fate clic su un'icona della finestra vuota a sinistra del livello.
- Per mostrare tutti i livelli, premete Opzione+Maiusc+clic/Alt+Maiusc+clic
- Per nascondere un livello, fate clic sull'icona **occhio** .
- Per nascondere tutti i livelli eccetto uno, premere Opzione+clic/Alt+clic sull'icona **Occhio** .

Se una modifica apportata a sfumatura e opacità dei livelli produce risultati non soddisfacenti, potete riportare i livelli al loro stato originale nel file PSD tramite le opzioni del menu **Reversione livello** o **Reversione di tutti i livelli** della palette **PSD Import**.

Modifica dell'opacità dei livelli PSD

Un menu e un campo del riquadro **Livelli** vi consente di controllare la trasparenza dei pixel di un livello selezionato. Potete specificare una trasparenza da 0% (trasparente) a 100% (opaco) in incrementi di 1%.

Utilizzo delle maschere dei livelli

Se le maschere dei livelli vengono salvate con i file PSD, potete attivare o disattivare le maschere nel riquadro **Livelli** della palette **PSD Import** facendo clic sull'anteprima in miniatura della maschera del livello.

Gestione dei canali PSD

I canali Posto archiviano le informazioni sui colori delle immagini. Per impostazione di default, le immagini in scala di grigio o con colori indicizzati possiedono un solo canale, le immagini RGB possiedono tre canali e le immagini CMYK possiedono 4 canali. Ci si riferisce a questi canali come *canali di default*. Potete utilizzare il riquadro **Canali** della palette **PSD Import** per mostrare o nascondere tutti i canali, per modificare l'uniformità del colore o dell'inchiostro di un canale di colore piatto selezionato o di un canale alfa nonché per assegnare colori piatti ai colori indicizzati selezionati. Ad esempio, potete assegnare effetti speciali tra cui colori piatti, vernici, rilievo e ritagli sagomati.

Canali visualizzati e nascosti

I canali visibili nei file PSD importati vengono visualizzati su schermo e possono venire stampati; i canali nascosti, non vengono visualizzati su schermo e non possono venire stampati. Il processo adottato per visualizzare e nascondere i canali è lo stesso di quello dei livelli.

Facendo clic sul canale composito si visualizzano tutti i canali di default, come ad esempio CMYK o RGB.

Modifica del colore e della densità del canale

Potete utilizzare PSD Import per modificare il colore, l'intensità e la densità di inchiostro di ogni canale colore piatto, canale maschera o canale alfa creati in Photoshop. Potete assegnare colori piatti ai canali che sovrastampano le immagini composite e potete specificare un valore di densità per la visualizzazione dei canali sullo schermo e la stampa dei colori compositi. (Il valore di densità non è rilevante quando si stampano separazioni di colore.)

I canali specificati come canali maschera in Photoshop vengono importati in modo diverso dai canali specificati come colori piatti. In Photoshop, ai canali maschera viene assegnata un'impostazione di opacità, mentre ai canali colori piatti viene assegnata un'impostazione di densità. Poiché PSD Import supporta la densità di inchiostro, i canali maschera vengono importati con una densità di inchiostro dello 0%. Per visualizzare canali in file PSD importati, dovete attivare manualmente i canali maschera nella scheda **Canali** della palette **PSD Import**. I canali colori di quadricromia, d'altro canto, mantengono l'impostazione di densità salvata nel file PSD e vengono mappati per default sui colori di QuarkXPress.

Per modificare il colore, l'intensità o la densità di inchiostro dei pixel di un canale colore piatto o canale alfa, utilizzate la finestra di dialogo **Opzioni canale**. Per visualizzare la finestra di dialogo **Opzioni canale** fate semplicemente doppio clic su un canale del riquadro **Canali** della palette **PSD Import** (menu **Finestra**).

Gestione dei canali colori indicizzati

Per impostazione di default, quando stampate le separazioni dei colori da QuarkXPress utilizzando PSD Import, i colori delle immagini a colori indicizzati vengono separati a CMYK. Potete aggirare questa impostazione creando un colore piatto o un colore multi-ink in QuarkXPress (**Comp./Modifica > Colori**) e assegnare quel colore ai colori indicizzati selezionati nell'immagine. PSD Import vi consente anche di creare dei colori piatti dai colori dell'immagine a colori indicizzata. I colori indicizzati non modificati verranno sempre separati in CMYK.

Gestione dei percorsi PSD

Potete anche utilizzare Import PSD per scegliere tra i percorsi incorporati da utilizzare per il ritaglio e lo scorrimento del testo intorno a un oggetto. Il riquadro **Percorsi** della palette **PSD Import** offre un accesso pratico al percorso di ritaglio e alle funzioni di scorrimento del testo in QuarkXPress.

Utilizzando il riquadro **Percorsi**, potete selezionare diversi percorsi di ritaglio da usare per i contorni dello scorrimento del testo. Per selezionare un contorno per lo scorrimento del testo, fate clic sulla casella vuota della prima colonna. Viene visualizzata l'icona **Scorrimento testo** e il testo scorre intorno ai contorni del percorso di ritaglio.

Per ottenere uno scorrimento del testo in QuarkXPress, la finestra immagine deve essere in primo piano rispetto al testo. Se il testo non scorre, selezionate la finestra immagine e scegliete **Oggetti > Porta avanti** o **Porta in primo piano**.

Potete anche utilizzare il riquadro **Percorsi** per controllare la visualizzazione di un'immagine selezionando un percorso di ritaglio creato in Photoshop. Per selezionare un percorso di ritaglio, fate clic sulla casella vuota della seconda colonna. Viene

visualizzata l'icona **Percorso di ritaglio** e l'area dell'immagine all'interno del percorso di ritaglio.

Potete annullare qualsiasi modifica apportate ai percorsi in PSD Import. I percorsi ritorneranno allo stato originale di creazione del file PSD importato. Per ottenere questo, scegliete **Riversione percorso** o **Riversione di tutti i percorsi** dal menu della palette **PSD Import** o dal menu contestuale.

Stampa con PSD Import

Quando stampate un layout tramite PSD Import, potete specificare i livelli, i canali e i percorsi presenti in ciascuna immagine PSD da stampare. Poiché l'icona con il simbolo dell'**occhio** disponibile nella palette **PSD Import** controlla sia la visualizzazione che la stampa, le immagini vengono stampate come appaiono sullo schermo.

Se stampate un layout senza il software XTensions PSD Import in esecuzione, i file PSD vengono stampati come anteprime composite a bassa risoluzione. Le informazioni sui livelli, i canali e i percorsi non sono disponibili e le immagini non verranno quindi separate.

Uso di effetti speciali per immagini

La funzione Effetti immagine aggiunge a QuarkXPress diverse funzioni normalmente usate per la correzione delle immagini. Questo consente di applicare sofisticate manipolazioni dell'immagine direttamente nel layout anziché dover usare un'altra applicazione e dover continuamente passare da un'applicazione all'altra. Gli effetti immagini sono descritti in dettagli nella sezione "*Effetti dell'immagine: Regolazioni*" e "*Effetti dell'immagine: Filtri*."

Modifiche apportate con la funzione Effetti immagine sono non distruttive, ossia non alterano il file di immagine d'origine. Modifiche e filtri vengono infatti salvati insieme ai layout, vengono visualizzati su schermo a piena risoluzione e applicati soltanto in fase di output. Se tuttavia, preferite salvare le modifiche direttamente con i file di immagine, Effetti immagine vi offre anche questa opzione. Potete esportare in modo selettivo le immagini insieme a qualsiasi tipo di correzione, filtro e conversione, da una rotazione e ritaglio eseguiti in QuarkXPress all'applicazione di effetti, come **Negativo** o **Curva gaussiana**, disponibili con la funzione Effetti immagine. Durante l'esportazione delle immagini, potete anche convertire il tipo di file e il modello del colore e specificare se volete salvare i file di immagine d'origine o creare nuovi file di immagine (che possono venire automaticamente ricollegati al layout).

Potete applicare molteplici effetti e molteplici istanze dello stesso effetto ma con parametri diversi.

Per utilizzare le ombreggiature, dovete avere il software Vista XTensions caricato nel computer.

Quando sincronizzate un'immagine, potete includere gli effetti immagine in modo che se aggiungete, eliminate o modificate un effetto, quella modifica viene applicata a tutte le istanze dell'immagine sincronizzata. Quando aggiungete una finestra immagine alla palette **Contenuto condiviso** (menu **Finestra**), selezionate **Sincronizza**

contenuto nella finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso**. Quindi per essere certi, fate clic su **Contenuto e attributi**. Questo applica gli stessi effetti allo stesso file di immagine nell'intero layout.

Gestione degli effetti per immagini

Potete utilizzare la palette **Effetti immagine** (menu **Finestra**) per sperimentare con vari effetti e filtri. È sufficiente importare e selezionare un'immagine in uno dei formati di file supportati seguenti: TIFF (.tif), PNG (.png), JPEG (.jpg), Scitex CT (.sct), GIF (.gif), PICT (.pct o .pict), BMP (.bmp), o rasterizzato/Photoshop EPS (.eps).

Potete usare la palette **Effetti immagine**per applicare effetti all'immagine selezionata. Potete anche usare **Stile > Effetti immagine > Regolazioni** e **Stile > Effetti immagine > Filtri** per applicare gli effetti desiderati.

Gli effetti speciali vengono applicati a immagini in base all'elenco della palette **Effetti immagine**, dall'alto verso il basso. Per riorganizzare l'ordine sequenziale degli effetti, trascinateli verso l'alto o verso il basso nell'elenco.

Rimozione ed eliminazione di effetti speciali

La palette **Effetti speciali** vi consente di rimuovere provvisoriamente un effetto a scopo di sperimentazione oppure di eliminarlo completamente dell'elenco.

- Per rimuovere un effetto (senza eliminarlo), deselezionatelo. Potete selezionare o deselezionare effetti speciali per sperimentare con risultati diversi.
- Per eliminare un effetto, selezionatelo e fate clic su **Elimina effetto** oppure premete Backspace/Canc.

Visualizzazione di effetti a piena risoluzione

La funzione Effetti immagine visualizza le immagini a seconda della risoluzione dell'anteprima corrente. Potete modificare la risoluzione applicata a un'immagine selezionata scegliendo un'opzione dal sottomenu **Risoluzione anteprima** (menu **Oggetti**).

Effetti dell'immagine: Filtri

I filtri offrono opzioni che valutano un'intera immagine o gruppi di pixel e quindi modificano i pixel in base al contesto. Se avete familiarità con le funzioni di filtri e di effetti speciali disponibili in altre applicazioni, sarete sicuramente in grado di usare le opzioni di filtro disponibili in QuarkXPress.

- Il filtro **Elimina macchie** rileva i contorni di un'immagine e sfoca l'intera immagine eccetto i contorni. Ossia, rimuove il rumore, preservando i dettagli e può essere utile per rimuovere l'effetto di polvere da un'immagine scannerizzata.
- Il filtro **Sfocatura gaussiana** attenua le transizioni approssimando una media dei pixel adiacenti ai contorni delle linee definite e delle aree ombreggiate di un'immagine. Selezionando **Sfoca l'immagine** e/o **Sfoca la maschera**, potete applicare questo filtro separatamente alle immagini e alle loro maschere alfa.

- Il filtro **Maschera di contrasto** confronta i valori di pixel di un'area definita con il valore di soglia specificato. Se un pixel ha un valore di contrasto più basso del valore di soglia, il suo contrasto viene aumentato.
- Il filtro **Trova i bordi** accentua i contorni di un'immagine con linee scure contro un background bianco.
- Il filtro **Solarizza** integra le aree positive e negative di un'immagine, producendo un effetto di solarizzazione fotografica. Per usare la finestra di dialogo **Solarizza**, immettete un nuovo valore nel campo **Soglia** o trascinate il controllo scorrevole. Il valore immesso specifica i pixel da modificare, ossia quelli con valori inferiori alla soglia vengono considerati negativi e quelli con valori superiori alla soglia vengono considerati positivi. I valori dei pixel possono quindi venire invertiti.
- Il filtro **Diffondi** ridistribuisce i pixel per far apparire l'immagine più sfocata. Per impostazione di default, l'effetto viene applicato all'immagine e alla maschera selezionata per l'immagine nella scheda **Oggetti** > **Modifica** > **Immagine**.
- Il filtro **In rilievo** fa apparire l'immagine in rilievo o incisa.
- Quando viene applicato il filtro **In rilievo**, potete specificare la direzione da cui rialzare o incidere l'immagine utilizzando il filtro **Effetti in rilievo**. Fate clic sulle frecce direzionali della finestra di dialogo **Effetti in rilievo** per applicare diverse direzioni. Ad esempio, facendo clic sulla freccia superiore destra si può specificare che se si imprime un'incisione su un oggetto e si spinge leggermente verso destra, l'incisione verrà rivolta leggermente verso destra.
- Il filtro **Rilevamento bordo** visualizza soltanto i contorni di un'immagine, sopprimendo i colori rimanenti. La finestra di dialogo **Rilevamento bordo** offre due metodi matematici per la determinazione dei bordi: **Sobel** e **Prewitt**. Il metodo Sobel è forse più preciso in quanto considera nel calcolo un numero maggiore di pixel circostanti.
- Il filtro **Traccia contorno** delinea le transizioni delle aree di più alta luminosità per ciascun canale, producendo una delineazione in bianco e nero dell'immagine. Avete la possibilità di invertire il risultato ottenuto.
- Il filtro **Aggiungi disturbo** applica casualmente dei pixel a un'immagine per simulare un'immagine ripresa in un film ad alta velocità. Il filtro applica un modello uniforme alle tonalità dell'ombreggiatura e ai mezzi toni mentre aggiunge un modello più smussato e saturato alle aree più chiare dell'immagine.
- Il filtro **Media** riduce o elimina l'aspetto di movimento di un'area specifica dell'immagine. L'effetto cerca i pixel di simile luminosità e sostituisce il pixel centrale con il valore di luminosità media dei pixel della ricerca; i pixel che differiscono in modo significativo dai pixel adiacenti rimangono inalterati.

Effetti dell'immagine: Regolazioni

Le regolazioni analizzano i pixel esistenti in un'immagine e li mappano su diversi valori. Se avete familiarità con le funzioni di regolazione e di effetti speciali disponibili in altre applicazioni, sarete sicuramente in grado di usare le opzioni di regolazione disponibili in QuarkXPress.

- Se un'immagine è troppo chiara o troppo scura, potete utilizzare l'effetto **Livelli** per accentuare le alte luci, comprimere le ombreggiature e regolare individualmente i mezzi toni.

- Per schiarire o scurire un'immagine, potete apportare regolazioni tonali utilizzando l'effetto **Curva**. Anziché limitare le regolazioni a ombreggiature, alte luci e mezzitoni, potete regolare qualsiasi punto lungo una scala da 0% a 100% (per CMYK e scala di grigi) o da 0 a 255 (per RGB). La caratteristica di precisione di questo strumento richiede molta più esperienza e pratica di quanto non sia necessario per l'uso dell'effetto **Livelli**.
- Per apportare semplici modifiche al range tonale di un'immagine, potete utilizzare l'effetto **Luminosità/Contrasto** per regolare la tonalità di ogni pixel anziché dei singoli canali.
- Utilizzate l'effetto **Equilibrio colore** per rimuovere i colori non desiderati o per correggere i colori che possiedono una saturazione in eccesso o in difetto. Questo effetto modifica la composizione complessiva dei colori di un'immagine ai fini di una correzione generalizzata del colore.
- L'effetto **Tonalità/Saturazione** consente di regolare l'intensità e la luce complessiva del colore in un'immagine sbiadita o smorzata, ma viene generalmente utilizzato come un effetto speciale. La tonalità, la saturazione (intensità) e la lucentezza (livello di luce) applicate correntemente all'immagine vengono espresse come zero per impostazione di default.
- Per imitare il tradizionale metodo di correzione del colore, potete usare l'effetto **Colore selettivo**. Questo incrementa o riduce la quantità di colore di quadricromia in ciascuno dei colori primari di un'immagine. Ad esempio, se una mela è troppo viola, potete eliminare del cyan dall'area che si vuole alleggerire.
- Per le immagini destinate a una visualizzazione su schermo (in un layout Web) potete regolare il punto bianco utilizzando l'effetto **Correzione gamma**. La regolazione del punto bianco controlla la luminosità dell'immagine visualizzata sullo schermo. Per utilizzare la finestra di dialogo **Correzione gamma**, regolate i mezzi toni immettendo un nuovo valore nel campo **Gamma** oppure trascinando il controllo scorrevole. Un valore più alto genera un'immagine complessivamente più scura.

➡ Sebbene la modifica gamma offra un maggior controllo sulla visualizzazione delle immagini, le differenze tra Windows e Mac OS possono comportare dei problemi. Windows utilizza un valore di gamma più alto (2,2) per la visualizzazione rispetto a Mac OS (1,8), per cui la stessa immagine apparirà più scura in Windows.

- L'effetto **Desaturazione** converte un'immagine a colori in un'immagine in bianco e nero quando si lasciano invariati la modalità del colore e il valore di lucentezza di ogni pixel. Ad esempio, viene assegnato lo stesso valore di rosso, verde e blu a ogni pixel di un'immagine RGB in modo che l'immagine appaia in scala di grigi.
- L'effetto **Inverti** inverte i valori della scala di grigio di ciascun canale in un'immagine. Questo effetto è consigliato per 1-bit, scala di grigi e immagini RGB. Poiché le immagini CMYK contengono un canale nero, questo effetto non è consigliato per le immagini CMYK. L'inversione del canale nero comporta di solito delle immagini che appaiono soprattutto nere o soprattutto bianche.
- L'effetto **Soglia** converte le immagini a colori in immagini in bianco e nero senza utilizzare il grigio. Immettete un valore nel campo **Soglia** o trascinate il controllo scorrevole; tutti i pixel più chiari rispetto al valore di soglia verranno convertiti in bianco e i pixel più scuri verranno convertiti in nero.

- L'effetto **Posterizza** modifica i livelli tonali di ogni canale d'immagine per produrre effetti speciali. Per usare la finestra di dialogo **Posterizza**, immettete un nuovo valore nel campo **Livelli** o trascinate il controllo scorrevole. Ad esempio, se scegliete cinque livelli tonali in un'immagine RGB otterrete 15 colori (cinque per ognuno dei tre colori primari).
- L'effetto **Negativo** inverte la luminosità e la tonalità delle immagini CMYK. Poiché le immagini CMYK contengono un canale nero, questo effetto, al contrario dell'effetto **Inverti** non è consigliato per le immagini CMYK. L'inversione del canale nero comporta di solito delle immagini che appaiono soprattutto nere o soprattutto bianche. Se esportate l'immagine in un'altra modalità di colore (**Archivio/File > Salva immagine**), l'impostazione di **Negativo** non viene applicata.

Salvataggio e caricamento delle preimpostazioni degli effetti immagini

Per applicare rapidamente e uniformemente le stesse regolazioni e filtri a molteplici immagini, potete esportare le impostazioni come preimpostazioni. Le preimpostazioni vengono salvate come file distinti con l'estensione .vpf e potete caricare le preimpostazioni per l'immagine attiva in qualsiasi progetto.

Per salvare una preimpostazione, applicate gli effetti a un'immagine, verificate tutte le impostazioni e con l'immagine seelzionata, fate clic su **Salva preimpostazione** nella palette **Effetti immagine**.

Per applicare una preimpostazione, selezionate un'immagine del layout e fate quindi clic su **Carica preimpostazioni** nella palette **Effetti immagine**.

➡ Non potete modificare le preimpostazioni. Se volete apportare modifiche alle impostazioni di un file di preimpostazioni, eliminate il file di preimpostazioni corrente e createne uno nuovo.

➡ Per impostazione di default, quando salvate le preimpostazioni, queste vengono salvate nella cartella Preimpostazioni effetti immagine (Picture Effects Presets) situata a sua volta nella cartella dell'applicazione QuarkXPress. Mentre state lavorando su un'immagine utilizzando la palette **Effetti immagine**, i dati dell'immagine vengono salvati nella memoria cache. Per scegliere un percorso diverso per il salvataggio delle preimpostazioni, utilizzate il riquadro **Effetti immagine** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica > Preferenze**).

Revisione dell'uso delle immagini

Per avere una migliore idea di dove le funzioni di Effetti immagine vengono utilizzate in un layout, visualizzate il riquadro **Vista** della finestra di dialogo **Utilizzo** (menu **Utilità**). Analogamente al riquadro **Immagini**, la scheda **Vista** elenca il nome, il percorso del file, il numero di pagina (il simbolo di uno stiletto o PB che indica l'area di lavoro), il tipo di file e il numero di effetti per ciascuna immagine del layout.

Vedere anche "*Salvataggio di file di immagine*."

Salvataggio di file di immagine

Potete esportare i file di immagine nel formato di vostra scelta. Qualsiasi modifica apportata in QuarkXPress, tra cui qualsiasi azione eseguita nel riquadro **Immagini**

della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**) e nella palette **Effetti immagine** (menu **Finestra**), può venire salvata insieme al file dell'immagine d'origine o in un nuovo file di immagine. L'applicazione di modifiche a un file d'origine di un'immagine viene definita come *renderizzazione* e viene normalmente eseguita per accelerare i tempi di elaborazione in fase di output o per ottimizzare i file prima che vengano inviati a un provider di servizi.

La finestra di dialogo **Opzioni di esportazione immagini** consente di definire quali effetti devono venire applicati all'immagine e come le immagini selezionate devono venire renderizzate.

Per esportare l'immagine selezionata, selezionate **Archivio/File > Salva immagine > Immagine selezionata**. Per esportare tutte le immagini del layout attivo, scegliete **Archivio/File > Salva immagine > Tutte le immagini del layout**. (Tenete presente che questa opzione è applicabile soltanto ai formati compatibili Per esportare le immagini selezionate di un layout, scegliete **Utilità > Utilizzo**, fate clic su **Vista**, selezionate le immagini da esportare e fate quindi clic su **Renderizza**.

Durante l'esportazione dei file di immagine, si può specificare esattamente le modifiche da salvare con ciascuna immagine, il tipo di file e la modalità di colore. Potete inoltre scegliere di sovrascrivere i file di immagine esistenti o di creare nuovi file. Selezionate **Sovrascrivi l'immagine originale** per sostituire l'immagine originale.

Selezionate **Collega layout alla nuova immagine** per salvare un nuovo file e sostituire il link al file originale con il link al nuovo file. Se scegliete di renderizzare le trasformazioni apportate all'immagine (ad es. ridimensionamento, inclinazione, ritaglio e rotazione), gli attributi della finestra immagine vengono regolati come necessario per garantire che l'immagine una volta importata appaia come appariva prima dell'importazione.

Colore, opacità e ombreggiature

di QuarkXPress vi consente di creare colori personalizzati, scegliere colori da vari sistemi standardizzati di corrispondenza del colore nonché di modificare colori. È possibile applicare colore e intensità a testo e a immagini. Potete anche regolare l'opacità del testo nello stesso modo in cui regolate il colore. Potete applicare ombreggiature sia ad oggetti che a testo.

Nozioni di base sui colori

Considerazioni generali sui colori piatti e di quadricromia

Mentre alcuni dispositivi di stampa sono in grado di riprodurre i layout QuarkXPress a colori, in molti ambienti editoriali la produzione finale si traduce nella realizzazione di pellicole di separazione dei colori effettuata sulla macchina da stampa utilizzando inchiostri di colore.

Pellicole di separazione del colore in QuarkXPress

In un progetto è possibile specificare due tipi di colori: colore piatto e colore di quadricromia. Quando si stampa una pagina contenente colori piatti, QuarkXPress riproduce sulla stessa pellicola di separazione del colore piatto tutti i caratteri, le immagini e gli oggetti di quel colore. Viceversa, quando un layout contiene oggetti a cui è stato applicato un colore di quadricromia, per ogni pagina del layout QuarkXPress separa il colore nel numero appropriato di componenti quadricromatici e stampa una pellicola per ciascun componente. Se ad esempio le pagine contengono oggetti a cui è stato applicato un unico colore piatto e oggetti a cui sono stati invece applicati colori di quadricromia, l'applicazione stamperà cinque pellicole di separazione del colore per ciascuna pagina e: userà pellicole di separazione per i colori cyan, magenta, giallo e nero, oltre a un'altra pellicola contenente gli oggetti della pagina a cui è stato applicato il colore piatto.

Pellicole di stampa

Per la stampa a colori, gli stampatori creano una pellicola per la separazione dei colori piatti e di ciascun colore di quadricromia. Una *stampa a quattro colori* richiede quattro pellicole tipografiche, ognuna delle quali stampa un inchiostro di colore diverso al fine di creare la pagina finale a colori.

Specifiche di colori del sistema di corrispondenza

La selezione dei colori basata su sistemi di corrispondenza dei colori (Matching System Colors) standardizzati può essere utile nello scambio di comunicazioni con lo stampatore riguardo ai colori del vostro layout. Potete utilizzare la finestra di dialogo **Modifica colore** (**Comp./Modifica** > **Colori** > **Nuovo**) per selezionare i colori dai seguenti modelli di colore: PANTONE Hexachrome, PANTONE MATCHING SYSTEM, il sistema di colore TRUMATCH, il sistema di colore FOCOLTONE, DIC e TOYO. I colori di questi sistemi di corrispondenza del colore vengono usati principalmente in layout destinati alla stampa.

TRUMATCH e FOCOLTONE

I sistemi di colore TRUMATCH e FOCOLTONE usano colori predefiniti in modo che il colore della stampa finale si avvicini molto al colore stampato del corrispondente campionario (salvo varianti nel colore della carta, nella purezza degli inchiostri e altre variabili).

PANTONE

Il sistema PANTONE MATCHING SYSTEM stampa ogni colore sulla propria pellicola quando si stampano le separazioni. Poiché gli inchiostri dei colori PANTONE sono standardizzati, catalogati e premiscelati, la resa cromatica della stampa finale è garantita.

DIC e TOYO

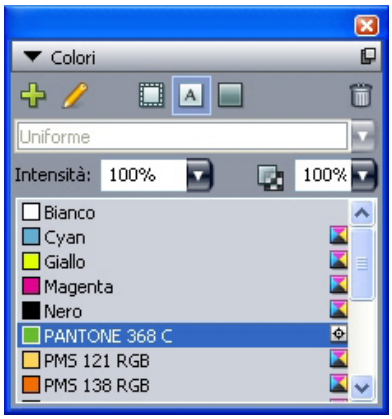
DIC e TOYO sono sistemi di corrispondenza dei colori piatti utilizzati principalmente in Giappone.

Gestione dei colori

Alcuni colori vengono inclusi automaticamente nella palette **Colori**. Per utilizzare altri colori, occorre creare dei nuovi colori o modificare colori esistenti tramite la finestra di dialogo **Colori** che consente di creare colori usando la ruota cromatica, i campi numerici o i sistemi di corrispondenza del colore.

Palette Colori

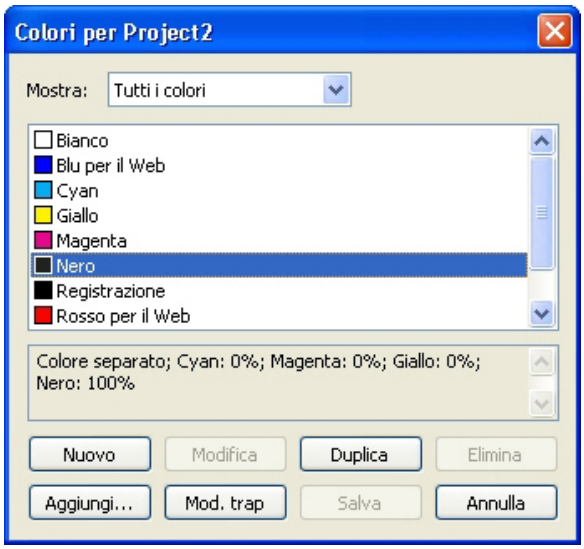
Quando create un articolo, la sua palette **Colori** (**Visualizza** > **Mostra i colori**) contiene tutti i colori della finestra di dialogo **Colori** (**Comp./Modifica** > **Colori**).



La finestra di dialogo **Colori** consente di creare, modificare e eliminare colori.

Finestra di dialogo Colori

Potete utilizzare la finestra di dialogo **Colori** (**Comp./Modifica** > **Colori**) per creare, modificare, duplicare o eliminare un colore; per aggiungere colori da un altro articolo; per modificare il nome di un colore; per modificare un modello cromatico; per specificare le pellicole di separazione del processo di stampa di un colore; per modificare i mezzi toni di un colore piatto; per regolare un colore e per convertire globalmente tutti gli oggetti da un colore a un altro colore. Potete inoltre utilizzare la finestra di dialogo **Colori** per definire i rapporti di trapping fra colori diversi per i layout che verranno stampati su pellicole di separazione.



La finestra di dialogo **Colori** consente di creare, modificare e eliminare definizioni di colore.

Creazione di un colore

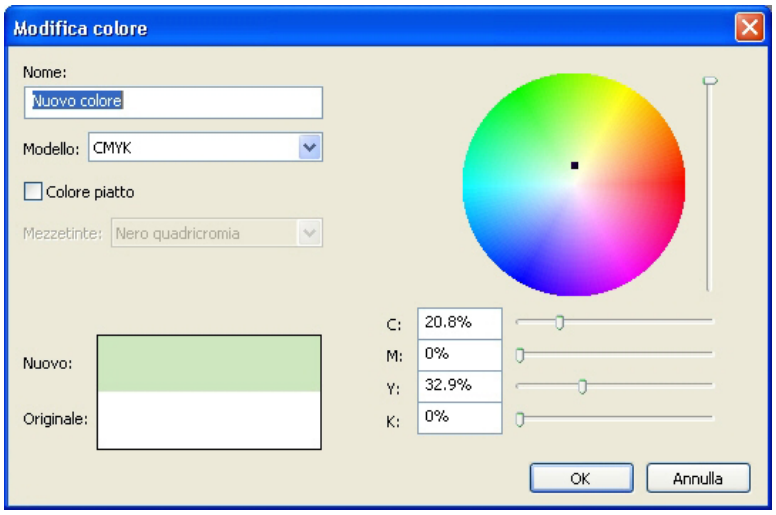
Potete scegliere tra diversi modelli di colore e da una serie di sistemi di corrispondenza colori quando create dei colori. Se usate frequentemente determinati colori, potete creare colori per l'elenco colori di default nell'applicazione quando non ci sono articoli aperti. Potete creare fino a 1000 colori di default per un determinato articolo. Per creare un colore, scegliete **Comp./Modifica** > **Colori** per visualizzare la finestra di dialogo **Colori** e fare clic su **Nuovo** per visualizzare la finestra di dialogo **Modifica colori**.

Inserite quindi un nome nel campo **Nome** e specificate il modello colore da applicare al nuovo colore.

- **RGB**: Questo sistema di colori additivi viene utilizzato molto spesso con registratori di diapositive o monitor a colori ed è anche indicato per le pagine Web. Rosso, verde e blu vengono combinati insieme per rappresentare i colori a video.
- **HSB**: Questo modello cromatico viene spesso utilizzato dai disegnatori grafici in quanto ricorda il modo in cui si miscelano i colori. La tonalità descrive il pigmento del colore, la saturazione misura la quantità di pigmento del colore e la luminosità misura la quantità di nero presente nel colore.
- **LAB**: Questo spazio cromatico intende essere indipendente da varie intepretazioni imposte dai fabbricanti di monitor o di stampanti. Il modello cromatico LAB, detto anche "spazio cromatico LAB", è un modello tridimensionale standard di rappresentazione dei colori. I colori vengono specificati da una coordinata di luminanza (**L**) e da due coordinate di crominanza **A** per rosso-verde) e (**B** per blu-giallo).
- **Multi-Ink**: Questo modello cromatico è basato su percentuali di tinta di inchiostri di colore piatto o cromatico esistenti.
- **CMYK**: CMYK è un modello cromatico sottrattivo utilizzato dagli stampatori per riprodurre i colori in stampa tramite una miscela di inchiostri di colore cyan, magenta, giallo e nero.
- **Web Safe (Colori per il Web) o Web Named Colors (Nomi di colori pe ril Web)**: I colori per il Web vengono utilizzati per conseguire concordanza di colori nei layout Web.
- Per selezionare un colore da un sistema di corrispondenza dei colori e aggiungerlo all'elenco dei colori, scegliete uno dei sistemi standardizzati dal menu a discesa **Modello**.

Modifica di un colore

Per modificare un colore esistente, scegliete **Comp./Modifica > Colori**, selezionate il colore che volete duplicare dall'elenco **Colori** e fate quindi clic su **Modifica** per visualizzare la finestra di dialogo **Nuovo colore**. Potete fare doppio clic sul colore che volete modificare nell'elenco **Colori** per visualizzare la finestra di dialogo **Modifica colore**.



Finestra di dialogo **Nuovo colore**

Duplicazione di un colore

Per duplicare un colore esistente, scegliete **Comp./Modifica** > **Colori**, selezionate il colore che volete duplicare dall'elenco **Colori** e fate quindi clic su **Duplica** per visualizzare la finestra di dialogo **Modifica colore** per il colore duplicato.

Cancellazione di un colore

Sebbene non sia possibile eliminare alcuni colori di default, è possibile eliminare colori nuovi o duplicati che avete creato voi stessi. Per eliminare un colore dall'elenco dei colori, scegliete **Comp./Modifica** > **Colori**, selezionate il colore che volete eliminare dall'elenco **Colori** e fate clic su **Elimina**.

Importazione di colori da un altro articolo o progetto

Potete aggiungere colori di un altro articolo o progetto utilizzando la finestra di dialogo **Colori** (**Comp./Modifica** > **Colori**) o il comando **Aggiungi** (**Archivio/File** > **Aggiungi**).

Sostituzione di tutte le ricorrenze di un colore con un altro colore

Per sostituire globalmente tutti gli oggetti di un colore con un altro colore, modificare il colore nel colore desiderat o scegliere **Comp./Modifica** > **Colori** per visualizzare la finestra di dialogo **Colori** e selezionare il nome di un colore da eliminare; fare quindi clic su **Elimina/Cancella**.

Se volete sostituire globalmente il colore di tutti gli oggetti e del testo di un determinato colore con un altro colore, ricordate di salvare il documento prima di eseguire l'operazione. In tal modo, se applicate il colore sbagliato, per correggere l'errore vi basterà scegliere **Archivio/File** > **Versione precedente** per annullare l'errore senza perdere il resto del lavoro.

Applicazione di colore, intensità e sfumature

Per applicare colori a sfumature a finestre, cornici e immagini, potete utilizzare le schede **Finestra** e **Cornici** della finestra di dialogo **Modifica** (**Oggetti** > **Modifica**) oppure potete utilizzare la palette **Colori** (**Visualizza** > **Mostra i colori**).

Potete anche specificare le sfumature e le tinte di sfondo su schermo utilizzando la palette **Colori** (**Visualizza** > **Mostra i colori**).

Potete rendere una finestra trasparente scegliendo un colori di sfondo impostato su **Nessuno** dal menu a discesa **Colore** della scheda **Finestra** (**Oggetti** > **Modifica**) oppure selezionando **Nessuno** nella palette **Colori**. Quando una finestra è trasparente, gli oggetti in secondo piano diventano visibili. È consigliabile utilizzare **Nessuno(a)** soltanto quando volete rendere visibile attraverso la finestra un oggetto in secondo piano. Se non occorre vedere gli oggetti in secondo piano, applicate **Bianco** come colore di sfondo.

Potete applicare il colore alle aree scure di immagini bitmap in bianco e nero o in scala di grigio, scegliendo il comando**Colore** (**Stile** > **Colore**) quando una finestra immagine contenente un'immagine in uno di questi formati è attiva.

Utilizzo della palette Colori per l'applicazione di colori

Potete utilizzare la palette **Colori** per specificare un colore di sfondo, un'intensità di colore, il colore di una cornice e una sfumatura di due colori per lo sfondo di una finestra.

Uso della palette Colori per la creazione di sfumature

La sfumatura è una transizione da un colore a un altro colore. Potete utilizzare la palette **Colori** per specificare i due colori di una sfumatura, la loro intensità, la modalità di sfumatura e la sua angolazione rispetto alla finestra. La sfumatura può contenere due colori qualsiasi, disponibili in un progetto.

Applicazione di colore e intensità a un testo

Potete applicare colore e intensità al testo in quattro modi diversi:

- Potete applicare impostazioni di colore e intensità utilizzando i comandi **Stile** > **Colore** e **Stile** > **Intensità**.
- Potete usare la palette **Colori** (**Visualizza** > **Mostra colori**).
- Potete usare il comando **Foglio stile del carattere** (**Stile** > **Foglio stile del carattere**) per applicare colore e intensità al testo selezionato utilizzando i fogli di stile che avete creato.
- Potete utilizzare la finestra di dialogo **Attributi carattere** (**Stile** > **Carattere**).

Applicazione di colore e intensità alle linee

Sono disponibili tre metodi per applicare colore e intensità alle linee:

- Potete usare la schede **Linea** (**Oggetti** > **Modifica**).
- Potete usare la palette **Colori** (**Visualizza** > **Mostra colori**).
- Potete applicare impostazioni di colore, intensità, spazio tra le linee utilizzando i comandi **Stile** > **Colore** e **Stile** > **Intensità**.

Gestione dell'opacità

L'opacità viene applicata a livello di colore e poteete quindi specificare un valore di opacità per qualsiasi elemento della pagina a cui è possibile applicare il colore, incluso il secondo o terzo colore di una sfumatura. Ciò significa che potete applicare diverse opacità ai vari attributi dello stesso elemento della pagina. In altre parole, la cornice di una finestra di testo, lo sfondo, un'immagine e ciascun carattere del testo può avere un'opacità diversa. Quando si specifica l'opacità, è importante tenere presente il rapporto di composizione che si stabilisce tra un elemento e l'altro.

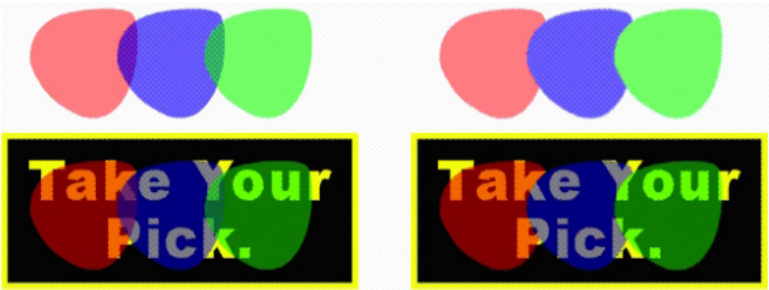
Specifica dell'opacità

La definizione dell'opacità è una procedura tanto semplice quanto lo è definire l'intensità di un colore. Infatti, quando si sceglie un colore — dalla palette **Colori**, dalla palette delle **Misure**, dal menu **Stile**, da varie schede della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**), dalla finestra di dialogo **Attributi del carattere** (**Stile > Carattere**) ed altre ancora — potete immettere un valore di opacità da 0% (trasparente) a 100% (opaco) in incrementi dello 0,1%. Per specificare l'opacità da applicare a un'immagine, immettete un valore nel campo **Opacità** della scheda **Immagini** (**Oggetti > Modifica**).

Specifica di opacità per i gruppi

Dovete tenere presente che quando si sovrappongono oggetti di varie opacità, i colori vengono integrati e potrebbero produrre un eccesso di inchiostro. Ad esempio, se portate una finestra gialla con applicata un'opacità del 30% davanti a una finestra cyan con un'opacità del 100%, la finestra di sovrapposizione assumerà un colore leggermente verde.

Potete correggere questo effetto raggruppando gli elementi della pagina e specificando un'opacità di gruppo piuttosto che opacità individuali. Per fare questo, utilizzate il campo **Opacità del gruppo** della scheda **Gruppo** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**). A seconda dell'effetto che si vuole ottenere, potrebbe essere necessario portare il valore del campo **Opacità** dei singoli elementi della pagina su 100% (questo per evitare di avere un'opacità singola e un'opacità di gruppo applicata agli oggetti).



Con questi tre oggetti raggruppati, confrontate l'opacità applicata ad un oggetto singolo rispetto all'opacità applicata a un gruppo. A sinistra, ciascun oggetto ha un valore di opacità del 50% ossia gli oggetti in primo piano si sovrappongono agli oggetti retrostanti. A destra, i singoli oggetti hanno un'opacità del 100% mentre l'opacità del gruppo è del 50%. ossia l'intero gruppo si sovrappone allo sfondo. Gli oggetti del gruppo, tuttavia, possono anche avere opacità individuali in aggiunta all'opacità di gruppo.

Creazione di sfumature con trasparenza

Potete sfumare un colore tramite l'opzione **Nessuno** piuttosto che solo con il bianco. Scegliete semplicemente **Nessuno** per il primo o per il secondo colore di una sfumatura nella palette **Colori** o nella scheda **Finestra** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**).

Gestione del colore

QuarkXPress affronta la difficoltà di produrre colori prevedibili con degli strumenti di gestione del colore basati su ICC che richiedono poco o quasi nessun intervento da parte dell'utente. QuarkXPress offre tuttavia agli esperti del colore la possibilità di un totale controllo su ogni aspetto della gestione del colore. Oltre a una semplificazione dell'implementazione della gestione del colore, QuarkXPress offre ora la possibilità di eseguire efficaci prove del colore su schermo tramite anteprime che simulano l'output su diversi dispositivi.

Impostazioni di origine e impostazioni di output

L'implementazione della gestione del colore in QuarkXPress consente agli esperti del colore di creare e sintonizzare "pacchetti" di impostazione della gestione del colore chiamati "impostazioni d'origine e impostazioni di ouptut." Le *impostazioni d'origine* specificano profili individuali e l'"intento di rendering", ossia i criteri di corrispondenza tra un gamut d'origine e un gamut di destinazione, per colori interi e immagini in RGB, CMYK, LAB oltre che per spazi cromatici in scala di grigio; specificano inoltre spazi cromatici d'origine per determinati colori e indicano gli spazi cromatici sottostanti per gli inchiostri. Le *impostazioni di output* specificano i profili di output e i modelli cromatici e configurano opzioni di prove per simulare sullo schermo i diversi tipi di output.

Esperienza degli utenti nella gestione del colore

Esistono diverse alternative riguardo alla modalità di impostazione della gestione del colore: potete lavorare con impostazioni di default già convalidate, potete rivolgervi a un esperto del colore per definire impostazioni d'origine o impostazioni di output oppure potete lavorare in un ambiente di gestione del colore delle versioni precedenti di QuarkXPress.

Ambiente di gestione del colore di default

Le impostazioni di default intendono offrire delle anteprime accurate e un ottimo output nella maggioranza delle situazioni. Non avete in altre parole bisogno di impostare nulla, ma se volete verificare le impostazioni di default, potete selezionare il profilo del monitor, le impostazioni d'origine e le opzioni di prova del colore su schermo, nella finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**).

Specifica di un motore di colore

Il menu a discesa **Motore del colore** consente di scegliere il motore di colore da utilizzare per trasformare i colori ai fini della gestione del colore. Le opzioni disponibili includono **LogoSync CMM**, **Kodak CMM** e le **Impostazioni di sistema**.

Specifica del profilo di un monitor

Il riquadro **Visualizzazione** dispone di un'area **Monitor** dove è riportato il profilo del monitor in uso. L'impostazione di default, **Automatico**, si riferisce al monitor corrente riconosciuto da Mac OS e Windows. Potete selezionare un profilo diverso dal menu a discesa **Profilo**. Potete modificare il profilo del monitor di default, ad esempio, se avete un profilo personalizzato per il vostro monitor o se state passando da un computer laptop a un computer desktop e volete simulare lo stesso ambiente di visualizzazione.

Specifica delle impostazioni d'origine

Il riquadro **Gestione colore** contiene l'area **Opzioni d'origine** che visualizza le impostazioni d'origine di default, ossia di **QuarkXPress 7.0 Default** che rappresentano l'ambiente più recente e convalidato della gestione del colore. Se preferite l'ambiente di gestione del colore di una versione di QuarkXPress precedente alla versione 7.0, potete scegliere **Legacy di emulazione di QuarkXPress** dal menu a discesa **Impostazione d'origine**.

Specifica di un'impostazione di output di default per la prova colore

Per specificare un'impostazione di output di default per una visualizzazione dei colori nei layout di stampa, scegliete un'opzione dall'elenco a discesa **Output di prova**.

Specifica di un intento di rendering

Il menu a discesa **Intento di rendering** mostra il metodo utilizzato per la conversione dei colori da uno spazio cromatico all'altro. L'impostazione di default, **Colorimetria assoluta**, renderizza in modo preciso i colori in-gamut e mappa i colori fuori gamut sulla tonalità disponibile più vicina. A seconda del tipo di lavoro che svolgete, ad esempio con un'enfasi sull'arte al tratto e sui colori Pantone piuttosto che su fotografie, è probabile che dobbiate scegliere un'opzione diversa dal menu a discesa **Intento di rendering**.

Gestione del colore per immagini EPS e PDF con spazi multi-colore

Alcuni file EPS e PDF possono contenere elementi che utilizzano diversi spazi cromatici. Ad esempio, un file PDF o EPS potrebbe contenere un'immagine che utilizza lo spazio cromatico RGB e un colore che utilizza lo spazio cromatico CMYK. Per consentire a QuarkXPress di gestire questi elementi diversi in modo appropriato utilizzando l'impostazione di output specificata, selezionate **Gestione colore di EPS/PDF importati nel layout**.

Gestione di impostazioni d'origine e impostazioni di output definite da un esperto del colore

Se un esperto del colore crea impostazioni d'origine e di output personalizzate specifiche del vostro workflow o specifiche di un determinato progetto o cliente, potete facilmente applicare queste impostazioni tramite le preferenze, le opzioni di visualizzazione, le opzioni di output e il Job Jackets. Ad esempio, un service per la stampa o una tipografia potrebbero definire per voi le impostazioni di stampa da utilizzare al fine di garantire l'output migliore dai loro impianti.

Aggiunta delle impostazioni d'origine

Se le impostazioni d'origine sono state create per un progetto specifico sul quale state lavorando, è possibile applicarle in seguito anche ad altri progetti. Usate il pulsante **Aggiungi** della finestra di dialogo **Impostazioni d'origine** (**Comp./Modifica > Impostazioni colore > Origine**) per navigare e per selezionare un'impostazione d'origine.

Importazione delle impostazioni di output

Se le impostazioni di output sono state create appositamente per voi, importatele tramite la finestra di dialogo **Impostazioni di output** (**Comp./Modifica> Impostazioni del colore > Output**). Utilizzate il pulsante **Importa** per navigare e per selezionare i file di impostazione dell'output

Selezione di impostazioni di origine e impostazioni di output

Per utilizzare le impostazioni d'origine e impostazioni di output personalizzate, selezionatele dai vari menu della gestione del colore nel modo seguente:

- Origini del colore: per utilizzare un'impostazione d'origine, selezionatela dal menu a discesa **Impostazioni d'origine** del riquadro **Gestione colore** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica**).
- Visualizzazione del colore: per utilizzare le impostazioni di output per la prova del colore, sceglietele dal sottomenu **Output di prova** del menu **Visualizza**.
- Output del colore: Per utilizzare le impostazioni di output per la stampa o per altri tipi di output, sceglietele dal menu a discesa **Impostazioni** del riquadro **Colori** della finestra di dialogo **Stampa** (**Archivio/File > Stampa**).

Gestione di impostazioni d'origine e di output nei Job Jackets

Quando create un progetto da un file Job Jackets, le impostazioni d'origine e di output appropriate vengono incluse e selezionate per voi. Potete sempre importare, aggiungere e creare nuove impostazioni e quindi selezionarle per la loro visualizzazione e output.

Utilizzo della gestione del colore delle versioni precedenti

Potete aprire progetti da QuarkXPress 3.3, 4 o 5 o 6.x ed essere certi che il colore verrà visualizzato e stampato come in passato.

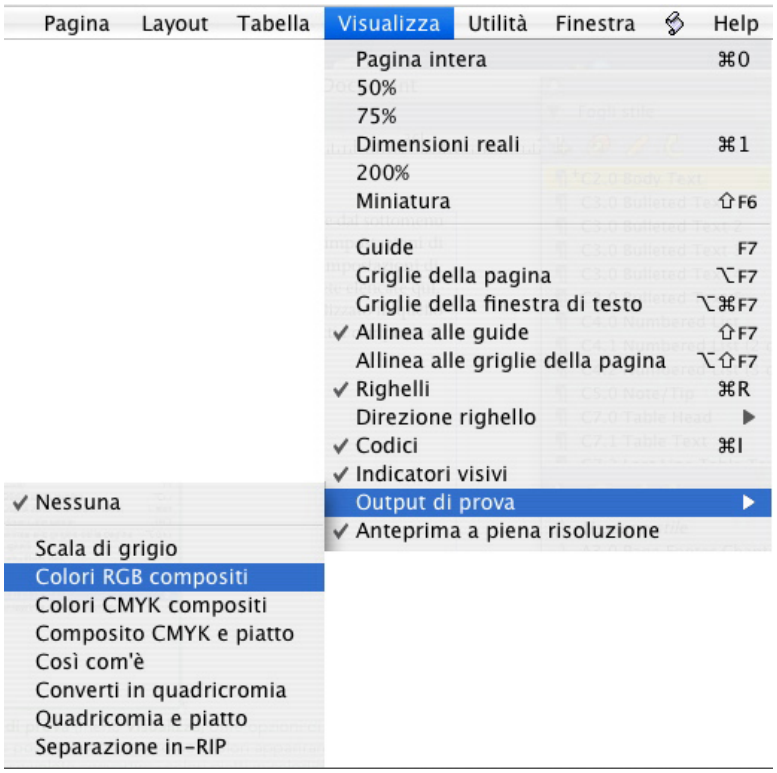
Potete continuare a lavorare utilizzando gli ambienti di gestione del colore delle versioni precedenti di QuarkXPress, ossia 3.3, 4.x, 5.x o 6.x. Se scegliete di lavorare in un ambiente di gestione del colore delle versioni precedenti di QuarkXPress, potete approfittare comunque delle funzionalità di prova del colore su schermo di QuarkXPress.

Potete infatti facilmente aggiornare il metodo di gestione del colore utilizzato a quello di QuarkXPress 7 definendo le **Impostazioni d'origine** su **QuarkXPress 7.0 Default** (o su opzioni personalizzate) di **Gestione colore** (**QuarkXPress/Modifica > Preferenze**). Poiché le **Impostazioni d'origine** sono specifiche di un determinato layout, se aprite un progetto con molteplici layout, potete modificare le impostazioni d'origine definite per ciascun layout. Accertatevi quindi che le impostazioni di output utilizzate (**Comp./Modifica > Impostazioni del colore > Ouptut**) specifichino i profili di **QuarkXPress 7.0 Default** piuttosto che i profili di altre versioni.

Prova del colore su schermo

QuarkXPress offre una simulazione su schermo sufficientemente accurata per una prova del colore di vari tipi di output. Utilizzando le informazioni delle impostazioni d'origine, delle impostazioni di output e di altre impostazioni personalizzate (come ad esempio diversi profili applicati alle immagini), le opzioni di simulazione mostrano l'aspetto di un determinato layout in diversi media per output e in base a diversi metodi di stampa.

Per eseguire una prova del colore su schermo, scegliete un'opzione dal sottomenu **Output di prova** del menu **Visualizza**. Il menu elenca tutte le impostazioni di output disponibili nel layout, per cui se dovete importare delle impostazioni di output personalizzate definite da un esperto del colore, le troverete elencate qui. Dopo aver scelto l'opzione desiderata, l'intero layout viene visualizzato in quello spazio cromatico, incluso la palette **Colori** (menu **Finestra**) e tutti i campioni di colore disponibili in QuarkXPress.



Il sottomenu **Output di prova** (menu **Visualizza**) offre opzioni di simulazione su schermo in modo che possiate verificare come i colori appariranno nell'output definito. Ad esempio, se pianificate di convertire i colori piatti in colori di quadricromia o se volete ottenere un output in scala di grigi di un intero layout RGB, potete visualizzare in anteprima l'aspetto finale della vostra scelta.

Gestione del colore da parte di esperti

Per quanto QuarkXPress offra ottimi colori applicabili a un intero workflow, un esperto del colore può sempre personalizzare e sintonizzare le impostazioni della gestione del colore in modo specifico per determinati lavori, macchine da stampa e processi di output. Se possedete una buona comprensione della teoria del colore e della terminologia relativa alla gestione del colore, come ad esempio profili e intento di rendering, potete creare impostazioni d'origine e impostazioni di output personalizzate

che riflettano workflow specifici. Le impostazioni sono trasferibili e potrete quindi condividerle con altri utenti per evitare sorprese, sia su schermo che in fase di stampa.

Creazione di impostazioni d'origine

Le *impostazioni d'origine* descrivono i colori di un layout prima del suo output, in altre parole descrivono la loro origine. Le impostazioni d'origine contengono profili e intenti di renderizzazione sia per i colori pieni che per le immagini in RGB, CMYK, LAB e scala di grigi. Includono inoltre informazioni sullo spazio cromatico sottostante per determinati colori (come ad esempio colori Pantone Process Coated) e inchiostri (come cyan, magenta, giallo, nero e multi-ink). Potete creare impostazioni d'origine per determinati clienti in base al loro workflow oppure potete creare impostazioni d'origine per un progetto specifico.

Per creare le impostazioni d'origine, dovete avere una certa conoscenza dell'hardware e del software utilizzati dal workflow del cliente, ossia il tipo di camera digitale e scanner utilizzati, e avrete bisogno di accertarvi che i profili necessari siano disponibili. Potrebbe anche essere utile verificare dei progetti di esempio in modo da avere un'idea del tipo di immagini colori, inchiostri e dispositivi con sui si dovrà lavorare, ad esempio logo, grafici e diagrammi, fotografie, immagini a due tonalità, ecc, sia per output in SWOP visualizzazione sul Web.

Per creare un'impostazione d'origine, scegliete **Comp./Modifica** > **Impostazioni colore** > **Fonte**.

Creazione di un'impostazione di output

Le *impostazioni di output* descrivono le funzionalità di vari tipi di dispositivi di output e determinano come verranno gestiti i colori in varie situazioni di output. In parole semplici, le impostazioni di output gestiscono la "destinazione dei colori". Le impostazioni di output specificano se si tratta di un output composito o di separazione, di una modalità di output e di un profilo di output. Potete creare delle impostazioni di output sia per una simulazione su schermo utilizzando **Visualizza** > **Output di prova** che per un output effettivo di stampa, in PDF e in altri formati.

Come per le impostazioni d'origine, per creare delle impostazioni di output avete bisogno di conoscere in dettaglio procedure tradizionali, metodi di output e dispositivi. Ad esempio, è molto utile conoscere il nome e i profili di ciascun dispositivo di stampa composita. QuarkXPress dispone di impostazioni di output di default per vari workflow: Così com'è, CMYK composito, CMYK composito e piatto, Hexachrome composito, RGB composito, Converti in quadricromia, Scala dei grigi, Separazione in-Rip, e Colori quadricromia e Colori piatti.

Per creare un'impostazione di output, scegliete **Comp./Modifica** > **Impostazioni colore** > **Output**.

Condivisione delle impostazioni di origine e impostazioni di output

Le impostazioni d'origine e di output sono trasferibili e gli esperti del colore possono quindi distribuirle a utenti e a gruppi di lavoro. Le impostazioni d'origine possono essere ricavate da altri progetti e le impostazioni di output possono essere esportate come file individuali e salvate negli stili di output. Entrambi i tipi di impostazione, sia d'origine che di output, possono venire condivisi tramite la loro inclusione in

Job Jackets. Prima di distribuire le impostazioni a gruppi di lavoro o a clienti, accertatevi di fare delle prove con le impostazioni definite utilizzando dei lavori tipici.

- Per condividere, aggiungere, esportare o importare delle impostazioni, scegliete **Comp./Modifica** > **Impostazioni colore** e modificate l'impostazione corrispondente.
- Per incorporare delle specifiche in Job Jackets e specificare le impostazioni d'origine e le impostazioni di output utilizzate in una struttura Job Jackets o Job Ticket, fate clic sul pulsante **Impostazioni avanzate** della finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità**), selezionate un progetto che contiene impostazioni d'origine o di output dall'elenco a sinistra e quindi trascinate le impostazioni di origine o di output nella struttura di Job Jackets o nel Job Ticket. Potete anche scegliere uno stile di output che includa impostazioni specifiche di output.
- Per utilizzare le impostazioni di output per la stampa o altri tipi di output, sceglietele dal menu a discesa **Impostazioni**, scheda **Colori** della finestra di dialogo **Stili di output** (**Comp./Modifica** > **Stili di output** > **Nuovo/Modifica**).

Messa a punto della gestione del colore per singole immagini

Se volete specificare dei profili e degli intenti di rendering per singole immagini, potete seguire lo stesso metodo adottato nelle versioni precedenti di QuarkXPress. Queste definizioni assumono carattere prioritario rispetto alle impostazioni di default di QuarkXPress o alle impostazioni d'origine selezionate. Ad esempio, può darsi che vogliate convertire l'intento di rendering di un logo EPS in saturazione ma che vogliate lasciare il resto delle immagini di un layout, particolarmente fotografie, in modalità di percezione.

Per accedere ai controlli della gestione del colore per singole immagini, rendete disponibili prima di tutto le apposite funzionalità selezionando **Attiva l'accesso ai profili immagine** del riquadro **Gestione del colore** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**). Per applicare e modificare i profili relativi alle immagini, procedete come segue:

- Importazione di immagini: La finestra di dialogo **Importa immagini** (menu **Archivio/File**) offre il riquadro **Gestione colore** che vi consente di specificare un **Profilo** e l'**Intento di rendering** per l'immagine selezionata.
- Modifica dei profili: La palette **Informazioni sul profilo** (menu **Finestra**) visualizza informazioni sul tipo di immagine e sullo spazio cromatico selezionati. Potete utilizzare questa palette per modificare rapidamente le impostazioni **Profilo**, **Intento di rendering** e **Gestione del colore [tipo di dispositivo]** da applicare all'immagine.

Gestione dei profili

La gestione del colore si basa fondamentalmente sui profili. Con l'adozione di nuovi workflow, l'acquisizione di nuovi dispositivi e la diagnostica dell'output, potreste aver bisogno di installare dei nuovi profili, verificare i profili disponibili e determinare i profili da utilizzare nell'ambito di un layout. Potete eseguire questi compiti utilizzando le funzionalità di Gestione profili e di Utilizzo profili.

Le funzionalità Gestione profili e Utilizzo profili sono considerate funzionalità avanzate della gestione del colore. Per accedere al comando **Gestione profili** del menu **Utilità** e al riquadro **Profili** della finestra di dialogo **Utilizzo**, dovete selezionare **Attiva**

l'accesso ai profili immagine nel riquadro **Gestione colore** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**).

Installazione dei profili

Se avete acquistato nuovi profili dal fabbricante e questi profili non vengono automaticamente installati a livello di sistema, potete trascinarli nella cartella "Profili", situata a sua volta nella cartella dell'applicazione QuarkXPress. La prossima volta che lanciate QuarkXPress, i profili diverranno disponibili nei relativi menu a discesa della gestione di colore. Utilizzando la finestra di dialogo **Gestione profili** (menu **Utilità**), potete specificare una cartella di nuovi profili, se necessario.

Caricamento di profili

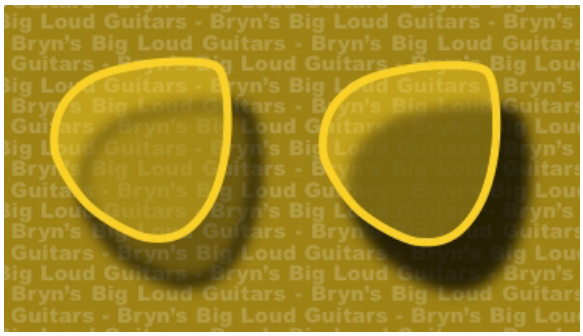
Se disponete di vari profili che volete utilizzare per un workflow particolare, potete ottimizzare i profili disponibili in QuarkXPress. A questo proposito, utilizzate la finestra di dialogo **Gestione profili** (menu **Utilità**).

Verifica dell'uso del profilo

Se state lavorando su dei layout creati da altri utenti, potete verificare rapidamente come questi utenti hanno implementato la gestione del colore esaminando il riquadro **Profili** della finestra di dialogo **Utilizzo** (menu **Utilità**). Analogamente all'Utilizzo immagini e all'Utilizzo font, mediante le funzionalità di Utilizzo profili potete verificare dove sono disponibili i profili nel layout e se sono stati specificati nelle impostazioni d'origine/di output o se sono stati applicati alle immagini. Per i profili applicati alle immagini, potete sostituire un profilo con un altro.

Gestione delle ombreggiature

L'ombreggiatura è un attributo della pagina, come può esserlo il colore, applicabile tramite la scheda **Ombreggiatura** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**) o della palette delle **Misure**. Potete creare delle ombreggiature da applicare ai vari elementi della pagina come cornici, testo, immagini ed altro ancora in base alla loro formattazione.



QuarkXPress consente di creare ombreggiature automatiche.

Per utilizzare le ombreggiature, dovete avere il software DropShadow XTensions caricato nel computer.

Applicazione di ombreggiature

Prima di applicare un'ombreggiatura, selezionate l'oggetto e quindi **Applica ombreggiatura**, nella scheda **Ombreggiatura** della palette **Misure** o della finestra di dialogo **Modifica** del menu (**Oggetti**). Le ombreggiature vengono applicate alla forma di un oggetto — finestra, linea, percorso di testo, tabella — purché l'oggetto abbia un colore di sfondo ad esso applicato. Le ombreggiature vengono applicate al testo quando lo sfondo della finestra ha un'opacità inferiore al 100%. Le ombreggiature vengono applicate ai contorni di un'immagine dopo aver selezionato un percorso di ritaglio o una maschera alfa e se lo sfondo della finestra è impostato su **Nessuno**. Potete applicare a un gruppo un'ombreggiatura che rifletta la forma collettiva di tutti gli oggetti del gruppo.

Personalizzazione delle ombreggiature

Tramite l'uso delle opzioni della scheda **Ombreggiatura** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**) o della palette delle **Misure**, potete personalizzare l'aspetto di un'ombreggiatura, inclusa la sua distanza dall'oggetto, le sue dimensioni in rapporto all'oggetto originale, il suo scostamento, l'angolazione della fonte di luce, colore, forma, opacità, sfocatura ed altro ancora. Potete anche sincronizzare l'angolazione con altre ombreggiature create nel layout facilitando in questo modo il mantenimento di una determinata fonte di luce lungo un intero layout e rendendo quindi le ombreggiature più naturali.

Incorporazione delle ombreggiature negli oggetti della pagina

Ulteriori opzioni disponibili determinano il tipo di interazione che le ombreggiature mantengono con gli oggetti, incluso la gestione dell'opacità e lo scorrimento del testo intorno agli oggetti. Analogamente agli altri comandi, queste opzioni sono disponibili nel riquadro **Ombreggiatura** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**) o della palette delle **Misure**.

- Selezionate la casella **Eredita opacità dell'oggetto** per fare in modo che l'ombreggiatura rifletta le diverse opacità dell'oggetto, come ad esempio le differenze definite per lo sfondo della finestra e per la cornice.
- Selezionate l'opzione **Oggetto ritaglia l'ombreggiatura** per impedire che un'ombra attraversi le aree semi-opache di un oggetto, ad esempio per impedire la visibilità di un'ombra attraverso la sua finestra.
- Selezionate l'opzione **Ombreggiatura con circonda** per applicare un'ombreggiatura al contorno di un testo che scorre intorno a un oggetto come specificato nella scheda **Circonda** (**Oggetto > Modifica**).
- Utilizzate insieme le opzioni **Eredita opacità dell'oggetto** e **Oggetto ritaglia l'ombreggiatura** per acquisire risultati diversi in base alla combinazione di queste impostazioni, come illustrato di seguito.

All'estrema sinistra, entrambe le opzioni **Eredita opacità dell'oggetto** e **Oggetto ritaglia l'ombreggiatura** sono deselezionate. Nella seconda da sinistra, soltanto l'opzione **Eredita opacità dell'oggetto** è selezionata. All'estrema destra, entrambe le opzioni sono selezionate.

Costruzione di un documento

La funzione Livelli vi consente di nascondere, mostrare e sopprimere con facilità la stampa di gruppi di oggetti. La funzione degli elenchi vi consente di create sommari e altri tipi di elenchi. La funzione dell'indice analitico vi consente di generare automaticamente l'indice di un layout. La funzione Libri consente di unificare diversi progetti in un libro, di sincronizzare fogli di stile e colori nonché di creare indici multi-progetto e sommari. La funzione Libreria consente di tenere elementi usati frequentemente dove è facile e rapido accedervi.

Utilizzo della funzione di numerazione automatica delle pagine

Per attivare la numerazione automatica, procedete come segue:

1. Visualizzate una pagina master scegliendo il suo nome dal sottomenu **Mostra** (**Pagina > Mostra**).
2. Create una finestra di testo dove volete inserire il numero di pagina.
3. Premete Mela+3/Ctrl+3. Questo immette il carattere del Numero di pagina corrente <#>. Le pagine del layout basate su quella pagina master visualizzeranno il numero di pagina corrente nella posizione in cui avete inserito il carattere di Numero di pagina corrente.
4. Selezionate il carattere del Numero di pagina corrente <#> e specificate gli attributi di carattere desiderati.

Creazione di una finestra di testo automatica

La finestra di testo automatica vi consente di scorrere automaticamente il testo da pagina a pagina. Per creare una finestra di testo automatica, procedete come segue:

1. Visualizzate una pagina master scegliendo il suo nome dal sottomenu **Mostra** (**Pagina > Mostra**).
2. Create una finestra di testo nella posizione in cui desiderate che appaia la finestra di testo automatica.

3 Selezionate lo strumento **Creazione legame**.

4 Fate clic sull'icona Collegamento delle finestre di testo automatiche.

5 Fate clic sulla finestra creata nel passaggio 2.

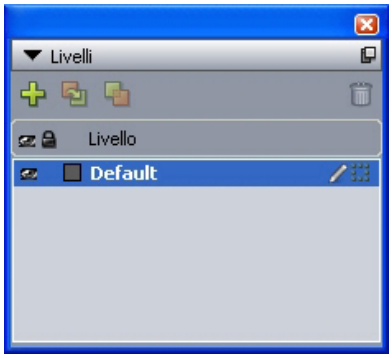
Tutte le pagine basate sulla pagina master conterranno una finestra di testo automatica. Il testo inserito in questa finestra si ripeterà automaticamente da pagina a pagina.

Gestione dei livelli

La palette **Livelli** rappresenta il punto di "gestione centrale" di tutti i livelli Con un semplice clic in questa palette potete nascondere o mostrare i livelli, o potete attivare o eliminare la protezione ad essi applicata. Potete usare questa palette anche per specificare il livello che volete attivare (ossia quello in cui volete creare dei nuovi oggetti), potete riorganizzare l'ordine di sovrapposizione dei livelli, unificare due livelli e spostare gli oggetti da un livello a un altro.

Ciascun livello che create dispone dei propri colori campione nella palette **Livelli**. Quando create un oggetto su un determinato livello, la finestra di delimitazione e le maniglie dell'oggetto assumono il colore di quel livello.

Per visualizzare la palette **Livelli**, scegliete **Visualizza** > **Livelli**.



Potete gestire i livelli dalla palette **Livelli**.

Ciascun layout ha un livello di **Default**. Potete aggiungere e rimuovere oggetti dal layout di **Default** ma non potete eliminare il livello di **Default**. Quando aprite un layout che è stato creato con una versione di QuarkXPress precedente alla versione 5.0, tutti gli oggetti vengono visualizzati nel layout di **Default**.

Un layout può contenere fino a 256 livelli, incluso il livello di **Default**.

Nozioni di base sui livelli

I livelli di QuarkXPress sono come sovrapposizioni trasparenti che coprono ciascuna pagina di un layout. Potete mettere qualsiasi cosa su un livello, incluso finestre immagine, finestre di testi, linee, tabelle, oggetti interattivi e qualsiasi altro tipo di elemento della pagina di QuarkXPress.

I livelli sono utili per diversi motivi:

- Potete immettere diverse traduzioni di un documento su diversi livelli e quindi tenere memorizzate in un singolo layout tutte le versioni tradotte del documento. Quando stampate il layout, potete nascondere tutti i livelli ad eccezione di quello che contiene la lingua che volete stampare.
- Potete immettere diverse versioni di un design su vari livelli in modo da poter facilmente passare da una versione all'altra del design come nel caso, ad esempio, di una presentazione per il cliente.
- Potete anche usare la funzione di protezione dei livelli per impedire che determinate modifiche vengano applicate a dei livelli contenenti elementi della pagina che non volete alterare. Ad esempio, se volete stampare su una carta prestampata con un'intestazione e un'immagine grafica di sfondo, potete includere sia l'intestazione che l'immagine su un dato livello, valutare l'effetto visivo globale della pagina stampata e quindi applicare a quel livello la funzione di protezione e saltarlo interamente durante la stampa.

Se avete già utilizzato applicazioni di gestione dell'immagine come ad esempio Adobe Photoshop, avrete probabilmente già acquisito dimestichezza con il concetto dei livelli. I livelli hanno tuttavia alcune implicazioni in QuarkXPress che non hanno in altri programmi di gestione dell'immagine:

- Anche se un livello è visualizzato in primo piano, potete fate clic su un'area vuota di quel livello e selezionare oggetti posti sui livelli sottostanti senza dover manualmente attivare i rispettivi livelli.
- Ogni pagina del layout di QuarkXPress comprende tutti i livelli anziché soltanto livelli specifici di una determinata pagina o documento disteso. Ciò facilita la gestione dell'aspetto visivo di ciascuna pagina nel caso di un layout composto da molte pagine.
- Il testo di un livello sottostante può circondare gli oggetti di un livello sovrastante.

Creazione dei livelli

Per creare un livello, fate clic sul pulsante **Nuovo livello** della palette **Livelli**. Il nuovo livello viene aggiunto alla palette **Livelli**, in posizione sovrastante rispetto al livello attivo. Il nuovo livello è attivo per default ossia tutti i nuovi oggetti che create verranno posti su quel livello.

Per creare un nuovo oggetto su un determinato livello, fate prima clic sul nome del livello nella palette **Livelli** per attivarlo. Utilizzate quindi uno degli strumenti di creazione degli oggetti per creare degli oggetto nel livello selezionato.

Selezione dei livelli

Il livello attivo è identificabile nella palette **Livelli** dall'icona **Modifica**. Il livello attivo è il livello dove viene posto ogni oggetto che create. Si può definire il livello attivo in due modi diversi:

- Facendo clic sul nome del livello nella palette **Livelli**.
- Selezionando un singolo oggetto della pagina. Il livello di quell'oggetto diventa automaticamente il livello attivo.

Può essere attivo soltanto un livello per volta (anche se selezionate contemporaneamente oggetti posti su più di un livello). Potete tuttavia selezionare più di un livello per volta (se ad esempio volete unificare due livelli). Per selezionare più di un livello, eseguite una delle seguenti operazioni:

- Selezionate degli oggetti posti su più di un livello (ad esempio, selezionando tutti gli oggetti di una pagina).
- Per selezionare livelli consecutivi dalla palette, premete Maiusc. mentre fate clic sul primo e sull'ultimo livello del gruppo di livelli che volete selezionare.
- Per selezionare livelli non consecutivi nella palette, premete tasto Mela/Ctrl mentre fate clic sui livelli che volete selezionare.

➡ Per deselezionare un livello dopo aver selezionato molteplici livelli, premete il tasto Mela /Ctrl e fate clic sul livello che volete deselezionare.

Livelli visualizzati e nascosti

La colonna **Visibile** 👁 della palette **Livelli** consente di definire i livelli da visualizzare in un dato momento. Quando l'icona **Visibile** 👁 viene visualizzata nella colonna **Visibile**, significa che un livello è visibile.

- Per visualizzare o nascondere un livello, fate clic sulla colonna **Visibile** a sinistra del nome del livello. Potete anche fare doppio clic su un livello per visualizzare la finestra di dialogo **Attributi**, selezionare o deselezionare **Visibile** nella finestra di dialogo e fare quindi clic su **OK**.
- Per visualizzare o nascondere simultaneamente tutti i livelli di un layout, selezionate il nome di un livello e scegliete quindi **Mostra tutti i livelli** o **Nascondi tutti i livelli** dal menu contestuale della palette **Livelli**.
- Per nascondere tutti i livelli ad eccezione del livello attivo, selezionate il nome del livello che volete mantenere attivo e scegliete **Nascondi gli altri livelli** dal menu della palette **Livelli**. In alternativa, potete premere il tasto Ctrl mentre fate clic sull'icona **Visibile** del livello che volete visualizzare; tutti gli altri livelli verranno nascosti.
- Per visualizzare tutti i livelli ad eccezione del livello attivo, scegliete **Mostra gli altri livelli**dal menu della palette **Livelli**.

Quando utilizzate la funzionalità **Trova/Cambia**, QuarkXPress conduce la ricerca sia nei livelli nascosti che nei livelli visualizzati. Se si trova una corrispondenza in un livello nascosto, QuarkXPress visualizza temporaneamente la finestra di testo o il percorso di testo nascosti.

Quando eseguite la verifica ortografica di un layout o di una storia, QuarkXPress conduce la ricerca in tutti i livelli del layout o della storia. Se trova una parola che potrebbe essere ortograficamente incorretta in un livello nascosto, QuarkXPress visualizza temporaneamente la finestra di testo o il percorso di testo nascosti.

Quando un livello è nascosto, quel livello appare deselezionato per default nel riquadro **Livelli** della finestra di dialogo **Stampa** e conseguentemente non verrà stampato (a meno che non facciate clic su di esso per selezionarlo manualmente dalla finestra di dialogo **Stampa**).

Quando create un nuovo oggetto su un livello nascosto, quell'oggetto rimane visibile fino a quando non lo deselezionate.

Determinazione del livello su cui si trova un oggetto

Per determinare il livello su cui si trova un determinato oggetto, potete eseguire una delle due operazioni seguenti:

- Osservate la finestra di delimitazione dell'oggetto e le sue maniglie (potreste aver bisogno di scegliere **Visualizza > Guide** per visualizzarle). A ciascun livello (ad eccezione del livello di **Default**) viene assegnato un campione di colori esclusivo dalla palette **Livelli** e le finestre di delimitazione e le maniglie degli oggetti di quel livello vengono quindi creati assumendo il colore assegnato al livello.
- Osservate la palette **Livelli**. Quando selezionate un oggetto di una pagina, l'icona **Oggetti** viene visualizzata nella palette **Livelli**, adiacente al nome del livello contenente l'oggetto selezionato. Se selezionate molteplici oggetti posti su livelli diversi, l'icona **Oggetti** viene visualizzata accanto a ciascun livello contenente un oggetto selezionato.

Eliminazione dei livelli

Non potete eliminare il livello di **Default**, ma potete eliminare qualsiasi altro livello. Quando eliminate dei livelli, potete scegliere di eliminare gli oggetti dei livelli o spostare gli oggetti su un altro livello. Per eliminare un livello, procedete come segue:

1. Nella palette **Livelli**, selezionate il livello o i livelli che volete eliminare.
2. Fate clic sul pulsante **Elimina livello**.
3. Se il livello che state eliminando contiene degli oggetti, viene visualizzata la finestra di dialogo **Elimina livello**. Scegliete una delle opzioni seguenti:
   - Se i livelli includono oggetti che volete eliminare, selezionate **Elimina oggetti dal livello(i) selezionato(i)**.
   - Se i livelli includono oggetti che volete spostare a un altro livello, deselezionate **Elimina oggetti dal livello(i) selezionato(i)** e scegliete un livello di destinazione dal menu a discesa **Sposta l'oggetto sul livello**.
4. Fate clic su **OK**.

Per eliminare i livelli non utilizzati di un layout, scegliete **Elimina i livelli non in uso** dal menu delle palette.

Opzioni di modifica dei livelli

Potete gestire le seguenti opzioni, in relazione al livello selezionato, dalla finestra di dialogo **Attributi**:

- **Nome**: Il nome del livello visualizzato nella palette **Livelli**.
- **Colore del livello**: Il colore utilizzato per le finestre di delimitazione e per le maniglie degli oggetti contenuti in quel livello.

- **Visibile**: Determina la visibilità o meno del livello in QuarkXPress.
- **Impedisci l'output** Determina se il livello deve venire stampato quando si stampa il layout. Si può ignorare questa impostazione tramite le opzioni della finestra di dialogo **Stampa**.
- **Protetto**: Determina se si possono manipolare gli oggetti di questo layout.
- **Mantieni scorrimento del testo**: Determina se lo scorrimento del testo intorno a un oggetto di questo livello va applicato ai livelli sottostanti quando questo livello è nascosto.

Per visualizzare la finestra di dialogo **Attributi** relativa ad un determinato livello, fate doppio clic sul nome del livello nella palette **Livelli**, oppure selezionate un nome dalla palette e scegliete **Modifica livello** dal menu della palette.

Potete gestire le opzioni dei livelli dalla finestra di dialogo **Attributi**.

Potete selezionare le impostazioni di default **Visibile**, **Protetto**, **Impedisci l'output** e **Mantieni scorrimento del testo** ed applicarle ai nuovi livelli dai riquadri **Livelli** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**).

Spostamento degli oggetti su un livello diverso

La palette **Livelli** offre tre metodi per spostare degli oggetti su un livello diverso. Utilizzando lo strumento **Oggetti**, selezionate gli oggetti che volete spostare ed eseguite quindi una delle operazioni seguenti:

- Fate clic sul pulsante **Sposta l'oggetto sul livello**, e scegliete quindi il livello di destinazione nella finestra di dialogo **Sposta oggetti**.
- Trascinate l'icona **Oggetti** nel livello di destinazione.
- Tagliate gli oggetti dal livello corrente e incollateli nel livello di destinazione.

Per collocare la copia di un oggetto su un livello diverso, premete il tasto Mela/Ctrl durante il trascinamento dell'icona **Oggetti** nel livello di destinazione nella palette **Livelli**.

Potete spostare gli oggetti da una pagina master alle pagine di un layout, spostandoli dal livello di **Default** ad altri livelli, ma in questo caso gli oggetti spostati non saranno più oggetti della pagina master.

Modifica dell'ordine di sovrapposizione dei livelli

La sovrapposizione di un livello su altri livelli funziona esattamente come per le pagine normali. Nell'ambito di un livello, ciascun elemento della pagina ha una posizione specifica nell'ordine di sovrapposizione (posizionamento degli oggetti in primo piano o in posizione sottostante all'interno di uno stesso livello). Quando si creano degli oggetti in un livello, i nuovi oggetti vengono posti di fronte agli oggetti esistenti in quel particolare livello. Potete usare i comandi **Manda in fondo**, **Manda dietro**, **Porta in primo piano** e **Porta avanti** (menu **Oggetti**) per modificare l'ordine di sovrapposizione degli oggetti all'interno di un livello, ma tenete presente che questi comandi non spostano gli oggetti su altri livelli Tuttavia il contenuto di un livello sovrastante viene visualizzato in primo piano rispetto a qualsiasi contenuto di un livello sottostante.

Per modificare l'ordine di sovrapposizione dei livelli, trascinate un determinato livello nella posizione desiderata, nella palette **Livelli**. (Il livello in primo piano nella palette **Livelli**, è anche il livello in primo piano del layout.)

Livelli e scorrimento del testo

Gli oggetti posti sui livelli seguono le regola di scorrimento del testo standard di QuarkXPress: il testo può circondare soltanto gli oggetti che sono sovrastanti rispetto al testo. Ad esempio, se disegnate una piccola finestra immagine nel centro di una colonna di testo, il testo per default circonderà la finestra immagine.

QuarkXPress tiene in considerazione inoltre l'impostazione dell'opzione **Tipo** della scheda **Circonda** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**) quando determina se far scorrere o meno il testo intorno agli oggetti.

Quando nascondete un livello, potete visualizzare o nascondere uno scorrimento del testo causato da oggetti di ostacolo presenti in quel livello. Per default, lo scorrimento del testo forzato da oggetti nascosti viene mantenuto.

- Per nascondere lo scorrimento di un testo intorno a un oggetto, causato dagli oggetti di un livello nascosto, fate doppio clic sul livello nascosto dalla palette **Livelli** per visualizzare la finestra di dialogo **Attributi**, deselezionate **Mantieni scorrimento del testo** e fate clic su **OK**.
- Per modificare l'impostazione di default dello scorrimento di un testo intorno a un oggetto per dei nuovi livelli, deselezionate **Mantieni scorrimento del testo** dal riquadro **Livelli** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**).

Duplicazione dei livelli

Per duplicare un livello, selezionate quel livello dalla palette **Livelli** e scegliete **Duplica livello** dall'apposito menu della palette **Livelli**. Il nuovo livello duplicato viene posto davanti al livello da cui è stata originato.

Se duplicate una storia associata alle finestre di testo collegate che sono state posizionate su diversi livelli, osserverete quanto segue:

- Se duplicate il livello contenente la prima finestra della storia, tutto il testo di quella finestra, incluso il testo contenuto nelle finestre di testo ad essa collegate che

completano la storia, viene duplicato. La prima finestra di testo viene visualizzata nel livello duplicato con un simbolo di fuoriuscita del testo.

- Se duplicate un livello contenente una delle finestre nel mezzo della storia, tutto il testo di quella finestra, incluso il testo contenuto nelle finestre di testo ad essa collegate, verrà duplicato. La finestra di mezzo verrà visualizzata nel livello duplicato con un simbolo di fuoriuscita del testo. Il testo contenuto nelle finestre precedenti della storia non verrà copiato nel livello duplicato.
- Se duplicate il livello contenente soltanto l'ultima finestra di una storia, soltanto il testo dell'ultima finestra e nessuna parte di testo contenuto nelle finestre precedenti della storia, verrà copiata nel livello duplicato.

Unificazione dei livelli

Quando unificate due o più livelli creando un unico livello, tutti gli oggetti dei livelli unificati si sposteranno nel nuovo livello. L'ordine di sovrapposizione viene mantenuto nell'ambito di ogni livello e tra i diversi livelli unificati (ossia, qualsiasi oggetto collocato in un livello di primo piano rimane davanti a qualsiasi altro oggetto collocato in un livello retrostante). Per unificare i livelli, procedete come segue:

1. Nella palette **Livelli**, selezionate i livelli che volete unificare.
2. Fate clic sul pulsante **Unisci i livelli** nella palette **Livelli**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Unisci i livelli**.
3. Scegliete un livello di destinazione dal menu a discesa **Scegli il livello di destinazione** .
4. Fate clic su **OK**. Gli indicatori visivi degli oggetti unificati visualizzano il colore del livello di destinazione dell'unificazione e i livelli selezionati per l'unificazione vengono eliminati.

I livelli non possono venire unificati se uno dei livelli è protetto.

Gli elementi della pagina possono venire unificati dal livello Default, ma il livello Default non verrà mai eliminato da un'operazione di unificazione.

Protezione di oggetti posti su livelli

Per evitare l'applicazione di modifiche involontarie agli oggetti di un livello, potete usare la palette **Livelli** per proteggere l'intero livello.

La protezione dei livelli è indipendente dalla protezione degli oggetti. Gli oggetti protetti tramite **Oggetti** > **Protezione** possono sempre essere selezionati e modificati; gli oggetti di un livello protetto non possono venire selezionati. Se proteggete l'oggetto di un livello usando **Oggetti** > **Proteggi** e quindi proteggete ed eliminate la protezione del livello, l'oggetto mantiene la protezione dopo che la protezione del livello è stata eliminata.

La colonna **Proteggi** della palette **Livelli** viene utilizzata per definire la protezione dei livelli. Per proteggere i livelli, adottate uno dei metodi seguenti:

- Per proteggere o eliminare la protezione di un livello, fate clic sulla colonna **Proteggi** a sinistra del nome del livello. Potete anche fare doppio clic sul livello per visualizzare

la finestra di dialogo **Attributi**, selezionare o deselezionare **Proteggi** e fare quindi clic su **OK**.

- Per proteggere tutti i livelli eccetto uno, premete Tasto Mela/Ctrl e fate clic nella colonna **Proteggi** adiacente al livello che volete modificare.
- Per proteggere tutti i livelli, scegliete **Proteggi tutti i livelli** dal menu delle palette.

Utilizzo delle pagine master con i livelli

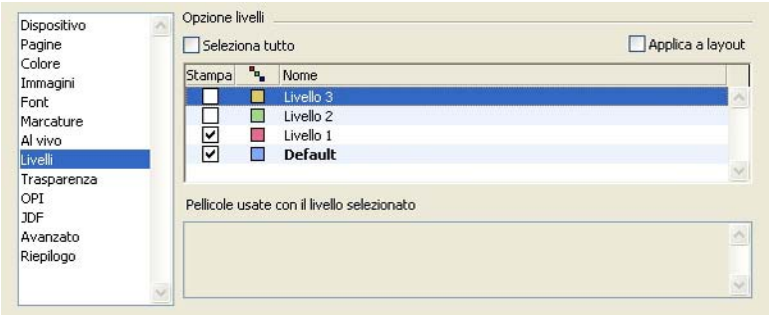
Gli oggetti posti sulle pagine master risiedono nel livello di **Default** delle pagine del layout. Riguardo ai livelli, gli oggetti della pagina master hanno le caratteristiche seguenti:

- Se applicate una pagina master a una pagina del layout, gli oggetti della pagina master incideranno soltanto sul livello di **Default** della pagina del layout.
- Gli oggetti aggiunti a una pagina master vengono posti dietro gli oggetti aggiunti al livello di **Default** di una pagina del layout.
- Gli oggetti di una pagina master che risiedono nel livello di **Default** possono venire spostati su un altro livello ma in questo caso non saranno più oggetti della pagina master.

Soppressione della stampa dei livelli

Così come si può sopprimere la stampa di oggetti, come ad esempio delle finestre immagine tramite la finestra di dialogo **Modifica**, potete sopprimere anche la stampa dei livelli. Per sopprimere la stampa di un livello, fate doppio clic su quel livello nella palette **Livelli**. Nella finestra di dialogo **Attributi**, selezionate **Impedisci l'output** e fate quindi clic su **OK**.

Quando **Impedisci l'output** è selezionato per un dato livello, quel livello appare deselezionato per default nel riquadro **Livelli** della finestra di dialogo **Stampa** e conseguentemente quel livello non verrà stampato (a meno che non facciate clic su di esso per selezionarlo manualmente nella finestra di dialogo **Stampa**).



La finestra di dialogo **Stampa** offre impostazioni di gestione della stampa dei livelli.

➡ Per modificare l'impostazione di default di nuovi livelli, selezionate **Impedisci l'output** dal riquadro **Livelli** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**).

➡ L'impostazione **Impedisci l'output** applicata a un livello è indipendente da **Impedisci l'output** e dai controlli di **Impedisci l'output** dell'immagine della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**).

Gestione degli elenchi

La funzione Elenchi consente di raccogliere il testo di fotografie a cui sono stati applicati fogli stile di carattere e di paragrafo particolari. Sebbene la funzione Elenchi venga usata spesso per creare un sommario, è anche possibile usarlo per creare un elenco di illustrazioni o di immagini usate in una pubblicazione.

Preparazione alla creazione di elenchi

Prima di creare un elenco, dovete creare e applicare i fogli stile al documento. Iniziate creando i fogli stile da usare in un sommario, come ad esempio “Nome capitolo”, “Nome sezione” e “Testo principale”. Quindi create un altro foglio stile di paragrafo per il sommario formattato.

Inclusione dei fogli stile in un elenco

Quando create un elenco, dovete decidere innanzitutto i fogli stile da includere nell’elenco. Per creare un sommario, potete includervi fogli stile per i capitoli e per le sezioni in quanto di solito in un sommario vengono elencati i titoli dei capitoli e i rispettivi numeri di pagina. Negli elenchi potete includere fogli stile del paragrafo e del carattere.

Definizione dei livelli di un elenco

Prima di generare un elenco, dovrete anche decidere come definire i diversi livelli dei fogli stile del paragrafo. Potete definire le intestazioni dei capitoli come primo livello e gli argomenti di un capitolo come secondo livello. Ad esempio, se state scrivendo un manuale su un'applicazione e un capitolo del manuale è intitolato “Menu Archivio/Comp.”, potete definire l’intestazione del capitolo “Menu File/Comp.” come primo livello dell’elenco. Le voci “Nuovo,” “Apri,” “Chiudi,” e “Salva” (sottotitoli del capitolo “menu Archivio/File” potrebbero essere definite come di secondo livello. Se prendete decisioni di questo tipo a priori, sarà più facile generare un elenco.

Creazione di un elenco

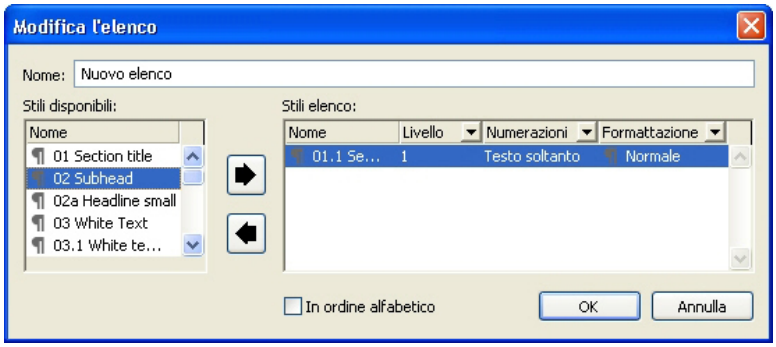
Dopo aver creato e applicato i fogli stile al vostro documento e aver deciso quali devono venire inclusi nel vostro elenco, sarete pronti a iniziare la creazione dell'elenco. Scegliete **Comp./Modifica > Elenchi** e fate clic su **Nuovo** per visualizzare la finestra di dialogo **Modifica elenco** e inserire un nome nel campo **Nome**.

L'elenco **Stili disponibili** visualizza tutti i fogli stile del progetto attivo. Selezionate ciascun foglio di stile che volete utilizzare nell'elenco e fate clic su **Aggiungi** per aggiungerlo all'elenco **Stili elenco**. Ad esempio, se volete includere tutte le intestazioni che utilizzato i fogli stile di "Intestazione 1" e "Intestazione 2" in un sommario, aggiungete questi due fogli stile all'elenco **Stili elenco**.

Una volta che avete indicato il foglio di stile che deve determinare ciò che va inserito nel sommario, potete specificare la formattazione del sommario. Per ciascuno stile dell'elenco **Stili elenco**, scegliete un **Livello**, un'opzione **Numerazione** e un foglio di stile per la **Formattazione**:

- **Livello** determina il tipo di rientro del contenuto dell'elenco tramite la palette **Elenchi** (i livelli più alti hanno un rientro maggiore).

- **Numerazione** consente di regolare se e dove l'elenco deve includere il numero di pagina per ciascun foglio di stile.
- **Formattazione** consente di specificare il foglio stile da applicare ad ogni livello del sommario generato automaticamente.



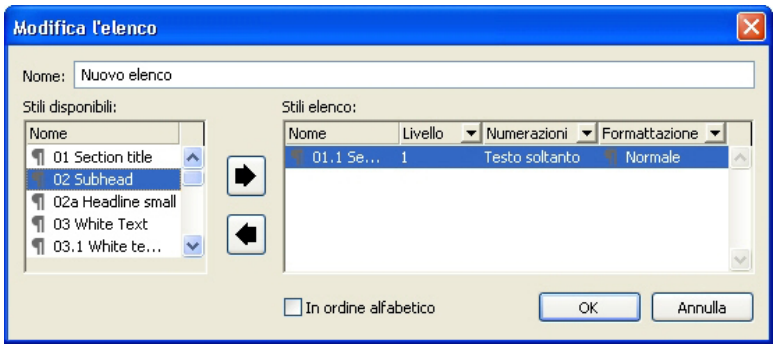
Potete utilizzare la finestra di dialogo **Modifica elenco** per creare un elenco, come ad esempio un sommario generato automaticamente.

Importazione di elenchi da un altro documento

QuarkXPress consente di aggiungere elenchi da un altro documento o dalla finestra di dialogo **Elenchi** (**Modifica** > **Elenchi**), oppure utilizzando il comando **Aggiungi** (**Archivio/File** > **Aggiungi**).

Navigazione lungo gli elenchi

Per visualizzare un elenco, visualizzate la palette **Elenchi** (menu **Finestra**), selezionate il menu a discesa **Nome elenco** e fate quindi clic su **Aggiorna**. Nella palette **Elenchi** viene visualizzato l'elenco selezionato.



Potete utilizzare la finestra di dialogo **Modifica elenco** per creare un elenco, come ad esempio un sommario generato automaticamente.

Se il vostro articolo contiene molteplici layout, potete scegliere un layout diverso dal menu a discesa **Mostra l'elenco per**.

Per collocare una riga particolare nell'elenco attivo, inserite una parola di quella riga nel campo **Trova**. L'elenco della palette scorre fino alla prima ricorrenza di quella parola dell'elenco.

Per saltare ad un paragrafo particolare, fate doppio clic nella palette **Elenchi**. La finestra scorre alla posizione in cui si trova quel paragrafo nel layout.

Creazione di elenchi

Per creare un sommatio (o qualsiasi altro tipo di elenco), posizionate il cursore di inserimento del testo dove si vuole inserire l'elenco e fare clic su **Compila** della palette **Elenchi**. L'elenco viene automaticamente compilato. I fogli stile selezionati nell'elenco del menu a discesa **Formatta come** (finestra di dialogo **Nuovo elenco**) vengono applicati automaticamente.

Se il testo del documento si trova sull'area di lavoro, accanto al testo nell'elenco compilato, invece di un numero di pagina, appare il carattere stiletto † (Mac OS) o i caratteri "AL " (Windows).

Aggiornamento elenchi

La palette **Elenchi** non viene automaticamente aggionata mentre si lavora con un documento. Se si apportano delle modifiche al testo, occorre aggiornare l'elenco per essere certi che sia corrente. Facendo clic sul pulsante **Aggiorna** della palette **Elenchi** si analizza il documento cercando le voci da aggiungere all'elenco e ri rigenera quindi l'elenco tramite la palette **Elenchi**.

Per aggiornare un elenco che è già stato inserito in una finestra di testo, selezionate la finestra, fate clic su **Aggiorna** per accertarvi che l'elenco venga aggiornato e fate quindi clic su **Compila**. L'applicazione rileva se esiste già una copia dell'elenco nel layout e in questo caso visualizza un'avvertenza che vi chiede se volete usare l'opzione **Inserisci** per creare una nuova copia dell'elenco o se volete usare l'opzione **Sostituisci** per sostituire la copia esistente. Per aggiornare l'elenco esistente, fate clic su **Sostituisci**.

Gestione di elenchi in libri

Potete creare un elenco che faccia riferimento a tutti i capitoli di un libro. Una volta definito il capitolo master che include gli elenchi che volete usare nel libero, potete sincronizzare i capitoli e aggiornare gli elenchi dalla palette **Elenchi** (**Visualizza > Mostra elenchi**). Una volta che l'elenco è stato definito, aggiornato e eventualmente integrato con altri elenchi, potete generarlo in una finestra di testo attiva.

Impostazione di un elenco per un libro

Per impostare un elenco destinato a un libro, procedete nel modo seguente:

1. Aprite il capitolo master. Gli elenchi di un libro devono essere inseriti nel capitolo master.
2. Nel capitolo master create un elenco che contenga le specifiche desiderate.
3. Nella palette **Libro**, fate clic sul pulsante **Sincronizza**. Questo assicura che le specifiche dell'elenco vengano aggiunte a ogni capitolo.
4. Scegliete **Visualizza > Mostra i link ipertestuali**. Scegliete il libro attualmente aperto dal menu a discesa **Mostra l'elenco**.
5. Selezionate la finestra di testo in cui volete visualizzare l'elenco compilato e fate clic su **Compila**.

Impostazione di un elenco per un libro

Quando fate clic su **Aggiorna** per aggiornare un elenco per il libro aperto, QuarkXPress apre e controlla tutti i capitoli del libro per trovare il testo che fa parte dell'elenco; una volta trovato, lo visualizza nella palette **Elenchi**. Per aggiornare l'elenco di un libro, procedete nel modo seguente:

1. Scegliete **Visualizza** > **Mostra elenchi** per visualizzare la palette **Elenchi**.
2. Per visualizzare l'elenco relativo a questo libro, scegliete il libro aperto dal menu a discesa **Mostra l'elenco**.
3. Fate clic su **Aggiorna** per far sì che vengano ricontrollati tutti i capitoli del libro e rigenerato un nuovo elenco. Quando la procedura è completata, nella palette **Elenchi** verrà visualizzato l'elenco del libro.

Gestione degli indici analitici

In QuarkXPress, l'indicizzazione viene compiuta contrassegnando determinate parole di un documento come voci dell'indice di primo livello, secondo livello, terzo livello o quarto livello. Potete creare rimandi e determinare se le voci dell'indice debbano rappresentare una parola, una serie di paragrafi, una selezione testuale o un intero testo fino alla ricorrenza di un foglio di stile specifico. Quando si è pronti a generare l'indice, occorre specificare un formato (annidamento o continuo), la punteggiatura da applicare, la creazione di una pagina master e di fogli stile per i vari livelli. QuarkXPress procede quindi a generare e a formattare l'indice per voi.

Il software può automatizzare la procedura di digitazione, formattazione e aggiornamento dei numeri di pagina di un indice, ma resta una decisione umana il tipo di voci da inserire nell'indice in modo che la consultazione risulti efficace e intuitiva. Poiché il processo non può essere completamente automatizzato, la creazione di un indice richiede del tempo, ma quando i vostri lettori accederanno facilmente agli argomenti che cercano, troverete che il tempo investito in questo processo sia stato tempo ben speso.

Definizione del colore degli indicatori d'indice

Quando si aggiunge una parola a un indice analitico, QuarkXPress la contrassegna con delle parentesi o un riquadro chiamati indicatori d'indice. Gli indicatori dell'indice vengono visualizzati in un documento quando la palette dell'**Indice** è aperta (**Visualizza** > **Mostra indice**). Potete personalizzare il colore degli indicatori d'indice utilizzando la finestra di dialogo **Preferenze indice**.

1. Scegliete **QuarkXPress/Modifica** > **Preferenze** > **Indice**.
2. Fate clic su **Colore indicatore d'indice** per visualizzare il selezionatore del colore.
3. Utilizzate le barre di scorrimento, le frecce, i campi e/o la ruota dei colori per specificare il colore da applicare agli indicatori d'indice.
4. Fate clic su **OK** per chiudere il selettore del colore; fate quindi clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo **Preferenze indice**.

Quando si inserisce nell'indice un testo, questo viene contrassegnato da una parentesi. Quando invece si colloca la barra di inserimento del testo all'interno di un testo e si immette una voce nell'indice, questa viene contrassegnata da un riquadro.

Creazione delle voci di un indice analitico

Si fa riferimento agli elementi di un indice analitico, a prescindere che siano composti da una o da più parole, come "voci". Ad ogni voce è assegnato un livello. I livelli, da uno a quattro, indicano la gerarchia della voce. Le voci di primo livello sono le più generiche mentre quelle di quarto livello sono le più specifiche.

QuarkXPress consente di creare quattro livelli di voci in un indice gerarchico e due livelli di voci in un indice continuo.

Creazione di una voce d'indice di primo livello

Una voce d'indice di primo livello è un riferimento primario che compare nell'indice secondo un determinato ordine alfabetico.

Prima di iniziare ad aggiungere parole ad un indice, dovete decidere se volete creare un indice *annidato* o un indice*continuo*. Un indice annidato contiene fino a quattro livelli di informazioni con voci separate da ritorni a capo e fogli di stile differenti. Un indice continuo contiene due livelli di informazione con le voci di secondo livello che seguono immediatamente le voci di primo livello nello stesso paragrafo.

1. Collocate la barra di inserimento del testo in un punto determinato del testo oppure evidenziate un tratto di testo per stabilire l'inizio del testo da inserire nell'indice.
2. Per inserire il testo nella voce di primo livello del campo **Testo** della palette **Indice** (menu **Visualizza**), selezionate il testo nel documento o digitate il testo nell'apposito campo.
3. Per ignorare la posizione alfabetica di default della voce, immettete un testo nel campo **Ordina come**. Ad esempio, se la voce è "20° secolo", potreste volerla inserire come "Ventesimo secolo". L'ortografia della voce non viene comunque alterata.
4. Scegliete **Primo livello** dal menu a discesa **Livello**.
5. Per ignorare la formattazione di default dei caratteri applicata a un numero di pagina o ad un rimando, scegliete un altro foglio stile del carattere dal menu a discesa **Stile**. La formattazione di default è lo stile del carattere applicato al testo della voce.
6. Scegliete un'opzione dal menu a discesa <**Contenuto** per specificare a quale tratto di testo si riferisce la voce dell'indice.
7. Fate clic sul pulsante **Aggiungi** nella palette **Indice analitico**; la voce d'indice di primo livello viene elencata alfabeticamente nell'elenco **Voci**. Il testo inserito nell'indice appare delimitato da una parentesi o da una finestra nel documento. Potete anche fare clic sul pulsante **Aggiungi tutto** per aggiungere tutte le ricorrenze del testo selezionato all'elenco **Voci**.)

Per aggiungere una voce dell'indice, selezionate il testo nel documento, visualizzate il menu contestuale e selezionate **Aggiungi all'indice**. La voce verrà aggiunta usando i livelli, lo stile e il contenuto selezionati. Il menu contestuale visualizzato è uguale al

menu contestuale per una finestra di testo, ad eccezione dell'opzione **Aggiungi all'indice**.

Se selezionate una parola e la aggiungete a un indice e poi provate ad aggiungere nuovamente all'indice la parola selezionata (ad esempio sotto un livello diverso), appare un messaggio di avvertenza: "Esiste già un rimando d'indice in questa posizione." Per indicizzare la stessa parola più di una volta, posizionate la barra di inserimento del testo sulla parola e quindi immettete la parola desiderata nel campo **Testo**. La seconda voce dell'indice usa come indicatori d'indice sia il riquadro sia le parentesi.

Premendo Option/Alt si converte il pulsante **Aggiungi** in **Aggiungi in ordine inverso** . Il pulsante **Aggiungi in ordine inverso** aggiunge una voce all'elenco **Voci** in ordine inverso e aggiunge una virgola alla voce. Ad esempio, "Alessandro Manzoni" viene aggiunto come "Manzoni, Alessandro" se fate clic sul pulsante **Aggiungi in ordine inverso**. "Lila Giulia Manni" verrebbe aggiunta come "Manni, Lila Giulia."

Premendo Option/Alt si converte il pulsante **Aggiungi tutte** in **Aggiungi tutto in ordine inverso** . Se fate clic sul pulsante **Aggiungi tutte in ordine inverso**, tutte le ricorrenze del testo selezionato verranno aggiunte all'elenco **Voci** seguendo l'ordine inverso.

Creazione di una voce d'indice di secondo, terzo o quarto livello

In un indice gerarchico le voci di secondo livello, terzo livello e quarto livello vengono collocate sotto le voci di primo livello di un nuovo paragrafo. In un indice continuo, le voci di secondo livello seguono le voci di primo livello nello stesso paragrafo.

1. Collocate la barra di inserimento del testo all'inizio del tratto di testo che volete inserire nell'indice.
2. Utilizzate le opzioni **Testo**, **Ordina come**, **Stile** e **Contenuto** esattamente come fareste per creare una voce d'indice di primo livello.
3. Fate clic accanto a una voce nella colonna di sinistra dell'elenco **Voci** per indicare che quella voce è la voce di livello superiore sotto la quale andrà una voce di secondo, terzo o quarto livello.

Le voci di secondo, terzo e quarto livello vengono inserite con un rientro se nel foglio stile del paragrafo per la creazione dell'indice è specificato un valore di rientro sinistro.

4. Scegliete **Secondo livello**, **Terzo livello** o **Quarto livello** dal menu a discesa **Livello**.

   La posizione della freccia determina quali sono le opzioni di **Livello** disponibili. L'opzione **Secondo livello** è disponibile quando la freccia è accanto a una voce di primo o secondo livello, l'opzione **Terzo livello** è disponibile quando la freccia è accanto a una voce di primo, secondo o terzo livello e l'opzione **Quarto livello** è disponibile quando la freccia è accanto a una voce di primo, secondo, terzo o quarto livello.
5. Fate clic sul pulsante **Aggiungi**. La nuova voce dell'indice viene inserita alfabeticamente e con un rientro sotto la voce appropriata.

Scegliete **Elimina numeri pagina** dal menu a discesa **Contenuto** se una voce dell'indice viene utilizzata come un'intestazione per vari livelli di informazione. Ad esempio, se state creando un libro di cucina, potreste creare una voce “Torta”, eliminare il numero di pagina, quindi elencare diversi tipi di torte, come ad esempio “cioccolato” o “limone” come voci di secondo o terzo livello.

Creazione di rimandi a un'altra pagina

In aggiunta ad elenchi di numeri di pagina per le voci di un indice, è anche possibile rimandare i lettori ad altri argomenti. Ad esempio, accanto alla voce "Tipografia", si può inserire "Vedi anche Font". Si possono quindi usare a questo scopo i rimandi a un'altra pagina o a un altro argomento, Si possono aggiungere rimandi a una voce esistente di un indice oppure si può aggiungere una nuova voce che contenga solo il rimando. Utilizzare la palette **Indice** (**Visualizza** > **Mostra l'indice analitico**) per creare dei rimandi.

Creazione di un rimando per una nuova voce d’indice

Per creare un rimando per una nuova voce d’indice

1. Collocate la barra di inserimento del testo in un punto qualsiasi del testo (non importa dove la collocate in quanto per questa voce non verranno inseriti i numeri di pagina).
2. Immettete un testo per la voce nel campo **Testo** della palette **Indice analitico**.
3. Utilizzate i controlli **Ordina come** e **Livello** esattamente come fareste per creare un'altra voce di indice.
4. Scegliete **Rimando** dal menu a discesa **Contenuto**. Scegliete un tipo di rimando dal menu a discesa: **Vedi**, **Vedi anche** o **Vedi qui di seguito**.
5. Specificate la voce dell’indice per cui state creando il rimando immettendo il testo nel campo o facendo clic su una voce esistente nell’elenco.
6. Fate clic sul pulsante **Aggiungi**. Espandete la voce per vedere il testo di rimando.

Creazione di un rimando per una voce d'indice esistente

Per creare un rimando per una voce d'indice esistente:

1. Collocate la barra di inserimento del testo in un punto qualsiasi del testo (non importa dove la collocate in quanto per questa voce non verranno inseriti i numeri di pagina).
2. Selezionate una voce nell'elenco **Voci**. La voce viene inserita automaticamente nel campo **Testo**.
3. Fate clic sul pulsante **Modifica** nella palette **Indice analitico**, fate doppio clic sulla voce o selezionate la voce e visualizzate il menu contestuale.
4. Scegliete **Rimando** dal menu a discesa **Contenuto**. Scegliete un tipo di rimando dal menu a discesa: **Vedi**, **Vedi anche** o **Vedi qui di seguito**.
5. Specificate la voce dell’indice per cui state creando il rimando immettendo il testo nel campo o facendo clic su una voce esistente nell’elenco.

Per visualizzare il testo del rimando nell'elenco **Voci**, insieme al riferimento al numero di pagina, espandete la voce.

Quando create un indice, i rimandi seguono immediatamente i riferimenti ai numeri di pagina. I rimandi vengono formattati in base al; foglio di stile specificato nella finestra di dialogo **Preferenze dell'indice** (**QuarkXPress/Modifica Preferenze Indice analitico**). Se specificate **Stile della voce**, il rimando utilizzerà lo stesso foglio stile della voce che lo precede. Se si utilizza il menu a discesa **Stile** (palette **Indice analitico**) per specificare un foglio di stile carattere per un rimando, questo foglio di stile assumerà priorità rispetto al foglio stile specificato nella finestra di dialogo **Preferenze dell'indice**. Questo foglio stile sarà quello applicato al testo da voi immesso nel campo **Rimando** ma non verrà applicato alla parte “Vedi”, “Vedi anche” o “Vedi qui di seguito” del rimando.

La punteggiatura che precede un rimando viene specificata nel campo **Prima del rimando** della finestra di dialogo **Preferenze dell'indice** (**QuarkXpress/Modifica> Preferenze> Indice analitico**). Se volete che un rimando sia seguito da un determinato segno di punteggiatura, immettete il segno di punteggiatura desiderato dopo il testo del rimando immesso nella palette **Indice analitico**.

Modifica di una voce dell’indice

Potete selezionare una voce d'indice e modificare le informazioni ad essa attinenti nei campi **Testo** o **Ordina come**. Potete anche selezionare un rimando o un riferimento a un numero di pagina e modificare le relative informazioni nei menu a discesa **Stile** o **Contenuto**. Potete anche modificare il livello di una voce.

1. Selezionate una voce dall'elenco **Voci**. (Per visualizzare i riferimenti, espandete una voce).
2. Fate clic sul pulsante **Modifica** nella palette **Indice analitico**, fate doppio clic sulla voce o selezionate la voce e scegliete **Modifica** dal menu contestuale.

   Quando è attiva la modalità modifica, il pulsante **Modifica** viene visualizzato in negativo.
3. Apportate tutte le modifiche necessarie alla voce o al rimando selezionati. Potete anche selezionare e modificare altre voci e altri rimandi.
4. Fate ancora clic sul pulsante **Modifica** per uscire dalla modalità di modifica.

Eliminazione di una voce dell’indice

Per eliminare una voce dell’indice ed eliminare i relativi indicatori d’indice dal testo, procedete nel modo seguente:

1. Selezionate una voce dall'elenco **Voci**. (Per visualizzare i riferimenti, espandete una voce).
2. Visualizzate il menu contestuale e scegliete **Elimina** oppure fate clic sul pulsante **Elimina** della palette **Indice**.

Impostazione della punteggiatura da utilizzare in un indice

La finestra di dialogo **Preferenze indice** vi consente di specificare la punteggiatura da inserire automaticamente quando create un indice.

1 Scegliete **QuarkXPress/Modifica** > **Preferenze** > **Indice**.

2 Immettete la punteggiatura dell'indice, compresi gli spazi circostanti, nei campi dell'area **Caratteri di separazione**.

- **Dopo la voce** specifica la punteggiatura che segue immediatamente ogni voce dell'indice (di solito due punti). Ad esempio, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" utilizza due punti e uno spazio dopo la voce d'indice "QuarkXPress".

  Quando un rimando segue immediatamente una voce d'indice, viene utilizzato il carattere **Prima del rimando** invece del carattere **Dopo la voce**.

- **Tra numeri di pagina** specifica le parole o la punteggiatura utilizzate per separare un elenco di numeri di pagina (di solito una virgola o un punto e virgola). Ad esempio, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" utilizza una virgola e uno spazio tra i numeri di pagina.
- **Gruppo di pagine** specifica le parole o la punteggiatura utilizzate per indicare un gruppo di pagine (di solito un trattino en oppure le parole "da" "a"con un spazio ad entrambi i lati). Ad esempio, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" utilizza un trattino en per separare un gruppo di pagine.
- **Prima del rimando** specifica le parole o la punteggiatura utilizzate prima di un rimando (di solito un punto, un punto e virgola o uno spazio). Ad esempio, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19. Vedi anche Layout della pagina" utilizza un punto e uno spazio prima del rimando.
- **Stile dei rimandi** specifica il foglio stile da applicare ai rimandi. Questo foglio stile viene applicato soltanto a "Vedi", "Vedi anche" e "Vedi qui di seguito".
- **Tra le voci** specifica le parole o la punteggiatura utilizzate tra i livelli delle voci di un indice continuo (di solito un punto e virgola o un punto). Un indice continuo elenca le voci e le sottovoci di una voce dell'indice in un paragrafo invece di utilizzare le tabulazioni gerarchiche. Ad esempio, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19; Stampa da: 62–64; Composizione testo in: 32, 34" utilizza un punto e virgola tra le voci.

  In un indice gerarchico, i caratteri **Tra le voci** vengono utilizzati come punteggiatura finale per ciascun paragrafo.

3 Fate clic su **OK**.

➡ L'indice completato è costituito da testo formattato e non da collegamenti dinamici a un testo indicizzato. Se continuate a modificare il testo o l'elenco **Voci**, dovrete rigenerare l'indice.

➡ Nei campi **Caratteri di separazione** potete immettere fino a un massimo di 72 caratteri. Nei campi **Caratteri di separazione** potete utilizzare anche alcuni XPress Tags. Ad esempio, se immettete t nel campo **Voce successiva**, quando create l'indice verrà inserita automaticamente una tabulazione predefinita dopo la voce.

Generazione di un indice

Utilizzate la finestra di dialogo **Crea l'indice** per creare un indice dal contenuto della palette **Indice analitico**.

Se create un indice, QuarkXPress compila l'elenco, lo formatta in base alle vostre specifiche e lo fa scorrere nelle pagine basate sulla pagina master selezionata. Le preferenze dell'indice diventano specifiche di un documento se le definite mentre un documento è aperto.

Prima di creare l'indice, create una pagina master con una finestra di testo automatica per l'indice. Quindi, create i fogli stile del paragrafo per le intestazioni delle sezioni e per tutti i livelli utilizzati nell'indice. Di solito i livelli vengono identificati da rientri di varia entità.

Quando generate un indice per un libro, dovete importarlo nell'ultimo capitolo del libro. Se inserite l'indice in qualsiasi altro capitolo di un libro con numerazione continua delle pagine, i numeri di pagine successivi al capitolo dell'indice potrebbero cambiare. È quindi consigliabile creare un capitolo distinto solo per l'indice e collocarlo alla fine del libro.

Per creare un indice analitico, procedete nel modo seguente:

1. Scegliete **Utilità** > **Crea l'indice** oppure visualizzate il menu contestuale per la palette **Indice** e scegliete **Crea l'indice**.
2. Fate clic su **Annidato** o **Continuo** per il **Formato**. Se il vostro indice è organizzato con più di due livelli di informazioni, dovrete creare un indice annidato. Se decidete di creare un indice continuo, tutti i livelli di informazione di qualsiasi voce verranno elencati nello stesso paragrafo senza gerarchia.
3. Selezionate **Libro intero** per indicizzare l'intero libro di cui il documento fa parte. Se il layout non è incluso in un libro, questa opzione non è disponibile. Se questa casella non è selezionata, viene creato soltanto l'indice del documento corrente.
4. Selezionate **Sostituisci l'indice esistente** per sovrascrivere l'indice esistente.
5. Per aggiungere delle intestazioni a ciascuna sezione alfabetica dell'indice, selezionate **Aggiungi intestazioni lettera** e scegliete un foglio stile dal menu a discesa.
6. Scegliete **Pagina master** per l'indice (sono elencate soltanto le pagine master con finestre di testo automatiche). QuarkXPress aggiunge automaticamente le pagine necessarie alla fine del documento per contenere l'indice. Se specificate una pagina master a pagine affiancate, viene aggiunta per prima una pagina destra.
7. Scegliete i fogli stile per ciascun livello dell'indice dai menu a discesa **Stili di livello**. Se fate clic su **Continuo** per il **Formato**, soltanto il menu a discesa **Primo livello** è disponibile (in quanto tutti i livelli sono inseriti nello stesso paragrafo).
8. Fate clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo **Crea l'indice** e per generare l'indice.

➡ Se avete bisogno di confrontare due versioni di un indice, deselezionate **Sostituisci l'indice esistente** nella finestra di dialogo **Crea l'indice** (menu **Utilità**).

Modifica degli indici finali

Dopo aver creato un indice, dovete verificarlo attentamente. Accertatevi che sia completo, che i rimandi siano appropriati e che i livelli siano logici. Controllate se la punteggiatura e la formattazione vi soddisfano. È improbabile che siate completamente soddisfatti del primo indice creato. Potete risolvere alcuni problemi modificando e ricreando l'indice, mentre altri problemi richiederanno una formattazione locale del testo dell'indice.

Testo non stampabile in un indice analitico

Se il testo racchiuso in parentesi quadre non stampa in quanto si trova nell'area di lavoro, viene oscurato da un altro oggetto o fuoriesce dal suo riquadro, il carattere stiletto † (in Mac OS) o i caratteri "PB" con uno spazio dopo la B (in Windows) vengono visualizzati accanto alla voce dell'indice al posto del numero di pagina.

Mac OS soltanto: Per cercare il carattere stiletto, immettete Option+T nel campo **Trova** della finestra di dialogo **Trova/Cambia** (menu **Comp**.) e provate a risolvere il problema nel documento oppure, più semplicemente, eliminate gli stiletti dall'indice creato.

Windows soltanto: Per cercare i caratteri "PB", immetteteli (incluso lo spazio) nel campo **Trova** della finestra di dialogo **Trova/Cambia** (menu **Comp**.) e provate a risolvere il problema nel documento oppure, più semplicemente, eliminate i caratteri dall'indice creato.

Modifica e rigenerazione dell'indice analitico

Per risolvere problemi con la punteggiatura, le voci dell'indice o l'organizzazione dell'indice, ritornare alla palette **Indice analitico**, finestra di dialogo **Preferenze indice** (**QuarkXPress/Modifica > Preferenze > Indice**), oppure la finestra di dialogo **Crea l'indice** (menu **Utilità**). Apportate le modifiche necessarie e rigenerate l'indice.

Aggiornamento dell'indice analitico

Se modificate un documento indicizzato dopo aver creato l'indice, dovrete ricreare l'indice. Poiché QuarkXPress non aggiorna automaticamente il testo dell'indice, è consigliabile creare l'indice finale soltanto quando siete quasi certi che la versione del documento sia quella definitiva.

Applicazione di una formattazione locale all'indice analitico

Quando siete soddisfatti dell'indice creato e siete quasi certi che la pubblicazione non verrà modificata, potete perfezionare l'indice tramite una formattazione locale. Ad esempio, se avete soltanto una voce sotto ciascuna lettera "W," "X," "Y," e "Z," potete unificare le voci sotto un'unica voce "W–Z." Oppure potete usare la finestra di dialogo **Trova/Cambia** (menu **Comp./Modifica**) per applicare uno stile di carattere a determinate parole. Non dimenticate che se decidete di eliminare o modificare delle voci in questa fase, le modifiche non appariranno nelle versioni successive dell'indice.

Gestione dei libri

La gestione di pubblicazioni costituite da molteplici documenti è un compito estremamente impegnativo. Documenti attinenti devono essere tenuti uno vicino

all'altro e nello stesso tempo devono mantenere una certa separazione. La funzionalità dei libri risolve questo tipo di problematiche.

I libri sono dei file QuarkXPress che vengono visualizzati come finestre contenenti collegamenti a singoli documenti, chiamati capitoli. Una volta aggiunti a un libro, i capitoli possono venire aperti, chiusi e gestiti tramite la palette **Libro**. Potete sincronizzare i fogli stile e altre specifiche applicate ai capitoli di un libro, potete stampare capitoli dalla palette **Libri** e aggiornare automaticamente i numeri di pagina lungo i vari capitoli.

QuarkXPress vi consente di aprire fino a 25 libri simultaneamente. I libri possono venire aperti da più di un utente allo stesso tempo e quindi i membri di un gruppo di lavoro possono accedere a diversi capitoli. I libri restano aperti fino a quando non vengono chiusi o fino a quando non si esce da QuarkXPress. Le modifiche apportate ai libri vengono salvate quando chiudete la palette **Libro** o quando uscite da QuarkXPress.

Le modifiche che apportate ai libri (ad esempio aggiungendo o riordinando i capitoli) vengono salvate automaticamente quando chiudete i libri e quando uscite da QuarkXPress. Quando aprite e modificate i capitoli di un libro, i documenti dei capitoli devono venire salvati come un qualsiasi progetto QuarkXPress, tramite il comando **Salva** (menu **Archivio/File**).

Mano a mano che i componenti di un gruppo di lavoro apportano modifiche a un libro, ad esempio aprendo o riordinando i capitoli in esso contenuti, le modifiche vengono duplicate in tutto il libro. Fate clic in un punto qualunque della palette **Libri** per forzarne l'aggiornamento.

Creazione di libri

In QuarkXPress, il libro è costituito da una serie di documenti (capitoli). Potete creare un libro in qualsiasi momento. Per creare un nuovo libro, procedete nel modo seguente:

1. Scegliete **Archivio/File** > **Nuovo** > **Libro**.
2. Utilizzate le opzioni della finestra di dialogo per specificare una posizione per il file del nuovo libro.
3. Immettete il nome che volete assegnare al libro nel campo **Nome libro/Nome file** .
4. Fate clic su **Crea**. Il nuovo libro viene visualizzato sotto forma di finestra davanti a tutti i documenti aperti.

Se i file di libri vengono memorizzati in una posizione condivisa, più utenti potranno facilmente aprirli e modificarli. Per usare la funzione Libro in un ambiente multiutente, il percorso dai computer al libro deve essere uguale per tutti gli utenti; il libro dovrà quindi venire memorizzato su un server di rete condiviso piuttosto che sul computer di un utente con accesso al libro.

Gestione dei capitoli

I libri contengono documenti individuali di QuarkXPress (chiamati capitoli). Per creare i capitoli occorre aggiungere documenti ai libri aperti. I capitoli vanno aperti tramite la palette **Libro** anziché con il comando **Apri** (menu **Archivio/File**). Potete riorganizzare

i capitoli contenuti in un libro e potete eliminare dei capitoli da un libro. I capitoli di un libro vanno memorizzati nello stesso volume in cui è stato memorizzato il libro.

Aggiunta di capitoli a un libro

Un libro può contenere fino a 1.000 capitoli. Per aggiungere dei capitoli a un libro, procedete nel modo seguente:

1. Fate clic sul pulsante **Aggiungi capitolo** nella palette **Libro**.
2. Utilizzate le opzioni della finestra di dialogo per individuare il primo documento da aggiungere al libro. Il primo capitolo aggiunto a un libro diventa per default il capitolo master. Questo particolare tipo di capitolo determina quali saranno i fogli stile, i colori, le specifiche di sillabazione e giustificazione, gli elenchi, i tratteggi e le strisce applicati all'intero libro. Gli attributi sono specifici per il capitolo master: i capitoli non master avranno attributi indipendenti a quelli del capitolo master.
3. Selezionate il documento dall'elenco e fate clic su **Aggiungi**. Se il documento era stato creato in una versione precedente di QuarkXPress, un messaggio di avvertenza vi informa che l'aggiunta del documento lo aggiornerà al formato corrente; se fate clic su **OK**, il documento viene aggiornato e salvato di nuovo come un capitolo del libro di QuarkXPress.
4. Ripetete i passaggi da 1 a 3 per aggiungere altri capitoli al libro.

Man mano che inserite i capitoli nel libro, questi vengono elencati nella palette **Libro**. Se nella palette **Libro** è selezionato un capitolo, quando fate clic sul pulsante **Aggiungi capitolo**, il nuovo capitolo viene aggiunto immediatamente prima di esso. Se invece non è selezionato alcun capitolo, il nuovo capitolo viene aggiunto alla fine dell'elenco.

Un capitolo può appartenere a un solo libro per volta. Se volete usare un capitolo in un altro libro, usate il comando **Salva con il nome** (menu **Archivio/File**) per creare una copia del documento. Aggiungete la copia del documento all'altro libro. L'inserimento del capitolo in un altro libro potrebbe modificare la numerazione delle pagine del libro.

Stato del capitolo

Una volta inseriti i capitoli nel libro, è possibile aprirli, chiuderli e seguirne lo stato di avanzamento utilizzando la palette **Libro**. La colonna **Stato** della palette **Libri** riporta lo stato corrente di ciascun capitolo:

- **Disponibile** indica che potete aprire il capitolo.
- **Aperto** indica che il capitolo risulta aperto sul vostro computer.
- [**Nome utente** indica che il capitolo è stato aperto da un altro utente. Il nome visualizzato corrisponde al nome assegnato al computer di quell'utente. Per informazioni sulla condivisione di file e l'assegnazione di nomi ai computer, consultate la documentazione fornita con il computer.
- **Modificato** indica che il capitolo è stato aperto e modificato esternamente al libro. Per aggiornare il suo stato e renderlo **Disponibile**, riaprite il capitolo mediante la palette **Libro** e quindi richiudetelo.

- **Mancante** indica che il file del capitolo è stato spostato successivamente al suo inserimento nel libro. Fate doppio clic sul nome del capitolo per visualizzare la relativa finestra di dialogo e individuare il file.

Apertura dei capitoli di un libro

Sebbene più utenti possano aprire lo stesso libro, ogni capitolo può essere aperto soltanto da un utente per volta. Per aprire un capitolo, la colonna **Stato** deve indicare che il capitolo è **Disponibile** o **Modificato**. Fate doppio clic sul nome di un capitolo disponibile per aprirlo.

Apertura di capitoli indipendentemente dai libri

Se dovete lavorare su un computer non collegato alla rete su cui risiede il libro (ad esempio per modificare un capitolo in remoto), potete lavorare su una copia del capitolo indipendentemente dal libro. Quando avete finito di lavorare sul capitolo, ricopiatelo nel suo percorso originale su rete; nella palette **Libro** il capitolo verrà riportato come **Modificato**.

Per evitare che altri utenti modifichino il capitolo originale mentre ne state modificando una copia, potete collocare il file del capitolo originale in un'altra cartella, in modo che il suo stato, nella palette **Libro**, appaia come **Mancante**.

Riordinamento dei capitoli di un libro

I capitoli di un libro possono essere riorganizzati in qualsiasi momento, a prescindere dal loro stato. Quando riorganizzate i capitoli, i numeri automatici delle pagine vengono aggiornati. Fate clic sul nome del capitolo per selezionarlo e fate quindi clic su **Sposta il capitolo** , nella palette **Libro**. Il capitolo selezionato verrà spostato in su o in giù di una riga.

Eliminazione di capitoli da un libro

È possibile eliminare un capitolo da un libro in qualsiasi momento. Fate clic sul nome del capitolo da selezionate e fate quindi clic sul pulsante **Elimina capitolo** /. Il nome del capitolo viene rimosso dalla palette **Libro** e tutti i collegamenti al capitolo vengono eliminati. Il capitolo diventa nuovamente un documento QuarkXPress standard.

Gestione dei numeri di pagina

Se i capitoli sono suddivisi in sezioni (**Pagina** > **Sezione**) quando li aggiungete a un libro, le sezioni e i numeri di pagina vengono conservati. Ad esempio, ogni capitolo di un libro potrebbe costituire una nuova sezione. Se invece i capitoli non sono suddivisi in sezioni, QuarkXPress assegna dei numeri di pagina sequenziali ai capitoli del libro. Ad esempio, se il primo capitolo di un libro termina a pagina 10, il secondo capitolo inizierà a pagina 11.

È possibile aggiungere e rimuovere delle sezioni per cambiare la numerazione delle pagine di un libro. Se una pagina di un documento contiene un carattere di numero di pagina automatico, quella pagina visualizzerà il numero appropriato.

Gestione di capitoli suddivisi in sezioni

Se un capitolo contiene un inizio di sezione, QuarkXPress numera tutte le pagine in base a tale sezione finché non trova un altro inizio di sezione. Ad esempio, se il primo capitolo di un libro costituisce una sezione con il prefisso di numero di pagina "A", i numeri di tutte le pagine dei capitoli successivi avranno il prefisso "A" finché QuarkXPress non trova una nuova sezione. In questo esempio, il secondo capitolo potrebbe costituire una nuova sezione con prefisso "B".

È possibile aggiungere, cambiare ed eliminare sezioni dai capitoli di un libro in qualsiasi momento (**Pagina > Sezione**). Se rimuovete tutte le sezioni da tutti i capitoli del libro, verrà ripristinata la numerazione sequenziale delle pagine.

➡ Per visualizzare i numeri di pagina nella palette **Libro**, potete usare una numerazione di pagine automatica.

Gestione di capitoli non suddivisi in sezioni

Se i capitoli non sono suddivisi in sezioni, QuarkXPress crea un "inizio di capitolo del libro" per la prima pagina di ciascun capitolo. Un inizio di capitolo fa sì che le pagine di un capitolo vengano numerate in maniera consecutiva iniziando con il numero successivo a quello dell'ultima pagina del capitolo precedente. Per ignorare un inizio di capitolo e creare una sezione, aprite il capitolo, scegliete **Pagina > Sezione**. Selezionate **Inizio sezione**; questo deseleziona **Inizio capitolo libro**. Se aggiungete pagine a un capitolo, se riordinate o eliminate dei capitoli, i numeri di pagina e i capitoli consecutivi verranno numerati secondo quanto specificato nell'inizio sezione.

➡ Affinché le pagine dei capitoli vengano numerate in maniera corretta, i numeri di pagina dovrebbero essere inseriti utilizzando il carattere di numero di pagina automatico.

Chiunque apre un libro può aggiungere, riordinare ed eliminare i capitoli in esso contenuti. Inoltre, l'utente può aggiungere delle sezioni ai capitoli in modo da disattivare la numerazione sequenziale delle pagine e la sincronizzazione dei capitoli. È consigliabile assegnare questi compiti a un unico utente (ad esempio al caporedattore), chiedendo agli altri utenti di limitarsi ad aprire e chiudere i libri mediante l'apposita palette.

Se aprite un capitolo esternamente al libro QuarkXPress a cui il capitolo appartiene (ovvero non utilizzando la palette **Libro** per aprirlo), i numeri delle pagine potrebbero temporaneamente cambiare. Se il capitolo contiene degli inizi di capitolo del libro, che aggiornano automaticamente i numeri delle pagine di tutti i capitoli, il capitolo comincerà con la pagina 1 mentre apportate le modifiche esternamente al libro. Quando riaprite il capitolo usando la palette **Libro**, i numeri delle pagine verranno automaticamente aggiornati. Se il capitolo contiene inizi di sezione normali, i numeri delle pagine non cambieranno mentre modificate il capitolo fuori dal libro.

Sincronizzazione dei capitoli

Per fare in modo che vengano applicati gli stessi fogli stile, colori, specifiche di sillabazione e giustificazione, elenchi, tratteggi e strisce a tutti i capitoli di un libro, potete sincronizzare queste specifiche in base al capitolo master. Per default, viene

adottato come capitolo master il primo capitolo del libro, ma in qualsiasi momento potete scegliere un altro capitolo come capitolo master.

Durante la sincronizzazione dei capitoli, tutte le specifiche di ogni capitolo vengono confrontate con quelle del capitolo master e quelle che risultano diverse vengono modificate. Dopo aver sincronizzato i capitoli, ogni capitolo del libro avrà gli stessi fogli stile, colori, specifiche di sillabazione e giustificazione, elenchi e tratteggi e strisce del capitolo master.

Impostazione del capitolo master

Il primo capitolo aggiunto a un libro diventa per default il capitolo master. Potete facilmente riconoscere il capitolo master grazie alla lettera M visualizzata a sinistra del suo nome nella palette **Libro**. Per cambiare il capitolo master, fate clic per selezionare il nuovo capitolo master. Fate quindi clic sull'area vuota a sinistra del nome del capitolo; l'icona di capitolo master M compare ora accanto al nome del capitolo scelto.

Sincronizzazione delle specifiche

Prima di sincronizzare le specifiche di un libro, accertatevi che fogli stile, colori, specifiche di sillabazione e giustificazione, elenchi, tratteggi e strisce del capitolo master siano definiti correttamente. Quindi:

1. Controllate che ogni capitolo del libro risulti **Disponibile**. Le specifiche dei capitoli non disponibili, infatti, non verranno sincronizzate.
2. Selezionate i capitoli da sincronizzare. Per selezionare una serie di capitoli, fate clic sul primo capitolo e tenete premuto il tasto Maiuscole mentre fate clic sull'ultimo capitolo del gruppo. Per selezionare capitoli non consecutivi, premete tasto Mela/Ctrl mentre fate clic sui capitoli.
3. Fate clic sul pulsante **Sincronizza il libro** nella palette **Libro**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Sincronizza i capitoli selezionati**.
4. Fate clic sulle schede **Fogli stile**, **Colori**, **SG**, **Elenchi**> o **Tratteggi e strisce**> per selezionare le specifiche da applicare. L'elenco **Disponibile** visualizza tutte le specifiche appropriate. Selezionate le specifiche da sincronizzate e fate doppio clic su di esse, oppure fate clic sulla freccia per spostarle nella colonna **Incluso**.
5. Per sincronizzare tutte le specifiche tramite la finestra di dialogo **Sincronizza i capitoli selezionati**, fate clic sul pulsante **Sincronizza tutto**.
6. Fate clic su **OK**. Ogni capitolo del libro viene aperto, confrontato con il capitolo master, modificato come necessario, e infine salvato. Quando si esegue la sincronizzazione dei capitoli, i capitoli verranno modificati nel modo seguente:

- Le specifiche aventi lo stesso nome vengono confrontate; le specifiche dei capitoli normali vengono modificate opportunamente adeguandole alle specifiche del capitolo master.
- Le specifiche applicate al capitolo master e non agli altri capitoli vengono aggiunte a questi capitoli.
- Le specifiche presenti negli altri capitoli e non nel capitolo master, rimangono inalterate nei rispettivi capitoli.

Se apportate delle modifiche che incidono sulle specifiche di un libro, dovrete eseguire nuovamente la sincronizzazione dei capitoli.

Potete usare la funzionalità di sincronizzazione per apportare delle modifiche globali a una specifica qualsiasi di un libro. Ad esempio, se decidete di cambiare un colore piatto usato in un libro, potete cambiare la definizione del colore nel capitolo master, quindi fare clic sul pulsante **Sincronizza il libro**.

Stampa dei capitoli

La palette **Libri** offre un metodo rapido per la stampa di molteplici capitoli con le stesse impostazioni. Potete stampare un libro intero o dei capitoli selezionati dalla palette **Libri**. Per stampare i capitoli di un libro aperto, procedete nel modo seguente:

1. Verificate che i capitoli che volete stampare abbiano lo stato **Disponibile** o **Aperto**. Non potete stampare capitoli che risultano **Mancanti** o che sono al momento usati da altri utenti.
2. Per stampare l'intero libro, verificate che nessun capitolo sia selezionato. Per selezionare un capitolo, fate clic su di esso. Per selezionare capitoli consecutivi, fate clic su di essi mentre tenete premuto il tasto Maiuscole. Per selezionare capitoli non consecutivi, premete il Tasto Mela/Ctrl mentre fate clic sui capitoli.
3. Fate clic sul pulsante **Stampa i capitoli** della palette **Libro** per visualizzare la finestra di dialogo **Stampa**.
4. Per stampare tutte le pagine in tutti i capitoli selezionati, scegliete **Tutte** dall'elenco a discesa **Pagine**.
5. Specificate come sempre le altre impostazioni di stampa, oppure scegliete un'opzione dal menu a discesa **Stile stampa**. Tutte le pagine o tutti i capitoli verranno stampati secondo queste impostazioni.
6. Fate clic su **OK**. QuarkXPress aprirà, stamperà e quindi chiuderà ogni capitolo. Se un capitolo risulta mancante o già in uso, il libro non verrà stampato.

Nei campi che richiedono l'immissione di un numero di pagina, come ad esempio alcuni campi della finestra di dialogo **Stampa**, occorre immettere il numero completo della pagina, incluso l'eventuale prefisso, oppure un numero di pagina assoluto. Il numero assoluto della pagina corrisponde alla posizione effettiva della pagina in relazione alla prima pagina del layout, ed è indipendente dalla quantità di sezioni in cui è suddiviso il layout. Per specificare un numero di pagina assoluto in una finestra di dialogo, fate precedere al numero immesso il segno più (+). Ad esempio, per visualizzare la prima pagina di un documento, immettete "+1".

Creazione di indici analitici e di sommari per libri

QuarkXPress consente di generare un sommario e un indice analitico per un intero libro. Queste operazioni vengono eseguite per mezzo degli elenchi e delle funzioni di creazione degli indici e non tramite la palette **Libro**. Occorre tuttavia che siano **Disponibili** tutti i capitoli di un libro per poter generare un elenco o un indice completi.

Indici analitici per libri

Le funzioni di creazione di un indice analitico sono disponibili quando il software QuarkXTensions Index è caricato. La creazione di un indice comporta l'utilizzo della palette **Indice analitico** (menu **Finestra**) per marcare elementi di testo come voci di un indice. Dovete specificare la punteggiatura da applicare all'indice nella finestra di dialogo **Preferenze dell'indice** (**QuarkXPress/Modifica > Preferenze > Indice analitico**). Una volta completato il libro, potete generare l'indice utilizzando la finestra di dialogo **Crea l'indice** (menu **Utilità**).

Elenchi per libri

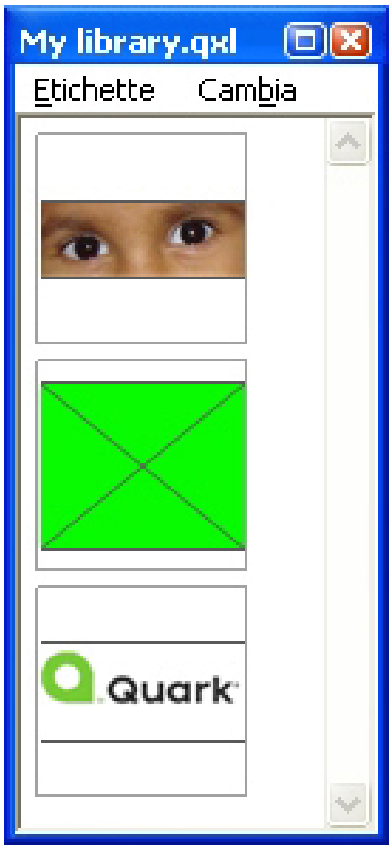
In QuarkXPress, l'elenco è una raccolta di testi cui è stato applicato un determinato foglio stile di paragrafo. Ad esempio, potete prendere tutto il testo cui è stato applicato il foglio stile “Nome capitolo” e tutto il testo cui è stato applicato il foglio stile “Nome sezione” e compilare un indice generale a due livelli. Gli elenchi, tuttavia, non sono limitati ai sommari; ad esempio, prendendo tutto il testo cui è stato applicato il foglio stile per le didascalie, potete creare un elenco delle illustrazioni. La generazione di elenchi comporta l'utilizzo della finestra di dialogo **Elenchi** (menu **Comp./Modifica**) e la palette **Elenchi** (menu **Visualizza**).

Gestione delle librerie

Le librerie rappresentano un luogo di memorizzazione conveniente per elementi della pagina usati di frequente, come ad esempio un logo, l'intestazioni di una pubblicazione, un testo legale e delle foto. Potete memorizzare fino a 2.000 voci in ciascuna libreria che create. Le voci di una libreria possono essere costituite da una finestra di testo, un percorso di testo, una finestra immagine, una linea, oggetti selezionabili separatamente o un gruppo di oggetti. Per spostare delle voci all'interno o all'esterno di una libreria, basta trascinarle o tagliarle/copiarle e quindi incollarle.

Le librerie sono particolarmente indicate per salvare alcuni particolari oggetti che prevedete di inserire spesso in un layout. Ad esempio un logo aziendale, informazioni di carattere legale, immagini e testi, formati di grafici e clip art di uso frequente sono tutti elementi adatti a diventare voci di librerie. Può essere inoltre utile salvare in una libreria anche oggetti con caratteristiche di formattazione difficili da ricordare.

Utilizzate la barra di scorrimento della palette **Libreria** per scorrere verticalmente lungo le voci della libreria. Trascinate la finestra di ridimensionamento nell'angolo inferiore destro della palette **Libreria** per ridimensionarla. Per espandere una palette **Libreria**, fate clic sulla sua casella di zoom. Fate nuovamente clic su questa casella per tornare alla visualizzazione precedente.



Palette **Libreria**

Inoltre le librerie di QuarkXPress non si possono trasferire da una piattaforma a un'altra e quindi per aprirle si deve usare la piattaforma in cui erano state create.

Creazione delle librerie

Potete creare una nuova libreria in qualsiasi momento, a condizione di avere aperti non più di 25 file. Per creare una nuova libreria, eseguite le seguenti operazioni:

1 Scegliete **Archivio/File** > **Nuovo** > **Libreria**.

Quando create una nuova libreria, questa rimane aperta fino a quando non la chiudete manualmente. All'avvio di QuarkXPress, tutte le palette di libreria che erano aperte al momento della chiusura del programma vengono riaperte automaticamente e collocate nella posizione di default delle librerie.

2 Utilizzate le opzioni della finestra di dialogo per specificare la posizione di un nuovo file libreria.

3 Immettete il nome che volete assegnare al libro nel campo **Nome libro/Nome file**.

4 Fate clic su **Crea**.

Inserimento di voci a una libreria

Quando aggiungete delle voci (oggetti) a una libreria, le copie degli oggetti vengono collocate nella libreria e visualizzate come miniatura. Gli oggetti originali non vengono

rimossi dal documento. Per aggiungere delle voci a una libreria aperta, procedete nel modo seguente:

1 Selezionate lo strumento **Oggetto** .

2 Selezionate gli oggetti o il gruppo di oggetti da collocare nella libreria. Per selezionare molteplici oggetti, fate clic su di essi tenendo premuto il tasto Maiuscole. Tuttavia se selezionate molteplici oggetti, questi verranno salvati nella libreria come una'unica voce e non come oggetti singoli.

3 Trascinate gli oggetti o il gruppo nella libreria e, quando viene visualizzato il puntatore della Libreria, rilasciate il pulsante del mouse. La voce della libreria viene collocata fra le icone a freccia.

Prelievo di voci da una libreria

Per collocare una voce di libreria in un documento, selezionate uno strumento e fate clic sulla voce di libreria. Trascinate la voce nel documento. Una copia della voce di libreria verrà collocata nel documento.

Gestione delle voci di una libreria

È possibile cambiare l'ordine delle voci all'interno di una libreria, spostarle da una libreria a un'altra, sostituirle con altre voci ed eliminarle.

- Per cambiare la posizione di una voce all'interno di una libreria, fate clic su di essa e trascinatela nella nuova posizione.
- Per copiare una voce da una libreria a un'altra, fate clic su di essa e trascinatela nell'altra libreria, che deve essere stata precedentemente aperta.
- Per sostituire un oggetto della libreria, selezionate gli oggetti di sostituzione nel layout appropriato e scegliete **Comp./Modifica** > **Copia**. Fate clic sulla voce della libreria che volete selezionare e scegliete **Comp./Modifica** > **Incolla**.
- Per eliminare una voce, corrispondente a un oggetto, da una libreria in Mac OS, fate clic sulla voce da eliminare e scegliete **Comp.** > **Cancella**, oppure scegliete **Comp.** > **Taglia**> o premete il tasto Canc. Per eliminare una voce, corrispondente a un oggetto, da una libreria in Windows, scegliete **Modifica** (menu della palette **Libreria**) > **Elimina** oppure **Modifica** > **Taglia**.

*Windows soltanto:*Quando si copiano, incollano o si eliminano voci (oggetti) da una libreria in Windows, utilizzate il menu **Modifica** nell'area superiore della palette **Libreria**.

Se spostate un'immagine ad alta risoluzione dopo averla importata nel layout, occorrerà aggiornare il percorso dell'immagine con il comando **Utilizzo** (menu **Utilità**) quando spostate la voce della libreria in un layout.

Gestione delle etichette

QuatkXPress consente di gestire le voci della libreria applicandovi etichette. È possibile applicare la stessa etichetta a molteplici voci e potete visualizzare in modo selettivo le voci della libreria in base alle etichette a loro applicate. Ad esempio, se avete una libreria

contenente molti loghi aziendali diversi, potete etichettare ciascuna voce con il nome dell'azienda a cui il logo corrisponde.

Assegnazione di un'etichetta alle voci (oggetti) di una libreria

Dopo aver assegnato un'etichetta a una voce di libreria, potete utilizzare la stessa etichetta anche per altre voci. In alternativa potete assegnare un nome univoco a ciascuna voce della libreria. Per assegnare un'etichetta a una voce di libreria, procedete nel modo seguente:

1. Fate doppio clic su una voce della libreria per visualizzare la finestra di dialogo **Voce libreria**.
2. Inserite un nome descrittivo nel campo **Etichetta** oppure sceglietene uno dall'elenco **Etichetta**. Per assegnare un altro nome alla voce di una libreria, digitate una nuova etichetta o scegliete un'altra etichetta dall'elenco.
3. Fate clic su **OK**.

Visualizzazione delle voci di una libreria in base alle etichette

Per visualizzare le voci in base alle etichette, fate clic sul menu a discesa (Mac OS) oppure sul menu **Etichette** (Windows) nell'angolo superiore sinistro della palette **Libreria**. Scegliete le etichette per visualizzare le voci ad esse associate.

- Il menu elenca **Tutte**, **Senza etichetta** e tutte le etichette che avete creato e applicato alle singole voci.
- Potete scegliere più etichette per visualizzare più categorie di voci; ciascuna etichetta selezionata è contrassegnata da un segno di spunta.
- Se scegliete più di un'etichetta in Mac OS, nel menu a discesa vengono visualizzate le **Etichette miste**. Se selezionate il menu **Etichette** in Windows, viene visualizzato un segno di spunta accanto alle etichette visualizzate nella palette.
- Per visualizzare tutte le voci di una libreria, indipendentemente dall'etichetta, scegliete **Tutte**.
- Per visualizzare le voci a cui non è stata assegnata alcuna etichetta, scegliete **Senza etichetta**. Potete scegliere **Senza etichetta** in aggiunta ad altre etichette.
- Per nascondere le voci cui è stata assegnata un'etichetta, scegliete nuovamente l'etichetta.

Salvataggio delle librerie

Quando fate clic sulla casella di chiusura di una palette Libreria, QuarkXPress salva automaticamente le modifiche apportate alla libreria. Se preferite, tuttavia, potete usare la funzione di Salvataggio automatico della libreria per salvare immediatamente ogni modifica. Per attivare il salvataggio automatico di una libreria, procedete come segue:

1. Scegliete **QuarkXPress/Modifica > Preferenze**, fate quindi clic su **Salva** nell'elenco a sinistra per visualizzare il riquadro **Salva**.
2. Selezionate **Salvataggio automatico libreria**.
3. Fate clic su **OK**.

Output

Sia che vogliate stampare su una stampante laser delle copie di prova, o che vogliate ottenere un output definitivo su una pellicola ricavata da una fotounità ad alta risoluzione, QuarkXPress vi darà ottimi risultati in entrambi i casi.

Layout di stampa

In molti ambienti editoriali, potete stampare su una grande varietà di dispositivi di output, da stampanti inkjet a stampanti laser per uffici o anche su una "platesetter" della fascia più alta. Gli argomenti dell'elenco qui sotto spiegano come eseguire la stampa da QuarkXPress.

Aggiornamento dei percorsi d'immagine

QuarkXPress utilizza due tipi di informazioni per le immagini importate: bassa risoluzione e alta risoluzione. Le informazioni a bassa risoluzione vengono utilizzate per visualizzare l'anteprima delle immagini. Quando stampate, il sistema accede alle informazioni ad alta risoluzione contenute nei file originali delle immagini utilizzando i percorsi alle immagini.

Il percorso di un'immagine viene stabilito quando importate un'immagine in un documento QuarkXPress. QuarkXPress conserva le informazioni sul percorso di ogni immagine e sull'ultima modifica apportata all'immagine.

Se un'immagine viene spostata o modificata dopo essere stata importata, QuarkXPress vi avverte quando eseguite il comando **Stampa** o il comando **Raccolta dati per la stampa** (menu **Archivio/File**).

Se conservate le immagini nella stessa cartella del documento QuarkXPress, non dovrete preoccuparvi dei percorsi delle immagini. QuarkXPress infatti è sempre in grado di "trovare" le immagini contenute nella stessa cartella del documento, indipendentemente dal fatto che si trovassero o meno in quella cartella al momento dell'importazione.

I sistemi OPI (Open Prepress Interface) sostituiscono le immagini ad alta risoluzione e le immagini digitalizzate a colori preseparati. Se utilizzate questo sistema di output, potete ad esempio importare in un documento un'immagine TIFF RGB a bassa risoluzione e specificare che QuarkXPress immetta automaticamente i commenti OPI in modo che le immagini a bassa risoluzione vengano sostituite dalle immagini ad alta risoluzione in fase di stampa. I sistemi OPI hanno opzioni di sostituzione diverse.

Impostazione delle opzioni della finestra di dialogo Stampa

Per stampare un layout di stampa, procedete come segue:

1. Scegliete **Archivio/File** > **Stampa** (Tasto Mela+P/Ctrl+P). Viene visualizzata la finestra di dialogo **Stampa**.
2. Per specificare un driver della stampante, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Stampante**.

- *Windows soltanto:* Facendo clic sul pulsante **Proprietà** si apre una finestra di dialogo con controlli specifici per il driver della stampante selezionato. Per ulteriori informazioni sulle opzioni di questa finestra di dialogo o su come installare le stampanti, consultate la documentazione fornita con Microsoft Windows.

3. Specificate le opzioni di output in uno dei modi seguenti:

- Per utilizzare uno stile di output esistente, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Stile di stampa**.
- Per configurare manualmente le opzioni di stampa, utilizzate i controlli nella metà inferiore della finestra di dialogo. Quest'area della finestra di dialogo **Stampa** è suddivisa in due riquadri. Per visualizzare un riquadro, fate clic sul suo nome nell'elenco in basso a sinistra. Per ulteriori informazioni, consultare *Finestra di dialogo Stampa:*".
- Per catturare le opzioni correntemente selezionate come un nuovo stile di output, scegliete **Nuovo stile di output di stampa** dal menu a discesa **Stile stampa**.

4. Per specificare il numero di copie che volete stampare, immettete un valore nel campo **Copie**.
5. Per specificare il numero di pagine che volete stampare, immettete un valore nel campo **Pagine**. Potete specificare gruppi di pagine sequenziali, gruppi di pagine non sequenziali e una combinazione di gruppi di pagine sequenziali e non sequenziali da stampare. Utilizzate le virgole e i trattini per definire un gruppo di pagine sequenziali o non sequenziali. Se avete ad esempio un layout di 20 pagine e volete stampare le pagine da 3 a 9, le pagine da 12 a 15, e la pagina 19, immettete 3–9, 12–15, 19 nel campo Pagine.
6. Per specificare se volete stampare soltanto le pagine dispari, soltanto quelle pari o tutte le pagine, scegliete l'opzione appropriata dal menu a discesa **Sequenza pagine**. **Tutte** (impostazione di default) stampa tutte le pagine. Se scegliete **Dispari**, vengono stampate soltanto la pagine con numeri dispari. Se scegliete **Pari**, vengono stampate soltanto la pagine con numeri pari.
7. Per ottenere una stampa del documento con dimensioni più grandi o più piccole, immettete una percentuale nel campo **Scala**. L'impostazione di default è 100%.
8. Se state stampando due o più copie del layout e volete che ogni copia esca dalla stampante in ordine sequenziale, selezionate **Fascicolo**. Se **Fascicolo** non è selezionato, l'applicazione stampa molteplici copie della stessa pagina ogni volta.
9. Per stampare pagine orizzontalmente adiacenti, una accanto all'altro, su pellicola o su carta, selezionate **Docum. distesi**.

10 Per stampare un layout di più pagine in ordine inverso, contrassegnate la casella di selezione **Inverti ordine stampa**. L'ultima pagina del layout verrà stampata per prima.

11 Contrassegnate la casella di selezione **Area stampa intera** per ridurre o ingrandire le dimensioni della pagina di un layout in modo tale che la pagina venga contenuta nell'area di stampa della stampante selezionata.

12 *Mac OS soltanto:* Fate clic sul pulsante **Stampante** per aprire la finestra di dialogo **Driver della stampante**. Per ulteriori informazioni consultate la documentazione fornita con il computer.

13 Fate clic su **Stampa** per stampare il layout.

14 Fate clic su **Annulla** per chiudere la finestra di dialogo **Stampa** senza salvare le impostazioni o senza stampare il layout.

L'area in alto a destra della finestra di dialogo **Stampa** è l'area di anteprima della pagina. Potete utilizzare quest'area per visualizzare un'anteprima di come le pagine appariranno nel dispositivo di output.

Finestra di dialogo Stampa:

I riquadri della finestra di dialogo **Stampa** sono descritti negli argomenti indicati qui sotto.

Riquadro Dispositivo

Utilizzate il riquadro **Dispositivo** per definire le impostazioni specifiche del dispositivo utilizzato, tra cui la selezione del PPD e il posizionamento delle pagine:

- Quando specificate un PPD, i campi **Dimensioni foglio**, **Larghezza** e **Altezza** vengono automaticamente riempiti con informazioni di default fornite dal PPD. Se scegliete un PPD per una fotounità, saranno disponibili anche i campi **Spazio tra le pagine** e **Spostamento foglio**. Potete personalizzare l'elenco dei PPD disponibili nel menu a discesa **PPD** utilizzando la finestra di dialogo **PPD Manager** (menu **Utilità**). Se non avete il PPD corretto, scegliete un PPD simile che sia generico e incorporato.
- Per specificare le dimensioni del foglio usato dalla stampante, scegliete una dimensione dal menu a discesa **Dimensioni foglio**.
- Per specificare larghezza e altezza di fogli personalizzati, supportati dalla vostra stampante, scegliete **Personalizzato** dal menu a discesa **Dimensioni carta** ed immettete i valori necessari nei campi **Larghezza** e **Altezza**. Quando si esegue una stampa su una fotounità ad alimentazione continua o non a tamburo, utilizzate l'impostazione **Automatico** di **Altezza**.
- Per definire la posizione del layout sul supporto di stampa selezionato, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Posizione pagina**.
- La risoluzione di default per il PPD selezionato, viene immessa automaticamente nel campo **Risoluzione**.
- Soltanto per le fotounità: Immettete un valore nel campo **Spostamento foglio** per specificare la distanza del lato sinistro della pagina rispetto al lato sinistro (rientro) del supporto di stampa su bobina.

- Soltanto per le fotounità: Immettete un valore nel campo **Spazio tra le pagine** per specificare la distanza tra le pagine del layout mentre vengono stampate sulla bobina.
- Per stampare immagini sulla pagina in negativo, contrassegnate la casella di selezione **Stampa in negativo**.
- Per ricevere da QuarkXPress la segnalazione di errori PostScript, contrassegnate la casella di selezione **Gestione errore PostScript**.

Riquadro Pagine

Utilizzate il riquadro **Pagine** per specificare l'orientamento della pagina, la suddivisione in sezioni, il capovolgimento della pagina e le relative opzioni :

- Per specificare se stampare in modalità verticale o orizzontale, fate clic sul pulsante di opzione **Orientamento** (**Verticale** o **Orizzontale**).
- Per includere pagine vuote nell'output, selezionate **Includi pagine vuote**.
- Per stampare molte pagine su un foglio di carta unico in modalità miniatura, contrassegnate la casella di selezione **Miniatura**.
- Per capovolgere la stampa in senso verticale o orizzontale, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Capovolg. pagina**:

  Per stampare un layout di grandi dimensioni in sezioni, scegliete un’opzione dal menu a discesa **Stampa in sezioni**. QuarkXPress stampa i contrassegni di sovrapposizione e le informazioni sulla posizione su ogni sezione per aiutarvi a riassemblare il documento.

- Per determinare come una pagina debba venire suddivisa in sezioni utilizzando l'origine del righello, scegliete **Manuale**.
- Per fare in modo che QuarkXPress determini il numero di sezioni necessarie per stampare ogni pagina del documento in base alle dimensioni del layout, le dimensioni del supporto di stampa, se selezionare o meno **Sovrapposizione assoluta** e il valore del campo **Sovrapposizione**, scegliete **Automatico**. Il valore immesso nel campo **Sovrapposizione** determina il grado di estensione che QuarkXPress applicherà alla pagina per creare le sezioni. Se avete contrassegnato la casella di selezione **Sovrapposizione assoluta**, QuarkXPress userà solo il valore di **Sovrapposizione** per estendere la pagina per la creazione delle sezioni. Se la casella di selezione **Sovrapposizione assoluta** non è contrassegnata, QuarkXPress userà come minimo il valore immesso nel campo **Sovrapposizione** per creare le sezioni ma, se necessario, può usare un valore maggiore. Non contrassegnate la casella di selezione **Sovrapposizione assoluta** se volete che il documento sia centrato all’interno delle sezioni finali assemblate.

Riquadro Immagini

Utilizzate il riquadro **Immagini** per determinare come devono venire stampate le immagini:

- Per specificare come devono venire stampare le immagini, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Output**. **Normale** consente un output ad alta risoluzione delle immagini utilizzando dati dai file d'origine delle immagini. **Bassa risoluzione** stampa immagini ad una risoluzione di anteprima su schermo. **Solo testo** sopprime la stampa delle

immagini e delle sfumature e stampa soltanto una finestra con cornice, attraversata da un "X", riproducendo l'aspetto di una finestra immagine vuota su schermo.

- Per selezionare un formato per la stampa di dati, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Dati**. Sebbene la stampa di documenti in formato Binario sia più veloce, l'opzione **ASCII** è più facile da trasferire in quanto è un formato standard leggibile da un'ampia gamma di stampanti e spooler di stampa. L'opzione **Clean8-Bit** abbina ASCII e Binario in un formato file facile da trasferire e molto versatile.
- Contrassegnate la casella di selezione **Sovrastampa il nero EPS** per forzare la sovrastampa di tutti gli elementi neri nelle immagini EPS importate (indipendentemente dalle impostazioni di sovrastampa per il file EPS).
- Per stampare immagini TIFF 1-bit a piena risoluzione (non superando la risoluzione specificata nella voce dell'elenco **Dispositivo**), selezionate **Output TIFF a piena risoluzione**. Se **Output TIFF a piena risoluzione** non è selezionato, le immagini superiori a 1 bit verranno ridotte con una perdita due volte tanto il valore definito per le linee per pollice (lpi).

Riquadro font

Utilizzate il riquadro **Font** per specificare le font da includere nell'output. Tenete presente che le opzioni di questo riquadro sono disponibili soltanto se si sta stampando su un dispositivo di output PostScript.

- Selezionate **Ottimizza i formati delle font** se state stampando su una stampante PostScript Level 3 o su un dispositivo successivo, oppure su un dispositivo che utilizza PostScript 2, versione 2015 o successiva.
- Per scaricare tutte le font utilizzate nel layout e tutte le font del sistema, selezionate **Scarica le font del layout**. Per regolare le font da scaricare, deselezionate **Scarica le font del layout** e quindi **Scarica** per ciascuna font che volete scaricare. Potete definire le font da includere nell'elenco scegliendo un'opzione dal menu a discesa **Mostra**.
- Per scaricare tutte le font necessarie per i file PDF e EPS importati, selezionate **Scarica le font PDF/EPS importate**.

Riquadro Colore

Utilizzate il riquadro **Colore** per regolare l'output del colore.

- Per stampare tutti i colori su un'unica pagina, scegliete **Composito** dal menu a discesa **Modalità**. Per stampare una pellicola per ciascun colore (da usare su una stampante multicolore), scegliete **Separazioni** dal menu a discesa **Modalità**. Per ulteriori informazioni sull'output composito, vedere "*Stampa di colori compositi*." Per ulteriori informazioni sulle separazioni, vedere "*Stampa delle separazioni di colore*."
- Per specificare le impostazioni di output per il relativo dispositivo, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Impostazioni**. Per ulteriori informazioni sulla gestione del colore, vedere "*Impostazioni di origine e impostazioni di output*."
- Per specificare la forma e la frequenza delle mezze tinte di default, usate i menu a discesa **Mezze tinte** e **Frequenza**. L'opzione **Stampante** del menu a discesa **Mezze tinte** consente al dispositivo di output di determinare le impostazioni più iniziate per le mezze tinte.

- Per stampare soltanto determinate pellicole, e per regolare le opzioni di mezze tinte per le singole pellicole, usate i controlli dell'elenco delle pellicole.

Riquadro Marcature

Utilizzate il riquadro **Marcature** per includere i marchi di ritaglio, i marchi di registro e i marchi delle aree al vivo nell'output. I *marchi di ritaglio* (o crocini di taglio) sono linee verticali e orizzontali stampate esternamente alle dimensioni di ritaglio della pagina, per indicare dove la pagina va ritagliata. I *marchi di registro* sono simboli usati per allineare le pellicole sovrapposte. I *marchi delle aree al vivo* vengono usati per indicare dove termina l'area al vivo.

- Per includere i marchi di ritaglio e i marchi di registro su ogni pagina, scegliete **Centrato** o **Fuori centro** dal menu a discesa **Marcature**.
- Quando scegliete **Centrato** o **Fuori centro**, diventano disponibili i campi di **Larghezza**, **Lunghezza** e **Spostamento**. I valori dei campi **Larghezza** e **Lunghezza** specificano la larghezza e la lunghezza dei marchi di ritaglio. I valori nel campo **Spostamento** specificano la distanza che separa i marchi di ritaglio dal bordo della pagina.
- Per includere i marchi che indicano la posizione dell'area al vivo, selezionate l'opzione **Includi marcature aree al vivo**.

Riquadro Livelli

Utilizzate il riquadro **Livelli** per specificare i livelli da inviare all'output e i livelli da sopprimere.

Soltanto per la finestra di dialogo ***Stampa*** : Per applicare le impostazioni definite nel riquadro **Livelli** al layout, selezionate **Applica al layout**.

Riquadro Al vivo

Potete utilizzare il riquadro **Al vivo** per consentire agli oggetti di estendersi oltre i bordi della pagina (al vivo) in fase di stampa. Le impostazioni delle aree al vivo verranno applicate ad ogni pagina del layout.

Per creare un'area al vivo definendo la distanza dell'area al vivo rispetto ai bordi della pagina del layout, scegliete **Simmetrico** o **Asimmetrico** dal menu a discesa **Tipo di area al vivo**:

- Per creare un'area al vivo che mantenga la stessa distanza dal bordo di ciascuna pagina, scegliete **Simmetrico** e **immettete un valore nel campo** Quantità per specificare le distanze delle aree al vivo.
- Per creare aree al vivo con una distanza diversa dal bordo di ogni pagina, scegliete **Asimmetrico** e immettete dei valori nei campi **Superiore**, **Inferiore**, **Sinistra** e **Destra** per specificare le distanze delle aree al vivo.
- *Stampa e PDF soltanto:* Per estendere l'area al vivo e incorporare tutti gli oggetti della pagina che si estendono oltre i confini della pagina, scegliete **Oggetti sulla pagina**.
- *Stampa e PDF soltanto:* Per definire se gli oggetti dell'area al vivo debbano venire tagliati in corrispondenza del bordo o interamente stampati, selezionate **Ritaglia al bordo gli oggetti al vivo**.

Il riquadro **Al vivo** è disponibile se il software XTensions Custom Bleeds è installato nel computer.

Riquadro Trasparenza

Utilizzate il riquadro **Trasparenza** per specificare come gestire la trasparenza in fase di esportazione.

- Il controllo **Immagini vettoriali** consente di specificare una risoluzione per la rasterizzazione di immagini che includono dati vettoriali generati da un rapporto di trasparenza. È consigliabile normalmente tenere questo valore alto in quanto le immagini vettoriali includono tipicamente delle linee ben definite che appariranno scalettate a risoluzioni più basse. Questo campo regola anche la risoluzione di renderizzazione per le cornici bitmap in un rapporto di trasparenza.
- L'opzione **Sfumature** consente di specificare una risoluzione per le sfumature quando queste si trovano in un rapporto di trasparenza. Le sfumature possono normalmente venire rasterizzate ad una risoluzione relativamente bassa in quanto non contengono contorni definiti.
- L'opzione **Ombreggiature** consente di specificare una risoluzione per le ombreggiature di rasterizzazione. Questo valore può essere relativamente basso, a meno che non creiate delle ombreggiature basate su un valore 0 di **Sfocatura**.

La scelta di un valore di risoluzione inferiore per uno o più di questi campi può ridurre il tempo necessario per l'appiattimento e può comportare un notevole risparmio quando si invia il layout all'output.

Oggetti ruotati o inclinati che partecipano ad un rapporto di trasparenza devono venire rasterizzati prima di essere inviati al RIP. Poiché le operazioni di rotazione e di inclinazione tendono a degradare la qualità di un'immagine, se eseguite a bassa risoluzione, QuarkXPress può applicare un "upsampling" (incremento di risoluzione) a tali oggetti prima di ruotarli o di inclinarli, minimizzando quindi il livello di degrado della immagini. Selezionate **Aumenta risoluzione per rotazioni** se volete impostare manualmente l'incremento della risoluzione da applicare a oggetti e immagini ruotate o inclinate, coinvolte in un rapporto di trasparenza. Se state utilizzando valori di risoluzione bassi e un oggetto ruotato o inclinato appare pesante o degradato, selezionate questa casella ed immettete un valore nel campo **A**. Il valore del campo **A** dovrebbe essere pari, come minimo, al valore di risoluzione più alto tra i campi **Immagini vettoriali**, **Sfumature** e **Ombraggiature**.

Il campo **Dpi per le immagini meno di** consente di specificare un valore sopra il quale agli oggetti ruotati o inclinati non verrà applicato un aumento della risoluzione. Lo scopo di questo campo è di impedire che agli oggetti ruotati o inclinati vicini al valore di **Aumenta risoluzione per rotazioni a** venga applicato un incremento di risoluzione non necessario. Definite normalmente questo valore su 100 dpi in meno rispetto al valore definito per **Aumenta risoluzione per rotazioni a**.

Per stampare oggetti senza tenere in considerazione i valori di opacità, selezionate **Ignora appiattimento trasparenza**. Tutti gli oggetti vengono gestiti come oggetti con un'opacità del 100%, indipendentemente dal valore effettivo di opacità applicato, e le ombreggiature e le maschere delle immagini vengono ignorate. Questa opzione può essere utile per diagnosticare problemi di output associati alla trasparenza.

Per controllare la risoluzione dell'appiattimento della trasparenza nei file PDF e Adobe Illustrator importati, immettete un valore nel campo **Risoluzione dell'appiattimento**.

Il livellatore rasterizza un'area soltanto se quest'area include un elemento raster come ad esempio un'ombreggiatura, una sfumatura, un'immagine semi-opaca o un'immagine mascherata con un canale alfa. Il livellatore non rasterizza le aree di colore intero (indipendentemente dal fatto che siano o meno il risultato di una definizione di livelli semi-opachi), a meno che un elemento raster non si sovrapponga a tali aree.

Riquadro JDF

Utilizzate il riquadro **JDF** per specificare se salvare un file JDF della struttura Job Jackets del progetto. Quando selezionate **JDF output**, l'elenco a discesa **Includi il contatto di Job Jackets** diventa disponibile; scegliete un contatto tra le Risorse di contatto della struttura del Job Jackets.

Riquadro OPI

Utilizzate il riquadro **OPI** per definire le impostazioni di Open Prepress Interface (OPI).

- Selezionate **OPI attivo** se non state utilizzando un server OPI.
- Selezionate **Includi immagini** per includere immagini TIFF o EPS nell'output.
- Selezionate **Bassa risoluzione** per includere le immagini TIFF a bassa risoluzione utilizzate nel layout, piuttosto che le versioni ad alta risoluzione.

  Se non potete trovare un file ad alta risoluzione per un'immagine EPS, l'anteprima su schermo viene sostituita.

Il riquadro **OPI** è disponibile se il software XTensions OPI è installato nel computer.

Riquadro Avanzato

Nel riquadro **Avanzato** potete specificare il livello Postscript del dispositivo di output.

Riquadro Riepilogo

Il riquadro **Riepilogo** visualizza un riepilogo delle impostazioni definite negli altri riquadri.

Area di anteprima della pagina

La finestra di dialogo **Stampa** (menu **Archivio/File**) per i layout di stampa offre una rappresentazione grafica della pagina di output chiamata *area di anteprima della pagina*. L'area di anteprima della pagina non visualizza gli oggetti contenuti nelle pagine del layout; rappresenta piuttosto la forma e l'orientamento delle pagine in rapporto al supporto di destinazione.

- Il rettangolo blu rappresenta la pagina del layout.
- Il rettangolo verde rappresenta l'area di stampa del supporto selezionato.
- Un rettangolo nero rappresenta l'area del supporto quando un dispositivo con alimentazione a fogli viene selezionata dal menu a discesa **PPD** (riquadro **Dispositivo)**.

- Un'area grigia intorno al layout rappresenta le aree al vivo quando selezionate un'impostazione di area al vivo utilizzando il software Custom Bleeds XTensions (riquadro **Al vivo)**.
- Se le dimensioni della pagina, compresi i marchi di taglio e/o l'area al vivo, sono superiori all'area di stampa del supporto di stampa, un'area rossa indica le parti del layout che si trovano al di fuori dell'area di stampa e che pertanto verranno tagliate. Se, per la suddivisione in sezioni, viene attivata l'opzione **Automatico** nel riquadro **Pagine**, l'area rossa non viene visualizzata.
- Una "R" indica rotazione, positivo/negativo e capovolgimento.
- La freccia a sinistra dell'anteprima grafica indica la direzione della pellicola o dell'alimentazione della pagina.
- Sotto l'anteprima grafica sono disponibili due icone più piccole: L'icona di foglio singolo indica che avete selezionato un output su un dispositivo a fogli singoli dal menu a discesa **PPD** (riquadro **Dispositivo**), mentre un'icona di alimentazione a bobina indica che avete selezionato un dispositivo con alimentazione a bobina dal menu a discesa **PPD**. Il punto di domanda è un pulsante a discesa che visualizza una legenda dei diversi colori usati nell'area di anteprima della pagina.
- Se i marchi di registro sono attivati (riquadro **Marcature**), vengono anche visualizzati nell'area di anteprima della pagina.
- Se **Anteprima** è selezionata (riquadro **Pagine**), viene visualizzata un'anteprima con miniature.

Stampa delle separazioni di colore

Per stampare le separazioni del colore, procedete come segue:

1. Visualizzate il riquadro **Colore** della finestra di dialogo **Stampa** (menu **Archivio/File**).
2. Scegliete **Separazione** dal menu a discesa **Modalità**.
3. Scegliete un'opzione del menu a discesa **Impostazione**.

- L'opzione **Colori piatti e di quadricromia** produce pellicole di colori di quadricromia e piatti usati nel layout.
- L'opzione **Converti in quadricromia** converte tutti i colori del file in colori di quadricromia (soltanto al momento della stampa) e stampa pellicole di quadricromia.
- L'opzione **Separazioni in-RIP** stampa tutte le pellicole dei colori piatti e dei colori di quadricromia e l'output che ne risulta è in formato composito. Il file PostScript da stampare, tuttavia, contiene informazioni di separazione.

  L'opzione **Separazioni in-RIP** deve venire selezionata soltanto se state utilizzando un dispositivo PostScript Level 3. Tenete presente che il menu a discesa **Impostazioni** contiene anche tutte le impostazioni di output personalizzate elencate nella finestra di dialogo **Impostazioni di output di default** (**Comp./Modifica Impostazioni di output**).

4. Per specificare una frequenza delle linee diversa da quella di default, immettete un valore in linee per pollice (lpi) nel campo **Densità** oppure scegliete un'opzione dal menu a discesa **Densità**.

5 L'elenco nell'area inferiore del riquadro **Colori** visualizza le pellicole utilizzate nel layout e le impostazioni di default per **Mezzetinte**, **Densità**, **Angolazione** e **Funzione**. Di norma le impostazioni di default nell'elenco delle pellicole consentono di ottenere risultati di stampa corretti. Tuttavia, potrebbe essere necessario modificare queste impostazioni per adattarle a esigenze particolari. Un trattino indica che il valore in quella colonna non è modificabile.

- Eliminate tutte le selezioni della colonna **Stampa** per cancellare la stampa di una singola pellicola oppure selezionate la pellicola da non stampare e scegliete **No** dal menu a discesa della colonna **Stampa**.
- La colonna **Pellicola** elenca tutti i colori piatti e i colori di quadricromia del documento quando scegliete **Separazioni** dal menu a discesa **Modalità**. Il menu a discesa **Impostazione** nell'area superiore del riquadro **Colori** specifica le pellicole del layout incluse nell'elenco.
- Il menu a discesa **Mezzetinte** consente di assegnare a un colore piatto una diversa angolazione del retino. I valori di retino di default per i colori piatti vengono specificati nel menu a discesa **Mezze tinte** della finestra di dialogo **Modifica colori** (**Comp./Modifica** > **Colori** > **Nuovo**).
- La colonna **Densità** contiene un elenco dei valori di densità linee del retino. Questo è rappresentato dalle linee per pollice (lpi) applicate ad ognuna delle pellicole colore. Se non volete usare i valori di default per una determinata pellicola, scegliete **Altre** dal menu a discesa **Densità** per visualizzare la finestra di dialogo **Frequenza/Altre**.
- Nella colonna **Angolazione** viene riportata l'angolazione del retino per ciascuna pellicola colore. Se non volete usare i valori di default per una determinata pellicola, scegliete **Altre** dal menu a discesa **Angolazione** per visualizzare la finestra di dialogo **Angolazione/Altre**.
- Per specificare forme di punto alternate nei retini di stampa, scegliete un'opzione dal menu a discesa della colonna **Funzione**.

Stampa di colori compositi

Per stampare un colore composito (al contrario delle separazioni del colore):

1 Visualizzate il riquadro **Colore** della finestra di dialogo **Stampa** (menu **Archivio/File**).

2 Scegliete **Composito** dal menu a discesa **Modalità**.

3 Scegliete un'opzione del menu a discesa **Impostazione**.

- **Scala di grigio**
- **CMYK composito**
- **RGB composito**
- **CMYK composito e Piatto** (stampa con PostScript composito, per un dispositivo che supporta le separazioni in-RIP).
- Il colore **Così com'è** descrive gli oggetti a colori che utilizzano lo spazio cromatico d'origine quando si stampa da un dispositivo PostScript per colori compositi.

Il menu a discesa **Impostazioni** contiene anche tutte le impostazioni di output personalizzate da voi definite nella finestra di dialogo **Impostazioni di output di default** (**Comp./Modifica** > **Impostazioni di output**).

4 Scegliete **Convenzionale** o **Stampante** dal menu a discesa **Mezzi toni**. L'opzione **Convenzionale** utilizza i valori dei retini delle mezzetinte calcolati da QuarkXPress. L'opzione **Stampante** utilizza i valori dei retini delle mezzetinte forniti dalla stampante selezionata; in questo caso QuarkXPress non invia informazioni sulle mezzetinte.

5 Per specificare una frequenza delle linee diversa da quella di default, immettete un valore in linee per pollice (lpi) nel campo **Densità** oppure scegliete un'opzione dal menu a discesa **Densità**.

Esportazione di layout

Tramite i comandi **Esporta**, **Stampa** e altri comandi, QuarkXPress 7 può eseguire un output dei file nei formati seguenti:

- PostScript (PS)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Portable Document Format (PDF), con o senza verifica PDF/X
- HyperText Markup Language (HTML)
- Extensible HyperText Markup Language (XHTML)
- Extensible Markup Language (XML)
- Extensible Stylesheet Language (XSL)
- Extensible Stylesheet Language Translator (XSLT)

Per accedere alle funzioni di esportazione, scegliete **Archivio/File** > **Esporta** oppure fate clic sul pulsante **Esporta**.

Il vostro tipo di layout attivo determina le opzioni di esportazione di QuarkXPress. Ad esempio, quando viene visualizzato un layout di stampa, il comando per l'esportazione di un layout Web in formato HTML (**File** > **Esporta** > **HTML**) non è disponibile.

Esportazione di un layout in formato EPS

Quando esportate la pagina di un layout come un file Encapsulated PostScript (EPS), potete specificare un nome di file e un percorso e potete definire molteplici parametri di esportazione dell'EPS (tramite controlli personalizzati o la selezione di uno stile di output EPS). Per usare i controlli di esportazione EPS di base, procedete come segue:

1 Scegliete **Archivio/File** > **Esporta** > **Pagina come EPS**. Viene visualizzata la pagina **Salva la pagina in EPS**.

2 Immettete un nome nel campo **Pagina**.

3 Per usare uno stile di output esistente, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Stile EPS**.

4 Per modificare le impostazioni di output, fate clic su **Opzioni**. Utilizzate i riquadri della finestra di dialogo visualizzata per regolare il formato del file esportato.

- Per usare uno stile di output esistente, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Stile EPS**. Per creare uno stile di output EPS utilizzando le impostazioni correnti, scegliete **Nuovo output EPS**.
- Per specificare un formato per il file EPS, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Formato**.
- Utilizzate il riquadro **Generale** per specificare la scala del file EPS e il formato dell'anteprima del file EPS, e per specificare se trattare le aree bianche della pagina come trasparenti o opache nel file EPS e se definire l'output del file EPS come documento disteso.
- Utilizzate il riquadro **Colore** per scegliere un'impostazione di output per il file EPS e per selezionare le pellicole da includere nell'output.
- Utilizzate il riquadro **Font** per specificare le font da incorporare nel file EPS esportato.
- Utilizzate il riquadro **Marcature** per specificare la posizione, la larghezza e la lunghezza dei marchi di registrazione nel file EPS.
- Utilizzate il riquadro **Al vivo** per designare un tipo di area al vivo (simmetrica o asimmetrica) e specificate una distanza di area al vivo intorno al file EPS.
- Utilizzate il riquadro **Trasparenza** per attivare o disattivare la trasparenza e per definire la risoluzione di oggetti appiattiti nel file EPS.
- Utilizzate il riquadro **OPI** per specificare le opzioni relative all'inclusione di immagini originali ad alta risoluzione nel file EPS e per controllare individualmente le opzioni TIFF e EPS.
- Utilizzate il riquadro **JDF** per indicare se un file Job Definition Format (JDF) debba venire creato simultaneamente al file EPS. Potete scegliere di fare questo se state utilizzando Job Jackets in un workflow JDF.
- Utilizzate il riquadro **Avanzato** per scegliere se l'EPS aderisce al PostScript Level 2 o a PostScript Level 3.

5 Fate clic su **OK**. Per conservare le impostazioni correnti senza creare un file EPS, fate clic su **Conserva le impostazioni**.)

6 Fate clic su **Salva**.

Esportazione di un layout in formato PDF

Per esportare il layout attivo in formato PDF, procedete come segue:

1 Scegliete **Archivio/File > Esporta > Layout come PDF**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Esporta come PDF**.

2 Immettete un nome nel campo **Pagina**.

3 Per usare uno stile di output esistente, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Stile PDF**.

4 Per modificare le impostazioni di output, fate clic su **Opzioni**. Utilizzate i riquadri della finestra di dialogo visualizzata per regolare il formato del file esportato.

- Per utilizzare uno stile di output PDF, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Stile PDF**. Per creare un stile di output PDF usando le impostazioni correnti, sceglieteNuovo **stile di output PDF**.
- Per utilizzare la verifica PDF/X, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Verifica**. Le opzioni disponibili includono **PDF/X 1a** e **PDF/X 3**. Tenete presente che la verifica **PDF/X1a** accetta soltanto CMYK e colori piatti, mentre la verifica **PDF/X 3** consente di includere colori e immagini che utilizzano altri spazi cromatici nonché i profili di colore ICC (già definiti nelle impostazioni di origine e di output per la gestione del colore).
- Utilizzate il riquadro **Colori** per specificare se creare un output composito o delle separazioni, per scegliere un'impostazione di output per il file PDF e per selezionare le pellicole da includere nell'output.
- Utilizzate il riquadro **Compressione** per specificare le opzioni di compressione per i diversi tipi di immagine contenute nel file PDF.
- Utilizzate il riquadro **Pagina** per specificare se esportare o meno i documenti distesi, se esportare queste pagine come file PDF separati, se includere pagine bianche e se incorporare una miniatura del file PDF.
- Utilizzate il riquadro **Marcature** per specificare il posizionamento, la larghezza e la lunghezza dei marchi di registro nel file PDF.
- Utilizzate il riquadro **Link ipertestuali** per specificare come i link, gli elenchi dell'esportazione del layout e i link ipeterstuali debbano venire visualizzati nel PDF. Potete anche utilizzare questo riquadro per specificare lo zoom di default del file PDF.
- Utilizzate il riquadro **Meta dati** per fornire i dettagli da visualizzare nella scheda **Descrizione** della finestra di dialogo **Proprietà documento** in Adobe Acrobat Reader.
- Utilizzate il riquadro **Font** per specificare le font incorporate nel file PDF esportato.
- Utilizzate il riquadro **Al vivo** per specificare come le aree al vivo devono venire gestire nel file PDF.
- Usate il riquadro **Livelli** per specificare quali livelli inserire nel file PDF e per creare i livelli PDF dai livelli nel layout di QuarkXPress.
- Usate il riquadro **Trasparenza** per controllare la trasparenza degli oggetti appiattiti. Per disattivare l'appiattimento e mantenere le relazioni di trasparenza nel PDF esportato, selezionate **Esporta trasparenza in modo nativo**. Per generare l'output degli oggetti senza tenere in considerazione i valori di opacità, selezionate **Ignora trasparenza**. Per attivare l'appiattimento, selezionate **Appiattisci trasparenza**.

  Quando viene attivato l'appiattimento, potete specificare una risoluzione per la rasterizzazione di immagini che includono dati vettoriali generati da un rapporto di trasparenza. Per fare ciò, selezionate il menu a discesa **Immagini vettoriali** e scegliete o inserite un valore dpi. Questa opzione si applica solo quando l'appiattimento è attivato.

  Per specificare una risoluzione per le sfumature (indipendentemente dall'attivazione o meno dell'appiattimento), selezionate il menu a discesa **Sfumature** e scegliete o inserite un valore dpi. Per specificare una risoluzione per la rasterizzazione dell'ombreggiatura (indipendentemente dall'attivazione o meno dell'appiattimento), selezionate il menu a discesa **Ombreggiature** e scegliete o inserite un valore dpi.

Per specificare una risoluzione per gli oggetti ruotati e inclinati quando è attivato l'appiattimento, scegliete **Aumenta risoluzione per rotazioni**, quindi inserite un valore nel campo **A**. Il valore del campo **A** dovrebbe essere pari, come minimo, al valore di risoluzione più alto tra i campi **Immagini vettoriali**, **Sfumature** e **Ombreggiature**.

Per controllare la risoluzione dell'appiattimento della trasparenza nei file PDF e Adobe Illustrator importati, inserite un valore nel campo **Risoluzione dell'appiattimento**.

Esporta trasparenza in modo nativo non è disponibile se scegliete **PDF/X–1a: 2001** o **PDF/X–3: 2002** dal menu a discesa**Verifica**. Questa funzione non è disponibile nemmeno se scegliete **Separazioni** dal menu a discesa**Modalità** nel riquadro **Colore**.

- Utilizzate il riquadro **OPI** per specificare opzioni relative all'inclusione di immagini originali ad alta risoluzione nel file PDF (non disponibile quando scegliete **PDF/X 1a**o **PDF/X 3** dal menu a discesa **Verifica**).
- Utilizzate il riquadro **JDF** per indicare se un file JDF (Job Definition Format) debba venire creato simultaneamente al file PDF. Potete scegliere di fare questo se state utilizzando Job Jackets in un workflow JDF.
- Utilizzate il riquadro **Sommario** per visualizzare un sommario delle opzioni di esportazione PDF selezionate.

5 Fate clic su **OK**. (Per salvare le impostazioni correnti senza creare un file PDF, fate clic su **Conserva le impostazioni**.)

6 Fate clic su **Salva**.

Se state utilizzando un altro programma di distillazione e se volete creare un file PostScript, modificate le vostre impostazioni del riquadro **PDF** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**). Per ulteriori informazioni, vedere "*Preferenze — Applicazione — PDF*."

Creazione di un file PostScript

Per creare un file Postscript da un layout, visualizzate il riquadro **PDF** della finestra di dialogo **Preferenze** (**Modifica** > **Preferenze**) e selezionate **Crea il file Postscript per distillazione successiva**. Se scegliete **Archivio/File** > **Esporta** > **Layout come PDF**, QuarkXPress genera un file PostScript con il nome e il percorso da voi specificato anziché creare un file PDF.

Raccolta dati per la stampa

Per utilizzare la funzione **Raccolta dati per la stampa**, procedete come segue:

1 Visualizzate la scheda **Fonts** del riquadro **Utilizzo** (menu **Utilità**) per confermare che tutte le font siano disponibili Selezionate quindi la scheda **Immagini** del riquadro **Utilizzo** per confermare che tutte le immagini importate siano collegate al documento e che abbiano lo stato **OK**.

2 Scegliete **Archivio/File** > **Raccolta dati per la stampa**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Raccolta dati per la stampa**.

3 Visualizzate la scheda **Raccolta dati per la stampa**. Quando utilizzate questa funzione, viene generato automaticamente un report. Per generare soltanto questo report, selezionate **Soltanto il report** della scheda **Raccolta dati per la stampa**. Se deselezionate questa casella, potete selezionare una o più delle seguenti caselle:

- L'opzione **Layout** copia il file del progetto nella cartella target specificata.
- L'opzione **Immagini collegate** copia i file immagine che devono restare collegati al documento per la stampa ad alta risoluzione. Quando QuarkXPress raccoglie le immagini con il documento, viene aggiornato il percorso di ogni immagine raccolta per riflettere la nuova posizione del file nella cartella "Pictures" all'interno della cartella di destinazione.
- L'opzione **Profili colori** copia i profili ICC (International Color Consortium) associati al layout o alle immagini importate.
- *Mac OS soltanto:*L'opzione **Font dello schermo** copia ogni font da schermo necessaria per la visualizzazione del documento.
- *Mac OS soltanto:*L'opzione **Font della stampante** copia ogni font della stampante necessaria per la stampa del documento.
- *Windows soltanto:*L'opzione **Font** copia ogni font della stampante necessaria per la stampa del documento.

In Mac OS, le font TrueType funzionano sia da font a video sia da font di stampa. Se il documento usa solo font TrueType, QuarkXPress le raccoglierà quando selezionate **Font dello schermo** oppure quando selezionate **Font della stampante**. Se il documento usa una combinazione di font TrueType e Type 1, oppure usa solo font Type 1, contrassegnate entrambe le caselle di selezione **Font dello schermo** e **Font della stampante** per essere certi che le Type 1 vengano raccolte completamente.

4 Nella scheda **Vista**, selezionate **Renderizza alterazioni immagini** per applicare effetti di immagine alle immagini stesse prima della raccolta. Se questa casella è disattiva, le immagini vengono raccolte nella loro forma originale, senza alcun effetto immagine ad esse applicato.

5 Fate clic su **Salva**.

Quando scegliete di raccogliere le font, QuarkXPress raccoglie anche le font contenute nei file EPS importati, se queste font sono attive nel vostro computer.

Gestione degli stili di output

Gli stili di output consentono di catturare impostazioni per l'output di stampa e per l'output in PDF e EPS. Potete utilizzare gli stili di output quando usate i comandi **Archivio/File > Stampa**, **Archivio/File > Esporta > Salva pagina come EPS** e **Archivio/File > Layout > Esporta come PDF**. QuarkXPress include impostazioni di default per tutte le opzioni di output che possono servire come base per una personalizzazione in funzione delle proprie esigenze. Oppure è possibile creare degli stili di output partendo da zero.

Per creare uno stile di output, procedete come segue:

1 Scegliete **Comp./Modifica > Stili di output**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Stili di output**.

Usate la casella di dialogo **Stili di output** per creare, importare, esportare, modificare e rimuovere gli stili di output.

2 Scegliete un'opzione del menu a discesa **Nuovo**.

3 Immettete un nome per la regola nel campo **Nome**.

4 Potete specificare le impostazioni necessarie nei relativi riquadri. Per informazioni sulle opzioni EPS, vedere "*Esportazione di un layout in formato EPS*." Per informazioni sulle opzioni PDF, vedere "*Esportazione di un layout in formato PDF*."

5 Fate clic su **OK**.

6 Fate clic su **Salva**.

Gestione del trapping

Il trapping compensa gli errori di registro dell'inchiostro espandendo le aree cromatiche più chiare in modo da sovrapporle leggermente alle aree più scure. QuarkXPress consente di creare automaticamente le aree di trap definendo l'applicazione di default e le preferenze di trapping specifiche per un determinato documento. Potete anche personalizzare le impostazioni di trap specificando i valori di trap applicati a singoli colori in rapporto ad altri colori e potete personalizzare le impostazioni di trap applicate a determinati elementi di un layout.

Nozioni di base sul trapping

In QuarkXPress il trapping viene specificato in base alla modalità in cui il *colore dell'oggetto* si sovrappone al *colore di sfondo*. Il colore dell'oggetto è il colore applicato a qualsiasi elemento in primo piano (ad esempio un testo o una finestra) rispetto ad un altro colore. Il colore di sfondo è il colore applicato a qualsiasi elemento in secondo piano (ad esempio un testo o una finestra) rispetto al colore di un oggetto. Quando su una pagina stampata convergono il colore di un oggetto e il colore di sfondo, la direzione del trapping verrà determinata dalla *luminanza* (lucentezza o luminosità) relativa dei due colori.

Il colore di un oggetto può essere sovrapposto al colore di sfondo in base a quattro modalità diverse:

- *Sovrastampa:* quando il colore di un oggetto viene stampato direttamente sopra il colore di sfondo.
- *Foratura:* quando il colore di un oggetto viene ritagliato dal colore di sfondo (creando un foro) di un'area pari alla sua forma.
- *Estensione:* quando il colore di un oggetto, più chiaro, viene leggermente espanso in modo che la forma dell'oggetto si sovrapponga al colore di sfondo, più scuro.
- *Riduzione:* quando il colore di un oggetto, più scuro, viene leggermente ridotto in modo che la forma del colore di sfondo si sovrapponga al colore dell'oggetto.

I valori di trapping in QuarkXPress possono essere determinati a tre livelli:

- *Il trapping di default* è il metodo di default che QuarkXPress utilizza per applicare automaticamente il trapping a colori di tonalità e intensità diverse in base alla luminanza relativa dei colori dell'oggetto e di sfondo. Utilizzate il riquadro **Trap** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica** > **Preferenze**) per immettere preferenze di trapping di default per QuarkXPress e per singoli layout di QuarkXPress (trapping specifico ai singoli layout).
- *Trapping per un colore specifico* è il trapping che viene definito per un colore qualsiasi dell'oggetto in relazione a un colore di sfondo qualsiasi. Specificando valori di trap di **Sovrastampa**, **Foratura**, **Quantità autom**. per le estensioni, **Quantità autom**. per le riduzioni o valori di un trapping **Personalizzato** nella finestra di dialogo **Specifiche di trap** (**Comp./Modifica** > **Colori** > **Modifica trap**), potete determinare i rapporti di trap definibili per ciascun colore della palette **Colori** (menu **Finestra**).
- *Il trapping applicato a oggetti specifici* è un trapping definito per ciascun oggetto mediante la palette **Informazioni sul trap** (menu **Finestra** > **Informazioni sul trap**).

➡ Le preferenze del documento hanno la prevalenza sulle preferenze di default, le preferenze del colore hanno la prevalenza su tutte le preferenze di default e le preferenze dell'oggetto prevalgono su tutte le altre preferenze di trapping.

➡ Se invece stampate in composito (senza separazioni) o se stampate su una stampante laser, l'impostazione di valori di trapping non avrà alcun effetto sull'output e non avrete bisogno di applicare il trapping.

➡ I valori di trapping specificati vengono determinati in base alla stampante, alla carta, alle dimensioni del foglio, agli inchiostri e al retino linee (lpi) che verrà utilizzato per produrre il progetto. Per ottenere i migliori risultati, utilizzate il metodo di trapping e i valori raccomandati dal vostro centro di stampa.

Trapping delle immagini EPS

Impostazioni di trapping (sovrastampa e foratura) nei file EPS importati vengono applicati se mettete queste immagini sopra altri oggetti QuarkXPress.

I comandi che utilizzate per creare tratti sovrastampati per il trapping, varieranno a seconda dell'applicazione di illustrazione utilizzata. Consultate la documentazione della vostra applicazione per istruzioni su come creare tratti in sovrastampa.

Creazione e uso di un nero intenso

Stampatori e designer utilizzano spesso il *nero intenso* per creare un nero più profondo e scuro e ottenere una colorazione molto scura e uniforme per aree estese di inchiostratura. Il nero intenso standard è composto dal 100% di nero di quadricromia su una percentuale retinata di più colori di quadricromia.

Poiché il nero intenso è composto da più inchiostri di quadricromia, sono frequenti errori di registro al vivo in fase di stampa. Di conseguenza QuarkXPress gestisce il trapping in modo diverso quando si tratta di un nero intenso. Se un colore oggetto viene esteso su uno sfondo di nero intenso, tutti i colori di quadricromia escluso il nero si estenderanno secondo il valore specificato nel campo **Quantità autom**. (**QuarkXPress/Modifica > Preferenze > Trap**). Se il colore oggetto nero intenso viene ridotto da un colore di sfondo, tutti i colori di quadricromia escluso il nero verranno ridotti. Questo metodo particolare di trapping evita che i colori di quadricromia di sfondo traspaiano nel caso di un errore di registro.

QuarkXPress applica un trapping con nero intenso soltanto se la percentuale di nero di quadricromia in un nero intenso è superiore o uguale alla percentuale immessa nel campo **Limite sovrastampa** (**QuarkXPress/Modifica > Preferenze> Trap**).

QuarkXPress applica un trapping al nero intenso soltanto se a questo è stata applicata un'intensità del 100%.

Nozioni di base sull'appiattimento e sulle problematiche del processo di produzione

Poiché PostScript non ha alcun concetto di trasparenza, utilizza l'*appiattimento* come un processo di simulazione della trasparenza senza per questo alterare gli elementi della pagina al fine di produrre il design desiderato. Poiché l'appiattimento avviene soltanto nel corso del processo di stampa, ossia quando gli oggetti vengono alimentati alla stampante, i layout di QuarkXPress non subiscono alcuna modifica. In QuarkXPress, l'appiattimento avviene come segue.

Le finestre vengono prima di tutto decomposte, gli elementi trasparenti vengono identificati e i rapporti tra le forme discrete (incluse le delimitazioni del testo) vengono decostruite. Le regioni che non devono venire rasterizzate vengono riempite con un nuovo colore creato dalla fusione dei colori esistenti. (Le aree con un'opacità impostata su Nessuno o su un valore di 0% non hanno bisogno di essere appiattite quando utilizzate per sfumature e immagini.)

Le regioni che hanno bisogno di essere rasterizzate danno origine a percorsi di ritaglio. (Le immagini semi opache, ombreggiature, sfumature semi-opache e oggetti semi-opachi che si sovrappongono a elementi della pagina, devono venire rasterizzati.)

Le impostazioni del riquadro **Trasparenza** della finestra di dialogo **Stampa** (menu **Archivio/File**) consente di regolare la risoluzione in output degli elementi della pagina che vengono rasterizzati. Per ulteriori informazioni, vedere "*Riquadro Trasparenza*."

In generale, quando si lavora con rapporti di trasparenza, non è necessario applicare il trapping. Quando entra in gioco il trapping, la sovrastampa di oggetti opachi viene ereditata da percorsi creati mediante la decomposizione; riduzione ed estensione definite per gli elementi della pagina trasparenti vengono ignorate. A tutti gli altri elementi originati dalla decomposizione viene applicata una foratura e il trapping di default di QuarkXPress durante la separazione dei colori eseguita dall'applicazione host (in questo caso da QuarkXPress).

Tutti gli elementi della pagina trasparenti vengono sempre appiattiti in un output in PDF.

Collaborazione e un unico punto d'origine

Potete utilizzare ora la funzionalità di sincronizzazione per organizzare facilmente le vostre informazioni destinate a una distribuzione in molteplici formati e attraverso vari canali. Oltre alla personalizzazione del design in base al supporto di destinazione, ossia stampa o Web o layout interattivo, potete anche creare progetti che contengano layout in diverse dimensioni. Ma ancora più importante, potete facilitare in modo significativo la gestione del vostro contenuto mediante una sincronizzazione automatica di layout di simile o di diverso tipo.

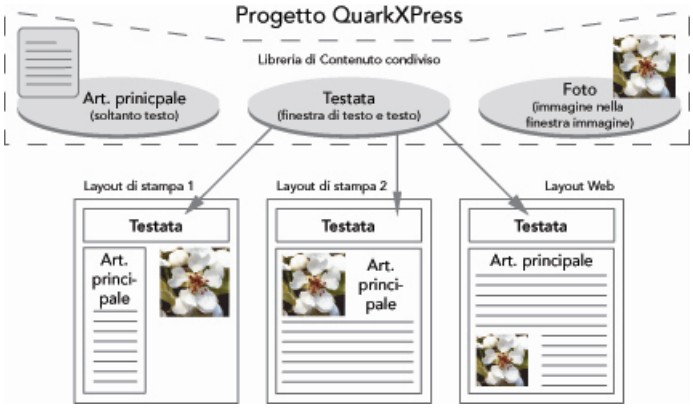
Gestione di un contenuto condiviso

Se vi è capitato di lavorare in un progetto il cui contenuto deve essere mantenuto identico in molteplici posizioni, siete sicuramente consapevoli del livello di rischio coinvolto. Come si può evitare ad esempio che la versione stampata di un documento venga aggiornata, ma non la versione Web? Per affrontare questo problema, QuarkXPress include la funzione del *contenuto condiviso*. Questa funzione consente di collegare un contenuto utilizzato in diverse punti del file di un progetto. Se un contenuto cambia, tutte le istanze di quello stesso contenuto vengono immediatamente e automaticamente aggiornate per riflettere queste modifiche.

Per la maggior parte degli oggetti sincronizzati, QuarkXPress mantiene una versione master in una parte invisibile del file del progetto chiamato *libreria di contenuto condiviso*. Se apportate una modifica a un oggetto sincronizzato di un layout, quella modifica viene scritta nella versione master conservata nella libreria di contenuto condiviso e QuarkXPress aggiorna automaticamente tutte le istanze sincronizzate di quell'oggetto nel progetto per riflettere la modifica apportata. Se quindi aggiornate l'oggetto A, l'oggetto B viene automaticamente aggiornato grazie all'oggetto master conservato nella libreria di contenuto condiviso e se aggiornate l'oggetto B, l'oggetto A viene egualmente aggiornato.

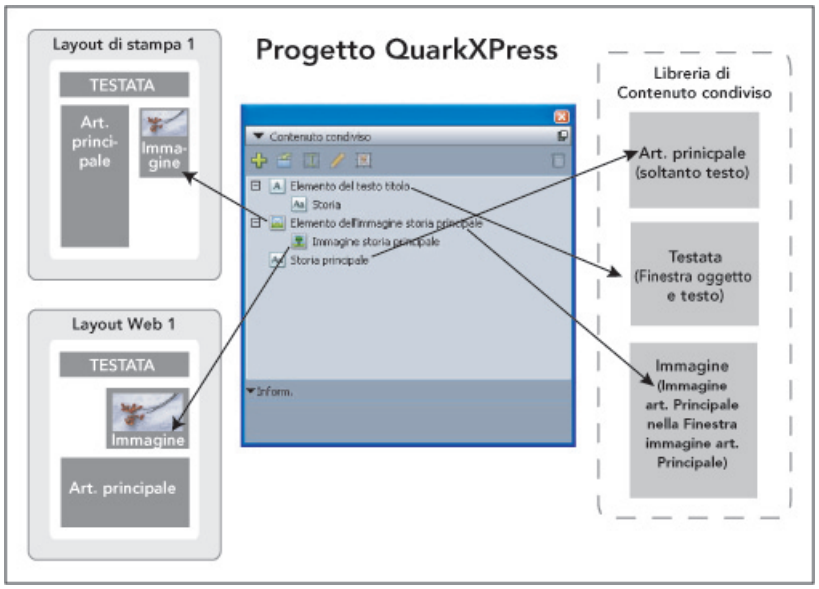
La libreria con i contenuti condivisi può contenere immagini, finestre, linee, testo formattato e non formattato, catene di finestre di testo, gruppi e Composition Zones. Se aggiungere un oggetto alla libreria dei contenuti condivisi, potete determinare quale aspetto o quale contenuto o di quell'oggetto debba venire *sincronizzato* (ossia mantenere

lo stesso aspetto o contenuto in qualsiasi istanza) e quali *non* devono essere sincronizzati.



La libreria dei contenuti condivisi comprende testo, immagini, linee, aree di composizione e oggetti che possono venire utilizzati in diversi layout nell'ambito di un progetto. Se modificate l'istanza di un oggetto incluso in una libreria di contenuti condivisi, tutte le istanze di quell'oggetto incluse in tutti i layout vengono automaticamente aggiornate in quanto sono collegate alla versione master della libreria di contenuto condiviso.

Gli oggetti conservati nella libreria di contenuti condivisi vengono visualizzati nella palette **Contenuto condiviso**. Da questa palette, potete duplicare e sincronizzare quegli oggetti in diversi layout, come illustrato in precedenza.



La palette **Contenuto condiviso** offre un accesso agli oggetti della libreria di contenuti condivisi. In questo esempio, il "Layout di stampa 1" utilizza la "Finestra immagine dell'articolo di copertina" e l'immagine in essa contenuta, ma il "Layout Web 1" utilizza soltanto l'immagine (in una finestra immagine più grande). Se l'immagine cambia in uno dei due layout, entrambi i layout vengono automaticamente aggiornati.

Per informazioni sull'inclusione di diversi tipi di layout in un singolo progetto, vedere "*Progetti e layout*."

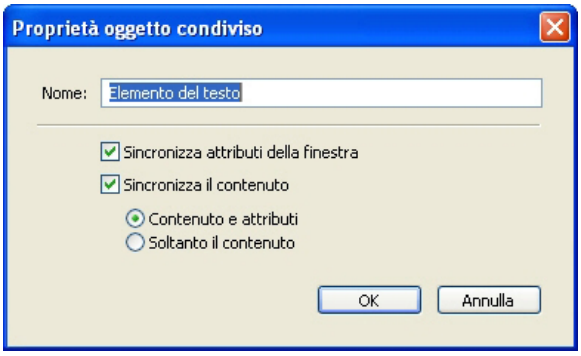
Condivisione e sincronizzazione del contenuto

Per condividere e sincronizzare finestre, linee, gruppi e contenuto, procedete come segue:

1 Visualizzate la palette **Contenuto condiviso** (menu **Finestra**).

2 Selezionate gli oggetti da sincronizzare.

3 Fate clic su **Aggiungi oggetti** nella palette **Contenuto condiviso**. Se un oggetto è selezionato, viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso**. Se sono selezionati molteplici oggetti, viene visualizzata la finestra di dialogo **Condividi molteplici oggetti**.



Utilizzate la finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso** per condividere e sincronizzare singoli oggetti.

Utilizzate la finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso** per condividere e sincronizzare singoli oggetti.

➡ Se viene selezionato **Mostra automaticamente gli oggetti selezionate nel layout**, potete passare da un oggetto all'altro facendo clic sul suo nome all'interno dell'elenco.

➡ Si possono sincronizzare soltanto gli attributi delle linee condivise.

4 Per condividere le caratteristiche di un oggetto selezionato, selezionate **Sincronizza attributi finestra** per quell'oggetto.

5 Per condividere il testo o l'immagine di un oggetto selezionato, selezionare **Sincronizza il contenuto** per quella finestra. Per condividere sia il testo che l'immagine e la sua formattazione, fate clic o scegliete **Contenuto e attributi**. Per condividere soltanto il

testo o l'immagine, fate clic o scegliete **Soltanto il contenuto**. Vedere "*Nozioni generali sulle opzioni di sincronizzazione*" per informazioni su altre opzioni disponibili per la finestra e il contenuto.

6 Fate clic su **OK** e aggiungete la finestra di testo alla palette **Contenuto condiviso**.

La palette **Contenuto condiviso** offre un accesso agli oggetti e al contenuto della libreria di contenuti condivisi.

Nozioni generali sulle opzioni di sincronizzazione

Quando aggiungete oggetti e contenuto alla palette **Contenuto condiviso**, potete scegliere varie opzioni di sincronizzazione dalla finestra di dialogo **Proprietà oggetti condivisi**.

- Per sincronizzare il contenuto di una finestra di testo, di un percorso di testo o di una finestra immagine selezionati, senza sincronizzare la finestra o il percorso, deselezionate **Sincronizza attributi finestra** e selezionate **Sincronizza il contenuto**. Il testo sincronizzato in questo modo deve essere trascinato in una finestra di testo o in un percorso e le immagini sincronizzate in questo modo devono venire trascinate in una finestra immagine.
- Potete sincronizzare il testo o l'immagine con i relativi attributi (come ad esempio, formattazione testo e ridimensionamento in scala, rotazione e effetti per le immagini) facendo clic su **Contenuto e attributi**.
- Per sincronizzare il testo o l'immagine ma consentire modifiche univoche da apportare agli attributi del contenuto, fate clic su **Soltanto il contenuto**. In questo caso, il testo o l'immagine possono venire formattati in modo diverso in diverse parti del progetto. Se però modificate il testo o aggiornate l'immagine in un dato posto, quella modifica verrà duplicata ovunque.
- Per sincronizzare una finestra di testo, un percorso di testo o una finestra immagine e i relativi attributi *senza* sincronizzare il contenuto, selezionate **Sincronizza attributi finestra** e deselezionate **Sincronizza il contenuto**. Ad esempio, supponiamo che applichiate queste selezioni a una finestra di testo o immagine e che quindi trasciniate fuori da questa due copie della finestra stessa. Se procedete a ridimensionare e ad aggiungere una cornice a una di queste finestre, l'altra finestra verrà automaticamente

ridimensionata acquisendo la stessa cornice. Potete tuttavia importare diversi contenuti in ciascuna finestra.

Per sincronizzare gli attributi di un oggetto, un contenuto e gli attributi di un contenuto, selezionate **Sincronizza attributi finestra** e **Sincronizza il contenuto** e fate quindi clic su **Contenuto e attributi**. Se sincronizzate due finestre in questo modo, qualsiasi modifica apportata a una di queste viene automaticamente applicata all'altra, incluse le modifiche apportate alle dimensioni della finestra, al suo contenuto e alla sua formattazione.

Collocazione di un oggetto sincronizzato

Per inserire un oggetto sincronizzato, procedete come segue:

1. Selezionate una voce nella palette **Contenuto condiviso**.
2. Trascinate la voce dalla palette **Contenuto condiviso** nella pagina.

Collocazione di un contenuto sincronizzato

Per collocare un contenuto sincronizzato:

1. Selezionate una finestra di testo, un percorso di testo o una finestra immagine.
2. Selezionate la voce del contenuto di testo o di immagine dalla palette **Contenuto condiviso** e fate clic su **Inserisci**. Tenete presente che le maniglie di ridimensionamento dell'oggetto cambiano in simboli di sincronizzazione. Potete anche trascinare la voce del testo o dell'immagine dalla palette **Contenuto condiviso** in una finestra di testo, percorso di testo o finestra immagine attivi.

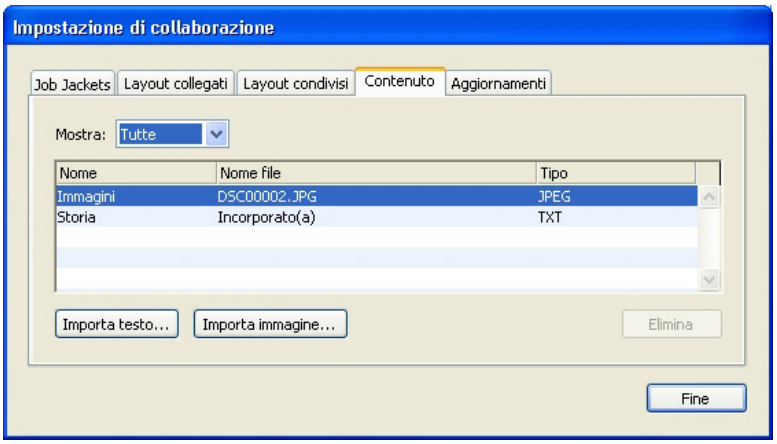
   Potete anche trascinare la voce del testo o dell'immagine dalla palette **Contenuto condiviso** in una finestra di testo, percorso di testo o finestra immagine attivi.

Importazione di un contenuto in una libreria di contenuto condiviso

Oltre ad importare un testo o delle immagini in finestre di testo o di immagine, potete utilizzare due modalità per l'importazione di un contenuto direttamente nella palette **Contenuto condiviso**.

Per importare un contenuto utilizzando la finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione**:

1. Con un layout attivo, scegliete **Archivio/File > Impostazioni di collaborazione**. Il contenuto condiviso viene visualizzato nella scheda **Contenuto** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** della palette **Contenuto condiviso**.



La scheda **Contenuto** della finestra di dialogo **Impostazioni di collaborazione**

2 Fate clic su **Importa testo** per visualizzare la finestra di dialogo **Importa testo**. Selezionate un file di testo e fate clic su **Apri**. Usate i controlli della finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso** per specificare come il contenuto e gli attributi devono venire condivisi.

3 Fate clic su **Importa immagine** per visualizzare la finestra di dialogo **Importa immagine**. Selezionate un file e fate clic su **Apri**. Usate i controlli della finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso** per specificare come il contenuto e gli attributi devono venire condivisi.

Potete anche importare il contenuto utilizzando il pulsante **Importa** della palette **Contenuto condiviso**. Da ricordare tuttavia che questo pulsante è disponibile soltanto se selezionate l'icona di un contenuto di testo o l'icona di un contenuto immagine nella palette **Contenuto condiviso**. Da notare che il testo importato con questo metodo, viene incorporato nel file del progetto; non viene mantenuto alcun collegamento con il file di testo d'origine. Le immagini importate con questo metodo possono tuttavia venire visualizzate e aggiornate nel riquadro **Immagini** della finestra di dialogo **Utilizzo**.

Gestione delle Composition Zones

Questo capitolo illustra come le Composition Zones possono ottimizzare i workflow esistenti consentendo ai membri di un gruppo di lavorare sullo stesso progetto QuarkXPress simultaneamente.

Nozioni generali sulle Composition Zones

L'*oggetto Composition Zones* è un layout o un'area del layout definita dall'utente che può venire condivisa con altri utenti di QuarkXPress.

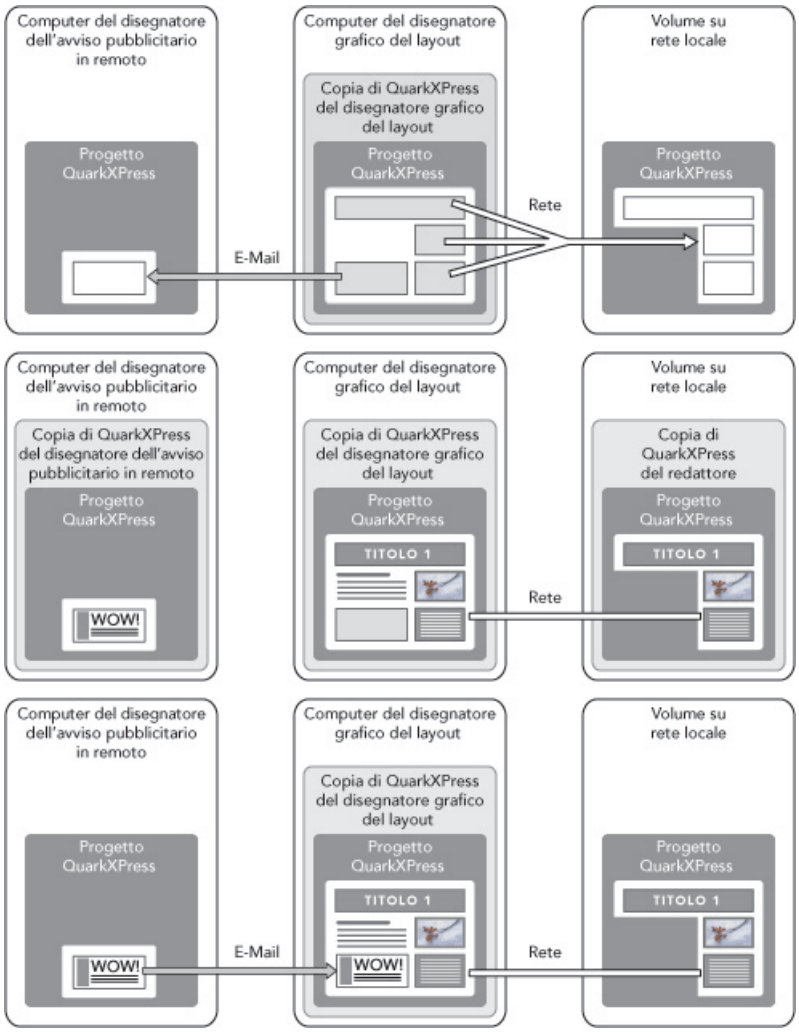
➡ Per lavorare con le Composition Zones in QuarkXPress, dovete avere il software Composition Zones XTensions caricato

Provate a immaginare un designer di layout incaricato della gestione dei file di un progetto QuarkXPress 7 per una rivista. Il designer di layout può utilizzare le

Composition Zones per condividere un determinato contenuto con autori di testo, revisori di testo, designer e collaboratori esterni che utilizzano QuarkXPress .

Utilizzando QuarkXPress, il designer di layout può delineare l'area del progetto destinata all'avviso di pubblicità utilizzando lo strumento **Composition Zones** e quindi esportare l'oggetto Composition Zones come un file separato. Il file che ne risulta include le necessarie specifiche e con questo si elimina la necessità di determinate operazioni che il creatore esterno dell'avviso di pubblicità deve eseguire quando riceve il file. Il creatore dell'avviso utilizza QuarkXPress per creare e aggiungere il contenuto e quindi ritorna il file al designer di layout, insieme alle immagini e alle font necessarie. Il designer di layout inserisce quindi il file aggiornato nell'apposita cartella e il layout viene aggiornato automaticamente in modo da includere l'avviso di pubblicità. E poiché l'oggetto Composition Zones funziona esattamente come un layout QuarkXPress, il designer di layout può aprire il file per apportarvi modifiche.

Nel frattempo il designer di layout può designare un'altro oggetto Composition Zones a un articolo da inserire nella stessa pagina dell'avviso. Il designer di layout delinea tre finestre: una per la testata, una per il testo dell'articolo e una per l'immagine. Utilizzando il tasto Maiusc. per selezionare tutte e tre le finestre, il designer crea un nuovo file Composition Zones da queste tre finestre, esporta il file e quindi notifica l'autore del testo che il file è disponibile nella cartella condivisa su rete. Parallelamente al lavoro che l'autore del testo sta eseguendo sul file e al salvataggio che esegue di ogni versione aggiornata, gli aggiornamenti appaiono nel progetto del designer di layout. E come per l'avviso di pubblicità, l'articolo può venire modificato in seguito una volta inserito nel progetto.



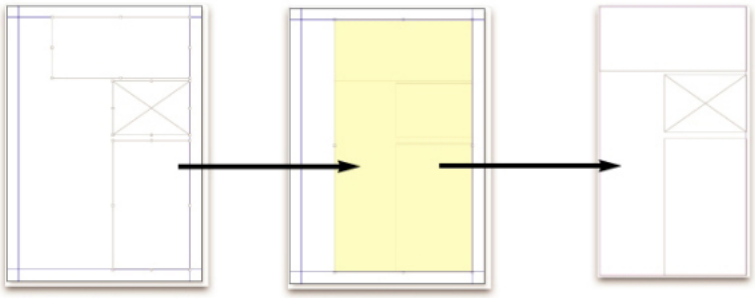
Superiore: Il designer principale esporta alcune parti di un progetto come Composition Zones ed invia quindi un file via e-mail a un designer di layout esterno per la creazione del design e colloca un altro file in un server locale su rete. **Centro**: Il designer principale, l'autore del testo e il designer dell'avviso pubblicitario lavorano simultaneamente nella parte della pagina a loro assegnata. **Inferiore**: Il designer dell'avviso pubblicitario invia una e-mail con il lavoro completato al designer principale, la pagina viene automaticamente aggiornata e il layout è praticamente completato.

Lo scenario illustrato sopra mostra gli utenti principali che traggono vantaggio dalle Composition Zones, ma questa funzionalità risolve anche altre problematiche tipiche di un workflow di collaborazione. Ad esempio, le Composition Zones possono essere limitate al progetto in cui vengono definite e ciò potrebbe essere utile per una serie di ragioni. Può darsi che il designer di layout voglia usare un avviso in diversi punti del progetto e l'avviso potrebbe includere molteplici finestre di testo e di immagine. Non potete utilizzare la palette **Contenuto condiviso** per sincronizzare un gruppo di oggetti, ma se il designer di layout crea una Composition Zones basata su una selezione di molteplici oggetti, quella Composition Zones diventa sincronizzata e disponibile per l'uso in diversi punti del progetto. Può darsi che il designer di layout designi un layout alla rivista stampata e un altro layout allo stesso progetto destinato a una pagina Web, comprendente anche l'avviso di pubblicità. Il designer di layout può limitare l'uso di questa Composition Zones a questo singolo progetto ma l'avviso di pubblicità può apparire allo stesso modo sia in forma stampata che nel Web.

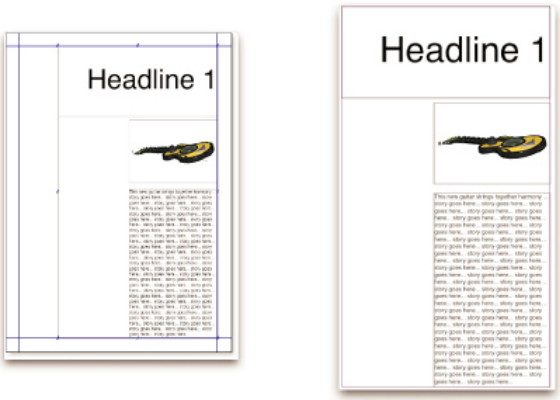
Terminologia delle Composition Zones

Le Composition Zones sono elementi della pagina molto particolari in quanto hanno la caratteristica di *oggetti* quando vengono inseriti in un layout ma si comportano come *layout* quando si modifica il loro contenuto.

- *Oggetto Composition Zones:* Un oggetto che mostra il contenuto di un layout che esiste altrove. Potete considerare la Composition Zones come una "finestra" attraverso la quale si può vedere il contenuto di un determinato layout. Il layout visualizzato in una Composition Zones viene chiamato *layout di composizione* (vedere la definizione che segue). Ciascuna Composition Zones ricava il suo contenuto da un unico layout di composizione.
- *Layout di composizione:* Un tipo speciale di layout utilizzato soltanto per fornire un contenuto a una Composition Zones. Potete considerare il layout di composizione come il layout che è visibile tramite la “finestra” di una Composition Zones. Molteplici Composition Zones sincronizzate possono visualizzare i vari contenuti di un singolo layout di composizione. Il layout di composizione può tuttavia venire modificato soltanto da una persona per volta.



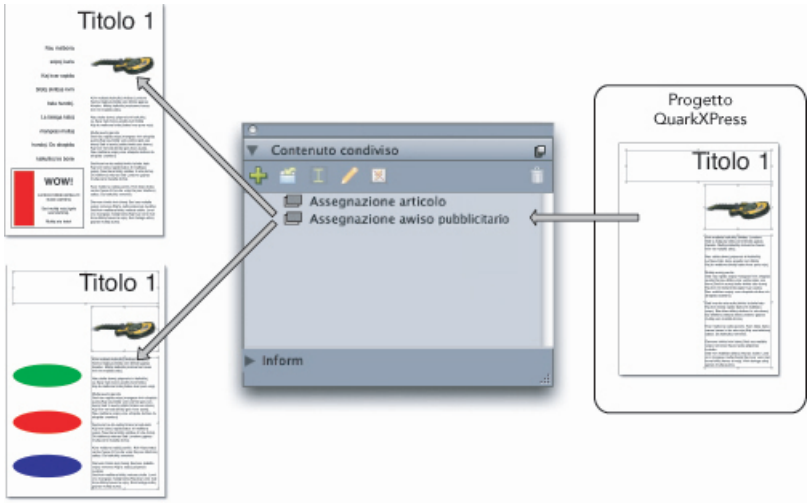
Quando create una Composition Zones, QuarkXPress crea automaticamente un layout di composizione che deve fornire il contenuto a quella Composition Zones.



Quando aggiungete un contenuto a un layout di composizione, tutte le Composition Zones ad esso associate vengono aggiornate. Gli aggiornamenti vengono visualizzati nelle Composition Zones in base alle preferenze definite per i layout contenenti le Composition Zones (immediatamente, al momento della stampa o all’apertura del progetto).

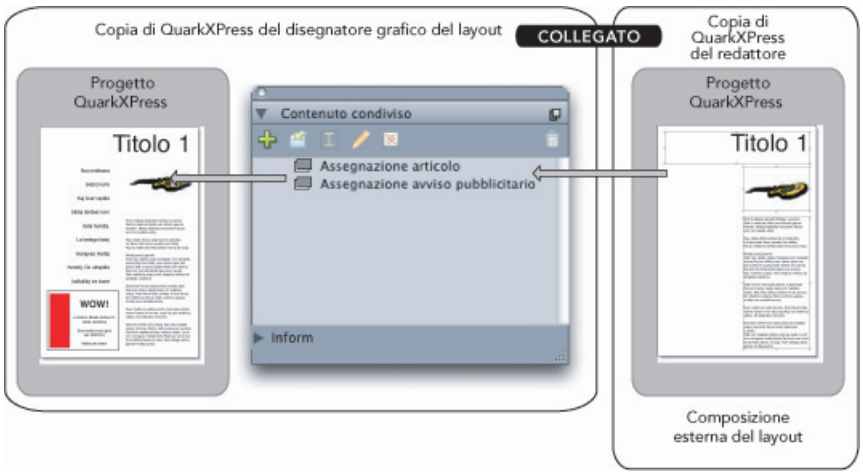
- *Oggetto Composition Zones iniziale:* Il layout iniziale o l’area definita dall’utente dai quali viene creata una Composition Zones.

- *Oggetto Composition Zones posizionato:* Una Composition Zones che è stata posizionata in un layout utilizzando la palette **Contenuto condiviso**.



I layout di composizione vengono riportati in un elenco nella palette **Contenuto** condiviso. Potete utilizzare questa palette per posizionare i layout di composizione in molteplici layout, sia in uno stesso progetto che in diversi progetti.

- *Layout host iniziale:* Il layout in cui si era originariamente creata una Composition Zones.
- *Layout host:* Qualsiasi layout nel quale sia stata posizionata una Composition Zones.
- *Layout di composizione esterno:* Un layout di composizione esportato come un progetto QuarkXPress separato. Un altro utente può modificare un layout di composizione esterno e le modifiche apportate da questo utente vengono riprodotte in tutti gli altri layout host.

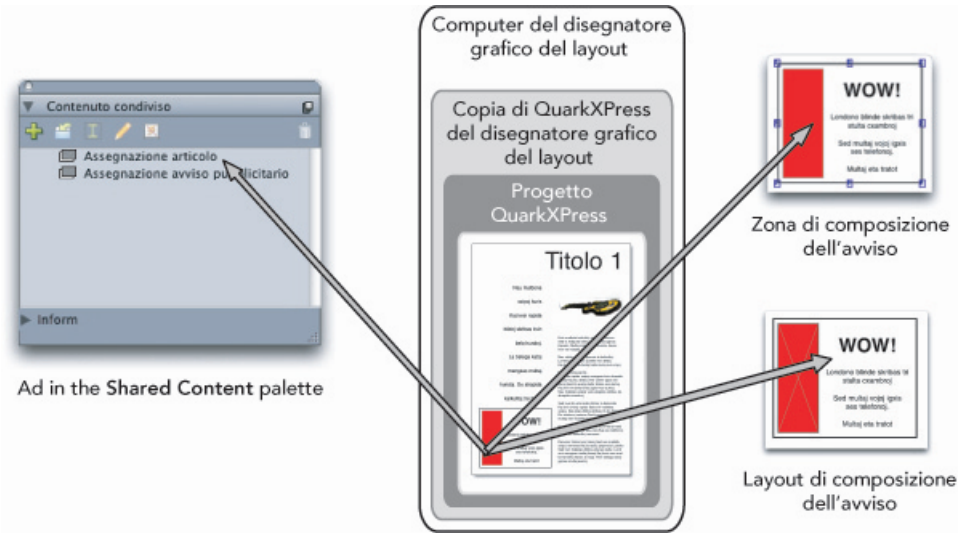


Quando esportate un layout di composizione, un altro utente può modificare quel layout. Le modifiche di questo utente possono venire automaticamente visualizzate in qualsiasi layout host contenente le Composition Zones basate sul layout di composizione esterno.

- *Layout di composizione collegabile:* Quando designate un layout di composizione collegabile nell'ambito del vostro progetto, altri utenti di QuarkXPress possono collegarsi al progetto e utilizzare quel layout di composizione per collocare oggetti

Composition Zones nei loro layout. È possibile tuttavia apportare modifiche a un layout di composizione collegabile soltanto dall'interno del layout di composizione stesso (e potete farlo sia voi sia gli altri utenti che accedono al layout host iniziale). I layout di composizione collegabili vengono visualizzati nella scheda **Layout condivisi** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** (menu **Archivio/File**).

- *Layout di composizione di un singolo progetto:*Un layout di composizione che può essere posizionato e modificato soltanto nel progetto in cui il layout di composizione era stato creato.
- *Layout di composizione collegato:* Un layout di composizione a cui potete accedere tramite il collegamento a un progetto contenente un layout di composizione collegabile. I layout di composizione collegabili vengono visualizzati nella palette **Contenuto condiviso** della scheda**Layout condivisi** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** (menu **Archivio/File**). Potete trascinare i layout di composizione collegati da una palette **Contenuto condiviso** al vostro layout dove potete quindi posizionare le Composition Zones.
- *Libreria di contenuto condiviso:* Vedere "*Gestione di un contenuto condiviso*"



In alto a destra: La Composition Zones viene visualizzata come un oggetto con maniglie in qualsiasi layout host. **In fondo a destra**: Quando modificate il contenuto di una Composition Zones, dovete aprire il layout di composizione. **Sinistra**: La palette**Contenuto condiviso** riporta un elenco delle Composition Zones.

Creazione di una Composition Zones

Potete adottare tre metodi per la creazione di una Composition Zones (e dei suoi layout corrispondenti):

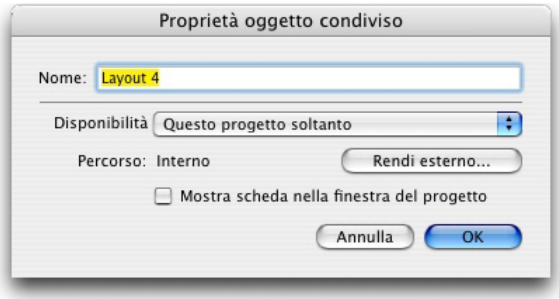
- Potete selezionare molteplici oggetti e scegliere **Oggetti** > **Composition Zone** > **Crea**.
- Potete designare un intero layout come un oggetto Composition Zones.
- Potete selezionare lo strumento **Composition Zones** e delineare manualmente l'area del vostro oggetti Composition Zones.

Gli esempi che seguono dimostrano tutti e tre i metodi utilizzati per la creazione di un oggetto Composition Zones, in questo caso per un uso esclusivo nell'ambito di un progetto (ossia, un *layout di composizione per un singolo progetto*).

Creazione di un oggetto Composition Zones da una serie di oggetti selezionati

Per creare un oggetto Composition Zones in base a una serie di oggetti selezionati, procedete come segue:

1. Selezionate lo strumento **Oggetti** o **Contenuto**, premete il tasto Maiusc e selezionate più di un oggetto.
2. Scegliete **Oggetti** > **Composition Zones** > **Crea**. Una finestra con dimensioni uguali a quelle del gruppo, sostituisce il gruppo.
3. Per terminare la creazione di una Composition Zones, scegliete **Oggetti** > **Condividi**, oppure visualizzate la palette **Contenuto condiviso** (menu **Finestra**) e fate clic su **Aggiungi oggetto**. In entrambi i casi, viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso**.



Utilizzate la finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso** per assegnare un nome al layout di composizione e per definire la sua disponibilità.

4. Immettete un nome per il layout di composizione nel campo **Nome**.
5. Scegliete **Tutti i progetti** dal menu a discesa **Disponibilità**.
6. Selezionate **Mostra scheda nella finestra progetto** per offrire accesso al layout di composizione dalla scheda di layout disponibile nell'area inferiore della finestra del progetto.
7. Fate clic su **OK** per salvare il layout di composizione.

Se la posizione di uno o più degli oggetti selezionati è protetta (**Oggetti** > **Blocca** > **Posizione**) non potete creare un oggetto Composition Zones.

Creazione di una Composition Zones da un layout

Per creare un oggetto Composition Zones basato su un intero layout, procedete come segue:

1. Visualizzate il layout che volete designare come oggetto Composition Zones (in questo esempio, "Layout 1").
2. Scegliete **Layout** > **Proprietà di layout avanzate**.

3 Selezionate **Condividi layout**.

Utilizzate la finestra **Proprietà di layout avanzate** per specificare la condivisione di un layout di composizione basato su un intero layout.

4 Scegliete **Tutti i progetti** dal menu a discesa **Disponibilità**.

5 Selezionate **Mostra scheda nella finestra progetto** per visualizzare il layout di composizione, in modo da potervi accedere rapidamente, nella scheda di layout nell'area inferiore della finestra del progetto. Se deselezionate **Mostra scheda nella finestra progetto**, potete accedere al layout di composizione selezionando l'oggetto Composition Zones e scegliendo **Oggetti** > **Composition Zones** > **Modifica**.

6 Fate clic su **OK**. Il layout di composizione viene visualizzato nella palette **Contenuto condiviso**.

➡ Il layout di composizione può contenere molteplici pagine. Potete utilizzare il menu **Pagina** della palette **Layout della pagina** per aggiungere, eliminare o spostare nuove pagine.

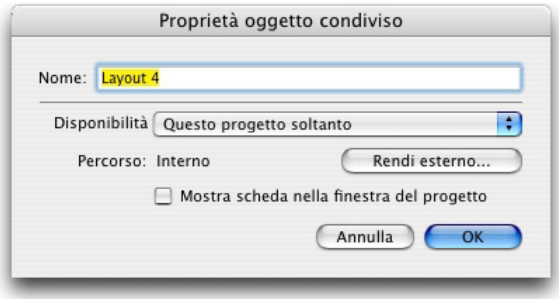
Creazione di un oggetto Composition Zones tramite lo strumento Composition Zones

Per definire manualmente un oggetto Composition Zones, procedete come segue:

1 Selezionate lo strumento **Composition Zone** nella palette **Strumenti**.

2 Trascinate per disegnare l'oggetto Composition Zones.

3 Per terminare la creazione di un oggetto Composition Zones, scegliete **Oggetti** > **Condividi** oppure visualizzate la palette **Contenuto condiviso** (menu **Finestra**) e fate clic su **Aggiungi oggetto** ✚. In entrambi i casi, viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso**.



Utilizzate la finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso** per assegnare un nome al vostro layout di composizione, designarne la disponibilità e specificare se una scheda deve venire visualizzata nell'area inferiore della finestra del progetto.

4 Immettete un nome per il layout di composizione nel campo **Nome**.

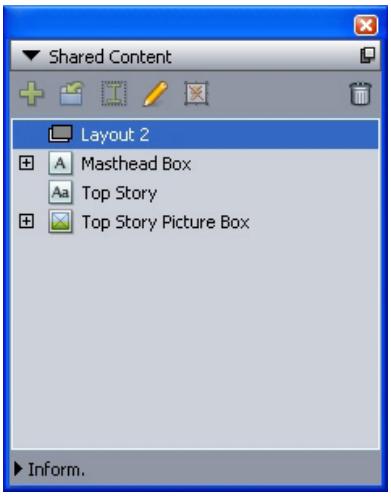
5 Scegliete **Tutti i progetti** dal menu a discesa **Disponibilità**.

6 Fate clic su **OK**. Il layout di composizione viene visualizzato nella palette **Contenuto condiviso**.

Collocazione di un oggetto Composition Zones

Dopo aver aggiunto un layout di composizione alla palette **Contenuto condiviso**, potete collocare un oggetto Composition Zones basato su quel layout di composizione in un pagina. Per collocare una oggetto Composition Zones, procedete come segue:

1 Visualizzate la palette **Contenuto condiviso** (menu **Finestra**).



La palette **Contenuto condiviso** elenca i layout di composizione e altri contenuti condivisi.

2 Selezionate il layout di composizione che volete posizionare.

3 Trascinate la Composition Zones dalla palette **Contenuto condiviso** nel layout.

Gestione di molteplici pagine in un oggetto CompositionZones posizionato

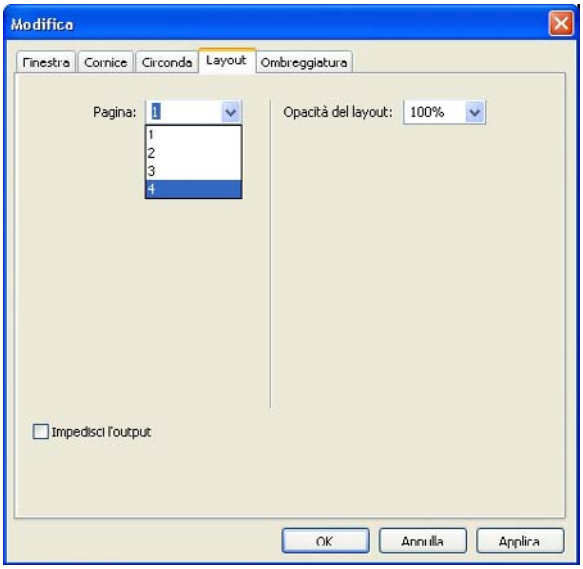
Il layout di composizione può contenere molteplici pagine. Un oggetto Composition Zones, tuttavia, basato su quel layout di composizione può visualizzare

soltanto una pagina per volta. Per indicare la pagina da visualizzare in un oggetto Composition Zones, procedete come segue:

1 Selezionate un oggetto Composition Zones.

2 Scegliete **Oggetti** > **Modifica** e fate clic sulla scheda **Layout**.

3 Scegliete una font dal menu a discesa **Pagina**.



Utilizzate il menu a discesa **Pagina** nella scheda **Layout** della finestra di dialogo **Modifica** per visualizzare una pagina specifica del layout di composizione nell'oggetto Composition Zones che avete posizionato.

4 Fate clic su **OK**.

Modifica degli attributi di un oggetto Composition Zones

Per modificare gli attributi di un oggetto Composition Zones, procedete come segue:

1 Selezionate un oggetto Composition Zones.

2 Scegliete **Oggetti** > **Modifica**.

3 Utilizzate la scheda **Finestra** della finestra di dialogo **Modifica** per specificare posizione, dimensioni, allineamento, colore, opacità e funzioni di stampa.

4 Utilizzate le schede **Cornice**, **Circonda** e **Ombreggiatura** per apportare altre correzioni strutturali.

5 Utilizzate la scheda **Layout** per navigare lungo le pagine, sopprimere o attivare la stampa e per regolare l'opacità del layout.

Monitoraggio delle Composition Zones per gli aggiornamenti

QuarkXPress segue il movimento degli oggetti Composition Zones usando lo stesso metodo adottato per monitorare le immagini importate (vedere "*Creazione di elenchi, verifica dello stato e aggiornamento delle immagini*"). Inoltre:

- **Non collegato** indica che la **Disponibilità** è stata covertita da **Tutti i progetti** a **Questo progetto soltanto** nel progetto d'origine.
- **Non disponibile** indica che l'oggetto Composition Zones non può essere aggiornato forse perché il tipo di layout è stato convertito da stampa a Web o a layout interattivo.

Conversione di un oggetto Composition Zones in un'immagine

Per creare un file di immagine esterno da un oggetto Composition Zones, scegliete **Oggetti > Composition Zones > Converti in immagine**. Questo crea un'immagine idonea per quel particolare tipo di layout all'interno del quale era stata creata la Composition Zones.

Prima di convertire una Composition Zones in immagine, la Composition Zones viene visualizzata nel riquadro **Composition Zones** della finestra di dialogo **Utilizzo** (menu **Utilità**). Ma quando scegliete **Oggetti > Composition Zones > Converti in immagine**, viene visualizzato un messaggio che indica che la Composition Zones verrà desincronizzata. L'immagine che ne risulta viene visualizzata nel riquadro **Immagine** della finestra di dialogo **Utilizzo**. Il layout di composizione rimane tuttavia nella palette **Contenuto condiviso**.

Desincronizzazione di un oggetto Composition Zones

Quando desincronizzate un oggetto Composition Zones, il layout di composizione a cui appartiene rimane disponibile nel vostro progetto. Per desincronizzare un oggetto Composition Zones, procedete come segue:

1. Selezionate l'oggetto Composition Zones nella finestra del layout.
2. Scegliete **Oggetti > Desincronizza**. I layout di composizione rimangono nella palette **Contenuto condiviso** e nella scheda **Layout condivisi** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** per poter essere utilizzati in futuro. Tenete presente tuttavia che modifiche apportate successivamente agli oggetti Composizione Zones desincronizzati e contenuti nella finestra del layout, non verranno sincronizzati.

Condivisione di un layout di composizione

Quando create un layout di composizione potete specificare una condivisione e potete anche modificare in seguito le impostazioni della condivisione. Le opzioni di condivisione includono:

- *Condivisione sincronizzata e modificabile tra vari progetti:* Potete esportare un layout di composizione nel file di un altro progetto che potete aprire e modificare liberamente. Questo prende il nome di *layout di composizione esterno*. Altri progetti possono venire collegati a un file di progetto contenente un layout di composizione esterno e gli utenti possono utilizzare quel layout per creare oggetti Composition Zones.
- *Condivisione sincronizzata e collegata tra vari progetti:* Potete ora rendere i layout di composizione interni collegabili tra di loro. Ciò significa che altri progetti possono venire collegati al progetto contenente il layout di composizione interno e utilizzare quel layout per creare oggetti Composition Zones.
- *Condivisione a livello di progetto singolo:* Potete limitare l'uso del layout di composizione al progetto che lo contiene (chiamato *layout di un progettosingolo*).

Quando definite il *collegamento* a un progetto, potete creare degli oggetti Composition Zones da qualsiasi layout di composizione condiviso in quel progetto. Ma non potete modificare un layout di composizione a meno che non *apriate* il progetto che contiene il layout. Molteplici utenti possono collegarsi a un progetto contenente un layout di composizione simultaneamente ma soltanto una persona alla volta può aprire quel progetto e modificarne il layout.

Condivisione di un layout di composizione per la revisione

Se volete che altri utenti siano in grado di modificare il loro layout di composizione come un file separato, potete creare un *layout di composizione esterno*. Quando un utente modifica questo layout di composizione esterno, il contenuto viene aggiornato nel layout host d'origine nel quale era stato creato il layout di composizione (e eventuali altri progetti collegati al layout di composizione esterno vengono ugualmente aggiornati). Gli aggiornamenti vengono visualizzati negli oggetti Composition Zones in base alle preferenze definite per i layout che li contengono (immediatamente, al momento della stampa o dell'apertura del progetto).

Lo strumento per la creazione di tutti i layout di composizione esterni è il pulsante **Rendi esterno** della finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso**. La finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso** viene visualizzata quando create un layout di composizione basato su una molteplice selezione oppure utilizzando lo strumento **Composition Zones** e quindi facendo clic su **Aggiungi l'oggetto** nella palette **Contenuto condiviso** oppure scegliendo **Oggetti > Condividi**. Per i layout di composizione esistenti, potete accedere al pulsante **Rendi esterno** mediante la palette **Contenuto condiviso**.

Per creare un layout di composizione esterno dalla palette **Contenuto condiviso**, procedete come segue:

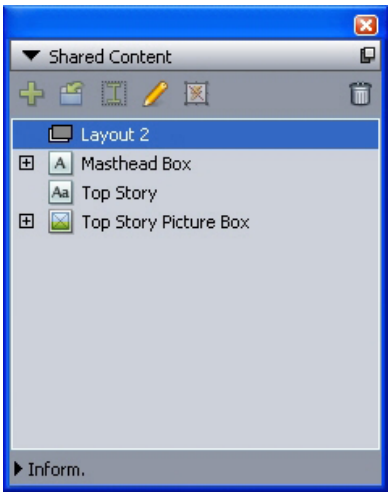
1. Visualizzate la palette **Contenuto condiviso**.
2. Selezionate il layout di composizione nella palette **Contenuto condiviso**.
3. Fate clic sul pulsante **Modifica**.
4. Nella finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso** fate clic su **Rendi esterno**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva con nome**.
5. Immettete un nome di file, scegliete un percorso e fate clic su **Salva**. Il layout di composizione esterno viene creato come un progetto QuarkXPress separato.

Quando selezionate i vostri oggetti Composition Zones dalla palette **Contenuto condiviso** e fate clic su **Modifica**, il pulsante disponibile viene convertito nel pulsante **Rendi interno**.

Condivisione di un layout di composizione dalla palette Contenuto condiviso

Per specificare una condivisione dalla palette **Contenuto condiviso**, procedete come segue:

1. Visualizzate la palette **Contenuto condiviso** (menu **Finestra**).



Utilizzate la palette **Contenuto condiviso** per condividere un layout di composizione per il suo posizionamento.

2 Selezionate il layout di composizione e fate clic su **Modifica** per visualizzare la finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso**.

Il menu a discesa **Disponibilità** è lo stesso delle finestre di dialogo **Proprietà di layout avanzate** e **Proprietà oggetto condiviso**.

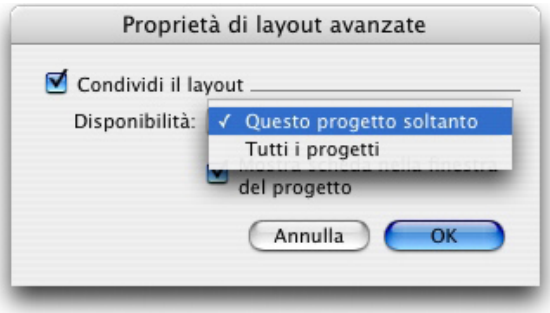
3 Scegliete **Tutti i progetti** dal menu a discesa **Disponibilità**.

4 Fate clic su **OK**.

Condivisione di un layout di composizione dal layout

Per specificare una condivisione dal layout di composizione, procedete come segue:

1 Visualizzate il layout di composizione e scegliete **Layout > Proprietà di layout avanzate**. Oppure, premete Control+clic/clic con il pulsante destro del mouse sulla scheda del layout di composizione nell'area inferiore della finestra del progetto e scegliete **Proprietà di layout avanzate**. La scheda del layout diventa disponibile se selezionate **Mostra scheda nella finestra progetto** della finestra di dialogo **Proprietà di layout avanzate** o nella finestra di dialogo **Proprietà oggetto condiviso**.



Utilizzate il menu a discesa **Disponibilità** della finestra di dialogo **Proprietà di** layout avanzate per specificare l'accesso.

2 L'elenco **Disponibilità** include **Tutti i progetti** e **Questo progetto soltanto**. Scegliete **Tutti i progetti** in modo che gli altri utenti possano collegarsi al progetto attivo e inserire questo oggetto Composition Zones.

3 Fate clic su **OK**.

Monitoraggio delle Composition Zones per gli aggiornamenti

QuarkXPress segue il movimento degli oggetti Composition Zones usando lo stesso metodo adottato per monitorare le immagini importate (vedere "*Creazione di elenchi, verifica dello stato e aggiornamento delle immagini*"). Inoltre:

- **Non collegato** indica che la **Disponibilità** è stata covertita da **Tutti i progetti** a **Questo progetto soltanto** nel progetto d'origine.
- **Non disponibile** indica che l'oggetto Composition Zones non può essere aggiornato forse perché il tipo di layout è stato convertito da stampa a Web o a layout interattivo.

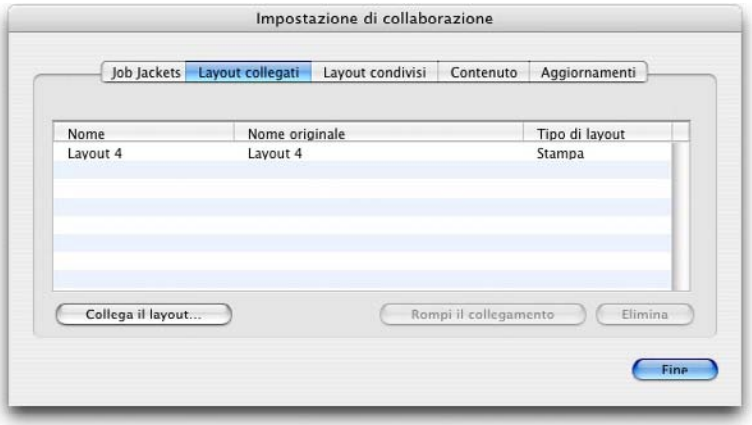
Collegamento a un layout di composizione di un altro progetto

Quando un layout di composizione possiede l'impostazione **Disponibilità** definita su **Tutti i progetti**, significa che si tratta di un layout di composizione collegabile. Altri utenti possono quindi collegarsi al layout di composizione collegabile da un altro progetto e portarlo in uno dei layout di quel progetto come una Composition Zones.

Per stabilire un collegamento a un progetto contenente dei layout di composizione collegabili, procedete come segue:

1 Con un progetto aperto, scegliete **Archivio/File> Impostazione di collaborazione** per visualizzare la finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione**.

2 Fate clic sulla scheda **Layout collegati**.

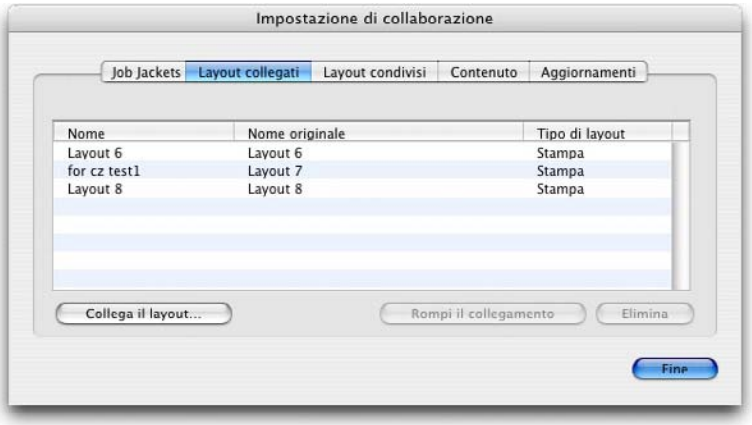


Utilizzate la scheda **Layout collegati** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** per accedere ai layout di composizione collegabili in altri progetti.

3 Fate clic sul pulsante **Collega il layout**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Collega il layout**.

4 Selezionate il progetto contenente i layout di composizione collegabili che volete aggiungere al vostro progetto e fate clic su **Apri**.

5 I layout di composizione collegabili contenuti nel progetto al quale vi siete collegati vengono visualizzati nella finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** della palette **Contenuto condiviso**.



La scheda **Layout collegati** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** riporta un elenco dei layout di composizione collegabili da altri progetti.

➡ Potete posizionare qualsiasi layout di composizione collegato nei layout del progetto attivo. Quando posizionate un layout di composizione collegato, l'oggetto Composition Zones che ne risulta assomiglia a un'immagine importata in quanto potete visualizzare l'oggetto Composition Zones ma non potete modificarne il contenuto. Potete tuttavia modificare gli attributi dell'oggetto Composition Zones esattamente come fate normalmente per modificare gli attributi di una finestra immagine.

Modifica di un layout di composizione: Contenuto

Quando modificate un layout di composizione, potete modificare il contenuto e gli attributi a livello di layout.

Per modificare il contenuto di un layout di composizione, procedete come segue:

1. Per un file di layout di composizione esterno, scegliete **Archivio/File > Apri**.
2. Se si tratta di un layout di composizione nell'ambito del vostro progetto QuarkXPress, fate clic sul nome del layout nella scheda di layout nell'area inferiore della finestra del progetto (disponibile se **Mostra scheda nella finestra progetto** è selezionato). Se il nome del layout di composizione non viene visualizzato nella scheda del layout, selezionate lo strumento **Item** e fate clic sull'oggetto **Compositions Zones**.
3. Quando viene visualizzato il layout di composizione, tutti i contenuti del layout di composizione sono disponibili per la modifica. Potete utilizzare i comandi del menu e della palette per agire su testo, immagini grafiche e oggetti e potete usare gli appositi strumenti per aggiungere un contenuto.
4. Scegliete **Archivio/File > Salva** affinché le modifiche vengano duplicate nel layout host iniziale (e in altri layout ai quali il layout di composizione esterno è stato collegato e in cui è stato posizionato). Se state modificando un layout di composizione di un singolo progetto, semplicemente chiudendo la finestra si aggiorna automaticamente il contenuto dell'oggetto Composition Zones.

Modifica di un layout di composizione Attributi

Per modificare gli attributi di un layout di composizione, procedete come segue:

1. Aprite il file di layout di composizione esterno (**File > Open**) oppure attivate il layout di composizione usando la scheda del layout. Potete anche attivare il layout di composizione selezionando lo strumento **Oggetti** e facendo doppio clic sull'oggetto Composition Zones.
2. Scegliete **Layout Proprietà del layout** per visualizzare la finestra di dialogo **Proprietà del layout**.
3. Per i tipi di layout di stampa, confermate o modificate le dimensioni, l'orientamento e le impostazioni delle pagine affiancate e fate clic su **OK**.
4. Per i layout di tipo Web, confermate o modificate i colori del background e dei collegamenti, le dimensioni del layout (se necessario) e l'immagine del background (se inclusa) e fate clic su **OK**.

Potete modificare il tipo di layout nella finestra di dialogo **Proprietà di layout**, ma in questo caso potreste perdere contenuto e impostazioni. E questo renderà il layout di composizione **Non disponibile** dalla finestra di dialogo **Utilizzo** (menu **Utilità**) di altri progetti QuarkXPress collegati al layout di composizione.

Recupero del contenuto di un layout di composizione esterno

Se perdete un layout di composizione esterno (forse qualcuno l'ha cancellato dalla rete) qualsiasi oggetti Composition Zones basato su quel layout di composizione verrà visualizzato come **Mancante** nel riquadro **Composition Zones** della finestra di dialogo

Utilizzo (menu **Utilità**). Continuerete tuttavia ad avere accesso al contenuto e potrete creare un nuovo layout di composizione da qualsiasi layout host che utilizzi il layout di composizione mancante. Per recuperare il contenuto di un layout di composizione esterno perso, procedete come segue:

1. Visualizzate un layout con un oggetto Composition Zones basato sul layout di composizione mancante.
2. Scegliete **Archivio/File** > **Impostazione di collaborazione**.
3. Fate clic sulla scheda **Layout collegati**.
4. Selezionate il layout di composizione mancante.
5. Fate clic su **Rompi collegamento**. Il layout di composizione viene rimosso dalla scheda **Layout collegati** e un nuovo layout di composizione viene aggiunto alla scheda **Layout condivisi** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione**. Sebbene il nome di questo layout di composizione sembri lo stesso di quello nella palette **Contenuto condiviso**, il layout si trasforma in effetti in un nuovo layout di composizione con l'opzione **Disponibilità** impostata su **Questo progetto soltanto**. Potete quindi posizionare e modificare il layout di composizione.

Modifica del contenuto di un layout di composizione di un singolo progetto

Il layout di *composizione di un progetto singolo* è ristretto al progetto nel quale è stato creato. Il metodo adottato per accedere a un layout di composizione per la sua modifica è determinato dalle impostazioni di **Mostra scheda nella finestra progetto** della finestra di dialogo **Proprietà di layout avanzate**. Quando selezionate **Mostra scheda nella finestra progetto**, potete accedere al layout di composizione dalla scheda di layout disponibile nell'area superiore della finestra del progetto. Fate semplicemente clic sulla scheda per attivare il layout di composizione e modificare il contenuto e gli attributi del layout.

Se non selezionate **Mostra scheda nella finestra progetto**, dovete selezionare lo strumento oggetti e fare doppio clic sull'oggetto Composition Zones d'origine. Viene visualizzato il layout di composizione.

Per un layout di composizione creato da un intero layout, selezionate **Mostra scheda nella finestra progetto** della finestra di dialogo **Proprietà di layout avanzate** in modo che possiate accedere facilmente al layout. In caso contrario, dovete selezionare il layout di composizione dalla palette **Contenuto condiviso**, fare clic su **Modifica** e quindi selezionare **Mostra scheda nella finestra progetto**.

Desincronizzazione di un layout di composizione

Quando desincronizzate un layout di composizione, QuarkXPress rompe il legame tra quel layout di composizione e tutti gli oggetti Composition Zones basati su quel layout di composizione. Per desincronizzare tutte le istanze di oggetti Composition Zones di un progetto, selezionate il layout di composizione della palette **Contenuto condiviso** e fate clic sul pulsante **Desincronizza tutto**. Se tuttavia modificate il layout di composizione e inserite un nuovo oggetto Composition Zones basato su di esso, il nuovo oggetto Composition Zones rifletterà la modifica apportata.

Rottura del collegamento con un layout di composizione

Se il vostro progetto QuarkXPress contiene un oggetto Composition Zones collegato a un layout di composizione contenuto in un altro progetto, potreste voler usare l'oggetto Composition Zones per uno scopo diverso e non applicare aggiornamenti quando vengono apportate delle modifiche nel progetto che contiene il layout di composizione. Quando rompete il collegamento, l'oggetto Composition Zones rimane nella libreria di contenuti condivisi e rimane disponibile nella palette **Contenuto condiviso**.

Per rompere il collegamento tra la Composition Zone e il layout di composizione corrispondente, procedete come segue:

1. Scegliete **Archivio/File** > **Impostazione di collaborazione**.
2. Selezionate il layout di composizione nella scheda **Layout collegati** e fate clic su **Rompi il collegamento**.
3. Fate clic su **Fine**. Il layout di composizione viene rimosso dalla scheda **Layout collegati** e un nuovo layout di composizione viene aggiunto alla scheda **Layout condivisi** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione**. Il layout di composizione rimane inserito nella libreria di contenuti condivisi.

Eliminazione di un layout di composizione collegato

La rimozione di un layout di composizione collegato è simile alla rottura di un collegamento con un layout di composizione collegato. La differenza è che quando rimuovete un layout di composizione collegato, il layout di composizione viene rimosso dalla libreria di contenuto condiviso e quindi non viene più visualizzato nella palette **Contenuto condiviso**. Potete usare il pulsante **Rimuovi** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** per rompere il collegamento al layout di composizione collegato e potete usare il pulsante **Elimina** disponibile nella palette **Contenuto condiviso**, per rimuovere dalla palette **Contenuto condiviso** qualsiasi oggetto Composition Zones collegato. In entrambi i casi, il layout di composizione viene rimosso dalla palette **Contenuto condiviso**.

Per rimuovere un layout di composizione collegato, procedete come segue:

1. Scegliete **Archivio/File** > **Impostazione di collaborazione**.
2. Selezionate il layout di composizione nella scheda **Layout collegati**.
3. Fate clic su **Elimina**.

➡ Potete usare il pulsante **Rimuovi** soltanto per i layout di composizione collegati.

➡ Dopo aver rimosso un layout di composizione collegato, l'oggetto Composition Zones rimane nella pagina del layout e potete quindi scegliere **Oggetti** > **Condividi** per riportare la Composition Zones nella palette **Contenuto condiviso**.

Eliminazione di un layout di composizione

Per eliminare un layout di composizione, procedete come segue:

1 Visualizzate la palette **Contenuto condiviso**.

2 Selezionate il layout di composizione dalla palette e fate clic su **Elimina**.

Il pulsante **Elimina** della scheda **Layout collegati** ha lo stesso effetto del pulsante **Elimina** della palette **Contenuto condiviso**.

Utilizzo dell'impostazione di collaborazione

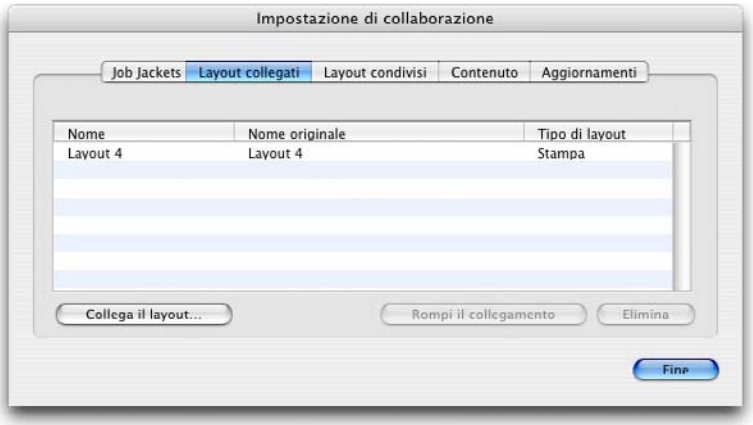
La finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** (**File/Archivio**) include impostazioni di collaborazione definite a livello di progetto. Potete utilizzare queste impostazioni per un'esecuzione delle azioni seguenti:

- Stabilire collegamenti ai layout di composizione residenti in progetti esterni.
- Visualizzare informazioni sui layout di composizione condivisi nel progetto attivo.
- Condividere i Job Jackets.
- Importare testo o immagini nella libreria di contenuto condiviso.
- Eliminare testo o immagini importati tramite la finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione**.
- Specificare la frequenza dell'aggiornamento del progetto attivo con modifiche apportate a un contenuto collegato o alle impostazioni di Job Jackets.

Gli argomenti che seguono descrivono entrambe le procedure.

Collegamento ad altri progetti

Potete creare layout di composizione e rendere questi layout di composizione disponibili ad altri membri del gruppo e potete stabilire collegamenti a progetti contenenti layout di composizione collegabili.



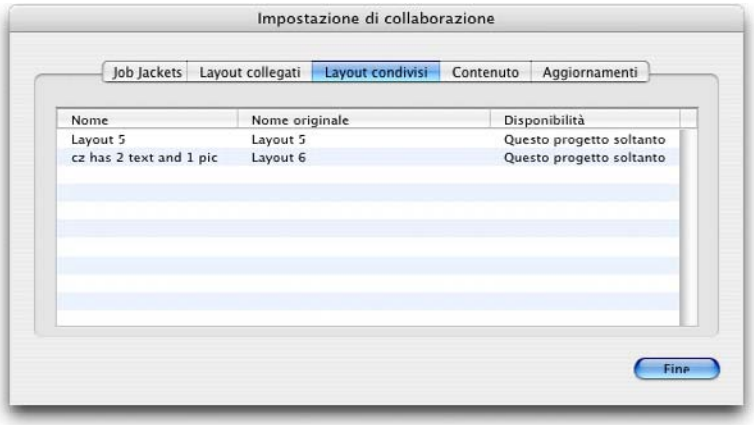
Utilizzate la scheda **Layout collegati** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** per stabilire un collegamento ad altri progetti contenenti layout di composizione collegabili, per rompere collegamenti a layout di composizione collegabili e residenti in altri progetti e per rimuovere dal progetto layout di composizione collegati.

Per ulteriori informazioni sui collegamenti ad altri progetti, vedere "*Collegamento a un layout di composizione di un altro progetto* Per ulteriori informazioni sui pulsanti **Rompi collegamento** e **Rimuovi**, vedere "*Desincronizzazione di un layout di composizione*

La colonna **Nome** riporta il nome del layout di composizione come definito nella palette **Contenuto condiviso** e la colonna **Nome originale** riporta il nome d'origine del layout di composizione come definito nel layout host d'origine. L'inclusione di entrambi i nomi nell'elenco, aiutano a monitorare i layout di composizione se assegnate un nuovo nome a un layout di composizione nella palette **Contenuto condiviso**.

Visualizzazione di informazioni sui layout di composizione collegabili

Utilizzate la scheda **Layout condivisi** per visualizzare layout di composizione collegabili all'interno del progetto.

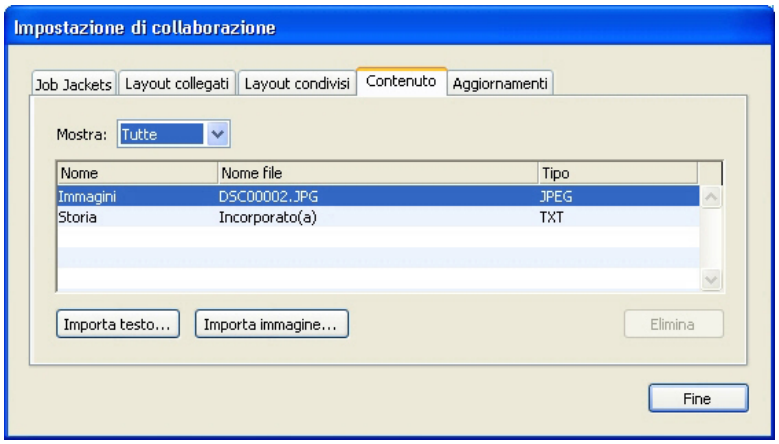


Utilizzate la scheda **Layout condivisi** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** per identificare i layout di composizione collegabili di altri progetti.

La colonna **Nome** riporta il nome del layout di composizione incluso nella palette **Contenuto condiviso** e la colonna **Nome originale** riporta il nome assegnato al layout di composizione come specificato nella finestra di dialogo **Proprietà di layout**.

Importazione e gestione di un contenuto condiviso

La scheda **Contenuto**della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** (menu **Archivio/File**) vi consente di importare testo e immagini e la scheda riporta un elenco dei testi e delle immagini sincronizzati in un progetto.

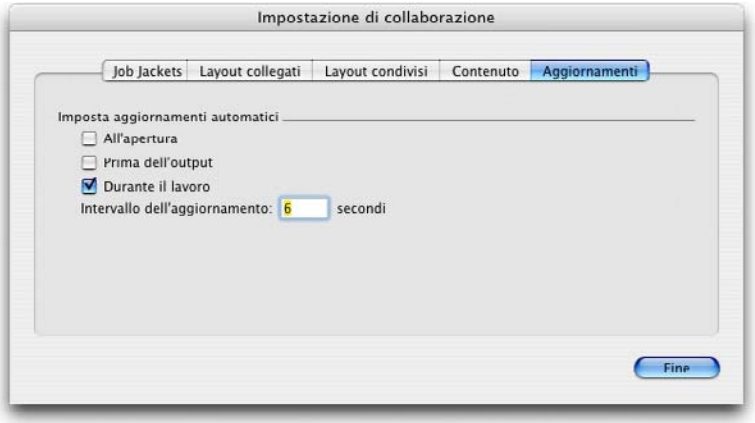


Utilizzate la scheda **Contenuto** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** per importare testo e immagini.

Quando utilizzate la scheda **Contenuto** per importare immagini e testo, il contenuto va direttamente nella palette **Contenuto condiviso**.

Specifica delle opzioni di aggiornamento

Potete specificare la frequenza dell'aggiornamento degli oggetti Composition Zones che sono basati sui layout collegati.



Specificate le opzioni di aggiornamento nella scheda **Aggiornamenti** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione**.

- **All'apertura**: L'aggiornamento avviene all'apertura del progetto.
- **Prima dell'output**: L'aggiornamento avviene all'apertura del progetto.
- **Durante il lavoro**: Esegue gli aggiornamenti in base all'**Intervallo di aggiornamento** specificato.

Layout interattivi

La versatilità del formato e l'ubiquità di Flash Player hanno reso SWF il formato di scelta dei gruppi creativi impegnati nello sviluppo di progetti interattivi della massima efficacia visiva, sostenuti da un'interattività sofisticata e destinati a qualsiasi utente si trovi davanti a uno schermo.

Con i layout interattivi, potete ora creare progetti SWF vibranti e interattivi, completi di audio, filmati e animazione, utilizzando lo stesso set di funzionalità ampiamente convalidate nel tempo che hanno reso QuarkXPress la migliore applicazione del mondo nel settore del layout della pagina. Non dovrete quindi imparare un ambiente di authoring completamente nuovo e complesso.

Nozioni di base sui layout interattivi

L'aggiunta di interattività a un layout di QuarkXPress è un'operazione semplice. Dovete solo mettere in pratica i tre principi descritti di seguito.

- **Oggetti**:: L'*oggetto* è una finestra di testo, una finestra immagine o una linea a cui è stato assegnato un nome tramite la palette **Interattivo**. L'oggetto è in pratica "qualcosa con cui l'utente finale interagisce". Un esempio potrebbe essere un oggetto **Finestra di testo** e un oggetto **Animazione**.
- **Eventi utente**: L'*evento utente* è costituito dalle azioni che l'utente svolge con il mouse. L'evento utente è in pratica "il modo in cui l'utente finale interagisce con un oggetto." Alcuni esempi sono **Clic giù** e **Entrata mouse**.
- **Azioni**: L'*azione* è quello che succede quando l'utente finale avvia uno degli eventi utente su un oggetto. Le azioni sono in pratica "quello che fa un oggetto quando l'utente finale interagisce con esso". Esempi sono **Esegui l'animazione** e **Visualizza la pagina successiva**.

Ad esempio, supponiamo che selezioniate una finestra immagine, la convertiate in un oggetto Pulsante, selezioniate un evento utente **Clic su** per quel pulsante oggetto e assegnate l'azione **Visualizza la pagina successiva** a quell'evento utente. Quando un utente esegue la presentazione SWF e fa clic sulla finestra immagine, la presentazione salta alla pagina successiva.

La procedura di creazione di un layout Interattivo è molto semplice. Potete creare gli oggetti di un layout utilizzando gli stessi strumenti e funzionalità di QuarkXPress che usate normalmente per la creazione dei layout di Stampa, tra cui finestre di testo e di immagine, fogli di stile e così via. Selezionate quindi gli elementi di questa "*Creazione dei componenti di base*

1. Assegnazione di un nome all'oggetto.
2. Definizione dell'evento utente (quello che l'utente intende fare con il mouse) a cui l'oggetto deve rispondere.
3. Definizione dell'azione o delle azioni che devono essere azionate dall'evento utente.

➡ Caratteri fuori margine e funzioni di disegno griglia non sono disponibili nei layout Interattivi.

Tipi di layout interattivi

Sono disponibili tre tipi di layout interattivi:

- *layout Presentazione:*Un layout Interattivo che potete esportare per creare un file SWF. Qui è dove potete costruire le presentazioni SWF.
- *layout Pulsanti:* Un layout Interattivo dove potete creare un pulsante multi-stato. Per ulteriori informazioni, vedere *Gestione degli oggetti Pulsante*
- *layout Sequenza immagini:*Un layout Interattivo dove potete creare una sequenza di immagini eseguibile in un oggetto Animazione. Per ulteriori informazioni, vedere *Gestione degli oggetti Animazione*

Tipi di oggetti

L'oggetto è un elemento della pagina di QuarkXPress (come ad esempio una finestra di testo e di immagine) al quale avete assegnato un nome e un tipo. Se non si converte un elemento della pagina di QuarkXPress in un oggetto, questo diventa semplicemente parte dello sfondo. Ci sono 10 tipi di oggetto:

- *Oggetto Primario:*Un elemento della pagina di QuarkXPress (come ad esempio una finestra immagine, una finestra di testo o una linea) o un gruppo di elementi a cui è stato assegnato un nome. Gli oggetti Primari non compiono azioni particolari di per sè ma è possibile definire azioni che li nascondino, li visualizzino o li spostino. Gli oggetti primari possono anche reagire a degli eventi utente.
- *Oggetto Pulsante:* Un oggetto che contiene un pulsante multi-stato. Potete creare dei pulsanti usando i layout Pulsante.
- *Oggetto Animazione:* Un oggetto che può spostarsi lungo un percorso, contenere una sequenza di immagini o contenere una sequenza *e* spostarsi lungo un percorso. La sequenza di immagini è una serie di immagini che potete creare usando un layout di Sequenza immagini (in un layout Interattivo).
- *Oggetto Video:* Una finestra contenente un filmato.
- *Oggetto SWF:* Una finestra di testo con una presentazione SWF importata.

- *Oggetto Finestra di testo:* Una finestra rettangolare o una linea retta che contiene un testo che l'utente finale può selezionare. L'*oggetto Elenco* è un tipo speciale di oggetto Finestra di testo che consente all'utente finale di selezionare ogni linea come un elemento di pagina distinto.
- *Oggetto Menu:* Una finestra che consente all'utente finale di scegliere da un elenco di opzioni. L'*oggetto Barra dei menu* è un oggetto Menu che viene visualizzato come un elenco orizzontale di menu. L'*oggetto Menu a comparsa* è un oggetto Menu che viene visualizzato come un menu a discesa.
- *Oggetto Finestra:*Un oggetto che può venire visualizzato e nascosto nella sua stessa finestra come ad esempio una finestra di dialogo o una palette piuttosto che essere confinato alla finestra della presentazione.
- *gruppo Pulsanti:* Un gruppo di pulsanti Attivo/Disattivo che si comportano come un gruppo di pulsanti di opzione. Quando un utente attiva uno dei pulsanti di un gruppo Pulsanti, tutti gli altri pulsanti del gruppo si disattivano.

Ciascun tipo di oggetto svolge un'azione diversa per cui la scheda **Oggetto** della palette **Interattivo** cambia a seconda del tipo di oggetto selezionato.

Layout interattivi in azione

Supponiamo che Paolo sia incaricato della pubblicità di un gruppo musicale. Il gruppo musicale sta compiendo un tour che deve essere costantemente aggiornato. È compito di Paolo accertare che gli aggiornamenti vengano inseriti.

- Il gruppo musicale ha un sito SWF molto ben fatto che include il programma più recente del tour.
- Il gruppo ha anche un ottimo sito HTML per i fan che non dispongono di Flash. Anche questo include il programma più recente del tour.
- Il gruppo musicale possiede una mailing list e agli iscritti alla mailing list viene inviato periodicamente un messaggio con gli aggiornamenti del tour.

Una volta deciso l'aspetto grafico, Paolo crea il messaggio di mailing, utilizzando il layout di un progetto QuarkXPress, e importa il programma del tour corrente.

Layout di stampa QuarkXPress standard

Dopo aver creato la cartolina del mailing esattamente come la vuole, sceglie **Layout > Duplica** per duplicare il contenuto in un layout Web dello stesso progetto. Può ora lavorare nella versione HTML della pagina contenuta nello stesso file.

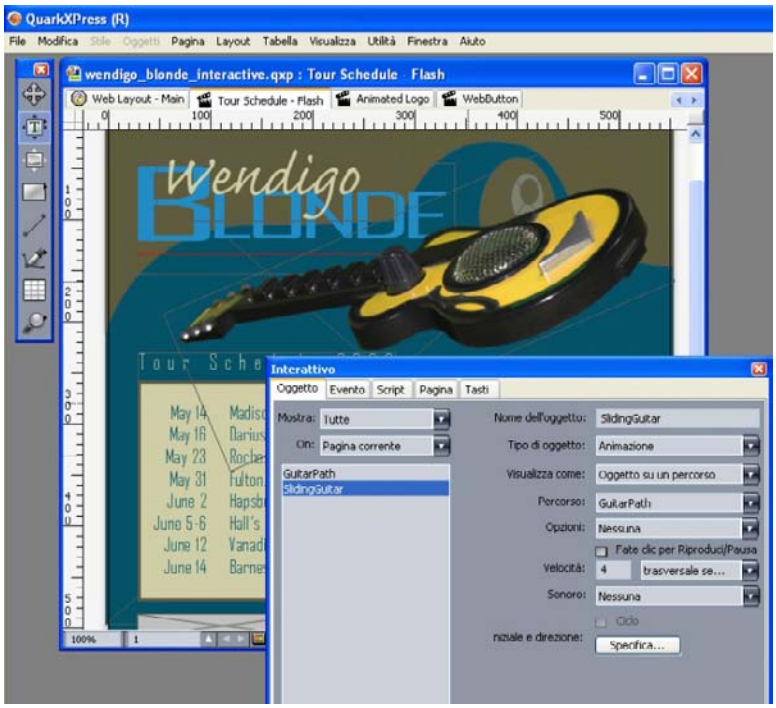
Layout Web creato duplicando il layout di Stampa.

Procede ora a duplicare il layout Web nel layout Interattivo, scegliendo **Layout > Duplica**.

Per aggiungere un elemento di interattività, decide di far apparire la chitarra dal lato destro della schermata quando un utente apre la presentazione SWF. Per ottenere questo effetto, esegue le seguente operazioni:

- Aggiunge una linea rossa che funge da percorso sul quale deve scorrere la chitarra. Utilizzando la palette **Interattivo**, converte il percorso in un oggetto Primario e gli assegna il nome “Percorso della chitarra”. In **Opzioni**, sceglie **Inizialmente nascosto** (in modo che gli utenti finali non vedano la linea).

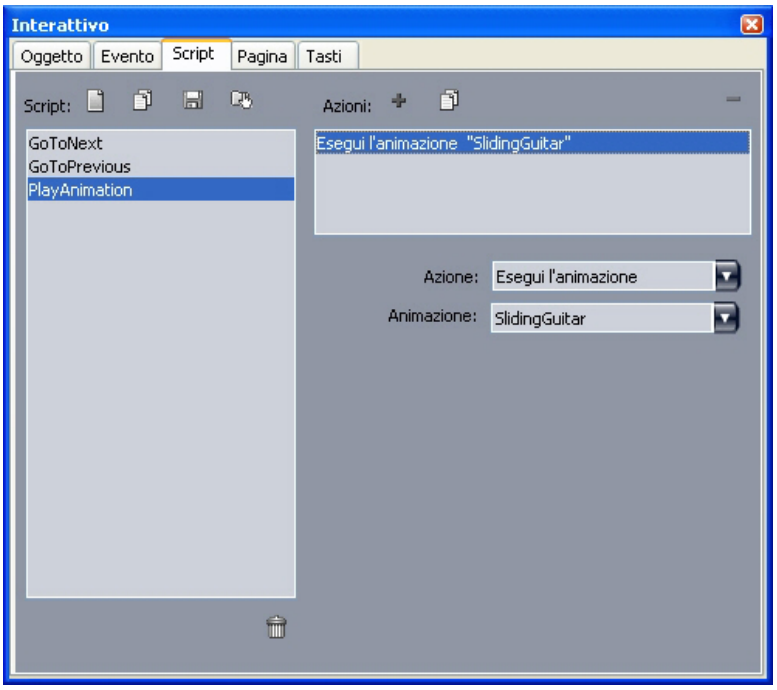
- Seleziona l'immagine della chitarra e utilizza la palette **Interattivo** per renderla un oggetto di Animazione dal nome "Chitarra scorrevole". Per indicare che la chitarra deve seguire la linea rossa, sceglie **Oggetto su un percorso** dal menu a discesa **Visualizza come** e sceglie quindi **Percorso chitarra** (linea rossa) dal menu a discesa **Percorso**. Per definire la velocità dello scorrimento, immette 4 nel campo **Velocità**.



Utilizza la scheda **Oggetto** per convertirlo in un oggetto Animazione.

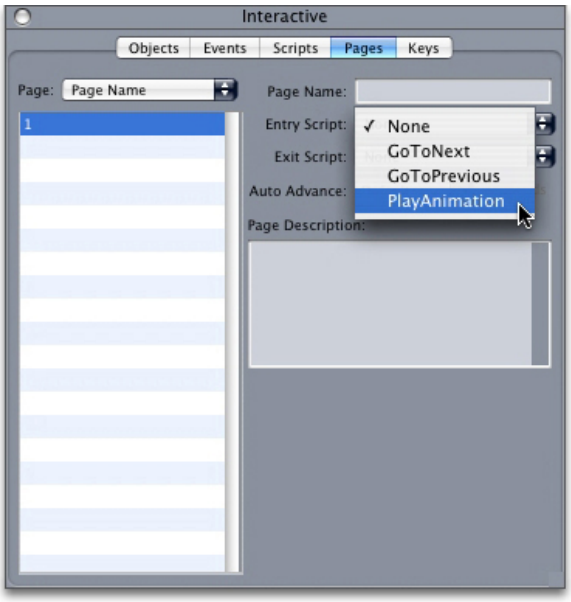
Per definire l'avvio di questa animazione, Paolo esegue due operazioni:

1 Crea uno script che avvia l'animazione.



La scheda **Script** consente di creare gli script.

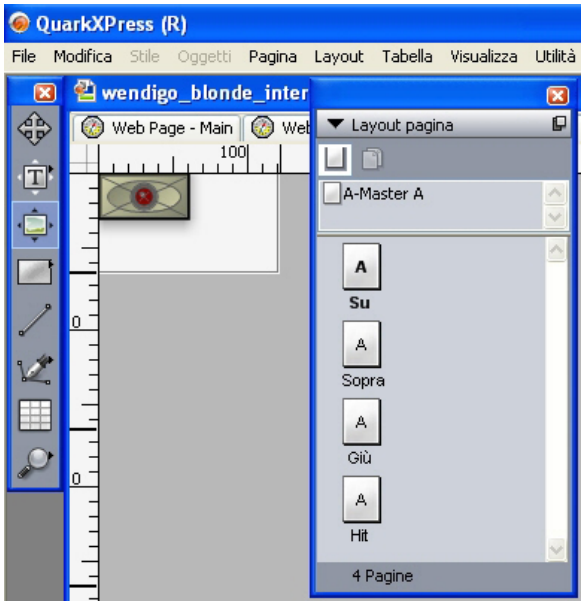
2 Associa quello script alla prima pagina della presentazione in modo che venga eseguito quando la pagina viene visualizzata e sceglie a questo proposito il nome dello script dal menu a discesa **Script entrata** per quella pagina.



La scheda **Pagina** consente di assegnare gli script alle pagine.

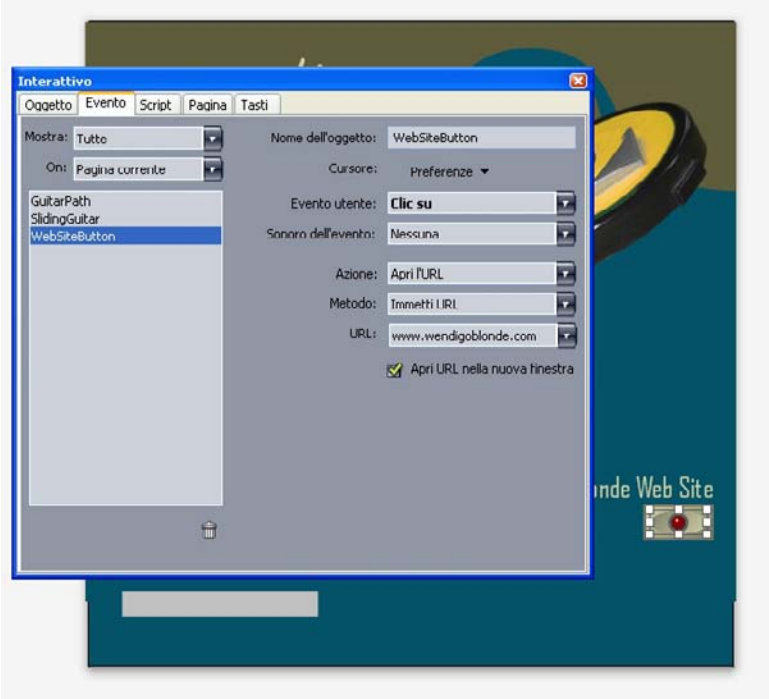
Paolo vuole ora aggiungere un pulsante in grado di aprire il sito HTML del gruppo musicale in una finestra separata. Per creare il pulsante, traccia una finestra immagine, assegna il nome "PulsanteSitoWeb", sceglie **Pulsante** dal menu a discesa **Tipo di oggetto** e sceglie quindi **Nuovo** dal menu a discesa **Pulsante**. Questo crea un layout Pulsante con quattro pagine, dove Paolo può definire i quattro stati dell'oggetto Pulsante (utilizzando tra l'altro soltanto gli strumenti di QuarkXPress). Con i diversi stati del

pulsante, Paolo vuole offrire all'utente finale la possibilità di inviare il suo feedback; se si applica un'immagine specifica ad ognuno dei quattro stati, l'aspetto del pulsante cambierà ogni volta che è su o giù, attivo o disattivo.



La palette **Layout pagina** consente di visualizzare gli stati di un pulsante che state creando.

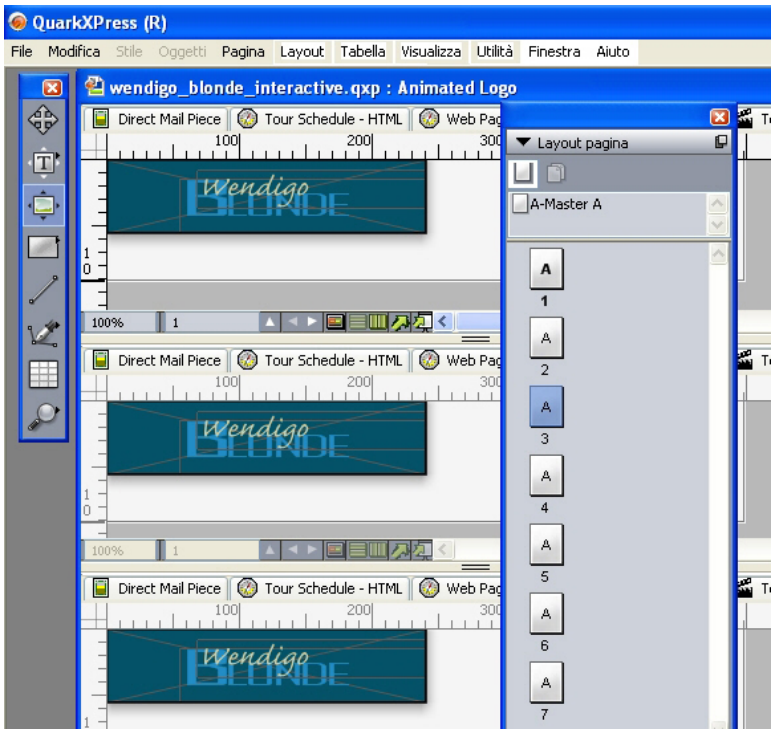
Paolo deve configurare ora questo pulsante e ritorna quindi al layout Presentazione e imposta il pulsante in modo che apra il sito Web del gruppo, aggiungendo un'azione **Apri l'URL** all'evento utente **Clic su** dell'oggetto Pulsante.



La scheda **Evento** vi consente di assegnare eventi ai vari stati dell'oggetto Pulsante.

Ora Paolo vuole aggiungere alla presentazione una sequenza animata del logo. Per creare la sequenza di immagini, traccia una finestra immagine, assegna il nome

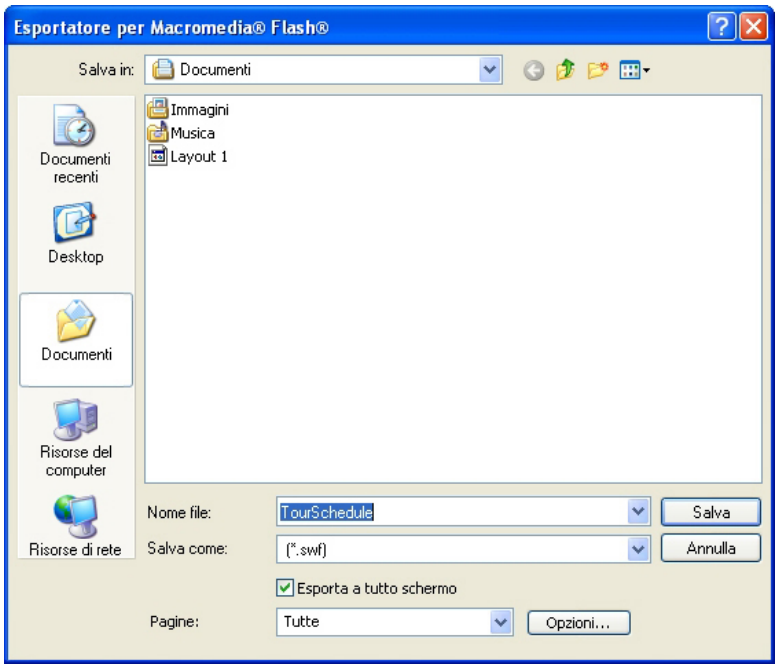
"LogoAnimato", sceglie **Animazione** dal menu a discesa **Tipo oggetto**, sceglie **Sequenza in una finestra** dal menu a discesa **Visualizza come** e sceglie quindi **Nuovo** dal menu a discesa **Sequenza**. Questo crea un layout della sequenza immagini. Paolo aggiunge 10 pagine al layout Sequenza immagini e costruisce quindi gli 11 fotogrammi dell'animazione collocando un fotogramma su ciascuna pagina.



La palette **Layout pagina** consente di visualizzare in anteprima i fotogrammi di una sequenza immagini.

Per attivare l'esecuzione dell'animazione, aggiunge **Esegui l'animazione** allo stesso script utilizzato per l'esecuzione dell'animazione "Chitarra scorrevole".

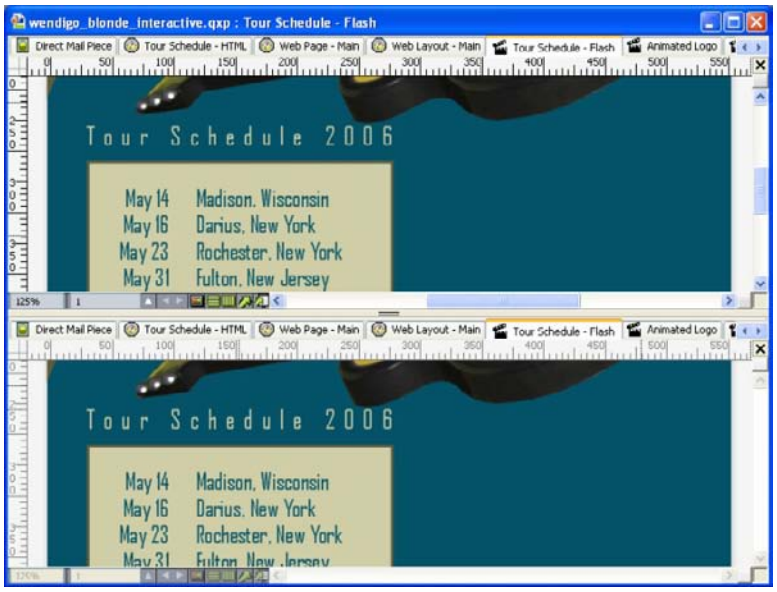
La pagina Flash per il programma del tour del gruppo è pronta e Paolo sceglie **Archivio/File > Esporta > Esportatore per Macromedia® Flash™**, configura le opzioni di esportazione e esporta la presentazione in formato SWF.



La finestra di dialogo **Esportazione per Macromedia Flash** vi consente di definire le opzioni per l'esportazione.

Quando tutte e tre le versioni della pagina — Stampa, Web e Interattivo — sono esattamente come le vuole, usa la palette **Contenuto condiviso** per sincronizzare i programmi del tour in tutti e tre i layout. Stampa quindi il layout di Stampa, esporta il layout Web in HTML e esporta il layout Interattivo in formato SWF.

Una settimana più tardi, arriva una nuova versione del programma del tour. Paolo apre il progetto e inizia a immettere le modifiche del nuovo programma nel layout di Stampa. Suddividendo la schermata, può vedere immediatamente che anche gli altri due layout sono in corso di aggiornamento.



La funzionalità di QuarkXPress di visualizzazione multipla dei layout vi consente di osservare l'aggiornamento simultaneo del contenuto in un layout di stampa e in un layout Interattivo.

È ora semplicemente questione di esportare il layout Web e il layout Interattivo e il sito è praticamente aggiornato. E se occorre stampare una nuova cartolina per la campagna di mailing, anche quella è pronta.

Creazione dei componenti di base

Prima di esportare un layout Presentazione in formato SWF, occorre creare un layout Presentazione e alcuni oggetti interattivi. Questo argomento descrive come creare un layout Presentazione e riempirlo automaticamente con componenti di base come ad esempio pulsanti, animazioni, file SWF e filmati.

Creazione di un layout Presentazione

Il layout Presentazione è un layout Interattivo che può essere esportato in formato SWF. Per creare un layout Presentazione, procedete come segue.

1 Create un layout Interattivo:

- Se state creando un layout Presentazione come il primo layout di un progetto, scegliete **Archivio/File > Progetto**.
- Se state creando un layout Presentazione come layout di un progetto esistente, aprite il progetto e scegliete **Layout > Nuovo**.
- Se volete creare un layout Presentazione basato su un layout esistente, aprite il layout e scegliete **Layout > Duplica**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo progetto**, **Nuovo layout** o **Duplica layout** (sono essenzialmente lo stessp).

La finestra di dialogo **Nuovo progetto** vi consente di creare un layout Presentazione.

2 Scegliete **Interattivo** dal menu a discesa **Tipo di layout**.

3 Scegliete **Interattivo** dal menu a discesa **Tipo di layout**.

4 Per indicare le dimensioni della presentazione esportata, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Dimensioni** o immettete una larghezza e un'altezza personalizzata nei campi **Larghezza** e **Altezza**.

5 Per definire un colore di sfondo per la presentazione esportata, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Colore di sfondo**.

Creazione di un oggetto

L'*oggetto* è un elemento della pagina a cui è stato assegnato un nome e un tipo utilizzando la palette **Interattivo**. Prima di poter rendere interattivo un elemento della pagina, dovete convertirlo in un oggetto. Per creare un oggetto in un layout Presentazione, procedete come segue:

1 Nella palette **Interattivo**, fate clic sulla scheda **Oggetto**.

2 Disegnate un elemento a seconda dell'oggetto che volete creare:

- *Oggetto Primario*: Create o selezionate una finestra immagine, una finestra di testo, una finestra con nessun contenuto (**Oggetti** > **Contenuto** > **Nessuno**), una linea, un percorso di testo, una tabella o un gruppo di oggetti.
- *Oggetto Pulsante*: Create o selezionate una finestra immagine.
- *Oggetto Animazione*: Create o selezionate una finestra immagine, una finestra di testo, una finestra con nessun contenuto, una linea, un percorso di testo, una tabella o un gruppo di oggetti.
- *Oggetto Video*: Create o selezionate una finestra immagine.
- *Oggetto SWF*: Create o selezionate una finestra immagine.
- *Oggetto Finestra di testo*: Create o selezionate una finestra di testo.
- *Oggetto Menu*: Create o selezionate una finestra immagine o una finestra di testo.
- *Oggetto Finestra*: Create o selezionate una finestra immagine, una finestra di testo, una finestra di testo senza contenuto o una tabella.
- *Oggetto Gruppo*: Tracciate o selezionate un gruppo di oggetti.

3 Immettete un nome per l'oggetto nel campo **Nome oggetto**.

➡ Gli script e le azioni fanno riferimento agli oggetti in base al loro nome per cui il nome di ogni oggetto deve essere esclusivo.

➡ I nomi degli oggetti non fanno distinzione fra lettere maiuscole e minuscole. Perciò potete ad esempio assegnare a un oggetto il nome "PulsanteAvvio," e farvi in seguito riferimento utilizzando il nome "avvia pulsante" in un'espressione. (Per ulteriori informazioni sulle espressioni, vedere "*Gestione delle espressioni*."

4 Per indicare il tipo di oggetto che volete creare, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Tipo di oggetto**.

5 Configurate l'oggetto utilizzando gli altri controlli della scheda **Oggetti**.

Configurazione di un oggetto SWF

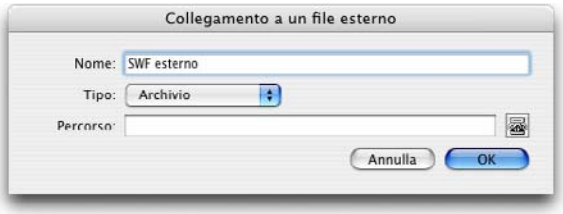
L'oggetto SWF è un oggetto che contiene un file SWF importato. Per configurare un oggetto SWF:

1 Create un oggetto SWF come descritto in "*Creazione di un oggetto*". Accertatevi di aver selezionato l'oggetto SWF.

2 Per indicare il file SWF da eseguire nell'oggetto SWF, scegliete un'opzione dal menu a discesa **SWF**:

- Per importare un file, scegliete **Altri**.
- Per utilizzare un file SWF già in uso altrove nel progetto attivo, scegliete il nome di quel file.
- Per inserire un percorso che si colleghi ad un file SWF al momento del runtime (anche se il file SWF non è disponibile), scegliete **Esterno**. L'utilizzo di questa opzione contribuisce a ridurre le dimensioni del progetto, ma introduce la possibilità di collegamenti rotti.

3 Se scegliete **Esterno** dal menu a discesa **SWF**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Collegamento a un file esterno**.



La finestra di dialogo **Collegamento a un file esterno** consente di specificare il percorso a un determinato file.

Utilizzate uno dei metodi seguenti per specificare un percorso:

- Per fare riferimento a un file dal sistema di file locale, scegliete **File** dal menu **Tipo** e specificate quindi il percorso a quel file nel campo **Percorso**. Potete immettere il percorso o fare clic e navigare quindi al file.
- Per utilizzare un file in Internet, scegliete **URL** dal menu **Tipo**e immettete quindi l'URL del file nel campo **URL** .
- Per fare riferimento a un file da un file system locale utilizzando un percorso creato da un'espressione, scegliete **Espressione del file** dal menu **Tipo** e immettete l'espressione nel campo **Espress**. oppure fate clic sull'apposito pulsante Σ per aprire la finestra di dialogo **Modificatore espressione**.
- Per fare riferimento a un file in Internet utilizzando un URL creato da un'espressione, scegliete **Espressione del file** dal menu **Tipo** e immettete l'espressione nel campo **Espress**. oppure fate clic sull'apposito pulsante Σ per aprire la finestra di dialogo **Modificatore espressione**.

4 Per specificare altre impostazioni per l'oggetto SWF, scegliete una o più opzioni dal menu a discesa **Opzioni**:

- Per nascondere l'oggetto fino a quando non viene visualizzato utilizzando l'azione **Mostra**, scegliete **Inizialmente nascosto**.

- Per impedire che vengano apportate modifiche all'oggetto fino a quando non viene attivato tramite l'azione **Attiva**, scegliete **Inizialmente disattivo**.
- Per mantenere lo stato dell'oggetto quando non viene visualizzata una pagina di presentazione diversa, scegliete **Tieni lo stato all'accesso pagina**.
- Per riprodurre in continuazione il file, scegliete **Ciclo**.
- Per riprodurre ripetutamente il file dall'inizio alla fine e quindi dalla fine all'inizio, scegliete **Ciclo avanti e indietro**.

➡ L'opzione **Ciclo avanti e indietro** non è disponibile per gli oggetti Video.

5 Per specificare la posizione iniziale dell'oggetto sulla pagina, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Inizialmente a**.

- Per visualizzare inizialmente l'oggetto nella sua posizione corrente sulla pagina, scegliete **Origine**.
- Per portare l'oggetto su una delle aree di lavoro, scegliete **Superiore**, **Sinistra**, **Inferiore** o **Destra**.

6 Per specificare la frequenza dei fotogrammi con cui il file deve venire riprodotto, immettete un valore in **Frequenza dei fotogrammi** oppure scegliete **Default** per utilizzare la frequenza immagini incorporata nel file SWF.

Configurazione di un oggetto Video

L'oggetto Video è un oggetto contenente un filmato. Per configurare un oggetto Video, procedete come segue:

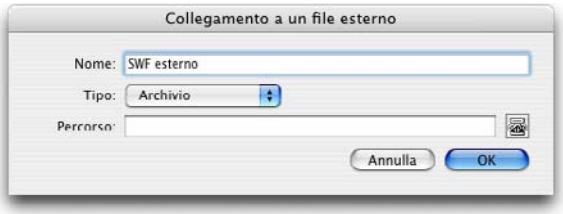
1 Create un oggetto Video come descritto in "*Creazione di un oggetto*". Accertatevi di aver selezionato l'oggetto Video.

2 Per indicare il filmato che volete riprodurre, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Video**:

- Per importare un file AVI o MOV, scegliete **Altri**.
- Per utilizzare un filmato già in uso altrove nel progetto attivo, scegliete il nome di quel file.
- Per inserire un percorso che si colleghi ad un file FLV al momento del runtime (anche se il file non è disponibile al momento), scegliete **Esterno**.

➡ Potete applicare il collegamento soltanto ai file FLV per gli oggetti Video se scegliete **Esterno**. Per applicare un collegamento al file SWF esterno, impostate il **Tipo oggetto** su SWF.

3 Se scegliete **Esterno** dal menu a discesa **Video**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Collegamento a un file esterno**.



La finestra di dialogo **Collegamento a un file esterno** consente di specificare il percorso a un determinato file.

Utilizzate uno dei metodi seguenti per specificare un percorso:

- Per fare riferimento a un file dal sistema di file locale, scegliete **File** dal menu **Tipo** e specificate quindi il percorso a quel file nel campo **Percorso**. Potete immettere il percorso o fare clic e navigare quindi al file.
- Per utilizzare un file in Internet, scegliete **URL** dal menu **Tipo**e immettete quindi l'URL del file nel campo **URL** .
- Per fare riferimento a un file da un file system locale utilizzando un percorso creato da un'espressione, scegliete **Espressione del file** dal menu **Tipo** e immettete l'espressione nel campo **Espress**. oppure fate clic sull'apposito pulsante per aprire la finestra di dialogo **Modificatore espressione**.
- Per fare riferimento a un file in Internet utilizzando un URL creato da un'espressione, scegliete **Espressione del file** dal menu **Tipo** e immettete l'espressione nel campo **Espress**. oppure fate clic sull'apposito pulsante per aprire la finestra di dialogo **Modificatore espressione**.

4 Per indicare il formato in cui il filmato deve venire convertito al momento dell'esportazione, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Tipo di video**.

- **SWF**: Per convertire un filmato in un formato SWF-Video in fase di esportazione, procedete come segue. Tenete presente che Flash Player 6 può eseguire soltanto SWF-Video.
- **FLV**: Per convertire un filmato in un formato FLV in fase di esportazione, procedete come segue. Per questo formato, è necessario disporre di Flash Player 7 o superiore.

5 Per specificare altre impostazioni per l'oggetto Video, scegliete una o più opzioni dal menu a discesa **Opzioni**:

- Per nascondere l'oggetto fino a quando non viene visualizzato utilizzando l'azione **Mostra**, scegliete **Inizialmente nascosto**.
- Per impedire che vengano apportate modifiche all'oggetto Filmato fino a quando non viene attivato tramite l'azione **Attiva**, scegliete **Inizialmente disattivo**.
- Per mantenere lo stato dell'oggetto quando non viene visualizzata una pagina di presentazione diversa, scegliete **Tieni lo stato all'accesso pagina**.
- Per riprodurre in continuazione il file, scegliete **Ciclo**.

6 Per specificare la posizione iniziale dell'oggetto sulla pagina, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Inizialmente a**.

- Per visualizzare inizialmente l'oggetto nella sua posizione corrente sulla pagina, scegliete **Origine**.
- Per portare l'oggetto in una delle aree di lavoro, scegliete **Superiore**, **Sinistra**, **Inferiore** o **Destra**.

7 Specificate altre opzioni come segue:

- Per alternare pausa e riproduzione di un filmato quando fate clic, selezionate **Fate clic per Riproduci/Pausa**.
- Per specificare le impostazioni di esportazione del video e dell'audio per il filmato, fate clic su **Impostazioni di esportazione**.

➡ Una volta impostato l'oggetto Video, dovete utilizzare un'azione per riprodurlo o verrà visualizzato soltanto il primo fotogramma del video.

Gestione degli oggetti Animazione

Nel layout Presentazione, sono disponibili due tipi di animazione:

- **Un oggetto interattivo in movimento lungo un percorso**: Ad esempio, un logo o un altro elemento di design che scorrono sullo schermo. Per creare questo tipo di animazione, occorre disporre di quanto segue: un oggetto Animazione contenente l'oggetto che si sposta lungo il percorso e un altro oggetto che definisce il percorso su cui l'oggetto si muove. L'oggetto Animazione può riguardare qualsiasi cosa e l'oggetto Percorso può essere una linea o una finestra di qualsiasi forma.
- **Sequenza di immagini in una finestra**: Ad esempio, una ruota che gira, un oggetto che lampeggia, una clessidra che si riempie e si svuota. Per creare questo tipo di animazione, dovete creare un tipo speciale di layout Interattivo dal nome layout Sequenza immagini che è semplicemente un layout in cui ciascuna pagina rappresenta un fotogramma in una sequenza animata. Potete creare i fotogrammi manualmente su ciascuna pagina utilizzando gli strumenti di QuarkXPress, importando ciascun fotogramma come un'immagine oppure utilizzando una combinazione di entrambi. Per ulteriori informazioni, vedere *Creazione di una sequenza di immagini*.

  Potete anche abbinare due di queste opzioni e creare in una finestra una sequenza di immagini che si sposta lungo un percorso; ad esempio, potreste creare una sequenza di immagini della terra in rotazione e quindi usare un percorso circolare in modo che la terra attraversi lo schermo.

➡ È importante tenere presente che l'oggetto Animazione non farà nulla nel progetto esportato a meno che non utilizziate l'opzione **Fate clic per Riproduci/Pausa** o l'azione **Esegui l'animazione** per avviare l'animazione.

Configurazione di un oggetto Animazione

Per configurare un oggetto Animazione:

1 Create un oggetto Animazione come descritto in *Creazione di un oggetto*. Accertatevi di aver selezionato loggetto Animazione.

2 Scegliete unopzione dellelenco a discesa **Visualizza come**.

- **Oggetto su un percorso**: Un oggetto che si sposta lungo un percorso.
- **Sequenza in una finestra**: Una finestra che contiene una sequenza immagini.
- **Sequenza su un percorso**: Una finestra che contiene una sequenza immagini e che si sposta lungo un percorso.

3 Per specificare quale sequenza immagini eseguire, scegliete unopzione dallelenco a discesa **Sequenza.**

- **Nome del layout:** Per utilizzare una sequenza immagini nello stesso progetto, scegliete il nome del layout Sequenza immagini che contiene quella particolare sequenza di immagini.
- **Nuovo**: Scegliete questa opzione per creare un layout Sequenza immagini nello stesso progetto.
- **Cambia**: Scegliete questa opzione per selezionare il layout Sequenza immagini nello stesso progetto e per aprire quel layout se si vogliono apportare modifiche.
- **Scegli file esterno**: Scegliete questa opzione per creare un layout Sequenza immagini in un progetto QuarkXPress diverso.

4 Per specificare la frequenza di fotogrammi con cui una sequenza verr riprodotta, immettete un valore nel campo **Frequenza fotogrammi** . La frequenza immagini di default viene caricata come impostazione di default.

5 Per specificare un percorso per la finestra contenente un elemento della pagina o una sequenza in movimento, scegliete unopzione dal menu a discesa **Percorso**. Potete utilizzare come percorso qualsiasi oggetto basato su una finestra o su una linea.

6 Per specificare impostazioni per il movimento delloggetto lungo un percorso, scegliete una o pi opzioni dallelenco a discesa **Opzioni**:

- Per un movimento ripetuto delloggetto Animazione dal punto di inizio al punto finale del percorso, scegliete **Loop**.
- Per un movimento ripetuto delloggetto Animazione dal punto di inizio al punto finale del percorso e quindi ritornando ancora al punto di inizio, scegliete **Ciclo avanti e indietro**.
- Per nascondere loggetto fino a quando non viene visualizzato utilizzando lazione **Mostra**, scegliete **Inizialmente nascosto**.
- Per nascondere loggetto Animazione fino a quando non termina la sua riproduzione, scegliete **Nascosto alla fine**.
- Per mantenere lo stato delloggetto Animazione quando un utente finale esce e rientra nella pagina in cui si trova loggetto, scegliete **Tenere lo stato allaccesso pagina**.
- Per impedire all'utente finale di interagire con l'oggetto inizialmente, scegliete **Inizialmente disattivo**.

7 Per alternare pausa e riproduzione di un'animazione quando fate clic, selezionate **Fate clic per Riproduci/Pausa**.

8 Per specificare la velocit alla quale loggetto Animazione si muove lungo il percorso, immettete un valore nel campo**Velocit**; scegliete quindi ununit dal menu a discesa.

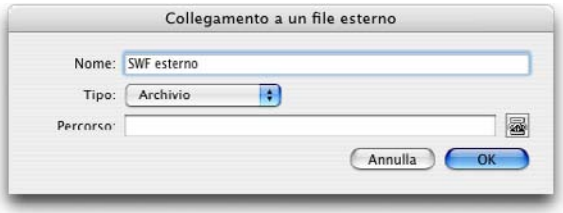
9 Per specificare un audio da eseguire allinizio dellanimazione, scegliete unopzione dal menu a discesa **Audio**.

- Per specificare un file dellaudio, scegliete **Altri** dal menu a discesa **Audio**.
- Per utilizzare un audio gi in uso altrove nel progetto attivo, scegliete il nome di quel file.
- Per inserire un percorso che si colleghi ad un oggetto al momento del runtime (anche se loggetto non disponibile), scegliete **Esterno**.

Potete definire un collegamento soltanto a file audio esterni in formato MP3 o WAV.

10 Per specificare l'audio da ripetete in modo continuo mentre lanimazione in esecuzione, selezionate **Ciclo**.

11 Se scegliete **Esterno** dal menu a discesa **Audio**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Collegamento a un file esterno**.

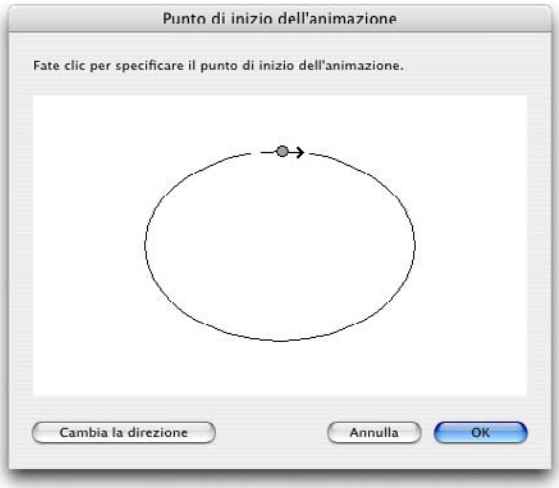


La finestra di dialogo **Collegamento a un file esterno** consente di specificare il percorso a un determinato file.

Utilizzate uno dei metodi seguenti per specificare un percorso:

- Per fare riferimento a un file dal sistema di file locale, scegliete **File** dal menu **Tipo** e specificate quindi il percorso a quel file nel campo **Percorso**.
- Per utilizzare un file in Internet, scegliete **URL** dal menu **Tipo**e immettete quindi lURL del file nel campo **URL** .
- Per fare riferimento a un file da un file system locale utilizzando un percorso creato da unespressione, scegliete **Espressione del file** dal menu **Tipo** e immettete lespressione nel campo **Espress.** oppure fate clic sullapposito pulsante per aprire la finestra di dialogo **Modificatore espressione**.
- Per fare riferimento a un file in Internet utilizzando un URL creato da unespressione, scegliete **Espressione del file** dal menu **Tipo** e immettete lespressione nel campo **Espress.** oppure fate clic sullapposito pulsante per aprire la finestra di dialogo **Modificatore espressione**.

12 Per specificare un punto di inizio nonch la direzione della finestra contenente la sequenza immagini, fate clic su **Specifica**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Punto dinizio animazione**.



La finestra di dialogo **Punto di inizio animazione** vi consente di specificare un punto dinizio e una direzione per un oggetto o una sequenza su un percorso.

Per specificare un punto di inizio per la finestra contenente la sequenza immagini, fate clic una volta in un punto qualsiasi del percorso. Per modificare la direzione iniziale del movimento della finestra, fate clic su **Cambia la direzione**. Al termine, fate clic su **OK.**

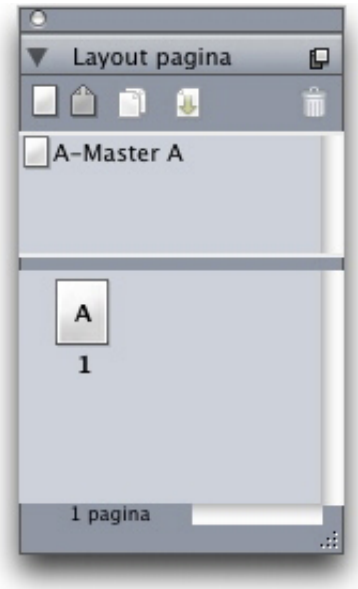
Una volta definito loggetto Animazione, dovete usare unazione per animarlo.

Creazione di una sequenza di immagini

Per creare un oggetto Animazione che contenga una sequenza immagini (**Sequenza in una finestra** o **Sequenza in un percorso**), dovete prima creare un layout Sequenza immagini. Il layout Sequenza immagini è un tipo di layout interattivo speciale dove potete creare una pagina separata per ciascun fotogramma di una sequenza di immagini.

Per costruire un layout Sequenza immagini, procedete come segue:

1. Create un oggetto Animazione come descritto in "*Creazione di un oggetto*". Accertatevi di aver selezionato l'oggetto Animazione.
2. Per indicare che volete utilizzare una sequenza immagini, scegliete **Sequenza in una finestra** o **Sequenza in un percorso** dal menu a discesa **Visualizza come**.
3. Per creare un layout Sequenza immagini, scegliete **Nuovo** dal menu a discesa **Sequenza**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo layout interattivo**.
4. Dare un nome al layout e immettere una frequenza immagini nell'apposito campo e fate quindi clic su **OK**. (La **Larghezza** e l'**Altezza** vengono automaticamente copiate dall'oggetto Animazione).
5. Accertatevi che l'opzione **Finestra > Layout pagina** sia selezionata. La palette **Layout pagina** visualizza una pagina per ciascun fotogramma della vostra sequenza immagini.



La palette **Layout pagina** (**Finestra > Layout pagina**) consente di vedere e di accedere a ciascun fotogramma della sequenza.

6 Selezionate il primo fotogramma di una sequenza immagine facendo doppio clic sulla pagina della palette **Layout pagina** e disegnate quindi il primo fotogramma con gli strumenti di QuarkXPress, oppure tracciate una finestra immagine e importate il primo fotogramma di una sequenza immagini esistente.

7 Per creare il secondo fotogramma dell'animazione, utilizzate Control+clic/clic con il pulsante destro del mouse nella palette **Layout pagina** e scegliete **Inserisci pagina**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Inserisci pagine**.

8 Immettete 1 nel campo **Inserisci** della finestra di dialogo **Inserisci pagine** e fate clic su **OK**. Viene visualizzata la seconda pagina nella palette **Layout della pagina**.

9 Copiate e incollate il contenuto dalla prima pagina alla seconda in modo che entrambi i fotogrammi siano identici. Potete usare la palette **Layout pagina** per spostarvi lungo i fotogrammi.

10 Aggiornate il contenuto nel nuovo fotogramma per creare il fotogramma.

11 Ripetete le quattro operazioni precedenti fino a quando tutti i fotogrammi non sono stati completati.

12 Al termine, ritornate al layout Presentazione utilizzando le schede del layout nell'area inferiore della finestra oppure scegliendo **Layout** > **Vai a**.

Potete anche creare un layout Sequenza immagini nello stesso modo in cui creereste un layout Presentazione selezionando **Archivio/File** > **Nuovo** > **Progetto** o **Layout** > **Nuovo**. La procedura per creare un layout Sequenza immagini è normalmente quella descritta sopra. Quando si usa questa tecnica, le dimensioni della finestra vengono automaticamente catturate e utilizzate per il nuovo layout Sequenza immagini.

Non è possibile eliminare un layout Sequenza immagini fino a quando non lo desincronizzate. Per desincronizzare un layout Sequenza immagini, selezionatelo nella palette **Contenuto condiviso** e fate clic sul pulsante **Elimina** 🗑.

Gestione degli oggetti Pulsante

Nel layout Presentazione, sono disponibili due tipi di oggetti Pulsante:

- **Un oggetto interattivo che adotta il comportamento del pulsante**: Quasi tutti i tipi di oggetti interattivi utilizzano eventi utente come ad esempio **Clic giù** (clic con il pulsante del mouse sull'oggetto), **Clic su** (pulsante del mouse rilasciato sull'oggetto) e **Doppio clic** (pulsante del mouse, doppio clic sul pulsante). Assegnando delle azioni a questi eventi utente, potete convertire pressoché qualsiasi oggetto in un pulsante.
- **Un oggetto Pulsante contenente un pulsante multi-stato**: Il pulsante *multi stato* è un pulsante che cambia il suo aspetto quando si fa clic su di esso. Questo pulsante può offrire un feedback visivo all'utente finale in quanto assume diversi aspetti nel suo stato di Attivo e Disattivo. Per utilizzare un pulsante multi-stato, dovete creare i vari stati del pulsante (o importarli come immagini) in un tipo speciale di layout Interattivo chiamato layout Pulsante.

Potete anche raggruppare molteplici pulsanti attivo/disattivo per creare un *gruppo di pulsanti* dove soltanto un pulsante può avere lo stato Attivo in un dato momento. Questo è utile in situazioni dove volete limitare l'utente all'esecuzione di un'unica azione e dove le azioni si escludono quindi a vicenda.

Creazione di un pulsante multi-stato

Per creare un pulsante multi-stato dovete prima creare un layout Pulsante. Il layout Pulsante è un tipo speciale di layout Interattivo in cui potete creare una pagina separata per ogni stato del pulsante multi-stato.

Potete creare i seguenti tipi di pulsanti multi-stato:

- **Semplice**: Un pulsante Semplice può essere solo su o giù. I pulsanti Semplici sono utili per avviare una determinata azione (ad esempio, riprodurre un filmato).
- **Semplice con disattivo**: Il pulsante Semplice con disattivo è un pulsante Semplice al quale è stato aggiunto uno stato Disattivo.
- **Attivo/Disattivo**: Un pulsante Attivo/Disattivo funziona come un commutatore; quando si fa clic su di esso, passa da Attivo a Disattivo o da Disattivo a Attivo.
- **Attivo/Disattivo con Disattivo**: Un pulsante Attivo/Disattivo con Disattivo è un pulsante Attivo/Disattivo al quale è stato aggiunto uno stato Disattivo.

Un pulsante multi-stato può avere i seguenti stati, in varie combinazioni:

- **Su**: L'utente finale non ha fatto clic sul pulsante.
- **Sopra**: Il puntatore del mouse è sopra il pulsante, ma l'utente finale non ha fatto clic con il mouse.
- **Giù**: L'utente finale ha fatto clic sul pulsante e questo è ancora giù.
- **Qui**: Definisce l'area interattiva del pulsante. Questo stato non viene visualizzato; rappresenta semplicemente un'indicazione di dove si può fare clic sul pulsante e dove non si può. Potete interpretare questo stato come una "maschera del pulsante". Se lasciate questo stato vuoto, il pulsante non funzionerà.
- **Disattivo**: Non si può fare clic su di esso.

Poiché potete fare clic su un pulsante Attivo/Disattivo sia nel suo stato Su che nel suo stato Giù, i pulsanti Attivo/Disattivo hanno due stati Attivo (Attivo-Su, Attivo-Giù) e due stati Disattivo (Disattivo-Su, Disattivo-Giù). Non dovete tuttavia creare un'immagine diversa per ogni stato del pulsante, se non lo ritenete necessario.

Per costruire un pulsante multi-stato in un layout Pulsante:

1 Create un oggetto Pulsante come descritto in "*Creazione di un oggetto*". Accertatevi di aver selezionato l'oggetto Pulsante.

2 Per creare un layout Pulsante, scegliete **Nuovo** dal menu a discesa **Pulsante**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo layout interattivo**.

3 Date un nome al layout e scegliete un tipo di pulsante dal menu a discesa **Tipo di pulsante** e fate quindi clic su **OK**. (La **Larghezza** e l'**Altezza** vengono automaticamente copiate dall'oggetto pulsante).

4 Accertatevi che l'opzione **Finestra > Layout pagina** sia selezionata. La palette **Layout pagina** visualizza una pagina per ciascuno stato di pulsante.

La palette **Layout pagina** (**Finestra > Layout pagina**) **consente di vedere e di accedere a ciascuno stato del pulsante in un layout Pulsante**.

5 Selezionate uno stato del pulsante facendo doppio clic sulla sua pagina nella palette **Layout pagina** e quindi disegnatelo con gli strumenti del layout della pagina di QuarkXPress oppure disegnate una finestra immagine e importate lo stato del pulsante come un'immagine grafica.

6 Copiate e incollate il contenuto da uno stato di pulsante a un altro in modo che gli stati siano identici. Potete usare la palette **Layout pagina** per spostarvi lungo gli stati di un pulsante.

7 Aggiornate il contenuto dello stato del pulsante.

8 Ripetete le tre operazioni precedenti fino a quando non avete disegnato ciascuno stato del pulsante.

9 Se volete specificare che soltanto parte dell'area del pulsante debba essere interattiva (facendo clic su di essa), disegnate delle finestre con lo stato **Qui** dove volete che il pulsante faccia clic.

10 Al termine, ritornate al layout Presentazione utilizzando le schede del layout nell'area inferiore della finestra oppure scegliendo **Layout** > **Vai a**.

Potete anche creare un layout Pulsante nello stesso modo in cui creereste un layout Presentazione selezionando **Archivio/File** > **Nuovo** > **Progetto** o **Layout** > **Nuovo**. La procedura per creare un layout Pulsante è quella descritta sopra. Quando si usa questa tecnica, le dimensioni della finestra vengono automaticamente catturate e utilizzate per il nuovo layout del pulsante.

Non è possibile eliminare un layout Pulsante fino a quando non lo desincronizzate. Per desincronizzare un layout pulsante, selezionatelo nella palette **Contenuto condiviso** e fate clic sul pulsante **Elimina** 🗑.

Configurazione di un oggetto Pulsante

Per configurare un oggetto Pulsante:

1 Create un oggetto Pulsante come descritto in "*Creazione di un oggetto*". Accertatevi di aver selezionato l'oggetto Pulsante.

2 Per specificare quale layout Pulsante volete utilizzare, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Pulsante**.

- **Nome del layout**: Per utilizzare un layout Pulsante nello stesso progetto, scegliete il nome di quel layout.
- **Nuovo**: Scegliete questa opzione per creare un layout Pulsante nello stesso progetto.
- **Modifica**: Scegliete questa opzione per selezionare il layout Pulsante nello stesso progetto e per aprire il layout se si vogliono apportare modifiche.
- **Scegli file esterno**: Scegliete questa opzione per selezionare un layout Pulsante in un progetto QuarkXPress separato.

3 Per specificare altre impostazioni per l'oggetto Pulsante, scegliete una o più opzioni dal menu a discesa **Opzioni**:

- Per nascondere l'oggetto fino a quando non viene visualizzato utilizzando l'azione **Mostra**, scegliete **Inizialmente nascosto**.
- Per disattivare l'oggetto Pulsante fino a quando non è attivato utilizzando l'azione **Attiva**, scegliete **Inizialmente disattivo**.

- Per mantenere lo stato dell'oggetto Pulsante quando un utente finale esce e rientra nella pagina in cui si trova l'oggetto, scegliete **Tenere lo stato all'accesso pagina**.
- Per specificare che il pulsante deve inizialmente essere nello stato Attivo, selezionate **Inizialmente attivo**

4 Per specificare la posizione iniziale dell'oggetto Pulsante sulla pagina, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Inizialmente a**.

- Per visualizzare inizialmente l'oggetto nella sua posizione corrente sulla pagina, scegliete **Origine**
- Per portare l'oggetto su una delle aree di lavoro, scegliete **Superiore**, **Sinistra**, **Inferiore** o **Destra**.

5 Per specificare un equivalente da tastiera che attivi un pulsante Semplice o funzioni da commutatore tra lo stato di Attivo/Disattivo o Attivo/Disattivo con il pulsante Disattiva, immettete una combinazione di tasti nel campo **Tasti alias**.

Creazione di un gruppo di pulsanti

Potete raggruppare molteplici pulsanti Attivo/Disattivo (o Attivo/Disattivo con Disattivazione) in modo che funzionino come un set di pulsanti di controllo (ossia in modo che attivando un pulsante si attivino automaticamente anche tutti gli altri pulsanti del gruppo). Per creare un gruppo di pulsanti, procedete come segue:

1 Create due o più oggetti Pulsante e configurate ciascuno di essi come pulsanti multi-stato On/Off o On/Off con Disattiva.

2 Utilizzando lo strumento Oggetti, selezionate tutti gli oggetti Pulsante contemporaneamente (e niente altro).

3 Raggruppate gli oggetti Pulsante utilizzando **Oggetti** > **Gruppo**.

4 Nella scheda **Oggetto** della palette **Interattivo**, scegliete **Gruppo pulsanti** dal menu a discesa **Tipo oggetti** ed immettete un nome per il gruppo di pulsanti nel campo **Nome oggetto**.

Layout Sequenza immagini, layout Pulsante e Contenuto condiviso

Quando aggiungete una sequenza immagini o un pulsante multi-stato a un layout Presentazione, QuarkXPress utilizza la sua tecnologia Composition Zones™ per posizionare una copia del layout Sequenza immagine o del layout Pulsante di destinazione in una finestra del layout Presentazione.

Come tutti i layout di composizione, i layout Sequenza immagini e i layout Pulsante sono sincronizzati con le loro finestre corrispondenti nel layout Presentazione. Di conseguenza, qualsiasi layout Sequenza immagini o layout Pulsante che avete utilizzato, viene visualizzato nella palette **Contenuto condiviso** e le animazioni e i pulsanti hanno delle maniglie di finestra molto distinte che aiutano a identificare gli elementi sincronizzati.

Potete utilizzare le Composition Zones per integrare un layout Interattivo in un layout Web e quindi esportare il layout Web per creare una pagina HTML con una presentazione SWF incorporata.

Gestione dei menu

I layout interattivi supportano due tipi di menu:

- **Barra dei menu**: Una serie di menu disposti orizzontalmente, costituiti da un elenco a discesa con le voci disponibili. Le barre dei menu possono contenere anche sottomenu.
- **Menu a comparsa**: Un menu a discesa. I menu a comparsa possono contenere anche dei sotto-menu.

Per creare uno qualsiasi di questi due tipi di menu, dovete prima creare un *Menu Interattivo*. Il menu Interattivo non ha un'interfaccia utente in QuarkXPress, ma è costituito semplicemente da un elenco di menu, sottomenu e voci di menu archiviati nel progetto. Quando create un menu Interattivo potete specificare i menu, le voci di menu, i separatori e i sottomenu. Ciascuna voce di menu può essere associata a un'**Azione** che determina quello che deve accadere se un utente finale sceglie quella voce di menu.

Dopo aver creato un menu Interattivo, potete assegnarlo a uno o a più oggetti Menu. L'oggetto Menu determina dove deve venire visualizzato il menu e l'aspetto che deve avere.

Creazione di un menu Interattivo

Per creare un oggetto Menu, dovete prima creare un *Menu Interattivo*. Il menu Interattivo è un menu memorizzato in un progetto ma che non viene visualizzato sullo schermo fino a quando non lo usate in un oggetto Menu.

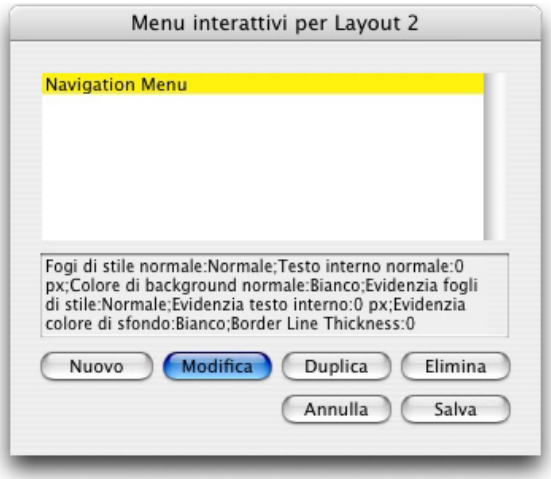
Il menu Interattivo può contenere voci di menu, sottomenu e separatori. Ciascuna voce di menu e voce di sottomenu può venire assegnata a un'azione (come ad esempio il collegamento a una pagina diversa o l'apertura di un URL).

Il menu Interattivo può venire visualizzato come una barra di menu o come un menu a comparsa.

- Se un menu Interattivo viene visualizzato come Barra dei menu, le voci dei menu vengono visualizzate come menu nella barra dei menu in alto, il primo livello di sottomenu viene visualizzato in un elenco a discesa sotto forma di voci di menu nei menu e altri sottomenu sottostanti vengono visualizzati come sottomenu delle voci di menu.
- Se un menu Interattivo viene visualizzato come Menu a comparsa, le voci dei menu vengono visualizzate verticalmente in un elenco a discesa e *tutti* i sottomenu vengono visualizzati come sottomenu delle voci del menu.

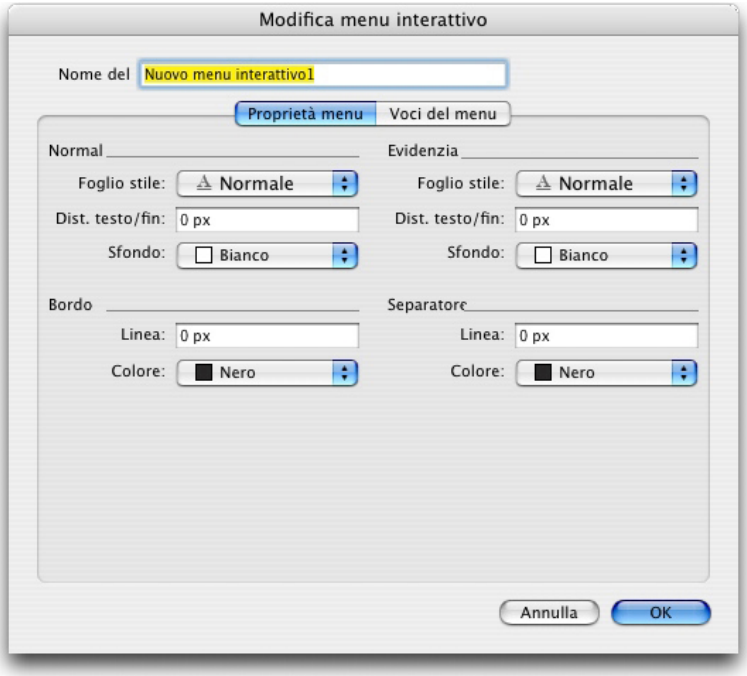
Per creare un menu Interattivo:

1. Scegliete **Comp./Modifica > menu Interattivo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Menu Interattivo**.



La finestra di dialogo**Menu Interattivo** consente di creare, eliminare e duplicare menu Interattivi.

2 Per creare un menu Interattivo, fate clic su **Nuovo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica menu Interattivo**.



La scheda **Proprietà del menu** della finestra di dialogo **Modifica menu Interattivo**consente di regolare l'aspetto visivo del menu Interattivo.

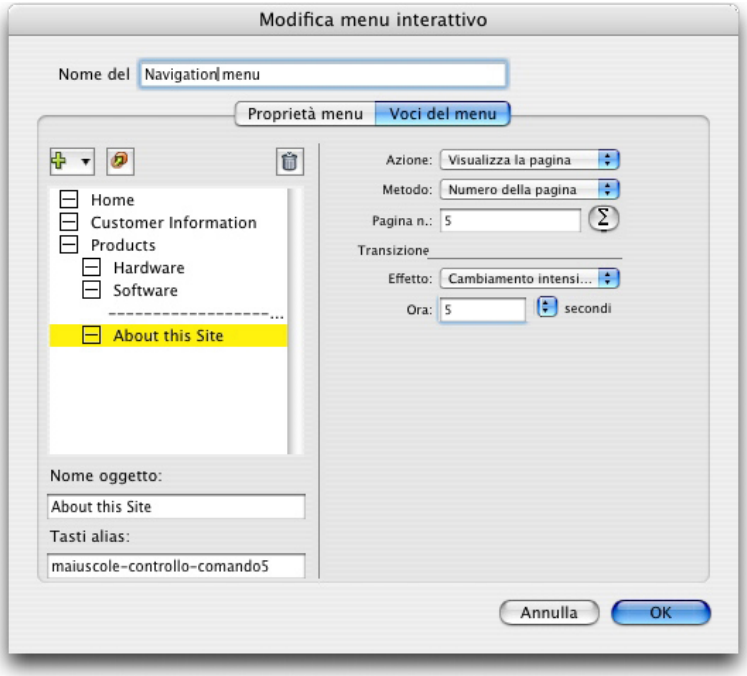
3 Immettete un nome per il menu nel campo **Nome menu**. Questo è il nome che userete per assegnare il menu Interattivo all'oggetto Menu. Il nome del menu non viene visualizzato nei file esportati.

4 Utilizzate la scheda **Proprietà di menu** per determinare come il menu deve apparire:

- Assegnate un foglio stile, una distanza testo/finestra e un tipo di sfondo per gli stati di menu **Normale** e **Alte luci**. (Il valore di **Distanza testo/fin**. viene applicato a tutti i lati del testo.)

- Assegnate una larghezza e un colore alla linea del **Bordo** e del **Separatore** del menu.

5 Fate clic sulla scheda **Voci del menu**.



La scheda **Voci del menu** della finestra di dialogo **Modifica menu Interattivo** consente di aggiungere voci di menu, sottomenu e separatori a un menu Interattivo.

6 Per aggiungere una voce di menu o una voce di sottomenu, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Per creare una voce di menu, selezionate **Menu** dal pulsante **Aggiungi menu** button . Oppure, per creare una voce di menu per un sottomenu della voce di menu selezionata nell'elenco a scorrimento, scegliete **Sottomenu**.
- Immettete un nome per la voce di menu nel campo **Nome voce del sottomenu**.
- Per specificare un comando della tastiera che attivi l'azione di questa voce di menu, immettete una combinazione di tasti nel campo **Tasti alias**.
- Per indicare l'azione che va eseguita quando questa voce di menu è selezionata da un utente finale, scegliete un'azione dal menu a discesa **Azione**.

7 Per aggiungere un separatore sotto la voce di menu selezionata nell'elenco di scorrimento, scegliete **Separatore**.

Configurazione dell'oggetto Menu

Per configurare un oggetto Menu, procedete come segue:

1 Create un oggetto Pulsante come descritto in "*Creazione di un oggetto*". Accertatevi di aver selezionato l'oggetto Menu.

2 Per specificare come visualizzare il menu, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Visualizza come**.

- **Barra dei menu**: Scegliete un'opzione per visualizzare il menu Interattivo come una barra di menu orizzontale nella presentazione.
- **Menu a comparsa**: Scegliete questa opzione per visualizzare il Menu Interattivo come un menu a discesa.

3 Per specificare quale menu Interattivo volete utilizzare, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Menu**.

- **Nome del menu interattivo**: Per utilizzare un menu Interattivo esistente, scegliete il nome di quel menu.
- **Nuovo**: Scegliete questa opzione per creare un menu Interattivo.

4 Per specificare altre impostazioni per il menu, scegliete una o più opzioni dal menu a discesa **Opzioni**:

- Per nascondere l'oggetto Menu fino a quando non viene visualizzato utilizzando l'azione **Mostra**, scegliete **Inizialmente nascosto**.
- Per disattivare l'oggetto Menu fino a quando non è attivato utilizzando l'azione **Attiva**, scegliete **Inizialmente disattivo**.
- Per mantenere lo stato dell'oggetto Menu quando un utente finale esce e rientra nella pagina in cui si trova l'oggetto, scegliete **Tenere lo stato all'accesso pagina**.

5 Per modificare il menu Interattivo selezionato nel menu a discesa **Menu**, fate clic sul menu **Modifica menu**.

Configurazione di un oggetto Finestra

L'oggetto Finestra è un oggetto che può venire visualizzato come una finestra separata dalla finestra di presentazione principale, come nel caso di una finestra di dialogo o palette. Per configurare un oggetto Finestra:

1 Create un oggetto Finestra come descritto in "*Creazione di un oggetto*". Accertatevi di aver selezionato l'oggetto Finestra.

2 Scegliete un'opzione dal menu a discesa **Visualizza come**.

- Per creare una finestra che impedisca all'utente finale di accedere ad altre finestre o di interagire con la presentazione principale, fino a quando questa non è chiusa (come una finestra di dialogo), sceglieteFinestra modale.
- Per creare una finestra che consenta all'utente finale di passare ad altre finestre mentre la finestra è ancora attiva (come una palette) sceglieteFinestra non modale.

3 Per specificare l'aspetto dei controlli della finestra, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Stile**.

4 Scegliete un'opzione del menu a discesa **Tipo di codifica**.

- Per aprire la finestra nella posizione in cui viene collocata all'interno del layout Presentazione, scegliete **Origine**.
- Per aprire la finestra al centro della schermata, scegliete **Centro schermata**.

- Per aprire la finestra con l'angolo superiore sinistro definito su determinate coordinate rispetto all'angolo superiore sinistro della finestra di presentazione, scegliete **Posizione assoluta** ed immettete i valori nei campi **Da sinistra** e **Dall'alto**.
- Per aprire la finestra nella stessa posizione della volta precedente, selezionate **Ricorda la posizione**.

5 Se avete scelto un'opzione diversa da **Stesso design** dal menu a discesa **Visualizza come**, potete utilizzare le impostazioni seguenti per regolare ulteriormente l'aspetto dell'oggetto Finestra:

- Per includere un titolo sulla barra dei titoli della finestra, immettete il titolo nel campo **Titolo**.
- Per includere nella finestra un pulsante Chiudi, selezionare **Includi pulsante Chiudi**.

Configurazione di un oggetto Finestra di testo

Gli oggetti Finestra di testo sono oggetti interattivi che consentono di visualizzare e modificare un testo. Soltanto una finestra di testo rettangolare può essere un oggetto Finestra di testo. Negli oggetti Finestra di testo, potete specificare la font, le dimensioni, lo stile del carattere, il colore e l'allineamento del testo.

Se una finestra non è un oggetto Finestra di testo, viene convertita in vettori e viene sempre visualizzata come la vedete nel layout Interattivo. Quando lavorate con un oggetto Finestra di testo, dovete tuttavia incorporare le font nella presentazione se volete essere certi che verranno visualizzate correttamente nel computer dell'utente finale (vedere "*Configurazione delle impostazioni di esportazione*"). Per accertarsi che le font vengano effettivamente incorporate, dovete applicare le font ad almeno un carattere o a un paragrafo vuoto di un oggetto Finestra di testo in un punto qualsiasi del layout. Se non incorporate le font, verranno utilizzate font di default.

Per configurare un oggetto Finestra di testo, procedete come segue:

1 Create un oggetto Finestra di testo come descritto in "*Creazione di un oggetto* Accertatevi di aver selezionato l'oggetto Finestra di testo.

2 Per specificare come visualizzare il tipo di oggetto Finestra di testo, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Visualizza come**.

- **Semplice**: L'utente finale può selezionare e copiare un testo, ma non può modificarlo.
- **Modificabile**: L'utente finale può modificare il testo della finestra.
- **Scorrevole**: La finestra ha una barra di scorrimento. L'utente finale può selezionare e copiare un testo, ma non può modificarlo.
- **Modificabile e scorrevole**: La finestra ha una barra di scorrimento e l'utente finale può modificare il testo nella finestra.
- **Elenco**: La finestra dispone di una barra di scorrimento e contiene un elenco di voci, ognuna delle quali utilizza una riga. L'utente può selezionare una voce per volta dall'elenco.

3 Per configurare altre impostazioni per l'oggetto Finestra di testo semplice, scegliete una o più opzioni dal menu a discesa **Opzioni**:

- Per nascondere l'oggetto fino a quando non viene visualizzato utilizzando l'azione **Mostra**, scegliete **Inizialmente nascosto**.
- Per impedire che vengano apportate modifiche all'oggetto Finestra di testo fino a quando non viene attivato tramite l'azione **Attiva**, scegliete **Inizialmente disattivo**.
- Per mantenere lo stato dell'oggetto Finestra di testo quando un utente finale esce e rientra nella pagina in cui si trova l'oggetto, scegliete **Tenere lo stato all'accesso pagina**.
- Per visualizzare tutti i caratteri della finestra come asterischi, scegliete **Protetto**. Questa opzione può essere utile per i campi ad accesso con password.

4 Per specificare la posizione iniziale dell'oggetto Finestra di testo, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Inizialmente a**.

- Per visualizzare inizialmente l'oggetto Finestra di testo così come viene visualizzato nel layout Presentazione, scegliete **Origine**.
- Per portare l'oggetto Finestra di testo semplice nell'area di lavoro, scegliete **Superiore**, **Sinistra**, **Inferiore** o **Destra**.

Gestione delle transizioni

QuarkXPress offre svariati effetti di transizione che potete applicare alla vostre presentazioni. Potete configurare le transizioni per tutte le pagine nel vostro layout di Presentazione oppure potete configurare le transizioni per singole pagine e oggetti utilizzando azioni e script.

- **Copri**: Potete usare la transizione Copri per far scorrere una nuova pagina sulla pagina corrente oppure per nascondere un oggetto con un effetto di movimento a scorrimento.
- **Scopri**: Potete usare una transizione Scopri per far scorrere la pagina fuori dalla presentazione e rivelare una nuova pagina o un oggetto mediante un effetto di movimento scorrevole.
- **Tendina** Potete utilizzare una transizione Tendina per rivelare un oggetto o una nuova pagina con un movimento a scorrimento, simile all'apertura o chiusura di una tendina.
- **Cambiamento intensità** Potete usare una transizione con Cambiamento intensità per fare in modo che una pagina o un oggetto si dissolvano rispetto al loro stato originale.
- **Zoom** Potete utilizzare una transizione di Zoom per applicare ingrandimento o riduzione a una pagina o a un oggetto al centro della presentazione utilizzando un movimento di comparsa e scomparsa.

Configurazione delle transizioni

Potete configurare le transizioni per tutte le pagine nel vostro layout di Presentazione oppure potete configurare le transizioni per singole pagine e oggetti utilizzando azioni e script.

Per configurare transizioni per ogni pagina di un layout di **Presentazione**, visualizzate il riquadro **Presentazione** nella finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica > Preferenze**).

Per configurare transizioni per singoli oggetti e pagine, scegliete una delle azioni seguenti mentre state configurando un evento utente o creando uno script. Dopo aver scelto una delle azioni elencate qui di seguito, i controlli delle **Transizioni** verranno visualizzati nella palette **Interattivo** in modo che possiate configurare una transizione come parte dell'azione.

- Nascondi l'oggetto
- Mostra l'oggetto
- Visualizzazione della prima pagina
- Visualizzazione dell'ultima pagina
- Visualizzazione della pagina successiva
- Visualizzazione della pagina precedente
- Visualizzazione della pagina
- Ritorno alla pagina più recente

Gestione delle pagine in un layout Interattivo

Le pagine sono lo spazio in cui eseguite il vostro design e da cui regolate l'organizzazione sequenziale del vostro layout Interattivo. Il layout Presentazione contiene almeno una pagina. Il layout Sequenza immagini contiene una pagina per ciascun fotogramma creato per animare una serie di immagini. Il layout Pulsante contiene una pagina per ciascuno stato di pulsante (ossia, attivo, disattivo, su, giù, ecc.).

Esattamente come gli oggetti, le azioni e gli script, le pagine sono una parte essenziale dei layout interattivi. Ad esempio potete:

- regolare esattamente lo scorrimento della vostra presentazione configurando un avanzamento delle pagine ad un intervallo specifico oppure quando un utente finale preme un equivalente da tastiera o utilizza il mouse.
- aggiungere transizioni, come ad esempio un aumento o una diminuzione di intensità per ottenere un effetto di dissolvenza e assolvenza da una pagina all'altra
- eseguire automaticamente uno script quando una pagina viene aperta o chiusa.

Aggiunta di pagine al layout Interattivo

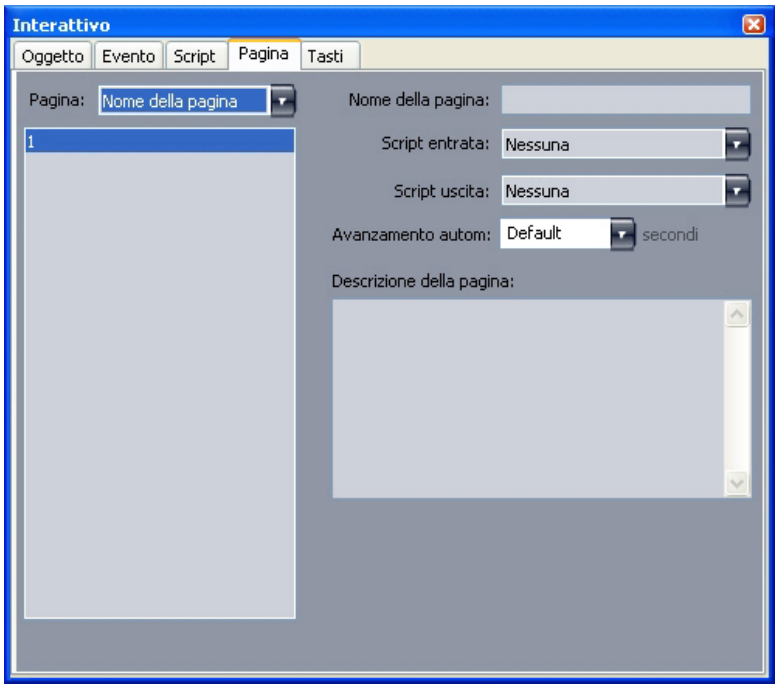
Si possono aggiungere pagine al layout di una Presentazione o a un layout Sequenza immagini in due modi:

- Scegliete **Pagina > Inserisci**, immettete il numero di pagine da aggiungere e fate clic su **OK**.
- Visualizzate la palette **Layout pagina** (**Finestra > Layout pagina**), Control+clic/clic con il pulsante destro del mouse sulla pagina ed immettete quindi il numero di pagine da aggiungere e fate clic su **OK**.

Configurazione delle pagine

Potete configurare le pagine del layout Interattivo in modi diversi:

- **Utilizzo delle preferenze Interattivo**: Definite le transizioni di default della pagina e l'intervallo di avanzamento automatico per ciascuna pagina di un layout Interattivo andando al riquadro **Presentazione**nella finestra di dialogo **Preferenze**(**QuarkXPress/Modifica > Preferenze**).
- **Utilizzo di azioni e di script**: Definite le azioni e gli script in modo che facciano riferimento alle pagine della presentazione. Ad esempio, associate un'azione a un evento utente del pulsante in modo che, ad esempio, quanto l'utente finale fa clic sul pulsante, viene visualizzata la pagina successiva.
- **Utilizzo della scheda Pagine**: Configurate le singole pagine del vostro layout di Presentazione utilizzando la scheda **Pagine** nella palette **Interattivo**. La scheda **Pagine** della palette **Interattivo** elenca ciascuna pagina del layout in base al numero di pagina. Potete ordinare l'elenco delle pagine in base ai nomi delle pagine o in base alle pagine master.



La scheda **Pagine** della palette **Interattivo** consente di configurare le pagine del layout Interattivo.

Per configurare le pagine del layout Presentazione utilizzando la scheda **Pagine**selezionate una pagina dall'elenco delle pagine e definite le seguenti opzioni per quella pagina :

- **Nome pagina**: Immettete un nome per la pagina nel campo **Nome pagina**. I nomi delle pagine vengono visualizzati nell'elenco delle pagine e possono aiutarvi a organizzare il vostro elenco pagine. In aggiunta, dopo aver assegnato un nome a una pagina, potete fare riferimento a quella pagina da qualsiasi script.
- **Script entrata**: Scegliete un nome di script dal menu a discesa **Script entrata** per eseguire uno script nella presentazione quando un utente finale entra nella pagina.

Ad esempio, potreste eseguire uno script che dissolve lentamente un'immagine quando viene visualizzata una pagina.

- **Script uscita**: Scegliete un nome di script dal menu a discesa **Script uscita** per eseguire uno script quando un utente finale esce dalla pagina. Ad esempio, potete eseguire uno script che chiude la presentazione quando un utente finale esce dalla pagina.
- **Avanzamento automatico**: Scegliete un'opzione dal menu a discesa **Avanzam. automatico** se volete che la pagina avanzi automaticamente alla pagina successiva dopo un determinato numero di secondi.

Potete configurare l'intervallo di avanzamento automatico di default per la vostra presentazione utilizzando le preferenze Interattivo.

- **Descrizione Pagina**: Immettete una descrizione per la pagina nel campo **Descrizione pagina** se volete che la pagina abbia una descrizione. I descrittori della pagina possono aiutarvi a organizzare le vostre pagine. Dopo aver creato una descrizione della pagina, potete accedere a quella descrizione utilizzando un'azione o uno script. Ad esempio, potete creare uno script che visualizzi la descrizione di una pagina quando un utente finale fa clic sopra un pulsante.

Gestione degli equivalenti da tastiera

Mentre i menu offrono un modo semplice e intuitivo di navigare all'interno di una presentazione, gli utenti più esperti preferiscono disporre di equivalenti da tastiera che offrono un accesso rapido ai comandi usati più frequentemente. La scheda **Tasti** della palette **Interattivo** consente di creare equivalenti da tastiera per l'esecuzione di una delle operazioni seguenti:

- Avvio di un evento associato a un clic su un dato pulsante.
- Avvio di un evento associato a un'opzione di menu.
- Esecuzione automatica di uno script quando si preme un equivalente da tastiera.

Per creare un equivalente da tastiera, procedete come segue:

1. Fate clic sulla scheda **Tasti** nella palette **Interattivo**.
2. Scegliete un'opzione dall'elenco **Pagina**:

- Scegliete **Tutto** per creare dei comandi da tastiera che eseguano determinati script indipendentemente dalla pagina in cui si trova l'utente finale.
- Scegliete un nome da assegnare alla pagina master per rendere disponibili nell'elenco a destra tutti i pulsanti e i menu contenuti nella pagina master e create quindi dei comandi da tastiera che eseguano gli script soltanto quando l'utente finale si trova su una determinata pagina basata su questa pagina master.
- Scegliete un numero di pagina per rendere disponibili nell'elenco a destra tutti i pulsanti e i menu di quella pagina e create equivalenti da tastiera che eseguano gli script soltanto quando l'utente finale si trova su quella pagina.

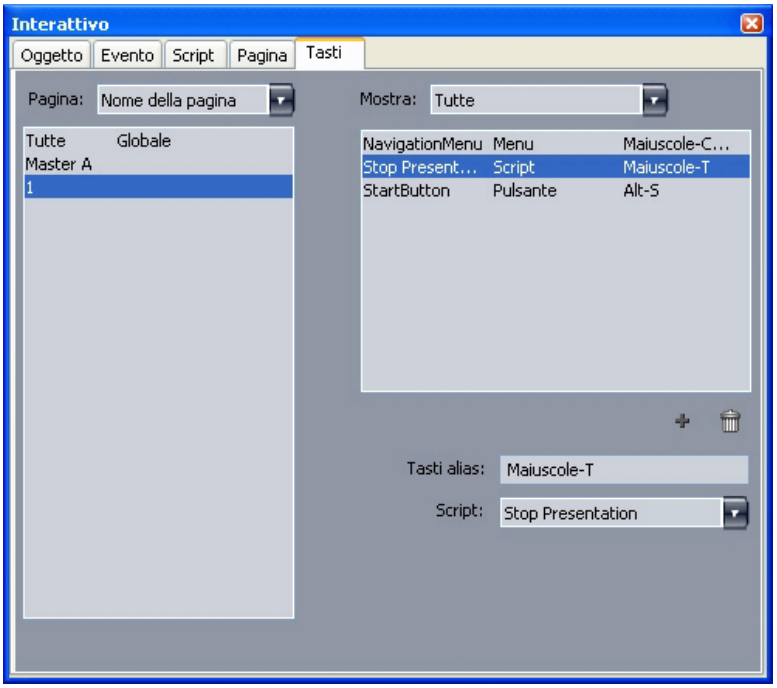
3. Per definire quali oggetti debbano venire visualizzati nell'elenco a destra, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Mostra**. Ad esempio, se volete creare un equivalente

da tastiera che azioni un evento associato al clic di un pulsante, potete scegliere **Pulsanti** per visualizzare soltanto i pulsanti dell'elenco.

4 Indicate un obiettivo da assegnare all'equivalente da tastiera, procedendo come segue:

- Per associare l'equivalente da tastiera a un pulsante, selezionate il nome del pulsante dall'elenco **Equivalenti da tastiera**.
- Per associare un equivalente da tastiera a uno script, fate clic sul pulsante **Aggiungi tasto** ✚ e scegliete quindi il nome di uno script dal menu a discesa **Script**.

5 Immettete una combinazione di tasti nel campo **Tasti alias**. Potete utilizzare qualsiasi tasto della tastiera insieme a qualsiasi combinazione dei Tasti Mela, Maiusc, Option e Control (Mac OS) oppure Ctrl, Maiusc e Alt (Windows) per creare un equivalente da tastiera valido ad eccezione dei comandi che sono già stati riservati per altre funzioni, come ad esempio l'equivalente da tastiera Tasto Mela-Q/Alt+F4, che è già stato definito per uscire dalla presentazione.



La scheda **Tasti** della palette **Interattivo** consente di creare degli equivalenti da tastiera e di associarli a degli script.

➡ Non è possibile usare determinati equivalenti da tastiera nei vostri layout Interattivi in quanto alcuni equivalenti sono già assegnati ad altre funzionalità o sono stati resi non disponibili (ossia non esistono) in Mac OS o in Windows.

➡ Ciascun nuovo layout Interattivo contiene per default un comando da tastiera dal nome "GoToNext" ("VaiAlSuccessivo") e un comando da tastiera dal nome "GoToPrevious" (VaiAlPrecedente) (tasto freccia sinistra). Questi comandi da tastiera sono associati a degli script che visualizzano la pagina precedente e successiva. Sono stati resi disponibili per facilitare la navigazione e possono venire tranquillamente eliminati se non volete più utilizzarli.

Configurazione delle preferenze di Interattivo

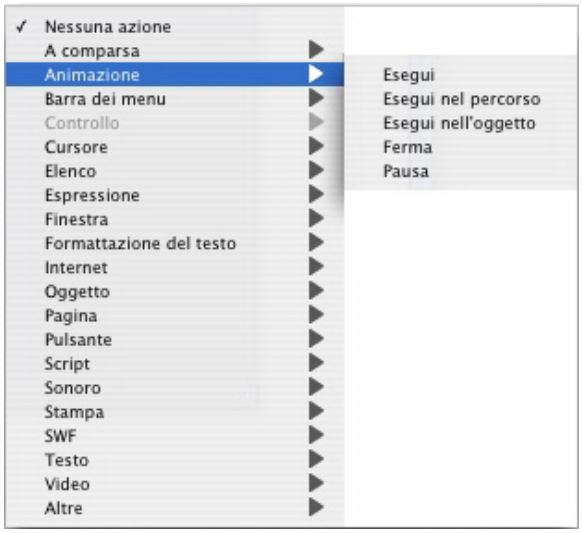
Analogamente ai layout di Stampa e ai layout Web, i layout Interattivi hanno il loro set di riquadri nella finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**). Questi riquadri sono in sostanza pressoché identici alla loro controparte dei layout di Stampa a Web, ma dispongono di due altri riquadri: Il riquadro **Presentazione** e il riquadro**SWF**.

Gestione delle azioni

Le azioni sono costituite da ciò che attribuisce interattività a un layout Presentazione. Senza le azioni, il layout Interattivo è completamente statico. Potete associare un'azione a un certo evento utente oppure definire una sequenza di azioni in uno script che entra in esecuzione quando un utente finale apre o chiude una presentazione, entra o esce da una certa pagina oppure preme una determinata combinazioni di tasti.

Assegnazione di azioni

Utilizzate il menu a discesa **Azione** per assegnare azioni in un layout Interattivo. Il menu a discesa **Azione** viene visualizzato sia nella scheda **Evento** che nella scheda **Script** della palette **Interattivo**.



Il menu a discesa **Azione** consente di assegnare azioni agli eventi utente nella scheda **Evento** della palette **Interattivo** e di raggruppare le azioni nella scheda**Script** della palette **Interattivo** .

Sezione di riferimento per le Azioni

Questa sezione contiene un elenco delle azioni disponibili nei layout Presentazione e descrive il funzionamento di ciascuna azione. Potete fare riferimento a questa sezione quando volete associare delle azioni a degli eventi utente e per raggruppare le azioni in uno script.

➡ Le azioni associate a testo e formattazione del testo non sono applicabili a Flash Player versione 5 e a QuickTime Player.

PERCORSO	AZIONE	DESCRIZIONE
Nessuna azione	Nessuna azione	Non fa nulla.
Animazione > Pausa	Messa in pausa dell'animazione	Mette in pausa l'oggetto Animazione specificato.
Animazione > Esegui	Avvio dell'esecuzione dell'animazione	Avvia l'esecuzione dell'oggetto Animazione specificato. Se l'Animazione era stata messa in pausa, l'esecuzione riprende dall'ultima posizione. Se l'Animazione era stata interrotta, l'esecuzione riprende dall'inizio.
Animazione > Esegui nell'oggetto	Avvio dell'esecuzione dell'animazione nell'oggetto	Avvia l'esecuzione della sequenza immagini specificata nell'oggetto Animazione specificato.
Animazione > Esegui nel percorso	Avvio dell'esecuzione dell'animazione nel percorso	Avvia l'esecuzione della sequenza immagini nell'oggetto Animazione specificato mentre spostate l'oggetto lungo il percorso indicato.
Animazione > Ferma	Interruzione	Ferma l'oggetto Animazione specificato.
Pulsante >Disattiva	Disattivazione del pulsante	Disattiva l'oggetto Pulsante specificato.
Pulsante > Attiva	Attivazione del pulsante	Attiva l'oggetto Pulsante specificato.
Pulsante > Disattiva	Impostazione del pulsante su Disattivo	Modifica l'oggetto Pulsante specificato impostandolo sullo stato Disattivo.
Pulsante > Attivo	Impostazione del pulsante su Attivo	Modifica l'oggetto Pulsante specificato impostandolo sullo stato Attivo.
Controllo > Break If	Break if (istruzione di programmazione)	Disponibile solo negli script. Consente di uscire da un Loop (ciclo). Vedere "*Utilizzo delle istruzioni condizionali*."
Controllo > Else	Else	Disponibile solo negli script. Crea un'istruzione dipendente dall'istruzione If. Vedere "*Utilizzo delle istruzioni condizionali*."
Controllo > End If	End If	Disponibile solo negli script. Indica la fine di un'istruzione If. Vedere "*Utilizzo delle istruzioni condizionali*."
Controllo > End Loop	End Loop	Disponibile solo negli script. Indica la fine di un ciclo del Loop. Vedere "*Utilizzo delle istruzioni condizionali*."
Controllo > End While	End While	Disponibile solo negli script. Indica la fine di un ciclo del loop While. Vedere "*Utilizzo delle istruzioni condizionali*."

PERCORSO	AZIONE	DESCRIZIONE
Controllo > If	If	Disponibile solo negli script. Indica l'inizio di un'istruzione "If". Vedere "*Utilizzo delle istruzioni condizionali*."
Controllo > Loop	Loop	Disponibile solo negli script. Indica l'inizio di un ciclo Loop. Vedere "*Utilizzo delle istruzioni condizionali*."
Controllo > While	While	Disponibile solo negli script. Indica l'inizio di un ciclo While. Vedere "*Utilizzo delle istruzioni condizionali*."
Cursore > Nascondi	Nasconde il cursore	Nasconde il puntatore del mouse.
Cursore > Mostra	Visualizzazione del cursore	Mostra il puntatore del cursore se è nascosto.
Cursore > Usa	Utilizzo del cursore	Converte il puntatore del mouse nell'icona specificata.
Espressione > Set	Configurazione di un'espressione	Consente di configurare un'espressione che compirà un'esecuzione. Per ulteriori informazioni sulle espressioni, vedere "*Nozioni di base sulle espressioni*".)
Internet > Reperisci testo dall'URL	Reperimento dell'URL del testo	Reperisce il contenuto testuale del documento dall'URL specificato e lo inserisce nell'oggetto della finestra di testo indicato. **Nota**: Quando il file esportato SWF di questa presentazione viene visualizzato in un browser Web, l'URL per questa azione deve avere lo stesso superdominio del file SWF (se visualizzato in Flash Player versione 6) o lo stesso dominio del file SWF (se visualizzato in Flash Player versione 7.) **Nota**: Se un file di testo visualizzato con questa azione contiene due ritorni a capo consecutivi, vengono visualizzati tre ritorni a capo. **Note**: Per funzionare con questa azione, l'URL deve iniziare con il prefisso "http://". **Nota**: Se collegate un file di testo residente nel desktop o un file system, dovete utilizzare il percorso dell'intero sistema al file in un computer Mac OS, a meno che il file di testo non si trovi nella stessa cartella del file SWF importato (in questo caso, dovete utilizzare soltanto il nome del file del testo e non avete bisogno dell'intero percorso del sistema).
Internet > Reperisci la variabile	Reperisci la variabile	Reperisce il contenuto di una variabile con nome in un file di testo codificato come URL e posiziona quel contenuto in un oggetto Finestra di testo. **Nota**: Quando il file esportato

PERCORSO	AZIONE	DESCRIZIONE
		SWF di questa presentazione viene visualizzato in un browser Web, l'URL per questa azione deve avere lo stesso superdominio del file SWF (se visualizzato in Flash Player versione 6) o lo stesso dominio del file SWF (se visualizzato in Flash Player versione 7.) **Nota**: Per funzionare con questa azione, l'URL deve iniziare con il prefisso "http://".
Internet > Apri URL	Apertura dell'URL	Invia l'URL specificato al browser Web di default. Consente all'utente finale, a sua scelta, di immettere l'URL. **Nota**: Per funzionare con questa azione, l'URL deve iniziare con il prefisso "http://".
Internet > Invia la pagina	Invio della pagina	Invia il contenuto di una finestra di testo modificabile, dell'oggetto selezionato di un menu o di un elenco a discesa, gli stati di pulsante Attivo/Disattivo e il pulsante selezionato di un gruppo di pulsanti Attivo/Disattivo della pagina indicata nell'URL specificato. Potete inserire la risposta (ossia il contenuto dell'oggetto indicato prima) in un oggetto Finestra di testo oppure gestirla come un file da salvare nel computer dell'utente finale. **Note**: Quando il file esportato SWF di questa presentazione viene visualizzato in un browser Web, l'URL per questa azione deve avere lo stesso superdominio del file SWF (se visualizzato in Flash Player versione 6) o lo stesso dominio del file SWF (se visualizzato in Flash Player versione 7.) **Nota**: Per funzionare con questa azione, l'URL deve iniziare con il prefisso "http://".
Elenco > Reperisci la selezione	Reperimento della selezione dell'elenco	Copia il testo o il numero di posizione di un oggetto selezionato in qualsiasi tipo di oggetto Finestra di testo, in qualsiasi altro tipo di oggetto Finestra di testo oppure in un file da salvare nel computer dell'utente finale.
Barra dei menu > Aggiungi voce	Aggiunta di una voce di menu	Aggiunge una voce di menu alla barra di menu specificata. Potete specificare manualmente il nome della voce di menu o leggerla da un oggetto Finestra di testo. Potete specificare un elenco di sottomenu per la nuova voce di menu e associare un valore e uno script a ciascun sottomenu.

PERCORSO	AZIONE	DESCRIZIONE
Barra dei menu > Seleziona	Selezione eseguita nella barra dei menu	Seleziona una voce di menu nella barra di menu specificata.
Barra dei menu > Disattiva la voce	Disattivazione di una voce di menu	Disattiva una voce di menu della barra di menu specificata.
Barra dei menu > Attiva voce	Attivazione di una voce di menu	Attiva una voce di menu della barra di menu specificata.
Barra dei menu > Rimuovi la voce	Eliminazione di una voce di menu	Elimina una voce di menu dalla barra di menu specificata.
Barra dei menu > Deseleziona	Deselezione di una voce della barra dei menu	Deseleziona una voce di menu della barra di menu specificata.
Oggetto > Disattiva	Disattivazione di un oggetto	Disattiva un oggetto impedendo all'utente di interagire con quell'oggetto.
Oggetto > Visualizza immagine	Visualizzazione di un'immagine	Visualizza un'immagine in un oggetto basato su una finestra immagine. **Note**: Con questa azione, le immagini progressive e le immagini che utilizzano lo spazio cromatico CMYK potrebbero non venire visualizzate correttamente e le immagini con un alto DPI potrebbero apparire sfocate.
Oggetto > Trascina	Trascinamento di un oggetto	Consente all'utente di trascinare un oggetto. Azione applicata di solito all'evento utente Clic giù.
Oggetto > Incolla	Incollatura di un oggetto	Consente all'utente di incollare un oggetto. Azione applicata di solito all'evento utente Clic su.
Oggetto > Attiva	Attivazione di un oggetto	Attiva un oggetto disattivo.
Oggetto > Nascondi	Nasconde l'oggetto.	Nasconde l'oggetto con un effetto di transizione opzionale.
Oggetto > Ripristina	Ripristino di un oggetto	Riporta un oggetto alle sue impostazioni e posizione d'origine (dove si trovava al lancio della presentazione)
Oggetto > Imposta posizione	Impostazione della posizione di un oggetto	Imposta la posizione di un oggetto.
Oggetto > Mostra	Visualizzazione di un oggetto	Mostra l'oggetto nascosto con un effetto di transizione opzionale.
Oggetto > Scorrimento	Azione di scorrimento di un oggetto	Sposta l'oggetto da una posizione a un'altra con un effetto di "scorrimento" animato.
Pagina > Visualizza	Visualizzazione della pagina	Visualizza una pagina particolare della presentazione con un effetto di transizione opzionale.

PERCORSO	AZIONE	DESCRIZIONE
Pagina > Visualizza la prima	Visualizzazione della prima pagina	Visualizza la prima pagina della presentazione con un effetto di transizione opzionale.
Pagina > Visualizza l'ultima	Visualizzazione dell'ultima pagina	Visualizza l'ultima pagina della presentazione con un effetto di transizione opzionale.
Pagina > Visualizza la successiva	Visualizzazione della pagina successiva	Visualizza la pagina successiva della presentazione con un effetto di transizione opzionale.
Pagina > Visualizza la precedente	Visualizzazione della pagina precedente	Visualizza la pagina che precede la pagina corrente con un effetto di transizione opzionale.
Pagina > Reperisci la descrizione	Reperimento della descrizione della pagina	Reperisce la descrizione applicata a una pagina utilizzando il campo **Descrizione pagina** della scheda **Pagina** della palette **Interattivo**.
Pagina > Reperisci il nome	Reperimento del nome della pagina	Reperisce il nome applicato a una pagina utilizzando il campo **Nome pagina** della scheda **Pagina** della palette **Interattivo**.
Pagina > Vai indietro	Ritorno alla pagina più recente	Visualizza la pagina della presentazione visualizzata più recentemente.
A comparsa > Aggiungi voce	Aggiunta di una voce di menu	Aggiunge una voce di menu all'oggetto Menu a comparsa specificato.
A comparsa > Reperisci la selezione a comparsa	Reperimento della selezione di un menu a comparsa	Reperisce la voce selezionata del menu (in base al nome o al numero) da un oggetto Menu a comparsa specificato e la pone nell'oggetto Finestra di testo specificato. Potete aggiungere la voce di menu all'inizio del testo, aggiungerla alla fine del testo, sostituire tutto il testo con la voce di menu oppure sostituire soltanto il testo selezionato con la voce di menu.
A comparsa > Disattiva voce	Disattivazione di una voce di menu	Disattiva una voce di menu nell'oggetto Menu a comparsa specificato.
Menu a comparsa > Attiva voce	Attivazione di una voce di menu	Attiva una voce di menu nell'oggetto Menu a comparsa specificato.
A comparsa > Elimina voce	Eliminazione di una voce di menu	Elimina una voce di menu dall'oggetto Menu a comparsa specificato.
A comparsa > Imposta la selezione a comparsa	Impostazione della selezione di un menu a comparsa	Seleziona la voce di menu specificata, nell'oggetto Menu a comparsa specificato. Potete indicare la voce di menu d'interesse in base al nome o al numero (iniziando da 1).

PERCORSO	AZIONE	DESCRIZIONE
Stampa > Pagina corrente	Stampa della pagina corrente	Stampa la pagina attiva della presentazione.
Stampa > Oggetto di testo	Stampa dell'oggetto di testo	Stampa il contenuto di un oggetto di testo.
Script > Disattiva	Disattivazione dello script	Disattiva uno script.
Script > Attiva	Attivazione dello script	Attiva uno script.
Script > Esegui	Esecuzione di uno script	Esegue uno script.
Script > Ferma	Interruzione dello script	Interrompe l'esecuzione di uno script. Non si può riprendere l'esecuzione di uno script che è stato interrotto.
Audio > Bip	Segnale acustico	Emissione di un segnale acustico
Audio > Pausa	Mestti in pausa il suono	Mette in pausa la riproduzione di un audio.
Audio > Esegui	Avvio dell'esecuzione dell'audio	Avvia l'esecuzione di un audio
Audio > Esegui in background	Avvia l'esecuzione dell'audio nel background	Avvia l'esecuzione di un audio in background.
Audio > Imposta il volume del background	Impostazione del volume in background	Imposta il volume di un audio nel background.
Audio > Imposta volume	Imposta il volume del sonoro	Imposta il volume dell'audio
Audio > Interrompi	Interrompi il sonoro	Interrompe la riproduzione dell'audio.
Audio > Interrompi il sonoro nel background	Interruzione dell'audio in background	Interrompe la riproduzione dell'audio in background.
SWF > Carica	Caricamento	Carica una presentazione SWF importata in un oggetto SWF.
SWF > Pausa	Messa in pausa	Mette in pausa una presentazione SWF importata.
SWF > Esegui	Esecuzione	Lancia una presentazione SWF importata.
SWF > Ferma	Interruzione	Interrompe una presentazione SWF importata.
SWF > Scarica	Scaricamento	Scarica una presentazione SWF importata da un oggetto SWF.
Testo > Copia	Copiatura di un testo	Copia negli Appunti il testo selezionato da un oggetto Finestra di testo Non funziona per gli eventi utente che includono un clic del mouse in quanto un clic del mouse deseleziona tutto il testo.
Testo > Taglia	Taglio di un testo	Taglia il testo selezionato (se possibile) da un oggetto Finestra di testo e lo colloca negli Appunti. Non funziona per gli eventi utente che

PERCORSO	AZIONE	DESCRIZIONE
		includono un clic del mouse in quanto un clic del mouse deseleziona tutto il testo.
Testo > Deseleziona	Deselezione di un testo	Deseleziona il testo selezionato in un oggetto Finestra di testo.
Testo > Trova	Ricerca e recupero di un testo	Ricerca un testo nell'oggetto Finestra di testo specificato. Potete specificare una stringa di ricerca oppure potete leggere la stringa di ricerca da un altro oggetto Finestra di testo.
Testo > Importa dall' URL	Importazione di un testo da un URL	Reperisce un testo dall'URL e lo colloca in un oggetto Finestra di testo. Potete specificare l'URL letteralmente o potete leggerlo da un altro oggetto Finestra di testo. L'obiettivo dell'URL può essere reperito in una sola volta, riga per riga o in segmenti di testo delimitati da caratteri. **Nota**: Quando il file esportato SWF di questa presentazione viene visualizzato in un browser Web, l'URL per questa azione deve avere lo stesso superdominio del file SWF (se visualizzato in Flash Player versione 6) o lo stesso dominio del file SWF (se visualizzato in Flash Player versione 7.) **Nota**: Se un file di testo visualizzato con questa azione contiene due ritorni a capo consecutivi, vengono visualizzati tre ritorni a capo. **Note**: Per funzionare con questa azione, l'URL deve iniziare con il prefisso "http://".
Testo > Incolla	Incollatura del testo	Incolla il testo che è stato copiato o lo taglia usando l'azione Copia testo o Taglia testo in un oggetto Finestra di testo.
Testo > Pubblica nell'URL	Pubblicazione in un URL	Invia il contenuto di uno o di tutti gli oggetti modificabili a una pagina di un URL usando il metodo GET o POST. Potete specificare l'URL letteralmente o potete leggerlo da un altro oggetto Finestra di testo. **Nota**: Per funzionare con questa azione, l'URL deve contenere un segno di due punti (:). Se l'URL inizia con i due punti, si presume che il prefisso sia "http://".
Testo > Seleziona	Selezione del testo	Seleziona il testo di un oggetto Finestra di testo. Potete specificare i punti di inizio e di fine della selezione.

PERCORSO	AZIONE	DESCRIZIONE
Testo > Imposta il testo	Impostazione di un testo	Sostituisce o inserisce un testo in un oggetto Finestra di testo. Il nuovo testo può venire specificato letteralmente oppure letto da un altro oggetto Finestra di testo. Potete specificare i punti di inizio e fine dell'inserimento o della sostituzione del testo.
Formattazione testo > Allineamento	Allineamento di un testo	Definisce l'allineamento di un testo contenuto in un oggetto Finestra di testo
Formattazione testo > Colore	Applicazione del colore	Applica un colore al testo di un oggetto Finestra di testo.
Formattazione testo > Font	Applicazione della font	Applica una font al testo di un oggetto Finestra di testo.
Formattazione testo >Rientro	Applicazione del rientro	Applica il rientro del testo di un oggetto Finestra di testo.
Formattazione testo > Interlinea	Definizione dell'interlinea	Imposta la spaziatura verticale per il testo di un oggetto Finestra di testo.
Formattazione testo > Stile	Applicazione dello stile	Applica uno stile di carattere normale, grassetto, corsivo o sottolineato al testo di un oggetto Finestra di testo. **Nota**: Anche se un progetto contiene un'azione che formatta il testo in modo da utilizzare la versione grassetto di una font e configurate le opzioni di esportazione con l'incorporazione di tutte le font, il progetto esportato non conterrà la versione in grassetto della font a meno che la versione grassetto non sia utilizzata in una finestra di testo in un punto qualunque del layout.
Video > Visualizza nell'oggetto	Visualizzazione del filmato in un oggetto	Visualizza il primo fotogramma di un filmato in un oggetto Video particolare.
Video > Pausa	Messa in pausa del video	Mette in pausa un filmato/video in un oggetto Video. Quando eseguiti ancora, i filmati messi in pausa iniziano dal punto in cui erano stati messi in pausa.
Video > Esegui	Avvio dell'esecuzione del video	Avvia l'esecuzione del filmato dall'inizio in un oggetto Video.
Video > Esegui nell'oggetto	Esecuzione del filmato in un oggetto	Esegue un filmato dall'inizio nell'oggetto Video specificato. Questa azione consente di eseguire più di un filmato nello stesso oggetto Video.
Video > Imposta volume	Impostazione del volume del filmato	Imposta il volume dell'audio di un filmato in un oggetto Video.

PERCORSO	AZIONE	DESCRIZIONE
Video > Ferma	Interruzione del filmato	Interrompe l'esecuzione di un filmato in un oggetto Video. I filmati interrotti ripartono dall'inizio se si riprende la loro esecuzione.
Finestra > Chiudi	Chiusura della finestra	Chiude un oggetto Finestra.
Finestra > Trascina	Trascinamento della finestra	Consente all'utente di trascinare un oggetto Finestra. Azione applicata di solito all'evento utente Clic giù.
Finestra > Incolla	Incollatura di una finestra	Consente all'utente di incollare un oggetto Finestra. Azione applicata di solito all'evento utente Clic su.
Finestra > Apri	Apertura della finestra	Apre un oggetto Finestra.
Finestra > Imposta titolo	Impostazione del titolo	Imposta il testo della barra del titolo per un oggetto Finestra.
Altri > Consenti l'interazione dell'utente	Consente l'interazione dell'utente	Se avete eseguito questa azione, il player continuerà a gestire gli eventi utente. Questa azione viene normalmente utilizzata con l'azione Non consentire l'interazione con l'utente per attivare gli eventi utente dopo che erano stati bloccati.
Altri > Ritardo	Ritardo della presentazione	Forza la presentazione a non fare nulla per un periodo di tempo specifico o la forza ad attendere l'esecuzione di un evento specifico.
Altri > Disattiva la tastiera	Disattivazione della tastiera	Impedisce alla presentazione di riconoscere un input dalla tastiera.
Altri > Non consentire l'interazione dell'utente	Non consente di interagire con l'utente	Se avete eseguito questa azione, tutti gli eventi utente (inclusi gli eventi del mouse e gli eventi della tastiera) vengono bloccati.
Altri > Attiva la tastiera	Attivazione della tastiera	Consente alla presentazione di riconoscere un input dalla tastiera.
Altri > Apri il progetto	Apertura del progetto	Apre una presentazione SWF diversa e chiude la presentazione SWF corrente.
Altri > Esci	Chiudi	Chiude il player di Flash.

Gestione degli eventi

Il processo di associazione di un'azione con un evento utente include tre operazioni:

1. Selezionate l'oggetto da associare all'azione.
2. Scegliete l'evento utente che avvia l'azione.
3. Configurate l'azione.

Scelta di un evento utente

L'*evento utente* è costituito dalle azioni che l'utente svolge con il mouse. L'evento utente è in pratica "il modo in cui l'utente finale interagisce con un oggetto." I tipi di eventi utente disponibili per i vari tipi di oggetto sono inclusi nella tabella che segue.

EVENTO UTENTE	AVVIA L'AZIONE QUANDO
Clic giù	L'utente finale fa clic sull'oggetto.
Clic su	L'utente finale rilascia il pulsante del mouse dopo aver fatto clic sull'oggetto, con il cursore del mouse ancora sopra l'oggetto su cui ha fatto clic.
Doppio clic	L'utente finale fa doppio clic sull'oggetto.
Mouse entra	Il puntatore del mouse si sposta sull'oggetto.
Mouse esce	Il puntatore del mouse esce dall'oggetto.
Clic disattivo-giù	L'utente finale fa clic sul pulsante Attivo/Disattivo che si trova nello stato Disattivo.
Clic su disattivo-dentro	L'utente finale rilascia il pulsante del mouse dopo aver fatto clic sul pulsante Attivo/Disattivo che si trova nello stato Disattivo.
Clic attivo-su	L'utente finale fa clic sul pulsante Attivo/Disattivo che si trova nello stato Attivo.
Clic su disattivo-fuori	L'utente finale rilascia il pulsante del mouse dopo aver fatto clic sul pulsante Attivo/Disattivo che si trova nello stato Attivo.
Finestra aperta	L'oggetto Finestra si apre.
Finestra chiusa	L'oggetto Finestra si chiude.

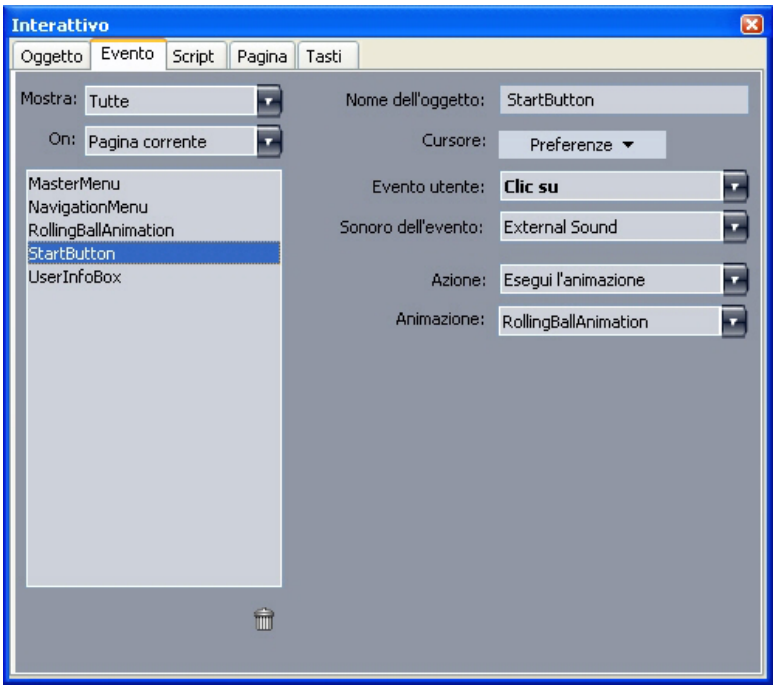
Diversi oggetti supportano diversi eventi utente. Ne consegue che il menu a discesa **Evento utente** cambia a seconda del tipo di oggetto selezionato.

Configurazione degli eventi utente

Una volta creati degli elementi di base e deciso quali eventi utente si vuole usare, occorre associare le azioni a questi eventi utente. L'azione è quello che succede quando l'utente finale avvia uno degli eventi utente dell'oggetto. Le azioni sono in pratica "quello che fa un oggetto quando l'utente finale interagisce con esso".

Per associare un'azione a un evento utente dell'oggetto:

1. Selezionate l'oggetto.
2. Fate clic sulla scheda **Evento** nella palette **Interazione**.



La scheda **Eventi** della palette **Interazione** consente di assegnare azioni agli eventi utente. Potete anche usare azioni negli script.

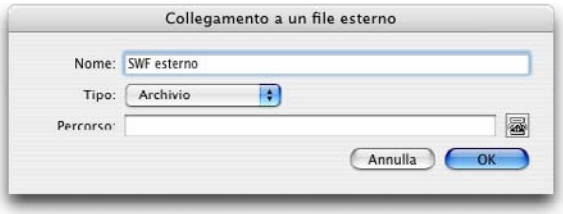
3 Per specificare un cursore da visualizzare quando il mouse dell'utente è sopra un oggetto, scegliete un cursore dal menu a discesa **Cursore**.

4 Scegliete un evento dal menu a discesa **Evento utente** (vedere "*Scelta di un evento utente*").

5 Per specificare un audio da eseguire quando si avvia l'evento utente, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Audio dell'evento**:

- Per specificare un file dell'audio, scegliete **Altri** dal menu a discesa **Audio**.
- Per utilizzare un audio già in uso altrove nel progetto attivo, scegliete il nome di quel file.
- Per inserire un percorso che si colleghi ad un oggetto al momento del runtime (anche se l'oggetto non è disponibile), scegliete **Esterno**.

6 Se scegliete **Esterno** dal menu a discesa **Audio**, viene visualizzata la finestra di dialogo **Collegamento a un file esterno**.



Utilizzate la finestra di dialogo **Collegamento a un file esterno** per specificare il percorso a un determinato file.

Utilizzate uno dei metodi seguenti per specificare un percorso:

- Per fare riferimento a un file dal file system locale, scegliete **File** dal menu **Tipo** e specificate quindi il percorso a quel file nel campo **Percorso**.
- Per utilizzare un file in Internet, scegliete **URL** dal menu a discesa **Tipo** e immettete quindi l'URL del file nel campo **URL** .
- Per fare riferimento a un file da un file system locale utilizzando un percorso creato da un'espressione, scegliete **Espressione del file** dal menu a discesa **Tipo** e immettete l'espressione nel campo **Espress**. oppure fate clic sull'apposito pulsante per aprire la finestra di dialogo **Modificatore espressione**.
- Per fare riferimento a un file in Internet utilizzando un URL creato da un'espressione, scegliete **Espressione del file** dal menu a discesa **Tipo** e immettete l'espressione nel campo **Espress**. oppure fate clic sull'apposito pulsante per aprire la finestra di dialogo **Modificatore espressione**.

7 Per indicare quello che deve accadere quando si verifica l'evento utente, scegliete un'azione dal menu a discesa **Azione**. L'area sotto l'azione selezionata viene convertita e mostra dei parametri associati a quell'azione.

8 Configurate i parametri dell'azione.

Gestione degli script

Lo script è una sequenza di azioni raggruppate in base a un certo ordine. Quando eseguite uno script, le azioni dello script vengono eseguite una dopo l'altra secondo una sequenza prestabilita.

Creazione di uno script

Per creare uno script, procedete come segue:

1 Fate clic sulla scheda **Script** nella palette **Interattivo**.

2 Per creare uno script, fate clic sul pulsante . All'elenco **Script** viene aggiunto un nuovo script con un nome di default.

3 Immettete un nome per lo script nel campo **Nome script**.

➡ Le azioni si riferiscono agli script in base al loro nome, perciò il nome di ogni script in un layout deve essere esclusivo.

➡ I nomi degli script rispettano maiuscole e minuscole.

4 Selezionate questa azione dell'elenco **Azioni**. Per default, ogni nuovo script contiene l'azione **Nessuna azione**.

5 Scegliete un'azione dall menu a discesa **Azione** e quindi configuratela come descritto in "*Configurazione degli eventi utente*".

6 Per aggiungere un'azione dopo l'azione selezionata, fate clic sul pulsante .

7 Ripetete le operazioni dei due punti successivi fino a quando lo script non è completato.

La scheda **Script** della palette **Interazione** consente di creare degli script.

Utilizzo delle istruzioni condizionali

L'istruzione condizionale è una sequenza di tre o più azioni che può essere utilizzata in uno script per avviare altre azioni in presenza di determinate condizioni. Ad esempio, potete usare un'istruzione condizionale per fare in modo che una presentazione si comporti in modo diverso a seconda alla versione di Flash Player di cui dispone l'utente finale.

Potete usare tre tipi di istruzioni condizionali di base nelle vostre presentazioni multimediali: Istruzioni If, istruzioni While e istruzioni Loop.

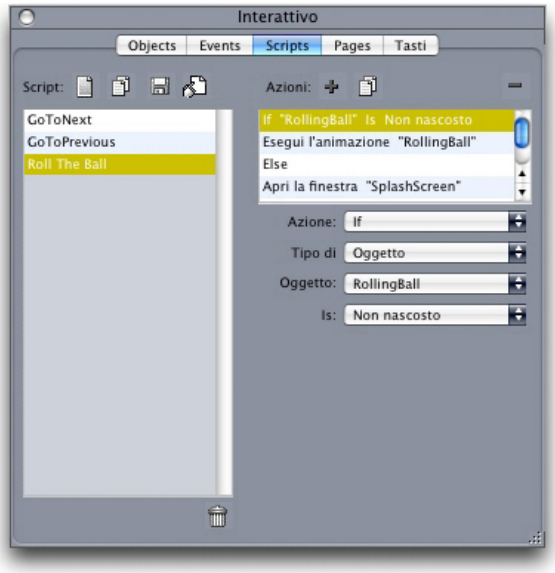
Utilizzo dell'istruzione If in uno script

Le azioni **If** e **End** possono venire utilizzate insieme in uno script per formare un'*Istruzione If*. Potete usare le istruzioni If per avviare azioni se vengono soddisfatte determinate condizioni. Ad esempio, potete creare un'istruzione If che visualizzi una data pagina della presentazione se la presentazione viene utilizzata in un computer Macintosh e una pagina diversa della presentazione se questa viene utilizzata in un computer Windows. Per utilizzare un'istruzione If in uno script, procedete come segue:

1. Nella scheda **Script** della palette **Interattivo**, create uno script.
2. Per avviare l'istruzione If, aggiungere un'azione **If** (**Control** > **If**).
3. Per specificare la condizione che deve essere soddisfatta, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Tipo di oggetto**; scegliete il nome dell'oggetto dal menu a discesa **Oggetto**; scegliete quindi un'opzione dal menu a discesa **Is** o **Has**.
4. Per specificare l'azione da eseguire se la condizione è soddisfatta, aggiungete un'azione allo script immediatamente dopo l'azione **If**, e configuratela in modo che faccia ciò che volete. Se volete che venga eseguita più di un'operazione quando la condizione If viene soddisfatta, aggiungete altre azioni.

5 Se volete specificare quello che volete accada se la condizione If non viene soddisfatta, aggiungete un'azione **Else** (**Control** > **Else**) alla fine dello script e quindi fatela seguire da una o più azioni.

6 Per chiudere l'istruzione If, aggiungete un'azione **End if** (**Control** > **End If**) immediatamente dopo l'ultima azione.



Le azioni **If, Else** e **End If** consentono di creare delle istruzioni condizionali. In questo caso, un audio viene riprodotto se l'Animazione 2 è in esecuzione; in caso contrario, il computer emette un bip.

Le azioni **If** e **End If** devono venire usate sempre insieme.

Gestione di un loop (ciclo) in uno script

Il loop è una struttura di programmazione dove un'istruzione o una serie di istruzioni vengono ripetute in continuazione, di solito fino a quando non viene soddisfatta una determinata condizione. Sono disponibili due tipi di loop nei layout interattivi: il ciclo Loop e il ciclo While.

Il ciclo Loop (creato con le azioni **Loop**, **Break If** e **End Loop**) ripete una serie di azioni *fino a quando* non viene soddisfatta una determinata condizione (specificata dall'azione **Break if**.) Ad esempio, potete usare un ciclo Loop per fare una domanda a uno studente fino a quando questo non risponde correttamente.

Il ciclo While (creato con le azioni **While** e **End While**) ripete una serie di azioni per tutto il tempo in cui una determinata condizione è in corso (specificata tramite l'azione **While**). Ad esempio, potete usare un ciclo While per riprodurre un'animazione fino a quando l'utente finale non sposta il puntatore del mouse fuori dalla finestra.

Per creare un ciclo Loop o un ciclo While, procedete come segue:

1 Nella scheda **Script** della palette **Interattivo**, create uno script.

2 Per iniziare l'istruzione del ciclo, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Per un ciclo **Loop**, aggiungete un'azione (**Control** > **Loop**).
- Per un ciclo While, aggiungete un'azione While. Per specificare la condizione che deve essere soddisfatta per un'esecuzione continuata del ciclo, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Tipo di oggetto**; scegliete il nome dell'oggetto dal menu a discesa **Oggetto**; scegliete quindi un'opzione dal menu a discesa **Is** o **Has**. (Tenete presente che se scegliete **Espressione** dal menu a discesa **Tipo di oggetto** dovete immettere un'espressione che valuta il vero e falso piuttosto che scegliere un'opzione dal menu a discesa **Is** o **Has**.

3 Per specificare l'azione da ripetere ciclicamente, aggiungete un'azione allo script immediatamente dopo l'azione If, e configuratela in modo che faccia ciò che volete. Se volete che accada più di una cosa nel ciclo, aggiungete altre azioni.

4 Se state creano un ciclo Loop, aggiungete un'azione **Break if**. Per specificare la condizione che deve essere soddisfatta affinchè il loop continui la sua esecuzione, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Tipo oggetto**; scegliete il nome dell'oggetto dal menu a discesa **Oggetto** e scegliete quindi un'opzione dal menu a discesa **Is** o **Has**.

5 Per concludere l'istruzione del ciclo, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Per un ciclo Loop, aggiungete l'azione **End Loop**.
- Per un ciclo While, aggiungete un'azione **End While**.

Esecuzione di uno script

Dopo aver creato uno script nella scheda **Script** dovete configurare la vostra presentazione per eseguirlo. Come si può configurare una Presentazione che esegua uno script esattamente quando volete che lo script venga eseguito?

Esecuzione di uno script quando si verifica un evento utente

Per eseguire uno script quando si verifica un evento utente

1 Fate clic sulla scheda **Evento** nella palette **Interazione**.

2 Selezionate un oggetto dall'elenco **Oggetti**.

3 In alternativa, scegliete una preferenza di cursore dal menu a discesa **Cursore**.

4 Scegliete un'opzione dal menu a discesa **Evento utente**.

5 In alternativa, scegliete un sonoro da eseguire dal menu a discesa **Audio dell'evento**.

6 Scegliete **Script** > **Esegui** dal menu a discesa **Azione**.

7 Scegliete lo script dal menu a discesa **Script**.

Esecuzione di uno script da un altro script

Per eseguire uno script da un altro script:

1 Fate clic sulla scheda **Script** nella palette **Interattivo**.

2 Selezionate un oggetto dall'elenco **Script**.

3 Aggiungete una nuova azione allo script.

4 Scegliete **Script** > **Esegui** dal menu a discesa **Azione**.

5 Scegliete lo script dal menu a discesa **Script**.+

Esecuzione di uno script quando un utente finale entra o esce da una pagina

Per eseguire uno script quando un utente finale entra o esce da una pagina, procedete come segue:

1 Fate clic sulla scheda **Pagina** nella palette **Interattivo**.

2 Selezionate una pagina dall'elenco **Pagina**.

3 Scegliete lo script dal menu a discesa **Script entrata** o **Script uscita**.

Esecuzione di uno script quando un utente finale preme un equivalente da tastiera

Per eseguire uno script quando un utente finale preme un equivalente da tastiera:

1 Fate clic sulla scheda **Tasti** nella palette **Interattivo**.

2 Selezionate un'opzione dall'elenco **Pagina**

3 Fate clic su per aggiungere un tasto a scelta rapida per lo Script.

4 Immettete una combinazione di tasti nel campo **Tasti alias**.

5 Scegliete lo script dal menu a discesa **Script**.

Esportazione e importazione di script

Potete esportare script per mezzo del pulsante e importare script per mezzo del pulsante della scheda **Script** della palette **Interattivo** (menu **Finestra**). Tenete presente che quando utilizzate il pulsante di esportazione, vengono esportati soltanto gli script selezionati.

Anteprima ed esportazione dei layout interattivi

La procedura di creazione dei layout interattivi è di solito una procedura a operazioni sequenziali in cui il disegnatore grafico di layout verifica in anteprima il layout da esportare mentre procede nel suo lavoro. L'esecuzione di test è una fase essenziale della procedura per assicurare che il progetto completato funzioni nel modo in cui il grafico di layout vuole che funzioni. Per soddisfare questo requisito, QuarkXPress consente una visualizzazione in anteprima tramite un semplice clic e mette a disposizione dell'utente la funzionalità Utilizzo per verificare i vari file utilizzati in un progetto.

Dopo aver completato i test, il progetto è pronto per l'esportazione. Il formato SWF è altamente personalizzabile e potete quindi esportare un progetto nel formato più indicato al mezzo di distribuzione a cui il progetto è destinato. QuarkXPress consente di accedere a quasi tutte le opzioni personalizzabili disponibili per il formato SWF.

Anteprima di un layout Presentazione

Per verificare l'aspetto grafico e visivo di un layout Presentazione una volta esportato, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Per visualizzare l'anteprima della pagina corrente del layout Presentazione in Flash Player, scegliete **Layout** > **Anteprima SWF** > **Anteprima pagina**.
- Per visualizzare l'anteprima del layout Presentazione a partire dalla pagina specificata come prima pagina in Flash Player, scegliete **Layout** > **Anteprima SWF** > **Anteprima layout** oppure fate clic sul pulsante nell'area inferiore della finestra del progetto.

  Al termine, premete tasto mela+Q/Ctrl+F4 per uscire o semplicemente ritornare in QuarkXPress.

Per poter visualizzare l'anteprima di una presentazione, dovete aver installato Flash Player sul sistema.

Verifica dell'utilizzo degli oggetti interattivi

Così come potete usare la finestra di dialogo **Utilizzo** per verificare lo stato delle font e delle immagini utilizzate, potete utilizzarla per verificare lo stato di sequenze di immagini, pulsanti multi stato, audio, video e file SWF importati. Per visualizzare questa finestra di dialogo, scegliete **Utilità** > **Utilizzo** e fate clic sulla scheda **Multimedia**.

- La casella di selezione **Output**consente di controllare se i singoli oggetti multimediali sono stati esportati. Questo può essere utile per un'eventuale diagnostica e risoluzione di problemi.
- La casella di selezione **Converti** (disponibile per l'audio) consente di convertire i file non MP3 in file in formato MP3 al momento dell'esportazione.

Esportazione di un layout Presentazione

Per esportare un layout Presentazione, potete scegliere fra tre opzioni:

- **SWF**: Create un file che può essere visualizzato con una copia di Macromedia Flash Player. L'applicazione Flash Player viene installata con QuarkXPress 7 ed è liberamente disponibile da Adobe all'indirizzo www.adobe.com. Questo formato di esportazione è indicato per l'inclusione in una pagina HTML creata in un'altra applicazione che però non può venire visualizzata a meno che l'utente non abbia installato Flash Player nel computer.
- **Windows Projector**: Creazione di un singolo file che contenga sia la presentazione esportata sia Flash Player 7. Gli utenti di Windows possono visualizzare la presentazione facendo doppio clic su questo file .
- **Macintosh Projector (Mac OS soltanto)**: Creazione di un singolo file che contenga sia la presentazione esportata sia Flash Player 7. Gli utenti di Mac OS possono visualizzare la presentazione facendo doppio clic su questo file.

L'opzione **Macintosh Projector** è disponibile soltanto in Mac OS.

Per esportare il layout Interattivo attivo, procedete nel modo seguente:

1. Selezionate **Archivio/File >Esporta > Exporter per Adobe® Flash®**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Exporter per Adobe® Flash®**.
2. Scegliete un'opzione di esportazione fra quelle descritte in precedenza.
3. Per visualizzare, come impostazione di default, la presentazione esportata a schermo intero, scegliete **Esporta a tutto schermo**
4. Utilizzate il campo **Pagine** per indicare le pagine da includere.
5. Per specificare le opzioni di esportazione, fate clic su **Opzioni**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni di esportazione**. Per informazioni sulle opzioni disponibili, consultate la sezione "*Configurazione delle impostazioni di esportazione*.
6. Fate clic su **Salva**.

Configurazione delle impostazioni di esportazione

Quando si esporta un layout di presentazione in formato SWF, è possibile definire una serie di impostazioni. Potete accedere a queste impostazioni per mezzo della finestra di dialogo **Impostazioni di esportazione**, che può essere visualizzata in uno dei modi seguenti:

- Scegliete **Archivio/File > Esporta > Exporter per Adobe® Flash®** pulsante > **Opzioni** per rendere disponibili le schede **Font** e **Compressione**.
- Scegliete **Layout Interattivo > SWF >** pulsante **Opzioni di default** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per avere disponibili le schede **Formato di file**, **Font** e **Compressione**.

La scheda **Formato di file** consente di specificare i valori di default per le opzioni di esportazione visualizzate nella finestra di dialogo **Archivio/File > Esporta > Exporter per Adobe® Flash®**. Questa scheda viene visualizzata soltanto quando raggiungete la finestra di dialogo tramite la finestra di dialogo **Preferenze**.

Nella scheda **Font**, la casella di selezione **Incorpora tutte le font** include le font necessarie a renderizzare il testo correttamente in oggetti Finestra di testo, all'interno del file SWF esportato. Tenete presente che le finestre di testo che non sono oggetti Finestre di testo vengono **sempre** visualizzate con le font assegnate, indipendentemente da questa impostazione.

Per accertarsi che le font vengano effettivamente incorporate, dovete applicare le font ad almeno un carattere o a un paragrafo vuoto di un oggetto Finestra di testo in un punto qualsiasi del layout.

I controlli seguenti sono disponibili nell'area **Compressione**:

- Controllo a scorrimento **Qualità JPEG**: Consente di definire la qualità delle immagini JPEG incluse nel file SWF esportato. Una qualità più alta garantisce un aspetto migliore, ma comporta un file di dimensioni maggiori.
- Casella di selezione **Non comprimere l'audio**: Se l'audio non viene compresso si otterrà una migliore qualità del suono, ma anche un file di dimensioni maggiori.
- Menu a discesa **Compatibile con.**: Consente di scegliere la versione minima di compatibilità con Flash Player. Genericamente parlando, una versione inferiore significa

un browser di maggiore compatibilità, tuttavia una versione inferiore potrebbe non supportare tutte le funzionalità della vostra presentazione. Ad esempio, la versione 6 di Flash Player non supporta il formato video FLV. Questo valore viene utilizzato soltanto se non state esportando con il Flash Player incorporato; se invece esportate con il Flash Player incorporato, viene utilizzata sempre la versione 9.

Gestione delle espressioni

Espressioni, variabili, operatori e funzioni sono i componenti di un linguaggio di programmazione utilizzabile per creare presentazioni interattive con logica incorporata. Per la maggior parte dei progetti, non avete bisogno di espressioni; i controlli della palette **Interattivo** sono sufficienti a costruire la maggior parte delle presentazioni multimediali. Per gli utenti più esperti, tuttavia, che vogliono esercitare un maggior controllo, le espressioni sono l'opzione ideale.

Nozioni di base sulle espressioni

L'espressione è una breve sequenza di istruzioni che attiva l'esecuzione di un'operazione all'interno di una presentazione interattiva. Ad esempio:

```
Box1.SetOpacity(50)
```

Questa espressione istruisce una presentazione interattiva di impostare l'opacità della finestra immagine dal nome "Box 1" ("Finestra1") su un valore di opacità del 50%.

Ciascuna espressione è costituita da vari elementi. Gli elementi di cui un'espressione può essere composta sono cinque, in particolare:

- Parametri
- Variabili
- Operatori
- Funzioni
- Oggetti

In questo esempio, "Box1" ("Finestra1") è un oggetto "SetOpacity" ("Imposta opacità") è una funzione e "50" è un parametro. Abbinando questi elementi in una determinata sequenza, potete creare un'espressione che indica a una presentazione interattiva di inserire il testo nella finestra.+

Parametri

Il parametro è in pratica un'informazione. Il parametro può essere costituito da qualunque cosa, da un numero intero a un oggetto interattivo. Per ogni tipo di parametro è disponibile un tipo di variabile.

Variabili

La variabile è un elemento in cui viene memorizzata un'informazione. Può essere paragonata a una "casella" in cui è possibile memorizzare un valore. I layout delle presentazioni supportano i seguenti tipi di variabili:

- *Numero intero* Un numero intero compreso tra –2.147,483.648 e 2.147,483.647 (incluso).
- *Numero decimale*Un numero frazionario compreso fra –9x10306 e 9x10306 con una precisione di 15 cifre decimali.
- *Stringa* Una serie di caratteri, al massimo 255, comprendente lettere, numeri e segni di punteggiatura.
- *Booleana* Vero o falso
- *Punto*Una coordinata x,y (ad esempio: 10, 20). Ciascun numero deve essere un numero intero compreso fra –2.147.483.648 e 2.147.483.647, inclusi.
- *Oggetto*Un riferimento a un oggetto interattivo.

Ciascuna variabile ha un nome esclusivo. Quando si utilizza il nome di una variabile in un'espressione, si indica a una presentazione interattiva di cercare il valore archiviato nella variabile e di utilizzarlo nell'espressione.

Ad esempio, supponiamo che esista una variabile numero intero dal nome IntVar contenente il numero 6. Potete creare un'espressione del tipo:

```
Box1.Append(IntVar)
```

Quando l'espressione viene eseguita (o "valutata"), la presentazione interattiva trova il valore archiviato nella variabile denominata "IntVar" (6) e lo inserisce nella finestra "Box1". Al termine dell'operazione, la finestra di testo "Box1" conterrà il numero 6.

Le variabili possono essere molto utili. Potete ad esempio utilizzare una variabile per memorizzare informazioni quali il numero dell'ultima pagina di una presentazione visitata da un utente, il nome dell'utente o anche quanti punti ha totalizzato in un gioco.

I nomi degli script rispettano maiuscole e minuscole.

Operatori

Gli operatori sono dei segni (come + e –) che permettono di sommare, sottrarre, moltiplicare, dividere ed eseguire molti altri tipi di operazioni.

L'operatore più importante è il segno di uguale in quanto consente di assegnare un valore a una variabile. Nell'esempio precedente avremmo potuto utilizzare la seguente espressione semplice per memorizzare il numero 6 nella variabile `IntVar`:

```
IntVar = 6
```

Questa espressione indica a una presentazione interattiva di memorizzare il valore che segue il segno di uguale nella variabile a cui è stato assegnato il nome "IntVar".

Gli altri operatori consentono di abbinare o confrontare numeri e altri valori. Ad esempio:

```
IntVar = 2 + 4
```

In questo esempio vengono utilizzati due operatori: Il segno di uguale e il segno più. Al momento dell'esecuzione, la presentazione interattiva somma 2 + 4 e inserisce il risultato in `IntVar.`

Utilizzate il segno (=) per l'assegnazione del valore e il segno di doppio uguale (==) per verificare i valori in termini di equalità.

Funzioni

Le funzioni sono dei comandi che consentono di eseguire operazioni complesse. Esistono molti tipi di funzioni, ma tutte utilizzano la medesima sintassi:

```
nomeFunzione()
```

Alcune funzioni richiedono l'inserimento di un "argomento" (un parametro o una variabile) fra le parentesi che seguono il nome della funzione, mentre altre prevedono che le parentesi vengano lasciate vuote. Dovreste includere sempre le parentesi indipendentemente dal fatto che contengano o meno qualcosa.

Funzioni che richiedono parametri

Con alcune funzioni è necessario inserire un valore o una variabile nella parentesi. Quando si inserisce un parametro o una variabile nella parentesi della funzione, si dice che quel parametro o quella variabile vengono "passati" alla funzione. Ad esempio:

```
Box1.Append(IntVar)
```

In questa espressione il valore della variabile `IntVar` viene passato alla funzione Append. La funzione Append, a sua volta, agisce su quel parametro e lo colloca nell'oggetto Finestra di testo denominato "Box1".

Funzioni che restituiscono un valore

Alcune funzioni prevedono l'esecuzione di un calcolo o la determinazione della condizione di un oggetto. Queste funzioni creano informazioni, come ad esempio il risultato di un calcolo o lo stato di un oggetto. L'informazione viene "restituita" al termine dell'esecuzione della funzione.

Considerate ad esempio la funzione `Number.sqrt ()`. Questa funzione calcola la radice quadrata di qualsiasi valore le venga passato. Se ad esempio volete sapere qual è la radice quadrata di 25, potreste scrivere "Number.sqrt(25)".

Tuttavia, "Number.sqrt(25)" non è un'espressione completa in quanto non indica alla presentazione interattiva ciò che deve fare con il valore restituito, ovvero la radice quadrata di 25, o 5. Per creare un'espressione completa, occorre indicare alla presentazione interattiva dove collocare l'informazione.

Un metodo consiste nell'inserirla in una variabile come indicato nell'esempio seguente:

```
IntVar = Numero.sqrt(25)
```

Terminata la valutazione dell'espressione, `IntVar` sarà uguale a 5.

Perché questa funzione inizia con il `Number`? In questo caso, `Number` indica semplicemente che questa funzione è una funzione numerica. Per ulteriori informazioni, vedere *Oggetti*.

Oggetti

Alcune funzioni richiedono un "oggetto" (qualcosa su cui agire). Queste funzioni possono cambiare lo stato dell'oggetto o recuperare informazioni che lo riguardano Ci si riferisce a queste funzioni come "funzioni oggetto" o "metodi." Per queste funzioni si utilizza la sintassi seguente:

```
objectName.functionName()
```

Le funzioni oggetto si comportano esattamente come le altre funzioni. Abbiamo già visto questo esempio:

```
Box1.Append(IntVar)
```

Qui, l'oggetto finestra di testo denominato "Box1" è l'oggetto in cui vogliamo che la funzione Append collochi il valore rappresentato da `IntVar`. Questa funzione è un esempio di una funzione oggetto che restituisce un valore.

Segue un esempio di una funzione oggetto che restituisce un valore:

```
MyVariable = Box1.IsVisible()
```

In questa espressione, la funzione `IsVisible` controlla se l'oggetto denominato "Box1" è visibile e inserisce il risultato booleano ("vero" o "falso") nella variabile denominata MyVariable.

Alcune funzioni oggetto consentono di accedere, oltre che agli oggetti interattivi, anche ad altri tipi di oggetti. Ad esempio:

```
MyVariable = Number.Sqrt(2)
```

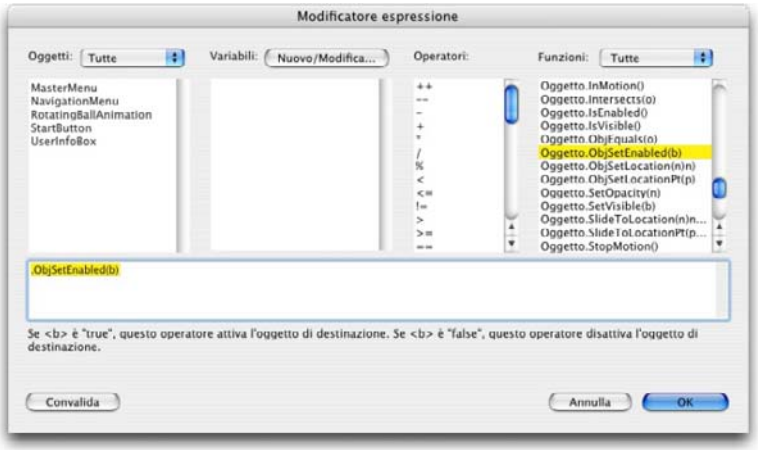
L'oggetto `Number` è semplicemente una libreria di funzioni numeriche piuttosto che un oggetto interattivo. Questa espressione indica all'oggetto `Number` della funzione `Sqrt` di calcolare la radice quadrata di due e di memorizzare il risultato nella variabile dal nome "MyVariable".

Per fare riferimento a un oggetto incluso in un'espressione, l'oggetto deve uniformarsi a determinate convenzioni di assegnazione dei nomi. Non può iniziare con un numero e non può contenere alcun segno ad eccezione del segno di dollaro ($) e del trattino di sottolineatura (_). Se contiene degli spazi, potete sostituirli con dei trattini di sottolineatura quando intendete farvi riferimento in un'espressione.

Utilizzo della finestra di dialogo Modificatore espressione

Il pulsante **Modificatore espressioni** visualizza la finestra di dialogo **Modificatore espressioni**. Questa finestra di dialogo può essere utilizzata per creare le espressioni in due modi:

- Se non avete mai lavorato con le espressioni, potete comporle facendo doppio clic nell'ordine appropriato sulle voci incluse negli elenchi riportati nell'area superiore della finestra di dialogo.
- Se avete familiarità con la sintassi delle espressioni, potete immettere le espressioni direttamente nel grande campo di modifica disponibile nella finestra.



La finestra di dialogo **Modificatore espressione** consente di creare e convalidare le espressioni.

È possibile creare svariati tipi di espressioni. I tipi di espressioni più comuni sono i seguenti:

- *Chiamata di una funzione per un oggetto interattivo*In questo caso si indica essenzialmente a un oggetto di fare qualcosa. Ad esempio, per visualizzare un oggetto nascosto, potete chiamare la funzione SetVisible per quell'oggetto nel modo seguente:
  `MyBox.SetVisible(true)`
- *Assegnazione di un valore a una variabile.* In questo caso viene modificato il valore di una variabile. Ad esempio, potete assegnare il contenuto di un oggetto finestra di testo a una variabile dal nome "UserName" nel modo seguente:
  `UserName = MyTextBox.GetText()`

Chiamata di una funzione per un oggetto interattivo

Per creare un'espressione che permetta di chiamare una funzione per un oggetto interattivo, procedete nel modo seguente:

1. Se volete agire su un oggetto interattivo già presente nel layout, selezionate il suo nome nell'elenco **Oggetti**. Utilizzate l'elenco a discesa per visualizzare gli elenchi di oggetti suddivisi per tipo.
2. Fate doppio clic sul nome dell'oggetto per aggiungerlo all'area di modifica.
3. Per visualizzare l'elenco delle funzioni che si possono chiamare per un particolare tipo di oggetto, scegliete quel tipo di oggetto dall'elenco a discesa **Funzioni**. Ad esempio, se state lavorando su un oggetto animazione, scegliete **Animazione**.
4. Scorrete l'elenco **Funzioni** finché non trovate la funzione desiderata. Per sapere cosa fa una funzione, fate clic sul suo nome e leggete la descrizione visualizzata nell'area inferiore della finestra di dialogo. Per questo tipo di espressioni dovete normalmente utilizzare una funzione che non restituisca un valore, quindi cercate descrizioni di funzioni che *non* inizino con la parola "Get." Ad esempio, per avviare la riproduzione di un oggetto Animazione, scegliete *Animation.play()*.
5. Fate doppio clic sul nome della funzione per aggiungerla all'area di modifica.

6 Per verificare che l'espressione sia valida, fate clic su **Convalida**. Tenete presente che questo pulsante controlla semplicemente la sintassi dell'espressione: un'espressione valida non è necessariamente un'espressione che fa ciò che volete!

7 Fate clic su **OK**.

Al termine dell'elaborazione dell'espressione, viene eseguita la chiamata per l'oggetto specificato. in questo caso, viene riprodotta l'animazione.

Assegnazione di un valore a una variabile

Per creare un'espressione che assegni un valore a una variabile, procedete nel modo seguente:

1 Se non avete ancora creato la variabile, fate clic sul pulsante **Nuovo/Modifica** al di sopra dell'elenco **Variabili** per visualizzare la finestra di dialogo **Variabili**.

2 Fate clic sul pulsante, immettete un nome per la variabile e scegliete un tipo dal menu a discesa **Tipo**. Se volete che la variabile sia un array (matrice), selezionate **Array** e immettete il numero degli elementi nel campo **Elementi**. Fate clic su **OK**.

È possibile accedere facilmente ai membri di una matrice utilizzando il nome e la posizione della variabile nell'elenco della matrice.

3 Fate doppio clic sul nome della variabile nell'elenco **Variabili** per aggiungerla all'area di modifica. Ad esempio, se volete reperire un testo contenuto in un oggetto Finestra di testo e inserirlo in una variabile di stringa denominata "UserName", fate doppio clic su **UserName** nell'elenco **Variabili**.

4 Per inserire un segno di uguale, fate doppio clic su questo segno nell'area **Operatori** oppure immettete manualmente il segno di uguale.

5 Di norma il valore assegnato a una variabile proviene da un oggetto interattivo o è il risultato di qualche calcolo.

- Per assegnare un valore ricavato da un oggetto interattivo, fate doppio clic sul nome dell'oggetto nell'elenco **Oggetti** e quindi sul nome di una funzione dell'elenco **Funzioni**. Ad esempio per reperire il contenuto di un oggetto Finestra di testo dal nome MyTextBox, fate doppio clic su **MyTextBox** nel menu **Oggetti** e fate quindi doppio clic su **Text Object.GetText()**nell'elenco **Funzioni**.
- Per assegnare un valore ottenuto dall'elaborazione di un calcolo, utilizzate le apposite funzioni dall'elenco **Funzion** e/o gli operatori appropriati dell'elenco **Operatori**. Ad esempio, per convertire il valore memorizzato nella variabile della stringa UserName in lettere maiuscole, aggiungete**UserName.ToUpperCase()** all'espressione utilizzando l'elenco **Oggetti** e l'elenco **Funzioni**. Oppure, per calcolare la lunghezza combinata di due stringhe, inserite **String1 + String2** nell'area di modifica utilizzando gli elenchi **Variabili** e **Operatori**.

6 Per verificare che l'espressione sia valida, fate clic su **Convalida**. Tenete presente che questo pulsante controlla semplicemente la sintassi dell'espressione: un'espressione valida non è necessariamente un'espressione che fa ciò che volete!

7 Fate clic su **OK**.

Job Jackets

La funzionalità Job Jackets rappresenta un'evoluzione rivoluzionaria per il pre-flight: aumenta la certezza che un lavoro di stampa aderisca alle sue specifiche *dal momento della sua creazione* e che continui ad aderire a tali specifiche fino al momento in cui esce dalle macchine da stampa. Job Jackets espande inoltre il concetto di imposizione delle specifiche di un lavoro oltre la sfera del singolo utente associando progetti a specifiche di design sincronizzabili e dinamicamente aggiornabili che includono tutti i parametri definiti, dai fogli di stile e colori alle dimensioni e conteggio delle pagine.

Nozioni di base sui Job Jackets

I Job Jackets conseguono due obiettivi fondamentali:

- Consentono in fase di definizione del progetto di creare specifiche dettagliate per la stampa e per il Web.
- Consentono al disegnatore grafico responsabile del layout di creare progetti e layout utilizzando specifiche già definite, condividerle con altri responsabili del layout nonché verificare che un layout osservi le specifiche assegnate.

I Job Jackets sono stati realizzati in quanto la creazione e la realizzazione di un layout e il suo invio alla stampa possono costituire un processo estremamente complesso.

Consideriamo ad esempio alcune delle difficoltà che il creatore del layout di stampa deve affrontare quotidianamente. Diverse macchine da stampa dispongono di svariate funzionalità e le applicazioni moderne del layout della pagina devono essere sufficientemente versatili per poter supportare tutte queste funzionalità. Ne consegue che le cose possono andare in modo diverso dal previsto specialmente quando si considera la possibilità di inevitabili errori umani. Alcuni esempi pratici potrebbero essere:

- Un disegnatore grafico di layout potrebbe usare colori o importare immagini grafiche in un layout che non possono venire riprodotte accuratamente dalla macchina di stampa a cui sono destinati.
- Un documento che si prevedeva fosse di 100 pagine, viene inviato alla stampa con un totale di 112 pagine.

- Un progetto potrebbe venire inviato al dispositivo di stampa senza i necessari file di immagini grafiche o font.
- Un layout con un testo di piccole dimensioni in un colore piatto potrebbe venire inviato a una macchina di stampa a quattro colori, risultando di conseguenza illeggibile.
- Le impostazioni della gestione del colore potrebbero venire erroneamente impostate per il dispositivo di uscita, causando risultati indesiderati.

Lavori di stampa complessi comportano ancora più possibilità di errore e il costo di tali errori sale in misura proporzionale. I Job Jackets impediscono lavori di stampa non stampabili o erroneamente costruiti fin dall'inizio.

Che cosa sono i Job Jackets?

Da un punto di vista tecnico, i Job Jackets sono strutture XML che includono specifiche e regole per la creazione e la verifica dei layout QuarkXPress. Da un punto di vista concettuale, la struttura di un Job Jackets può essere paragonata a una cartella contenente dei "job ticket" che descrivono vari tipi di progetto e di layout, oltre a contenere altri tipi di dati.

I Job Jackets sono basati sulla versione più recente dello schema JDF (Job Definition Format). Oltre a consentirvi di regolare le specifiche definite in QuarkXPress, Job Jackets vi consente anche di definire valori per varie altre specifiche supportate da JDF, come ad esempio impostazioni di rilegatura. Quando inviate un layout all'output, avete la possibilità di includere i dati JDF del layout in modo che i sistemi che entrano in azione successivamente possano utilizzare quei dati a scopo informativo e di automazione. Inoltre, poiché le specifiche di Job Jackets sono estensibili, gli sviluppatori di sistemi compatibili con JDF possono incorporare le loro impostazioni specifiche di una data implementazione nei Job Jackets prima di trasmettere i Job Jackets alla prima fase del ciclo, ossia al disegnatore grafico responsabile del layout. Queste impostazioni possono essere preservate nel file Job Jackets e utilizzate da software XTensions, da applicazioni JDF-enabled, o da altri sistemi, per automatizzare e semplificare una gran varietà di processi.

Il Job Jackets può inoltre agevolare la collaborazione nell'ambito di un workgroup. Svariati grafici responsabili del layout che lavorano su dei layout che condividono lo stesso set di specifiche, possono associare i loro progetti a un file Job Jackets condiviso, in modo che se un disegnatore grafico di layout apporta una modifica ad esempio ad un foglio stile, la stessa modifica viene automaticamente inoltrata agli altri disegnatori grafici di layout.

La struttura dei Job Jackets

I Job Jackets sono strutture XML contenenti specifiche e regole. Gli argomenti riportati di seguito descrivono il modo in cui queste specifiche e regole vengono organizzate nei Job Jackets.

Risorse

Job Jackets contiene delle *Risorse* che includono quanto segue:

1. *Risorse a livello di progetto* Elementi della pagina applicabili a un particolare progetto, come ad esempio fogli stile, colori, stili di output e impostazioni di gestione del colore.

2 *Risorse a livello di layout:* Elementi applicabili a un particolare layout, come ad esempio:

- *Specifiche di layout:* Impostazioni che possono essere utilizzate per assegnare a un layout particolari dimensioni, orientamento e così via .
- *Specifiche di output:* Impostazioni che possono venire utilizzate per configurare un progetto in modo che il suo output venga eseguito correttamente su un determinato dispositivo.
- *Regole e set di regole:* Prove che possono essere condotte per valutare la conformità di un layout alle specifiche definite.

In aggiunta alle Risorse descritte sopra, Job Jackets può contenere una serie di risorse informative, tra cui:

- *Descrizione del job:* Questa categoria include il numero del job (o lavoro), revisione, istruzioni, note e parole chiave.
- *Contatti:* Informazioni su come contattare le persone che hanno definito i job e altre persone associate al job. L'aggiunta dei contatti può semplificare la ricerca della persona più indicata a risolvere un problema che potrebbe verificarsi.

Job Ticket

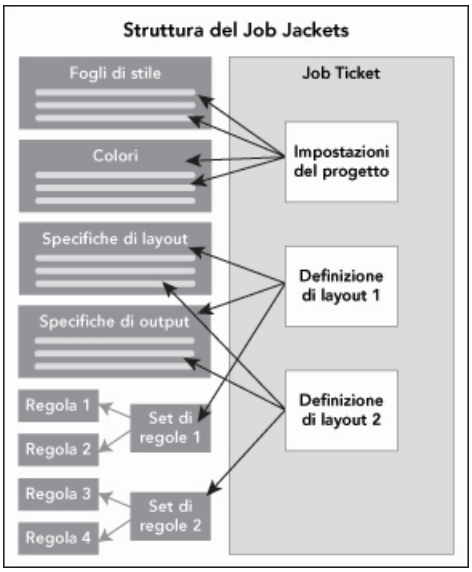
Le risorse del Job Jackets sono organizzate in uno o più *Job Ticket.* Ciascun Job Ticket contiene un set di risorse particolari che possono venire applicate a un progetto QuarkXPress.

Nell'ambito di un Job Ticket, le risorse sono raggruppate come segue:

1 *Impostazioni del progetto:* Un set di Risorse a livello progetto che possono venire applicate a un singolo progetto. Le impostazioni di un progetto includono elementi come fogli di stile, colori, stili di output e impostazioni per la gestione del colore. Ciascun Job Ticket contiene un set di impostazioni per il progetto.

2 *Definizioni di layout:* Svariati set di risorse a livello di layout, ciascuno dei quali può essere applicato a un singolo layout. Ciascun Job Ticket può contenere nessuna o diverse definizioni applicabili al layout. Ciascuna definizione di layout può includere quanto segue:

- Specifiche di layout (dimensioni pagina orientamento, e così via)
- Nessuna o diverse specifiche di output (configurazioni per un particolare dispositivo di output)
- Nessuno o diversi set di regole (per la verifica del layout)
- Un tipo di mezzo di distribuzione (stampa o Web)
- Impostazioni per la gestione del colore (impostazioni d'origine e impostazioni di output)
- Specifiche di revisione (Output di prova e Intento della prova)
- Risorse informative (Descrizione, Descrizione del job e Istruzioni)

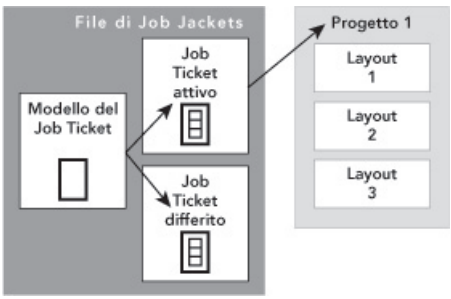


Le Risorse vengono definite e archiviate nella struttura del Job Jackets. Il Job Ticket contiene un set di impostazioni del progetto per un particolare tipo di definizioni del progetto e del layout, applicabili a nessuno o a diversi layout. Tenete presente che le definizioni delle risorse non "vivono" nel Job Ticket; i Job Ticket si riferiscono o "puntano" alle definizioni delle risorse che vivono nella struttura del Job Jackets.

Job Ticket e modelli dei Job Ticket

Sono disponibili tre tipi di Job Ticket:

- Il *modello di un Job Ticket* è sostanzialmente un Job Ticket “master”. In un certo senso, il modello del Job Ticket è simile alla pagina master o a un file modello di QuarkXPress.
- Il *Job Ticket attivo* è la copia di un modello di un Job Ticket associato a un particolare progetto.
- Il *Job Ticket differito* è la copia di un modello di un Job Ticket che era stato associato a un progetto ma non è più associato a quel progetto (ad esempio, se il progetto è stato chiuso senza essere stato salvato).



Il file Job Jackets può contenere dei modelli di Job Ticket (contenenti definizioni per i Job Ticket), Job Ticket attivi (ossia associati a un particolare progetto) e differiti (ossia che erano stati associati a un progetto ma non sono più associati a quel progetto).

Ciascun modello di un Job Ticket può essere utilizzato per generare dei Job Ticket per uno o più progetti. Ogni Job Ticket può essere applicato a un solo progetto. Quando un Job Ticket viene applicato a un progetto, le Risorse di quel Job Ticket diventano

disponibili nel progetto (ad esempio, il progetto eredita tutte le definizioni relative a colore, fogli di stile e layout elencate nel Job Ticket).

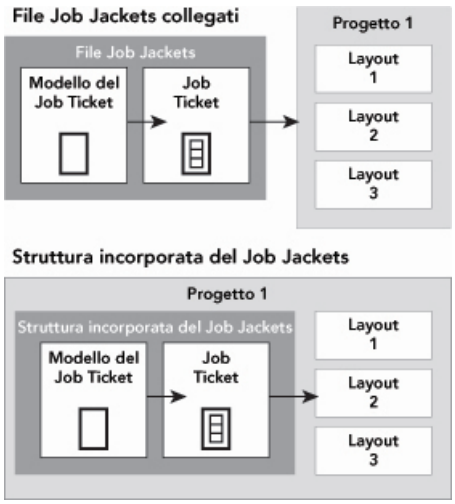
Sono disponibili due modalità di applicazione di un Job Ticket a un progetto:

- Quando create il progetto, scegliete **Archivio/File > Nuovo > Progetto dal Ticket** e selezionate quindi un modello di Job Ticket. QuarkXPress copia le informazioni contenute nel modello del Job Ticket in un nuovo Job Ticket per il nuovo progetto. Il nuovo progetto contiene automaticamente un layout pre-configurato per ciascuna definizione di layout contenuta nel modello del Job Ticket, oltre alle impostazioni del progetto definite nel modello del Job Ticket.
- Create o aprite un progetto esistente e scegliete quindi **Archivio/File > Job Jackets > Collega il progetto** e selezionate un modello di Job Ticket. QuarkXPress copia le informazioni contenute nel modello del Job Ticket in un nuovo Job Ticket per questo particolare progetto. Il progetto acquisisce tutte le impostazioni del progetto definite nel modello del Job Ticket e viene creato un nuovo layout pre-configurato per ciascuna definizione di layout inclusa nel modello del Job Ticket.

Il Job Ticket non mantiene alcun collegamento con il modello del Job Ticket dal quale era stato creato. Le modifiche apportate al modello del Job Ticket d'origine non vengono applicate ai Job Ticket esistenti.

Job Jackets collegati e incorporati

Ciascun progetto QuarkXPress è associato alla struttura di un Job Jackets. La struttura del Job Jackets di un progetto può venire incorporata nel progetto o può venire archiviata in un file Job Jackets ML nel file system locale. La posizione della struttura del Job Jackets di un progetto viene determinata dalla modalità di creazione del progetto; per ulteriori informazioni, vedere "Applicazione di un modello di Job Ticket a un progetto."



La struttura di un Job Jackets può esistere in un file ML, nel file system, oppure può venire incorporata nel file del progetto.

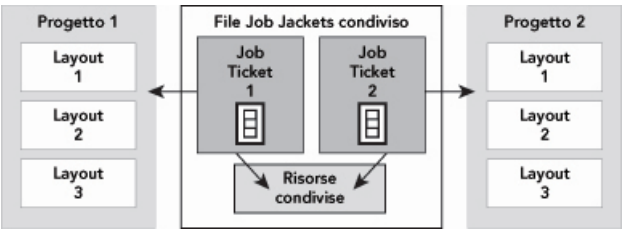
Per impostazione di default, i file Job Jackets non incorporati vengono archiviati in una posizione specificata nel riquadro **Job Jackets** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**). Potete tuttavia memorizzare i file Job Jackets nel

percorso preferito. Ad esempio, se state condividendo un file Job Jackets tra vari disegnatori grafici di layout che fanno parte di un gruppo di lavoro (vedere più avanti "*File Job Jackets condivisi*"), potreste scegliere di inserire quel file Job Jackets in un server di file a cui chiunque può accedere tramite la rete.

Per modificare il percorso di default dove sono memorizzati i **Job Jackets**, andate al riquadro **Job Jackets** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**), fate clic su **Seleziona il percorso**, fate clic sul pulsante **Seleziona** e navigate alla directory di destinazione.

File Job Jackets condivisi

La struttura incorporata di un Job Jackets può essere utilizzata soltanto in un progetto, ossia nel progetto in cui è incorporata. Ma un file Job Jackets autonomo, può essere condiviso da più di un progetto. (Più precisamente, un file Job Jackets condiviso dispone di definizioni delle risorse per i Job Ticket utilizzabili da più di un progetto.)



Un file Job Jackets condiviso consente a molteplici progetti di condividere le risorse.

Quando due progetti condividono un file Job Jackets, possono sincronizzare qualsiasi risorsa contenuta in entrambi i loro Job Ticket. Se ad esempio il responsabile del Progetto 1 modifica una definizione di colore che esiste in entrambi i Job Ticket, questa definizione del colore può venire automaticamente aggiornata nel Progetto 2.

Workflow di esempio di un Job Jackets

Questa sezione descrive il workflow di un Job Jackets a titolo esemplificativo. Tenete presente che questo non soltanto è un workflow possibile, ma è anche un esempio che intende illustrare come i Job Jackets vanno utilizzati. Vengono adottate le seguenti definizioni:

- *Definitore del progetto:* La persona che conosce i dettagli di stampa del progetto, ad esempio, il numero di pagine, le dimensioni, i colori, e così via.
- *Esperto di output:* La persona che sa come un lavoro di stampa deve essere creato e configurato per una stampa corretta nella stampante di destinazione.
- *Disegnatore del layout:* La persona che crea il layout in QuarkXPress.

Il workflow del Job Jackets è il seguente:

1. L'esperto di output e il definitore del progetto collaborano nella definizione delle specifiche di output e delle regole più appropriate per un lavoro di stampa (o per una serie di lavori di stampa correlati), come ad esempio dimensioni della carta, numero di pagine, colori, impostazioni di trapping, fogli stile, spessore delle linee e spazi cromatici validi per le immagini importate.

2 Il definitore del progetto usa queste specifiche e regole per creare un modello di Job Ticket in un file Job Jackets. Il modello del Job Ticket descrive un particolare progetto e può includere diverse specifiche e regole per ciascun layout di quel progetto (supponiamo che soltanto un layout sia stato definito nel modello del Job Ticket). Quando il file Job Jackets è completo, il definitore del progetto passa il file al disegnatore del layout.

3 Il disegnatore del layout crea un progetto dal modello del Job Ticket utilizzando il comando **Archivio/File > Nuovo > Progetto dal Ticket**. QuarkXPress crea automaticamente un Job Ticket dal modello del Job Ticket e associa il Job Ticket al progetto. QuarkXPress legge il Job Ticket e inserisce automaticamente tutte le Risorse del Job Ticket nel progetto (come ad esempio colori, fogli di stile e impostazioni sulla gestione del colore). QuarkXPress crea automaticamente i layout definiti nel Job Ticket.

4 Utilizzando il Job Ticket come una serie di linee guida, il disegnatore del layout costruisce il layout. Periodicamente il disegnatore del layout sceglie **Archivio/File > Job Jacket > Valuta il layout** per accertarsi di rimanere entro le linee guida definite nel Job Ticket. Durante questa verifica, una finestra di dialogo consente al disegnatore del layout di identificare e di navigare agli elementi di design che sono in violazione delle regole definite nel Job Ticket. Ciò consente al disegnatore di layout di risolvere problemi non appena si verificano anziché scoprirli in fase di pre-press.

5 Una volta completato un layout, il disegnatore di layout invia il lavoro all'output a cui è destinato adottando il metodo più indicato, ossia stampa diretta, raccolta dati per la stampa o esportazione in formato PDF o PDF/X. Se il Job Jackets include Specifiche di output, queste possono venire utilizzate per inviare il lavoro ad un output che prevede la conversione in un determinato formato e in base a specifiche impostazioni. Poiché il layout è stato sviluppato in base a determinate specifiche rese disponibili dal modello Job Ticket, il layout sarà corretto quando arriva al punto di stampa.

Gestione dei Job Jackets

Le informazioni dei Job Jackets sono archiviate in formato XML. QuarkXPress offre tuttavia un'interfaccia completa che consente di creare e di modificare i file Job Jackets. I seguenti argomenti descrivono le funzioni di base dell'interfaccia utente dei Job jackets.

Modalità di base e modalità avanzata

La finestra di dialogo **Gesione di Job Jackets** (**Utilità > Gestione di Job Jackets**) offre un'interfaccia unificata dove il definitore del progetto può creare e configurare Job Jackets e i componenti che lo costituiscono.

Per impostazione di default, la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** visualizza la cartella Job Jackets (vedere "*Il file Job Jackets di default*") e i Job Jackets associati a qualsiasi progetto aperto. Se un progetto è attivo, viene identificato da un asterisco.

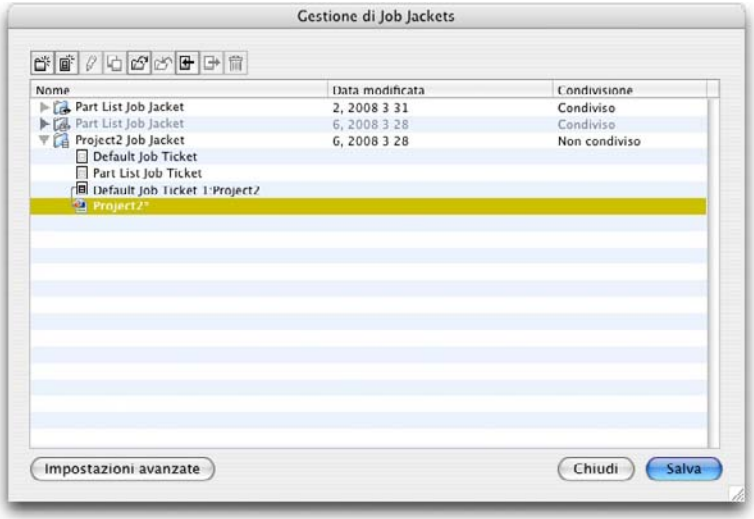
La finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** offre due modalità:

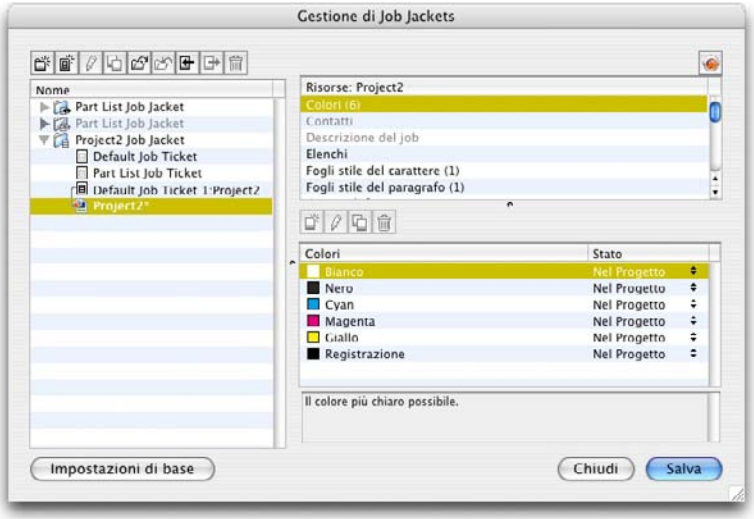
- La *modalità di base* è rivolta ai designer grafici di layout e ai definitori del progetto, che non hanno bisogno di utilizzare le funzionalità avanzate JDF di Job Jackets. La

modalità di base offre tutti i comandi necessari a creare, gestire e condividere i Job Jackets.

- La *modalità avanzata* è rivolta agli amministratori di produzione che vogliono utilizzare le funzionalità JDF per automatizzare e integrare parte del loro workflow. La modalità avanzata utilizza un'interfaccia utente diversa che consente di accedere a tutte le funzionalità della modalità di base oltre che a tutte le risorse, come ad esempio regole e risorse specifiche di JDF, come nel caso di specifiche per la rilegatura.

Per utilizzare la modalità avanzata, aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità**) e fate clic sul pulsante **Impostazioni avanzate**. Per ritornare alla modalità di base, fate clic sul pulsante **Impostazioni di base**.





La finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (**Utilità > Gestione di Job Jackets**) consente al definitore del progetto di lavorare con Job Jackets e con i suoi componenti. Questa finestra di dialogo offre una modalità di base (in alto) e una modalità avanzata (in basso).

Creazione dei Job Jackets

Prima di tutto, *quando* e *perché* il definitore di un progetto crea un nuovo file Job Jackets? Non c'è una risposta sola a questo tipo di domanda: se volete, potete infatti raccogliere tutti i Job Ticket creati per i vostri lavori di stampa in un unico file Job Jackets. Esistono tuttavia alcuni principi da tenere presente se si vogliono mantenere dei file Job Jackets separati.

- Se volete creare una serie di lavori di stampa che condividano le stesse Risorse (come ad esempio colori, fogli di stile, impostazioni di trap, impostazioni di gestione del colore, dimensioni carta, ecc.) potrebbe essere utile creare un unico file Job Jackets che raccoglie tutti questi lavori di stampa. Ma se fate parte, ad esempio, di uno studio grafico che si occupa di diversi clienti, ognuno dei quali ha la propria identità aziendale, potrebbe essere più indicato creare un Job Jackets per ciascun cliente.
- Se avete alle vostre dipendenze un gruppo di disegnatori grafici di layout e volete essere certi che ogni disegnatore grafico che lavora su un particolare progetto (come ad esempio una campagna promozionale), utilizzi le stesse Risorse, potrebbe essere utile creare un file Job Jackets e un modello di Job Ticket contenenti queste Risorse e richiedere a tutti i disegnatori grafici di layout di condividere lo stesso file Job Jackets.
- Se lavorate in una tipografia e disponete di una stampante particolare con requisiti specifici, potrebbe essere utile creare un file Job Jackets che catturi i requisiti della stampante da passare ai vostri clienti (evitando errori dovuti a una non conoscenza dei requisiti della stampante). È anche possibile a volte scaricare direttamente dal costruttore della vostra stampante un file Job Jackets con i requisiti di stampa già specificati per la stampante.

Creazione di un file Job Jackets: modalità di base

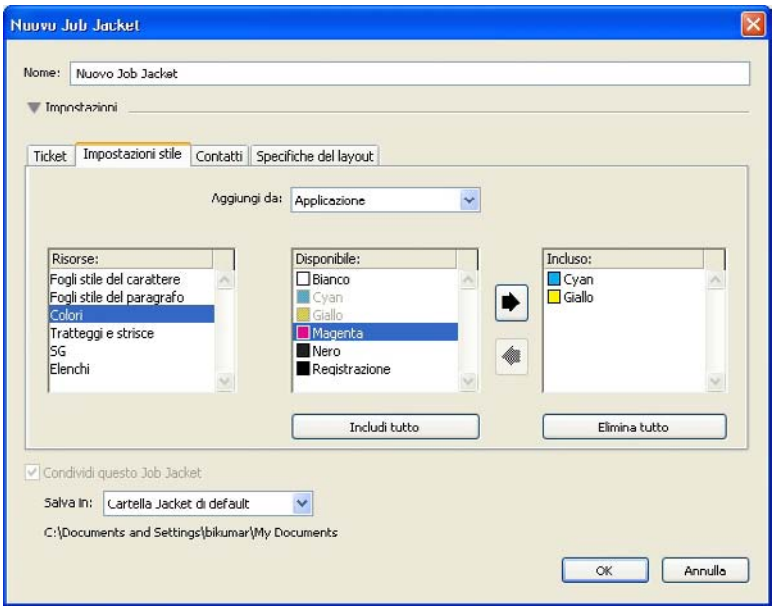
Per creare un file Job Jackets usando la modalità di base, procedete come segue:

1. Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (**Utilità > Gestione di Job Jackets**).
2. Se nella finestra di dialogo viene visualizzato più di un elenco, fate clic su **Impostazioni di base** per aprire il riquadro di base.
3. Fate clic sul pulsante **Nuovo Job Jackets** Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo Job Jackets**.
4. Immettete un nome per il file Job Jackets nel campo **Nome**.
5. Se volete che molteplici utenti condividano questo file Job Jackets, selezionate **Condividi questo Jacket**. Se non selezionate questa casella di selezione, il file Job Jackets verrà incorporato al progetto attivo (se esiste). Tenete presente che se non volete condividere subito il file Job Jackets, potete farlo in seguito tramite la finestra di dialogo **Impostazioni di collaborazione** (menu **Archivio/File**). (Per ulteriori informazioni, vedere *Collaborazione tramite i Job Jackets condivisi*.
6. Se avete selezionato **Condividi questo Jacket** come descritto al punto precedente, specificate dove volete archiviare il file scegliendo un'opzione dall'elenco a discesa **Salva in**:

- Per utilizzare una posizione di default (vedere *Job Jackets collegati e incorporati*), scegliete **Cartella Jackets di default**.

- Per archiviare il file Job Jackets nella stessa cartella del progetto attivo, scegliete **Cartella del progetto**.
- Per archiviare in un altro percorso il file Job Jackets condiviso, scegliete **Altri** e navigate alla directory di destinazione (come ad esempio un volume su rete disponibile a tutti i disegnatori grafici di layout).

7 Fate clic su **Impostazioni** per visualizzare le schede **Tickets**, **Impostazioni di stile**, **Contatti** e **Specifiche di layout**.



La finestra di dialogo **Nuovo Job Jackets** consente di aggiungere Risorse a un nuovo file Job Jackets.

8 Utilizzate la scheda **Ticket** per aggiungere i modelli dei Job Ticket al file Job Jackets. Per ulteriori informazioni, vedere "*Creazione di un modello di Job Ticket: modalità di base*."

9 Utilizzate la scheda **Impostazioni di stile** per aggiungere risorse al file Job Jackets. Potete aggiungere delle risorse a livello di progetto, da una varietà di fonti, utilizzando l'opzione **Aggiungi da**.

- Per aggiungere delle risorse dalle impostazioni di default dell'applicazione, scegliete **Applicazione**.
- Per aggiungere delle risorse da un file del progetto o da un altro file Job Jackets, fate clic su **Altri** e fate quindi clic su **Seleziona** e navigate al file di destinazione.

Per copiare delle Risorse nel modello del Job Ticket, usate i tre elenchi visualizzati nell'area inferiore della finestra di dialogo. Scegliete un tipo di risorsa dal primo elenco e quindi scegliete delle risorse specifiche dal secondo elenco e fate clic sul pulsante per copiare queste risorse nel terzo elenco (che visualizza le risorse di questo tipo nel modello del Job Ticket).

Per eliminare delle Risorse da un file Job Jackets, scegliete un tipo di risorsa dal primo elenco e scegliete quindi delle risorse specifiche nel terzo elenco e fate clic sul pulsante **Elimina**.

10 I Contatti rendono possibile alle persone che stanno lavorando sullo stesso file QuarkXPress di rivolgersi al definitore del progetto se si verificano dei problemi. Per aggiungere informazioni di contatto al file Job Jackets, fate clic sulla scheda **Contatti** e quindi sul pulsante **Nuova voce** per aggiungere un contatto. Fate clic sul pulsante di espansione adiacente al nuovo contatto per aprire i relativi campi e quindi immettete i dettagli necessari in ciascun campo.

11 Le Specifiche di layout vi consentono di definire attributi come le dimensioni della pagina e il conteggio delle pagine necessari per la generazione del layout. Per aggiungere le Specifiche di layout al file Job Jackets, fate clic sulla scheda **Specifiche di layout** e quindi sul pulsante **Nuova voce** per aggiungere le nuove **Specifiche di layout**. Fate clic sul pulsante di espansione adiacente alle nuove Specifiche di layout per aprire i relativi campi e quindi immettere i necessari dettagli in ciascun campo.

12 Fate clic su **OK**.

Creazione di un file Job Jackets: modalità Avanzata

Per creare un file Job Jackets usando la modalità avanzata:

1 Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità**).

2 Se nella finestra di dialogo viene visualizzato soltanto un elenco, fate clic su **Impostazioni avanzate** per aprire il riquadro avanzato.

3 Fate clic sul pulsante **Nuovo Job Jackets** Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo Job Jackets**.

4 Immettete un nome per il file Job Jackets, navigate alla directory di destinazione e fate clic su **Salva**. Se volete consentire a molteplici designatori grafici di layout di accedere allo stesso file Job Jackets, si consiglia di scegliere una directory dalla quale tutti i grafici di layout possono accedere al file Job Jackets tramite rete.

5 Aggiungete risorse al file del Job Jackets, come descritto in "*Aggiunta di Risorse a un file Job Jackets: modalità Avanzata*".

Aggiunta di Risorse a un file Job Jackets: modalità Avanzata

La procedura descritta di seguito è utile se volete creare un file Job Jackets utilizzando le risorse di un progetto esistente. Ad esempio, se possedete la copia di un dépliant creato l'anno scorso e volete utilizzare tutti i fogli stile, colori, ecc. di quel progetto in un nuovo file Job Jackets, potete adottare questa procedura. Potete usare questa procedura anche per copiare le risorse da un file Job Jackets a un altro.

Per aggiungere delle risorse a un Job Jackets usando la modalità avanzata, procedete come segue:

1 Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità**).

2 Se nella finestra di dialogo viene visualizzato soltanto un elenco, fate clic su **Impostazioni avanzate** per aprire il riquadro avanzato.

3 Specificate da dove volete copiare le risorse:

- Per copiare le Risorse da una struttura del Job Jackets, da un modello di Job Ticket o da un Job Ticket, selezionate la voce d'origine dall'elenco a sinistra.
- Per copiare le risorse da un progetto aperto, selezionate il progetto dall'elenco a sinistra.
- Per copiare le risorse dalle impostazioni di default, fate clic sul pulsante **Carica risorse applicazione** .

4 Selezionate una categoria di risorse nell'elenco in alto a destra.

5 Trascinate e copiate delle singole risorse dall'elenco in basso a destra sull'icona del Job Jackets di destinazione nell'elenco a sinistra.

Potete anche trascinare le risorse in un Job Ticket o in un progetto.

Per informazioni su come modificare la posizione delle risorse in un Job Ticket, vedere "*Specifica del percorso delle risorse: modalità Avanzata*".

Gestione dei Job Ticket

Il Job Ticket consiste in una serie di risorse (specifiche e regole) che può essere applicata a uno o a più progetti QuarkXPress. Ciascun Job Ticket ha un nome e viene memorizzato nella struttura di un determinato Job Jackets. Il Job Ticket contiene risorse applicabili a livello di progetto (come ad esempio colori, fogli di stile e impostazioni di gestione del colore) e risorse applicabili a livello di layout (come ad esempio specifiche di layout e definizioni di layout).

Sono disponibili tre tipi di Job Ticket:

- Il *modello di un Job Ticket* è sostanzialmente un Job Ticket "master". In un certo senso, il modello del Job Ticket è simile alla pagina master o a un file modello di QuarkXPress.
- Il *Job Ticket attivo* è la copia di un modello di un Job Ticket associato a un particolare progetto.
- Il *Job Ticket differito* è la copia di un modello di un Job Ticket che era stato associato a un progetto ma non è più associato a quel progetto (ad esempio, se il progetto è stato chiuso senza essere stato salvato).

Creazione di un modello di Job Ticket

Esistono alcuni principi da tenere presente quando si vogliono creare dei modelli di Job Ticket separati:

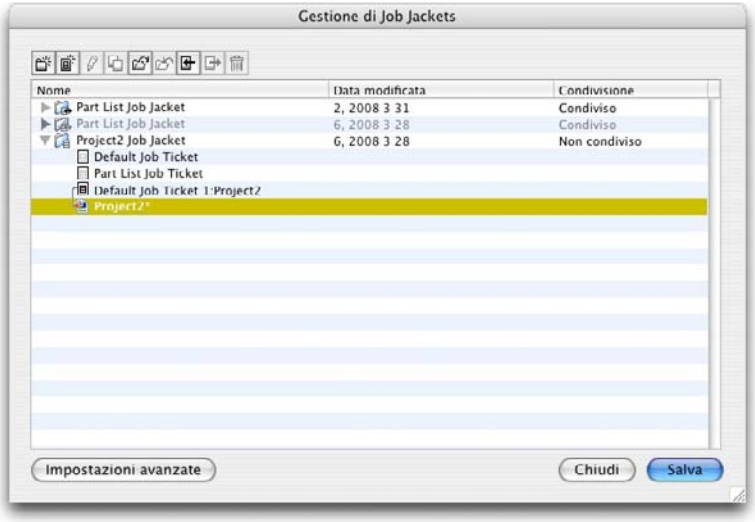
- Se avete un lavoro di stampa ricorrente, come un notiziario o una rivista, è utile creare un modello del Job Ticket per quel lavoro.
- Se prevedete di creare vari tipi di layout (come ad esempio un poster, una cartolina, un sito Web e una presentazione in Flash) e tutti questi progetti fanno parte ad esempio della stessa campagna pubblicitaria, potrebbe essere utile creare un modello di Job Ticket per ciascun layout e memorizzare tutti i modelli in un singolo file Job Jackets. In questo modo, tutti i layout condividono gli stessi fogli stile, colori e così via

- Se disponete di un formato standard utilizzato da una serie di persone, come ad esempio il formato di un avviso pubblicitario, un modello di Job Ticket potrebbe essere utile per aiutare i vostri clienti a costruire i loro avvisi pubblicitari in base alle guide linea da voi definite.
- Se un gruppo di disegnatori di layout deve essere certo che tutti i partecipanti al gruppo utilizzino gli stessi fogli di stile, colori o altre risorse, e per mantenere queste risorse sincronizzate tra i vari disegnatori di layout nel caso una di queste risorse venga modificata, potrebbe essere utile archiviare le risorse in un modello di Job Ticket in modo che tutti i disegnatori di layout possano accedervi tramite un file Job Jackets condiviso. Questa metodologia può aiutarvi a rispettare gli standard definiti per la marca aziendale di una grande organizzazione.

Creazione di un modello di Job Ticket: modalità di base

Per aggiungere un modello del Job Ticket a una struttura del Job Jackets utilizzando la modalità di base, procedete come segue:

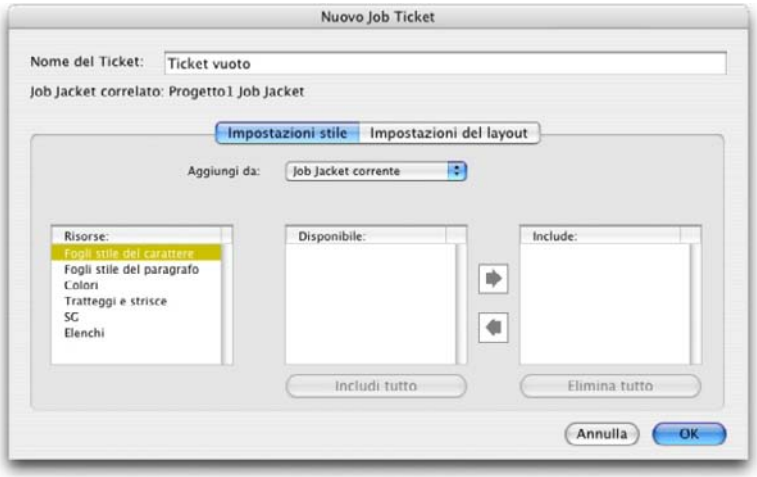
1 Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (**Utilità > Gestione di Job Jackets**). Se nella finestra di dialogo viene visualizzato più di un elenco, fate clic su **Impostazioni di base** per aprire il riquadro di base.



Potete creare dei modelli di Job Ticket nel riquadro di base della finestra di dialogo **Manager di Job Jacket** (menu **Utilità**).

2 Selezionate la struttura del Job Jackets in cui volete inserire il modello di Job Ticket.

3 Fate clic sul pulsante **Nuovo modello di Ticket** Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo Job Ticket**.



Potete assegnare le risorse a un nuovo modello di Job Ticket dalla finestra di dialogo **Nuovo Job Ticket**.

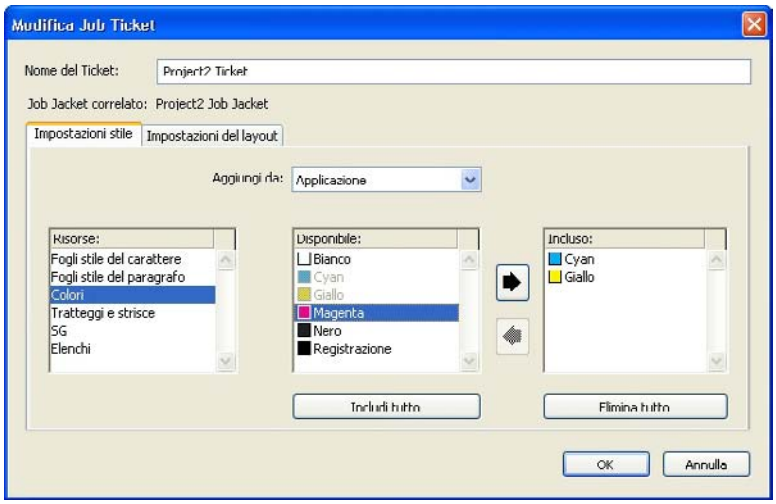
4 Configurate il nuovo modello del Job Ticket come descritto in "*Gestione delle risorse di un Job Ticket: modalità di base*."

Modifica di un Job Ticket: modalità di base

Per modificare il Job Ticket attivo di un progetto, aprite il progetto e scegliete **Archivio/File > Job Jackets > Modifica Job Ticket**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket**. Per informazioni su come utilizzare la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket**, vedere "*Gestione delle risorse di un Job Ticket: modalità di base*."

Gestione delle risorse di un Job Ticket: modalità di base

Questa sezione descrive come aggiungere e come eliminare le risorse incluse in un Job Ticket o nel modello di un Job Ticket, utilizzando la finestra di dialogo **Nuovo Job Ticket** o **Modifica Job Ticket**. Queste due finestre di dialogo sono molto simili, eccetto per il fatto che la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket** cambia leggermente il suo aspetto a seconda che si riferisca a un Job Ticket o un modello di Job Ticket.



Potete aggiungere delle risorse a un modello di Job Ticket o a un Job Ticket tramite le finestre di dialogo **Nuovo Job Ticket** e **Modifica Job Ticket**.

Per assegnare delle risorse tramite la finestra di dialogo **Nuovo Job Ticket** o **Modifica Job Ticket**, procedete come segue:

1 Per aggiungere o eliminare delle risorse a livello di progetto, utilizzate i comandi della scheda **Impostazioni di stile** (per i modelli di Job Ticket) o della scheda **Impostazioni del progetto** (per i Job Ticket attivi o differiti).

Potete aggiungere delle risorse a livello di progetto, da una varietà di fonti, utilizzando il menu a discesa **Aggiungi da**.

- Per aggiungere delle risorse dalla struttura del Job Jackets da cui il Job Ticket dipende, fate clic su **Jacket corrente** (soltanto per i Job Ticket).
- Per aggiungere delle risorse dal progetto attivo, scegliete **Progetto collegato**.
- Per aggiungere delle risorse dalle impostazioni di default dell'applicazione, scegliete **Applicazione**.
- Per aggiungere delle risorse da un file del progetto o da un file Job Jackets, scegliete **Altri** e fate quindi clic su **Seleziona** e navigate al file di destinazione.

Per copiare delle risorse nel Job Ticket, usate i tre elenchi visualizzati nell'area inferiore della finestra di dialogo. Scegliete un tipo di risorsa dal primo elenco e quindi scegliete delle risorse specifiche dal secondo elenco e fate clic sulla freccia rivolta verso destra per copiare queste risorse nel terzo elenco (che visualizza le risorse di questo tipo nel modello del Job Ticket).

Per eliminare delle risorse dal Job Ticket, scegliete un tipo di risorsa dal primo elenco, scegliete delle risorse specifiche nel terzo elenco e fate clic sulla freccia rivolta verso sinistra.

2 La presenza di una definizione di layout significa che QuarkXPress creerà automaticamente un layout quando questo Job Ticket viene applicato a un progetto. Quando create una definizione di layout, potete definire le specifiche del layout (con dati sulle dimensioni della pagina e sul numero totale di pagine), la destinazione (stampa o Web), i set di regole e le specifiche di output.

Per aggiungere una definizione di layout al Job Ticket, fate clic sulla scheda **Impostazioni di layout** e fate quindi clic sul pulsante **+**; la nuova definizione di layout viene aggiunta all'elenco.

Per configurare la definizione di layout selezionata, fate prima clic su **Proprietà del layout** per visualizzare i comandi delle proprietà del layout e quindi:

- Per assegnare un nome alla definizione di layout, immettete un nome nel campo **Nome del layout**. Questo nome verrà applicato al layout generato automaticamente.
- Per specificare determinate informazioni come ad esempio le dimensioni della pagina e il numero totale di pagine per la definizione del layout, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Specifiche di layout**. (Tenete presente che le specifiche di layout devono essere presenti nella struttura del Job Jackets prima di scegliere qui le specifiche di layout; per ulteriori informazioni, vedere "*Creazione dei Job Jackets*".)
- Per indicare il tipo di layout da creare automaticamente in base a questa definizione di layout, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Tipo di destinazione**.

- Per copiare i set di regole e le specifiche di output dalla struttura del Job Jacket principale nella definizione di layout, utilizzate i tre elenchi disponibili nell'area inferiore della finestra di dialogo. Scegliete un tipo di risorsa dal primo elenco, scegliete delle risorse specifiche dal secondo elenco e fate clic sul pulsante per copiare queste risorse nel terzo elenco (che visualizza le risorse di questo tipo nella definizione di layout).

  Per eliminare una definizione di layout, selezionatela e fate clic sul pulsante −.

3 Una volta terminata la configurazione del Job Ticket, fate clic su **OK**.

Creazione di un modello di Job Ticket: modalità Avanzata

Per aggiungere un modello di Job Ticket a una struttura del Job Jackets, utilizzando la modalità avanzata, procedete come segue:

1 Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (**Utilità** > **Gestione di Job Jackets**). Se nella finestra di dialogo viene visualizzato soltanto un elenco, fate clic su **Impostazioni avanzate** per aprire il riquadro avanzato.

2 Per indicare dove volete archiviare il nuovo modello del Job Ticket, create o selezionate l'icona di un Job Jackets dall'elenco di sinistra.

3 Fate clic sul pulsante **Nuovo modello di Ticket**. Al modello di Job Ticket viene aggiunta la struttura di Job Ticket selezionata.

4 Configurate il nuovo modello del Job Ticket come descritto in "*Gestione delle risorse di un Job Ticket: modalità Avanzata*".

Gestione delle risorse di un Job Ticket: modalità Avanzata

Potrebbe essere necessario lavorare con le risorse di un Job Ticket in diverse situazioni:

- Potete usare la procedura descritta di seguito per creare un file Job Jackets utilizzando le risorse di un progetto esistente. Ad esempio, se possedete la copia di un dépliant creato l'anno scorso e volete includere tutti i fogli stile, colori, ecc. di quel progetto in un nuovo modello di Job Ticket oppure in un Job Ticket attivo di un progetto esistente, potete adottare la procedura descritta di seguito.
- Potete usare questa procedura anche per copiare le risorse da un Job Ticket a un altro.
- Potete usare questa procedura per copiare le risorse da una struttura del Job Jackets o da un progetto a un Job Ticket.

  Per aggiungere delle risorse a una struttura del Job Jackets usando la modalità avanzata, procedete come segue:

1 Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità**).

2 Se nella finestra di dialogo viene visualizzato soltanto un elenco, fate clic su **Impostazioni avanzate** per aprire il riquadro avanzato.

3 Specificate da dove volete copiare le risorse:

- Per copiare le risorse da una struttura del Job Jackets, da un modello di Job Ticket o da un Job Ticket, selezionate l'origine dall'elenco disponibile nell'area superiore sinistra.

- Per copiare le risorse da un progetto aperto, selezionate il progetto dall'elenco a sinistra.
- Per copiare le risorse dalle impostazioni di default, fate clic sul pulsante **Carica risorse applicazione** .

4 Selezionate una categoria di risorse nell'elenco in alto a destra.

5 Trascinate e copiate singole risorse dall'elenco in basso a destra nel modello di Job Ticket o nel Job Ticket di destinazione, all'elenco a sinistra.

Aggiunta di una definizione di layout a un Job Ticket: modalità Avanzata

La definizione di layout consiste in una serie di specifiche che descrivono un determinato layout. La definizione di layout include risorse come ad esempio il mezzo di destinazione (stampa, o Web), specifiche di output e set di regole.

Quando create un progetto da un modello di Job Ticket, QuarkXPress crea automaticamente un layout per ciascuna definizione di layout inclusa nel modello del Job Ticket. Se una definizione di layout non contiene le specifiche del layout, QuarkXPress visualizza la finestra di dialogo **Nuovo progetto** in modo che sia possibile specificare le dimensioni della pagina, i margini e così via.

Quando aggiungete una definizione di layout a un Job Ticket attivo, dalla definizione del layout viene creato il nuovo layout il quale viene automaticamente aggiunto al progetto di appartenenza.

Per aggiungere una definizione di layout a un modello di Job Ticket o a un Job Ticket, procedete come segue:

1 Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità** > **Gestione di Job Jackets**) e selezionate il Job Ticket di destinazione dall'elenco di sinistra.

2 Per visualizzare i comandi delle risorse, fate clic sul pulsante **Impostazioni avanzate**.

3 Selezionate **Layout** dall'elenco in alto a destra. Le definizioni di layout incluse nel Job Ticket, vengono visualizzate nell'elenco in basso a destra.

4 Fate clic sul pulsante **Nuova voce** sopra l'elenco in basso a destra. Viene aggiunta una nuova definizione di layout dal nome "Layout". (Il nome assegnato alla definizione di layout è il nome assegnato al layout stesso in fase di creazione del progetto.) Per assegnare un nome diverso alla definizione di layout, fate doppio clic sul suo nome ed immettete quindi il nuovo nome.)

5 Fate clic sul pulsante, adiacente al nome delle definizione di layout, per visualizzare i relativi campi.

6 Specificate o immettete un valore in ciascun campo che volete utilizzare.

7 Fate clic su **Salva**.

Per ulteriori informazioni sull'uso delle definizioni di layout, vedere "*Applicazione di una definizione di layout a un progetto*.

Applicazione di un modello di Job Ticket a un progetto

Potete applicare un modello di Job Ticket a un progetto in uno dei due modi seguenti:

- Create un progetto da un modello di Job Ticket.
- Collegate un progetto esistente a un modello di Job Ticket.

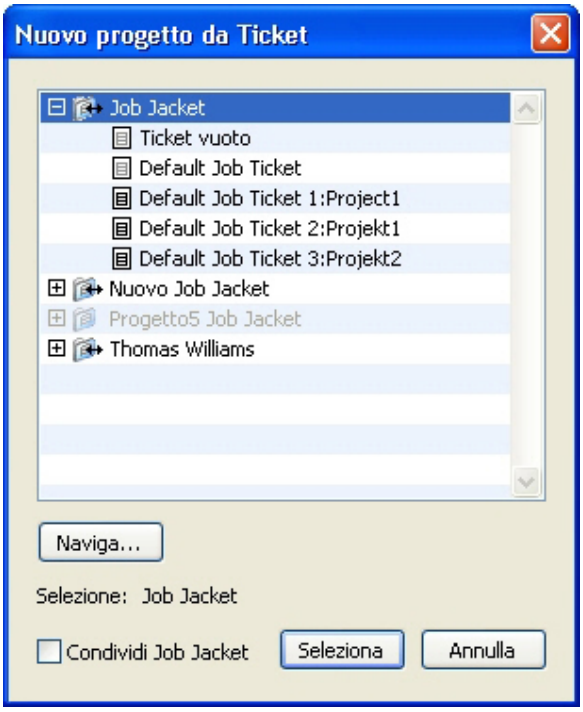
In entrambi i casi, un Job Ticket viene creato dal modello di Job Ticket e la nuova istanza del Job Ticket viene applicata al nuovo progetto. Gli argomenti che seguono descrivono entrambe le procedure.

Creazione di un progetto da un modello di Job Ticket.

Quando create un nuovo progetto da un modello di Job Ticket, QuarkXPress crea sempre un Job Ticket dal modello di Job Ticket. Potete scegliere dove volete archiviare il Job Ticket: in un file Job Jackets condiviso o in una struttura incorporata del Job Jackets, contenuti nel file del progetto

Per creare un progetto dal modello di un Job Ticket, procedete come segue:

1 Scegliete **Archivio/File > Nuovo > Progetto dal Ticket**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo progetto da Ticket**.



Utilizzate la finestra di dialogo **Nuovo progetto da Ticket** per selezionare un modello Job Ticket per un nuovo progetto.

2 Se la struttura del Job Jackets che volete non viene visualizzata, fate clic su **Sfoglia** per navigare al file Job Jackets e fate quindi clic su **Apri**.

3 Selezionate il modello del Job Ticket di destinazione dall'elenco. (Tenete presente che potete anche selezionare un Job Ticket differito.)

4 Selezionate o deselezionate la casella di selezione **Condividi Jackets** come segue:

- Per archiviare il Job Ticket attivo di questo progetto in un file Job Jackets esterno in modo che il Job Ticket possa condividere delle Risorse con altri utenti del file Job Jackets,

selezionate **Condividi Jackets**. (Per ulteriori informazioni, vedere *Collaborazione tramite i Job Jackets condivisi*.

- Per archiviare il Job Ticket di questo progetto in una struttura incorporata del Job Jackets inclusa nel file del progetto, deselezionate **Condividi Jackets**.

5 Fate clic su **Seleziona**. Il nuovo progetto eredita le impostazioni del progetto associato al modello di Job Ticket e QuarkXPress crea automaticamente dei nuovi layout per ciascuna definizione di layout contenuta nel modello di Job Ticket.

➡ Non potete archiviare un Job Ticket nella struttura del Job Jackets di default. Ne consegue che, se create un progetto da un modello di Job Ticket che si trova nella struttura di un Job Jackets di default e selezionate **Condividi Jacket**, verrà visualizzato un messaggio che vi richiede di salvare il nuovo file Job Jackets nel file system.

Collegamento di un progetto esistente a un file Job Jackets

Quando collegate un progetto esistente a un file Job Jackets, rimuovete in pratica il Job Ticket attivo del progetto corrente e collegate il progetto a un nuovo Job Ticket creato da un modello di Job Ticket contenuto in un altro file Job Jackets. Potete scegliere di procedere in questo modo se, ad esempio, volete collegare un progetto esistente a un file Job Jackets in cui un altro disegnatore grafico di layout ha un Job Ticket attivo e quindi sincronizzare alcune o tutte le risorse che state entrambi utilizzando. (Per ulteriori dettagli vedere "*Collaborazione tramite i Job Jackets condivisi*.")

Per applicare un Job Ticket a un progetto esistente, procedete come segue:

1 Create o aprite il progetto.

2 Scegliete **Archivio/File > Job Jackets > Collega il progetto**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Collega il progetto**.

3 Se il file Job Jackets che volete non viene visualizzato, fate clic su **Sfoglia** per navigare al file e fate quindi clic su **Apri**.

4 Selezionate il modello del Job Ticket di destinazione dall'elenco.

5 Selezionate o deselezionate la casella di selezione **Condividi Jackets** come segue:

- Per archiviare il Job Ticket di questo progetto nel file Job Jackets contenente il modello del Job Ticket di destinazione, selezionate **Condividi Jackets**.
- Per archiviare il Job Ticket di questo progetto in una struttura incorporata del Job Jackets inclusa nel file del progetto, deselezionate **Condividi Jackets**.

6 Fate clic su **Allega**. Il nuovo progetto eredita le impostazioni del progetto associato al modello di Job Ticket e vengono creati automaticamente dei nuovi layout per ciascuna definizione di layout contenuta nel modello di Job Ticket.

➡ Se utilizzate un modello di Job Ticket che si trova nella struttura di un Job Jackets di default e selezionate **Condividi Jackets**, verrà visualizzato un messaggio che vi richiede di salvare il nuovo file Job Jackets nel file system. Il motivo è che non potete archiviare un Job Ticket in una struttura di Job Jackets di default.

Visualizzazione delle relazioni dei Job Ticket

Potete osservare le relazioni tra i Job Jackets, i modelli di Job Ticket, i Job Ticket e i progetti nella finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità**). Le icone visualizzate in questa finestra di dialogo sono le seguenti:

- Struttura del Job Jackets (collegata)
- Struttura del Job Jackets (incorporata)
- Modello del Job Ticket
- Job Ticket attivo o differito
- Progetto (un nome di progetto in grassetto indica il progetto attivo)

Un progetto collegato a un Job Ticket attivo viene visualizzato come segue:

Un progetto collegato a un Job Ticket attivo

Un Job Ticket differito viene indicato dall'icona , ma non è collegato ad alcun progetto. Questo può significare che il progetto è stato spostato, eliminato o non è mai stato salvato.

Applicazione di una definizione di layout a un progetto

La definizione di layout consiste in una serie di impostazioni che descrivono un determinato layout. Queste impostazioni possono includere un tipo di destinazione (Stampa, Web o Interattivo), un set di regole, delle impostazioni di output e impostazioni relative alla gestione del colore. La definizione di layout include anche delle specifiche di layout che a loro volta includono dati come ad esempio le dimensioni di una pagina e il numero totale di pagine (tenete presente che le specifiche di layout devono venire create a livello di Job Jackets).

Quando associate un progetto a un modello di Job Ticket, QuarkXPress crea automaticamente un nuovo layout per ciascuna definizione di layout inclusa nel modello del Job Ticket. Questi layout hanno lo stesso nome della definizione di layout sulla quale si basano.

Potete applicare una definizione di layout a un progetto in uno dei due modi seguenti:

- Create un nuovo progetto dal Job Ticket contenente la definizione di layout, come descritto nella sezione "*Creazione di un progetto da un modello di Job Ticket*."
- Collegate il Job Ticket al progetto attivo dopo che il progetto è stato creato, come descritto nella sezione "*Collegamento di un progetto esistente a un file Job Jackets*."

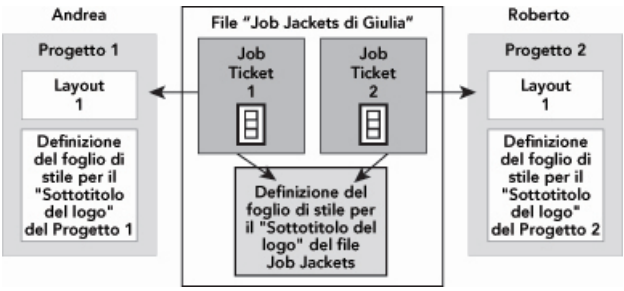
Qualunque metodo adottiate, i layout definiti verranno creati automaticamente.

Collaborazione tramite i Job Jackets condivisi

Le risorse di un file Job Jackets condiviso possono essere condivise da qualsiasi progetto che utilizzi i Job Ticket contenuti nello stesso file Job Jackets. Quando un progetto aggiorna una risorsa condivisa, la modifica viene automaticamente trasmessa a tutti gli altri progetti che stanno usando quella risorsa.

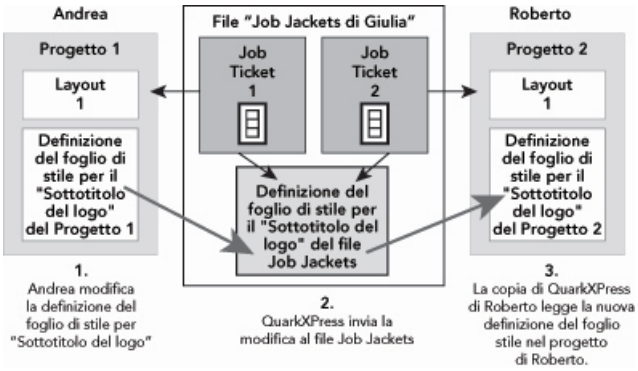
Ad esempio, supponiamo che due grafici di layout dal nome Andrea e Roberto stiano lavorando separatamente su due progetti. Ciascun progetto utilizza un Job Ticket situato in un file Job Jackets dal nome “Job Jackets di Giulia”. (Non importa se i due Job Ticket sono basati o meno sullo stesso modello, purché entrambi i Job Ticket risiedano nel “Job Jackets di Giulia”.)

Supponiamo ora che entrambi i Job Ticket includano un foglio stile dal nome “Sottotitolo del logo". Poiché questo foglio stile è incluso in un Job Ticket, la definizione del foglio stile viene archiviata nel file Job Jackets. E poiché entrambi i Job Ticket dei disegnatori grafici di layout includono questo foglio di stile, entrambi i progetti possono utilizzare soltanto la definizione di foglio stile archiviata nel file Job Jackets condiviso. Per cui se Andrea, il disegnatore grafico di layout primario, decide di modificare una font utilizzata e definita nel foglio stile “Sottotitolo del logo”, quella modifica può venire automaticamente comunicata al layout su cui Roberto sta lavorando e la font definita nella sua copia del foglio di stile cambierà di conseguenza. In altre parole, la risorsa del foglio di stile “Sottotitolo del logo” può venire sincronizzata tra i due progetti.



Nell’ambito di un file Job Jackets condiviso, ci può essere soltanto una definizione per ogni risorsa, indipendentemente da quanti Job Ticket usano quella risorsa. Per cui se i Job Ticket di due progetti utilizzano la stessa risorsa (in questo caso, un foglio di stile), quella risorsa può venire sincronizzata automaticamente tra i due progetti.

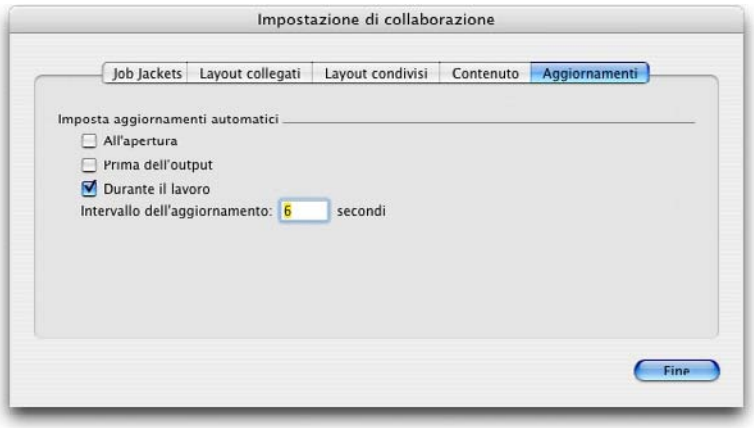
È importante osservare come la copia di una risorsa inclusa nel file di un progetto sia collegata, pur essendo di fatto separata, alla copia di quella stessa risorsa contenuta nel Job Jackets. Se la copia di una risorsa di un progetto cambia, ad esempio se Andrea modifica la font del foglio di stile “Sottotitolo del logo”, QuarkXPress non aggiorna automaticamente la copia di quella risorsa nel progetto di Roberto a meno che non sia stata attivata una collaborazione tra il progetto di Andrea e il progetto di Roberto (**Archivio/File > Impostazioni di collaborazione**). Se avete attivato la collaborazione per Andrea, QuarkXPress comunica automaticamente la modifica apportata nel progetto di Andrea al suo Job Ticket attivo, e quindi aggiorna automaticamente la copia della risorsa nel "Job Jackets di Giulia". Se la collaborazione è stata attivata anche per Roberto, la sua copia di QuarkXPress legge la definizione aggiornata nel "Job Jackets di Giulia” e inserisce la nuova definizione nel progetto di Roberto.



Quando Andrea modifica la definizione della risorsa del foglio di stile condiviso, la sua copia di QuarkXPress trasmette quella modifica (tramite il Job Ticket attivo del progetto) al file Job Jackets condiviso. La copia di QuarkXPress di Roberto legge quindi la definizione aggiornata del foglio di stile dal file Job Jackets e aggiorna la medesima definizione nel progetto di Roberto.

Le impostazioni che regolano questi aggiornamenti sono disponibili nella finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** (menu **Archivio/File**)

Nella scheda **Aggiornamenti**, le caselle di selezione **All'apertura**, **Prima dell'output** e **Durante il lavoro** determinano quando il progetto deve aggiornare le definizioni delle risorse trasmesse dal file Job Jackets condiviso, ossia quando il progetto viene aperto, prima di inviarlo all'output o mentre si sta lavorando sul progetto.

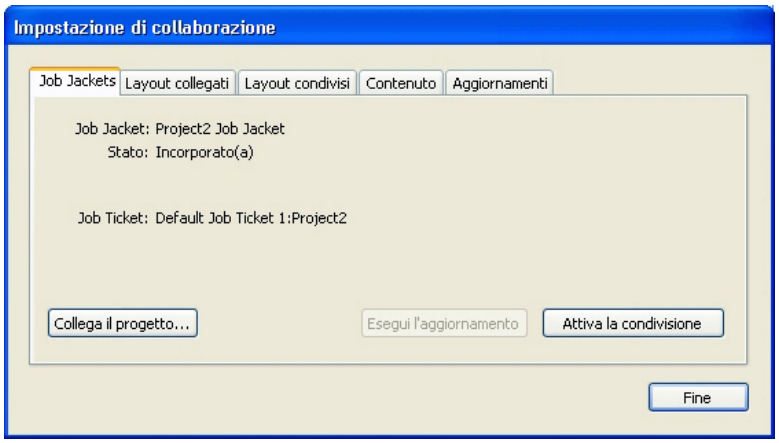


Per regolare la periodicità con cui modifiche apportate a risorse condivise devono venire scritte nel file, o lette dal file, di un Job Jackets condiviso, utilizzate la scheda **Aggiornamenti** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** (menu **Archivio/File**).

La scheda **Job Jackets** di questa finestra di dialogo mostra il nome della struttura del Job Jackets del progetto attivo, lo stato (condiviso o non condiviso), il percorso al file Job Jackets (se esistente) e il nome del Job Ticket attivo del progetto. I pulsanti nell'area inferiore della scheda sono i seguenti:

- **Modifica Jacket**: Utilizzate questo pulsante per collegare il progetto a un Job Ticket di un file Job Jackets diverso.
- **Cambia Ticket**: Utilizzate questo pulsante per collegare questo progetto a un Job Ticket diverso.

- **Esegui l'aggiornamento**: Se le opzioni di aggiornamento automatico nell'area superiore di questa finestra di dialogo sono disattive, potete utilizzare questo pulsante per eseguire un aggiornamento manuale.
- **Attiva la condivisione/Disattiva la condivisione**: Utilizzate questo pulsante per separare il progetto attivo dal file Job Jackets condiviso. Il Job Ticket del progetto viene spostato in una struttura incorporata del Job Jackets nell'ambito del file del progetto.



Potete regolare la condivisione della struttura di Job Jackets del progetto attivo nella scheda **Job Jackets** della finestra di dialogo **Impostazione di collaborazione** (menu **Archivio/File**).

È importante notare che un collegamento tra due Job Tickets non significa che *tutte* le risorse vengano automaticamente sincronizzate tra i progetti che utilizzano questi Job Tickets. Una risorsa viene sincronizzata tra due progetti soltanto se in presenza delle tre condizioni seguenti:

- La risorsa esiste in entrambi i progetti.
- La risorsa esiste nei Job Ticket di entrambi i progetti.
- I Job Ticket di entrambi i progetti si trovano nello stesso file Job Jackets.

Esportazione e importazione di un Job Ticket

Potrebbero verificarsi situazioni in cui il definitore di un progetto abbia bisogno di copiare un modello di Job Ticket o un Job Ticket da un file Job Jackets a un altro oppure di importare tutti i modelli di Job Ticket o i Job Ticket da una struttura di Job Jackets in un'altra struttura di Job Jackets. Potete eseguire entrambe queste azioni utilizzando le funzionalità di esportazione e di importazione di Job Ticket.

Esportazione di un modello di Job Ticket o di un Job Ticket

Per esportare un modello di Job Ticket o un Job Ticket da una struttura del Job Jackets, procedete come segue:

1. Aprite la finestra di dialogo **Manager di Job Jacket** (menu **Utilità**) e selezionate il Job Ticket (o i Job Ticket) di destinazione dall'elenco di sinistra.
2. Fate clic sul pulsante **Esporta Ticket** sopra l'elenco di sinistra. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo Job Jackets**.

3 Specificate un nome e un percorso e fate clic su **Salva**. Tutti i Job Ticket selezionati vengono salvati in un file Job Jackets con il nome di file specificato, insieme alle risorse necessarie.

Importazione di un modello di Job Ticket o di un Job Ticket

Per importare un modello di Job Ticket o un Job Ticket in una struttura del Job Jackets, procedete come segue:

1 Aprite la finestra di dialogo **Manager di Job Jackets** (menu **Utilità**) e selezionate l'icona di Job Jackets di destinazione dall'elenco di sinistra.

2 Fate clic sul pulsante **Importa** sopra l'elenco di sinistra. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Seleziona file Job Jackets**.

3 Selezionate un file Job Jackets e fate clic su **Apri**. Tutti i modelli di Job Ticket e i Job Ticket contenuti nel file selezionato vengono importati nella struttura del Job Jackets selezionato, insieme a tutte le risorse necessarie.

Il file Job Jackets di default

Quando QuarkXPress viene installato, viene automaticamente installato anche un file Job Jackets di default (contenente un modello di Job Ticket di default) dal nome "DefaultJacket.xml", nel percorso specificato nel riquadro **Job Jackets** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**).

Quando create un progetto scegliendo **Archivio/File** > **Nuovo** > **Progetto**, si verifica quanto segue:

- QuarkXPress esegue una copia del file Job Jackets di default (dal nome "Default Job Jackets") e lo incorpora nel nuovo progetto. La struttura incorporata del Job Jackets assume il nome di "*[nome del file]* Job Jackets."
- Nella struttura incorporata di Job Jackets, QuarkXPress crea un Job Ticket dal modello di Job Ticket di default (dal nome "Default Job Ticket"). Il nuovo Job Ticket assume il nome "[*nome di file*] Ticket."
- QuarkXPress associa il Job Ticket contenuto nella struttura incorporata del Job Jackets al nuovo progetto.

Potete utilizzare il file Job Jackets di default per definire le risorse da utilizzare nei nuovi progetti QuarkXPress. Potete anche modificare il modello di Job Ticket di default utilizzato dai progetti creati tramite **Archivio/File** > **Nuovo** > **Progetto**. Questa sezione descrive entrambe le procedure.

Non potete archiviare un Job Ticket nuovo nel file Job Jackets di default. Per ulteriori informazioni, vedere *Creazione di un progetto da un modello di Job Ticket.*.

Modifica del modello di default di un Job Ticket Menu Archivio/File

Il modello di default di un Job Ticket viene utilizzato dai nuovi progetti creati via **Archivio/File** > **Nuovo** > **Progetto**. Sono disponibili due metodi per modificare il modello di default del Job Ticket.

Per modificare il modello di default del Job Ticket dal menu **Archivio/File**:

1. Scegliete un progetto aperto.
2. Per aprire il modello di default del Job Ticket nella finestra di dialogo **Modifica Job Ticket**, scegliete **Archivio/File** > **Job Jackets** > **Modifica Job Ticket**.
3. Utilizzate i comandi della finestra di dialogo **Modifica Job Ticket** per configurare il modello di default del Job Ticket e fate quindi clic su **OK**.

Modifica del modello di default di un Job Ticket Menu Utilità

Per modificare il modello di default del Job Ticket dalla finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets**:

1. Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità**).
2. Fate clic sul pulsante **Apri Jackets**, navigate al file di default Job Jackets e fate clic su **Apri**.
3. Espandete la struttura di default di Job Jackets e selezionate il modello di Job Ticket dal nome "**Job Ticket di default**" dall'elenco.
4. Fate clic sul pulsante **Modifica**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket**.
5. Utilizzate i controlli della finestra di dialogo **Modifica Job Ticket** per configurare il modello di default del Job Ticket.
6. Fate clic su **OK**.

Il prossimo progetto che create tramite **Archivio/File** > **Nuovo** > **Progetto** utilizzerà il modello di default del Job Ticket modificato.

Modifica del file Job Jackets di default

Potete utilizzare il file Job Jackets di default per definire le risorse da utilizzare nei nuovi progetti QuarkXPress. Per modificare il file Job Jackets di default, procedete come segue:

1. Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità**).
2. Fate clic sul pulsante **Apri Jackets**, navigate al file di default Job Jackets e fate clic su **Apri**.
3. Selezionate la struttura Job Jackets dal nome “Default Job Jacket" dell'elenco.
4. Utilizzate i controlli della finestra di dialogo **Modifica Job Jackets** per configurare la struttura di default dei Job Jackets.

Per informazioni sulla gestione delle Risorse, vedere "*Gestione delle risorse di un Job Ticket: modalità Avanzata*".

Gestione delle risorse: modalità Avanzata

"Risorse" è un nome di categoria generico che descrive la maggior parte dei componenti che costituiscono i Job Jackets e i Job Ticket. Le risorse includono qualsiasi tipo di attributo, dalle specifiche dei fogli di stile al numero totale delle pagine. Le sezioni indicate qui sotto descrivono come accedere alle risorse, come crearle e aggiornarle nel riquadro avanzato della finestra di dialogo **Manager del Job Jackets** (menu **Utilità**).

I definitori dei progetti utilizzeranno questa procedura spesso, per motivi diversi. I disegnatori grafici di layout, tuttavia, potrebbero non aver mai bisogno di usare questa procedura.

Accesso alle risorse: modalità Avanzata

Per poter utilizzare una risorsa, occorre potervi accedere. Per accedere a una risorsa, procedete come segue:

1. Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità**).
2. Se nella finestra di dialogo viene visualizzato soltanto un elenco, fate clic su **Impostazioni avanzate** per aprire il riquadro avanzato.
3. Nell'elenco di sinistra, aprite o create un file Job Jackets. Le categorie delle risorse vengono visualizzate nel Job Jackets in ordine alfabetico, in un elenco in alto a destra.
4. Per lavorare con risorse specifiche della struttura di un Job Jackets, selezionate la struttura del Job Jackets di destinazione nell'elenco a sinistra. Tenete presente che le categorie delle risorse che non sono disponibili, rappresentano le risorse che devono venire specificate a livello di Job Ticket.
5. Per lavorare con le Risorse specifiche di un Job Ticket, espandete la struttura del Job Jackets; create, duplicate o importate un Job Ticket e verificate quindi che il Job Ticket di destinazione appaia selezionato nell'elenco a sinistra. Tenete presente che le categorie delle risorse rappresentano le risorse che devono venire specificate a livello di Job Ticket.
6. Selezionate un tipo di risorsa dall'elenco in alto a destra. Le risorse del tipo selezionato già esistenti vengono elencate nell'elenco in basso a destra.

Utilizzate la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** per visualizzare, duplicare, eliminare, importare e esportare le risorse.

Configurazione delle risorse: modalità Avanzata

Dopo aver navigato a una risorsa nella finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets**, potete configurarla. Sono disponibili varie opzioni per diversi tipi di risorse in questa finestra di dialogo:

- Potete specificare un percorso per la maggior parte delle risorse.
- Potete eliminare la maggior parte delle risorse.
- Potete creare e modificare alcuni tipi di risorsa, ma altri devono venire creati e modificati utilizzando altre sezioni dell'interfaccia utente di QuarkXPress.
- Potete creare, duplicare, eliminare e configurare definizioni di layout, specifiche di output, specifiche di layout, descrizioni di job, contatti, regole e set di regole in una struttura di Job Jackets.

Se una risorsa lo consente, potete creare e configurare quella risorsa nella finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** nel modo seguente:

1. Per creare una nuova Risorsa del tipo selezionato nell'elenco in alto a destra, fate clic sul pulsante **Nuova voce** nell'elenco in basso a destra. Per assegnare un nuovo nome alla risorsa, fate clic sul suo nome.
2. Se una risorsa dispone di un'icona di espansione, fate clic su quell'icona per espanderla e quindi configurate i campi che diventano disponibili. Alcuni campi delle risorse includono menu a discesa mentre altri vi consentono di immettere manualmente i valori.
3. Se una risorsa dispone di un pulsante, fate clic su quel pulsante per creare altre istanze della risorsa. Ad esempio, quando create le specifiche di un layout, potete fare clic su questo pulsante nella risorsa **Colore piatto** per creare altri colori piatti.

Specifica del percorso delle risorse: modalità Avanzata

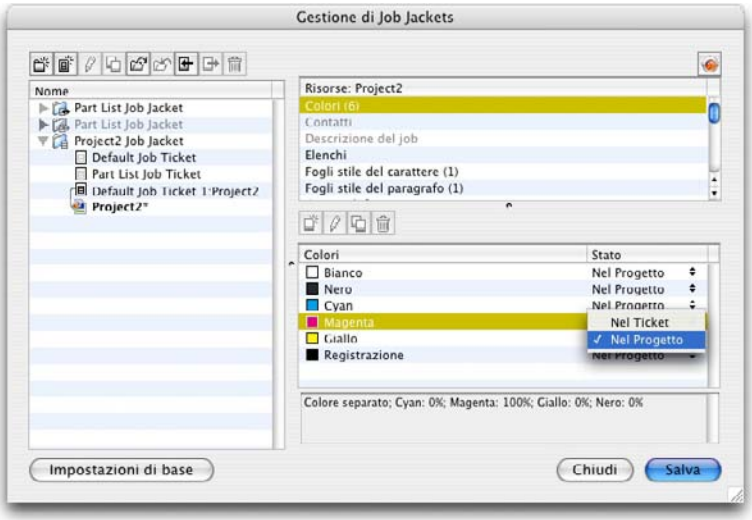
Le risorse possono esistere in diversi percorsi:

- **Nel Jackets**: Archiviate in una struttura del Job Jackets, ma non utilizzate in alcun modello di Job Ticket o in alcun Job Ticket di quella struttura del Job Jackets;
- **Nel Ticket**: Archiviate in una struttura del Job Jackets e associate a un modello di Job Ticket o a un Job Ticket. Se una risorsa "Nel Ticket" si trova nel modello di un Job Ticket associato a un progetto, quella Risorsa è disponibile anche nel progetto.
- **Nel progetto**: Archiviate in un progetto, ma NON associate a una struttura del Job Jackets o a un Job Ticket.

Potete specificare il percorso delle Risorse nel modo seguente:

1. Potete accedere a una risorsa utilizzando la finestra di dialogo **Manager del Job Jackets** come descritto in "*Accesso alle risorse: modalità Avanzata*".
2. Selezionate la risorsa nell'elenco in basso a destra.
3. Scegliete un percorso dall'elenco a discesa della colonna **Stato**:

- Se la voce selezionata nell'elenco a sinistra è una struttura del Job Jackets, potete scegliere soltanto **Nel Jacket**.
- Se la voce selezionata nell'elenco di sinistra è un modello di Job Ticket o un Job Ticket, potete specificare se la risorsa va associata o meno a quel modello del Job Ticket o a quel Job Ticket, scegliendo **Nel Jacket** o **Nel Ticket**.
- Se la voce selezionata nell'elenco di sinistra è un progetto, potete specificare se la risorsa va definita soltanto nel progetto (**Stato = Nel Progetto**) o se deve usare la definizione nel Job Ticket attivo del progetto (**Stato = Nel Ticket**).



Utilizzate la finestra di dialogo **Manager di Job Jackets** (menu **Utilità**) per specificare dove devono venire archiviate le risorse.

Gestione delle specifiche di layout

Le specifiche di layout vi consentono di definire i parametri da applicare al layout come ad esempio le dimensioni della pagina, il numero totale di pagine, i margini, informazioni sul documento disteso, sulle aree al vivo, sulla rilegatura e così via.

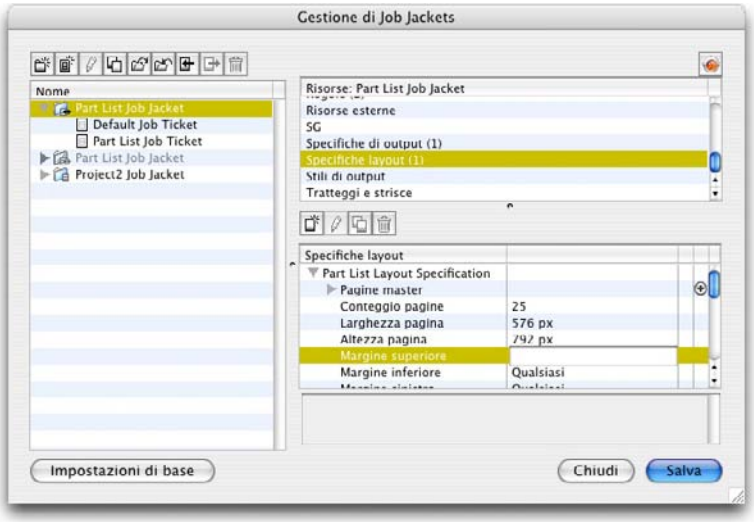
La procedura standard per applicare le specifiche del layout sono:

1. Create le specifiche dei layout (vedere "*Creazione delle specifiche di layout: modalità Avanzata*." Questa parte del lavoro viene di solito eseguita dal definitore del progetto.
2. Associate le specifiche di layout a un layout tramite il modello di Job Ticket o il Job Ticket. Questo è di solito compito del disegnatore grafico del layout.

Questo argomento descrive in dettaglio le procedure specificate sopra.

Creazione delle specifiche di layout: modalità Avanzata

Le specifiche di layout sono risorse e devono quindi venire create nella finestra di dialogo **Manager di Job Jackets**, come descritto nella sezione "Utilizzo delle risorse". modalità Avanzata"

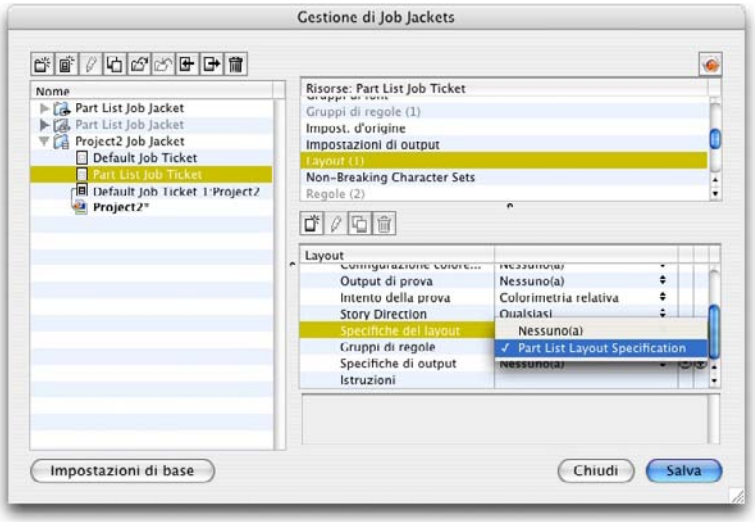


Potete usare la finestra di dialogo **Manager di Job Jackets** (menu **Utilità**) per creare le specifiche di layout.

Applicazione delle specifiche di layout a un layout

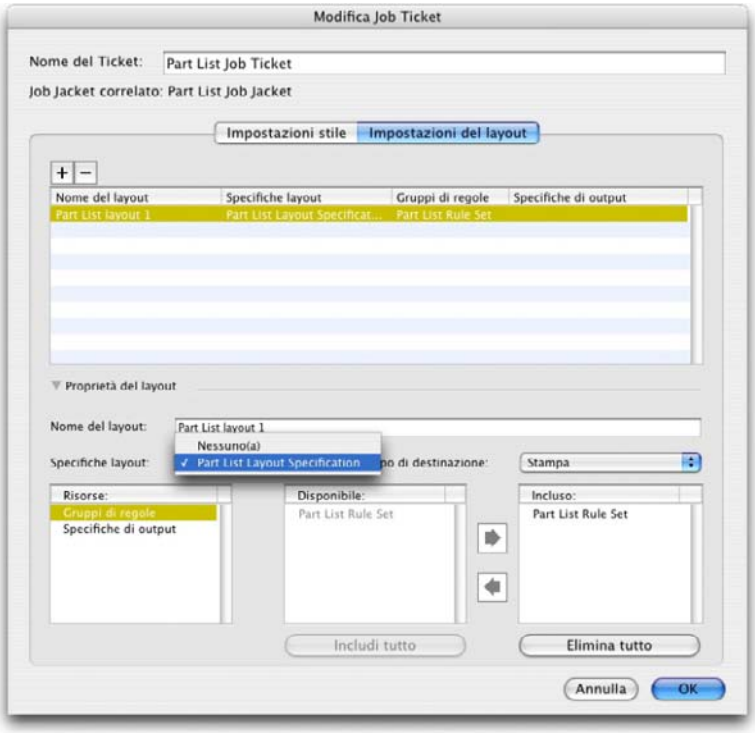
Potete associare le specifiche di layout a un layout nei due modi seguenti: creando il layout da un modello di Job Ticket oppure applicando le specifiche di layout al Job Ticket attivo di un layout esistente.

Il definitore del progetto aggiunge normalmente le specifiche di layout a una definizione di layout in un file Job Jackets *prima* che il progetto e il layout vengano creati. Poiché le specifiche di layout sono una risorsa, potete aggiungerle a una definizione di layout esattamente come fareste con le altre risorse (vedere "*Gestione delle risorse: modalità Avanzata*."



Per configurare un modello di Job Ticket in modo che crei automaticamente un layout conforme a determinate specifiche di layout, associate le specifiche di layout alla definizione di layout utilizzando la finestra di dialogo **Gestione di Job Jacket**.

Il grafico di layout può applicare le specifiche di layout al Job Ticket attivo di un layout dopo che il progetto e il layout sono stati creati utilizzando la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket** (**Archivio/File** > **Job Jackets** > **Modifica Job Ticket**). Per aggiungere le specifiche di layout a un Job Ticket attivo, fate clic sulla scheda **Impostazioni di layout**, selezionate il layout dall'elenco dei layout e scegliete un'opzione dall'elenco a discesa **Specifiche layout**.



Potete utilizzare la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket** (**File/Archivio > > Job Jackets > Modifica Job Ticket** per assegnare le specifiche di layout a un layout del progetto attivo.

Gestione delle specifiche di output

Le specifiche di output vi consentono di specificare parametri specifici dell'output come ad esempio spazio cromatico e risoluzione di un'immagine, formato di un file grafico, copertura di inchiostro, frequenza dei mezzi toni, livello PostScript, conformità a PDF/X e così via. Come le regole, le specifiche di output sono in pratica dei test che vengono eseguiti sul layout attivo quando un disegnatore di layout sceglie **Archivio/File > Job Jackets > Valuta il layout**.

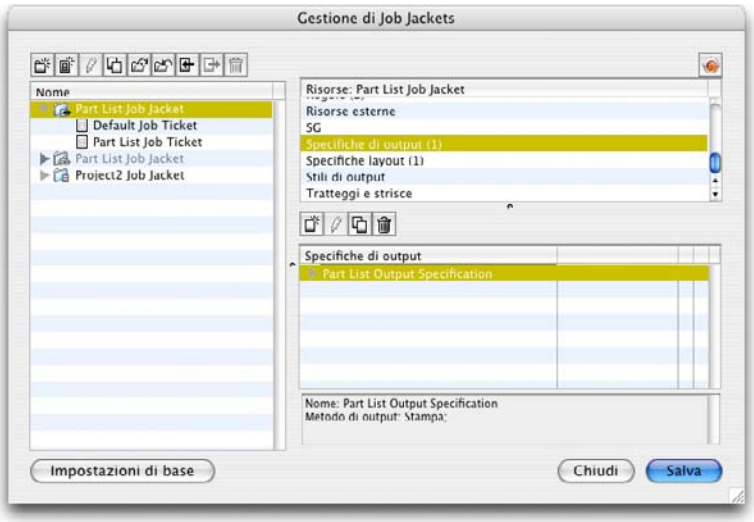
La procedura standard per gestire le specifiche dell'output sono:

1. Create le specifiche di output (vedere *Creazione di specifiche di output: modalità Avanzata*." Questa parte del job viene solitamente svolta dal definitore del progetto insieme a un esperto di output.
2. Associate le specifiche di output a un layout tramite una definizione di layout nel modello di un Job Ticket. Questo compito viene solitamente svolto dal definitore del progetto e a volte, ma più raramente, dal disegnatore di layout.
3. Utilizzate le specifiche di output in fase di output (tramite **Archivio/File > Ouptut del job**) per accertare che il job venga stampato correttamente. Per ulteriori informazioni, vedere "*Utilizzo delle specifiche di output con l'output del job*."

Questo argomento descrive in dettaglio le procedure specificate sopra.

Creazione di specifiche di output: modalità Avanzata

Le specifiche di output sono risorse e devono quindi venire create nella finestra di dialogo **Manager di Job Jackets**, come descritto nella sezione *Gestione delle risorse: modalità Avanzata*".

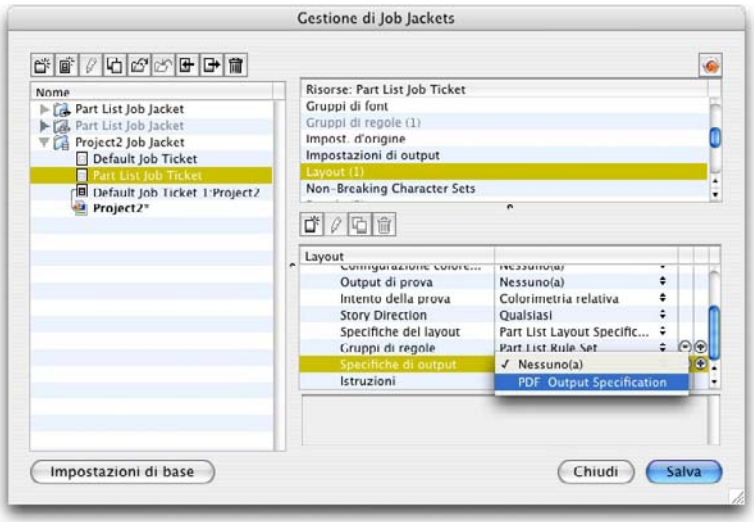


Potete usare la finestra di dialogo **Manager di Job Jackets** (menu **Utilità**) per creare le specifiche di output.

Applicazione delle specifiche di output a un layout

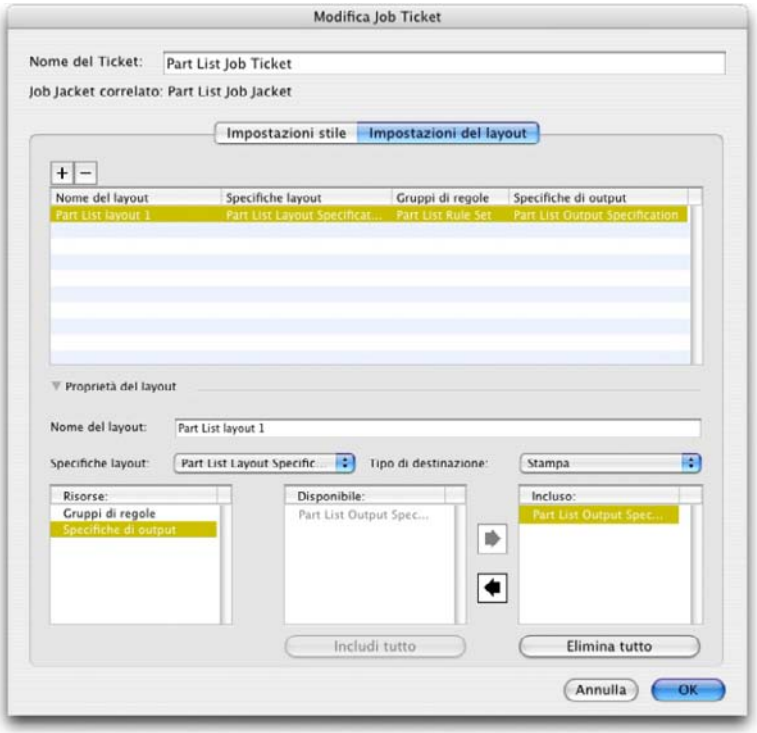
Potete associare le Specifiche di output a un layout nei due modi seguenti: creando il layout da un modello di Job Ticket oppure applicando le specifiche di output al Job Ticket attivo di un layout esistente.

Il definitore del progetto aggiunge normalmente le specifiche di output a una definizione di layout di un file Job Jackets *prima* che il progetto e il layout vengano creati. Poiché le specifiche di output sono una risorsa, potete aggiungerle a una definizione di layout esattamente come fareste con le altre risorse (vedere "*Gestione delle risorse: modalità Avanzata*."



Per configurare un modello di Job Ticket in modo che crei automaticamente un nuovo layout conforme a determinate specifiche di output, associate le Specifiche di output alla definizione di layout utilizzando la finestra di dialogo **Gestione di Job Jacket**.

Il disegnatore grafico di layout può associare le specifiche di output a un layout dopo che il progetto e il layout sono stati creati. Per informazioni al proposito, vedere "*Modifica di un Job Ticket: modalità di base*."



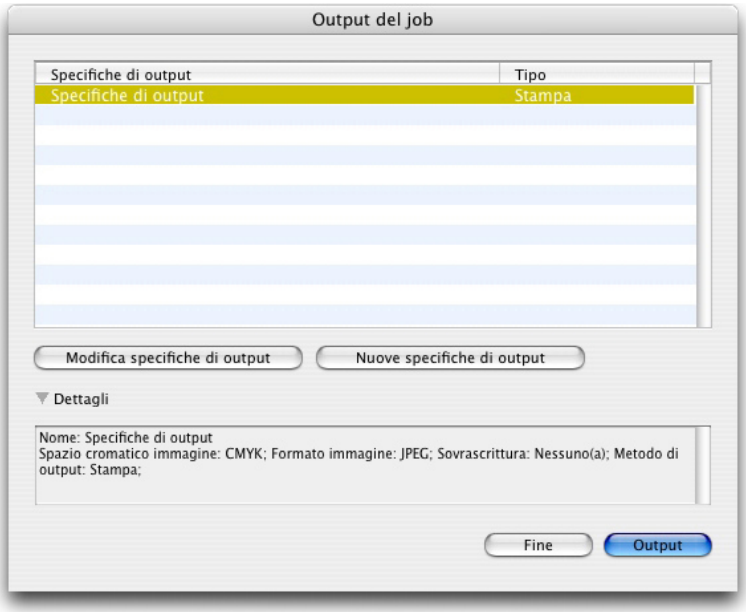
Potete utilizzare la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket** (**File/Archivio > Job Jackets > Modifica Job Ticket** per assegnare le specifiche di output a un layout del progetto attivo.

Utilizzo delle specifiche di output con l'output del job

Le specifiche di output possono contenere regole precise per come un job deve essere inviato all'output, incluse le regole che devono essere valutate e le direttive su come il job deve essere inviato all'output. Ad esempio, delle specifiche di output potrebbero specificare che un layout non deve includere immagini con una risoluzione più bassa di 150 dpi e che deve essere inviato all'output in formato PDF.

Se la struttura del Job Jackets del layout attivo include una Specifica di output (vedere "*Creazione di specifiche di output: modalità Avanzata*"), potete utilizzare le Specifiche di output per inviare il job all'output. Procedete come segue:

1. Scegliete **Archivio/File > Output del job**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Output del job**.
2. Selezionate le specifiche di output.
3. Fate clic su **Output**.



Potete utilizzare la finestra di dialogo **Output del job** (menu **Archivio/File**) per inviare il layout attivo all'output utilizzando una Specifica di output inclusa nella struttura del Job Jackets del layout.

Viene sempre incluso un file JDF quando si invia un lavoro all'output tramite **Output del job** .

Gestione delle regole e dei set di regole

La *Regola* è un test che viene eseguito su un layout attivo quando scegliete **Archivio/File > Job Jackets > Valuta il layout**.

Ciascuna regola può verificare una condizione soltanto. Ad esempio, una regola può definire che tutti i caratteri di un testo debbano venire impostati per la sovrastampa. Le regole possono anche includere descrizioni, normative (ad esempio, possono indicare al disegnatore di layout se una determinata condizione è obbligatoria, consigliata o proibita) nonché istruzioni per rimediare a situazioni problematiche.

La procedura standard per l'utilizzo delle regole e dei set di regole è la seguente:

1. Create le regole (vedere "*Creazione delle regole: modalità Avanzata*") e aggiungetele al set di regole (vedere "*Aggiunta di regole a un set di regole: modalità Avanzata*." Questo è tipicamente compito del definitore del progetto, possibilmente in collaborazione con un esperto di output.
2. Associate il set di regole a un layout tramite un modello di Job Ticket (vedere "*Applicazione di un set di regole a un layout*"). Questo è di solito compito del definitore del progetto.
3. Utilizzate il set di regole per valutare il layout (vedere "*Valutazione di un layout*".) Questo è di solito compito del disegnatore di layout.

I seguenti argomenti descrivono in dettaglio le procedure illustrate sopra.

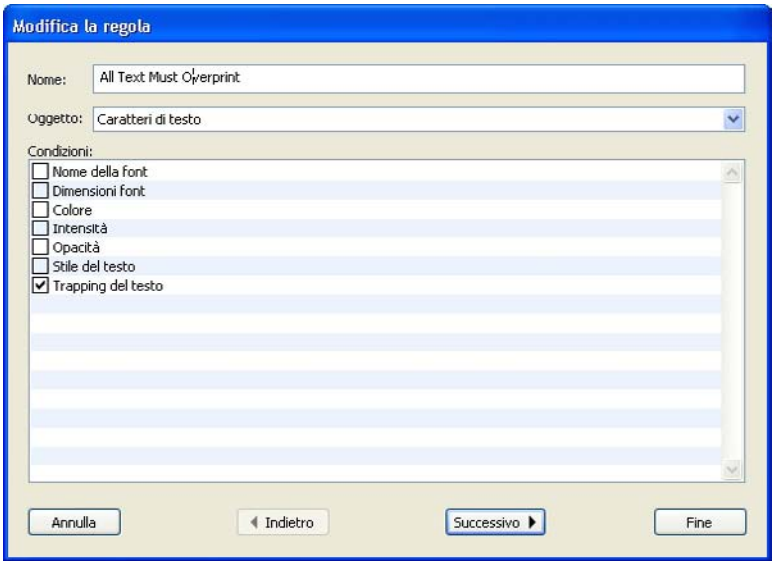
Creazione delle regole: modalità Avanzata

Per creare una regola, navigate per prima cosa alle risorse della regola nella finestra di dialogo **Gestione del Job Jackets**, come descritto nella sezione "Gestione delle risorse": modalità Avanzata" Utilizzate quindi la guida per la creazione delle regole, come segue:

1 Fate clic sul pulsante **Nuovo** ☐. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica la regola** (la prima parte della guida per la creazione delle regole).

2 Immettete un nome per la regola nel campo **Nome**.

3 Per indicare il tipo di oggetto cui la regola va applicata, scegliete un'opzione dall'elenco a discesa **Oggetto**. Gli oggetti disponibili includono tutte le finestre, finestre di testo, caratteri del testo, linee, percorsi di testo, immagini e font.

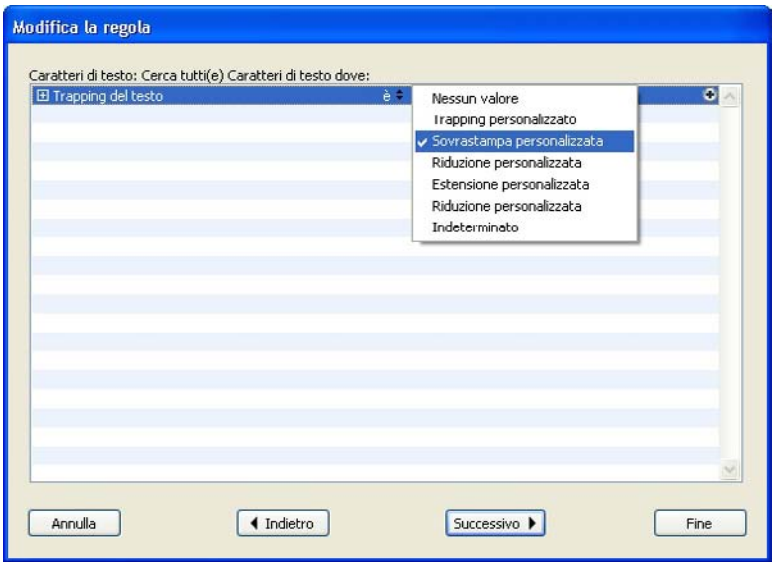


Utilizzate la finestra di dialogo **Modifica la regola** per creare le regole.

4 Per specificare quello che volete che la regola verifica, selezionate un'opzione nell'area **Condizioni**. Le condizioni disponibili sono determinate dall'oggetto selezionato.

Ripetete questa operazione per ogni condizione che volete includere nella regola. Le condizioni vengono combinate con un operatore logico AND. Ad esempio, per creare una regola che specifichi che le finestre di testo devono avere uno sfondo 50% blu, scegliete **Finestre di testo** e quindi **Sfondo** e **Intensità**.

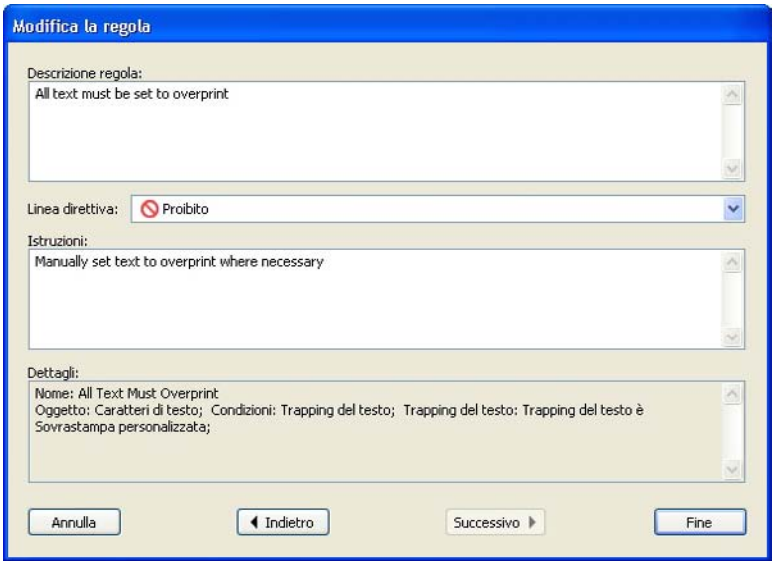
5 Fate clic su **Successiva** per visualizzare la finestra di dialogo successiva della creazione guidata delle regole. In questa finestra di dialogo, potete specificare le condizioni che devono azionare quella data regola (ad esempio "non è una sovrastampa" o "è inferiore a 10 punti"). Per configurare ciascuna condizione, fate clic sull'apposita icona per estendere la voce dell'elenco; scegliete quindi le opzioni desiderate e immettete valori nei campi disponibili.



Utilizzate la seconda finestra di dialogo della creazione guidata delle regole per configurare una regola.

Se una condizione dispone di un pulsante ⊕, potete fare clic su questo pulsante per aggiungere altre clausole alla condizione. Le clausole vengono aggiunte tramite un operatore logico OR. Ad esempio, per specificare che la voce indicata deve avere un colore CMYK o un colore piatto, configurate la prima riga in modo che venga eseguita una verifica **CMYK** ed aggiungete quindi una seconda riga e configuratela per la verifica dell'**Inchiostro piatto**.

6 Fate clic su **Successiva** per visualizzare la terza e l'ultima finestra di dialogo della creazione guidata delle regole. Utilizzate questa finestra di dialogo per specificare una **Descrizione** della regola, una **Linea direttiva** (che determina il tipo di icona che va visualizzata se la regola non viene osservata) e **Istruzioni** per risolvere il problema. Le informazioni immesse nelle **Istruzioni** vengono visualizzate quando un grafico di layout sceglie **Valuta il layout** nel caso una regola non sia stata osservata.



Utilizzate la terza finestra di dialogo della creazione guidata delle regole per definire quello che deve accadere nel caso una regola non venga osservata.

Aggiunta di regole a un set di regole: modalità Avanzata

Le regole devono venire raggruppate in *Set di regole*, denominati anche “raccolte di regole" Il definitore di un job può includere uno o più Set di regole nella definizione di un layout per un modello di Job Ticket. Il disegnatore grafico di layout che sta lavorando su un layout basato su quelle definizione di layout può quindi valutare il layout utilizzando le Regole incluse in quei Set di regole (vedere "*Valutazione di un layout*"). Per aggiungere una regola a un Set di regole, procedete come segue:

1. Aprite la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets** (menu **Utilità**).
2. Se nella finestra di dialogo viene visualizzato soltanto un elenco, fate clic su **Impostazioni avanzate** per aprire il riquadro avanzato.
3. Create o selezionate una struttura del Job Jackets.
4. Selezionate **Set di regole** dall’elenco in alto a destra.
5. Fate clic sul pulsante **Nuovo** per creare un nuovo Set di regole. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica il set di regole**.

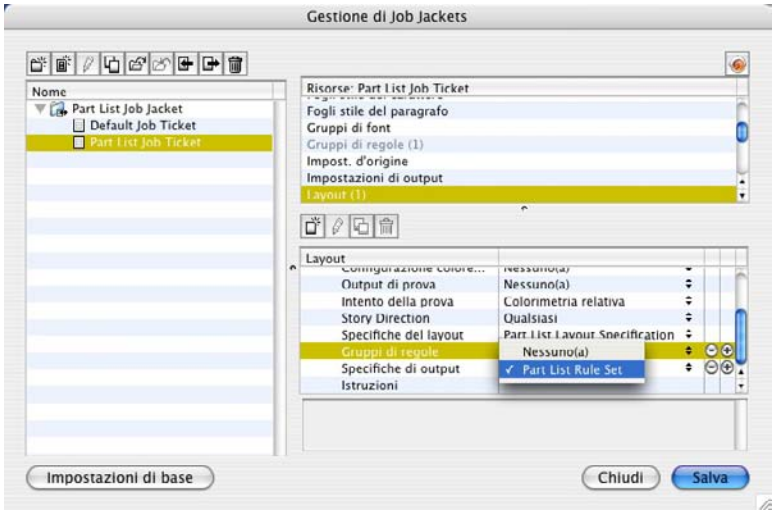
Utilizzate la finestra di dialogo **Modifica il set di regole** per lavorare con il set di regole.

6. Immettete un nome per il set di regole nel campo **Nome**.
7. Selezionate le regole che volete applicare dall’elenco **Disponibili** e fate clic sul relativo pulsante oppure fate clic su **Includi tutto** per aggiungere tutte le regole incluse nell’elenco **Disponibili** al set di regole attivo.
8. Fate clic su **OK**.

Applicazione di un set di regole a un layout

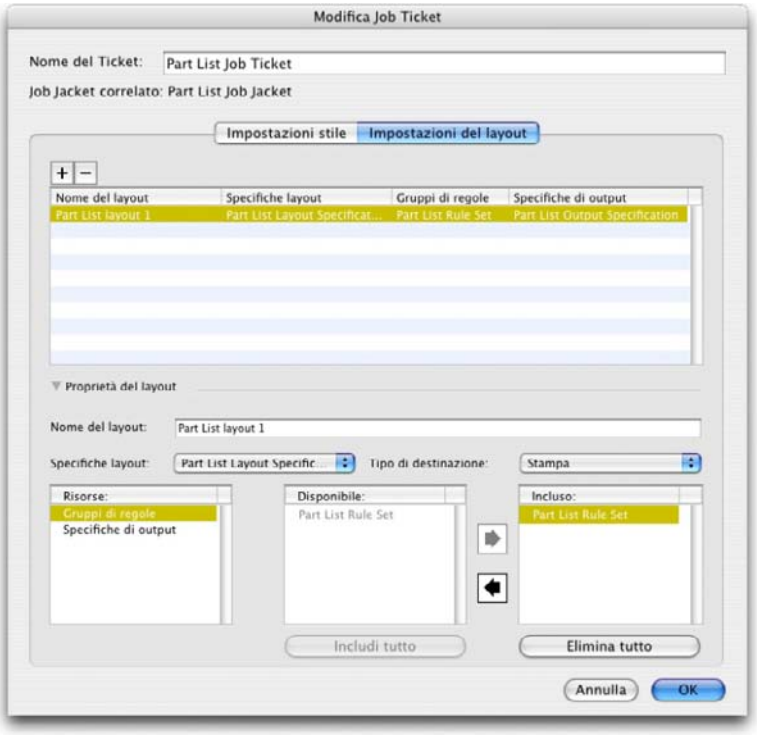
Una volta associato il Set di regole a un modello del Job Ticket di un dato layout, il grafico di layout può valutare il layout in base al Set di regole definito (vedere "*Valutazione di un layout*"). Potete associare il Set di regole a un layout nei due modi seguenti:

Il definitore del progetto aggiunge normalmente il set di regole a una definizione di layout di un file Job Jackets *prima* che il progetto e il layout vengano creati. Poiché il set di regole è una risorsa, potete aggiungerlo a una definizione di layout esattamente come fareste con le altre risorse (vedere "*Gestione delle risorse: modalità Avanzata*."



Per rendere disponibile un set di regole in un layout, non appena questo viene creato, associate il set di regole alla definizione di layout utilizzando la finestra di dialogo **Gestione di Job Jackets**.

Il disegnatore grafico di layout può aggiungere un set di regole a un layout *dopo* che il progetto e il layout sono stati creati. Per informazioni su come fare questo, vedere "*Gestione delle risorse di un Job Ticket: modalità di base*."



Potete utilizzare la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket** (**File/Archivio > > Job Jackets > Modifica Job Ticket** per assegnare le specifiche di layout a un layout del progetto attivo.

Valutazione di un layout

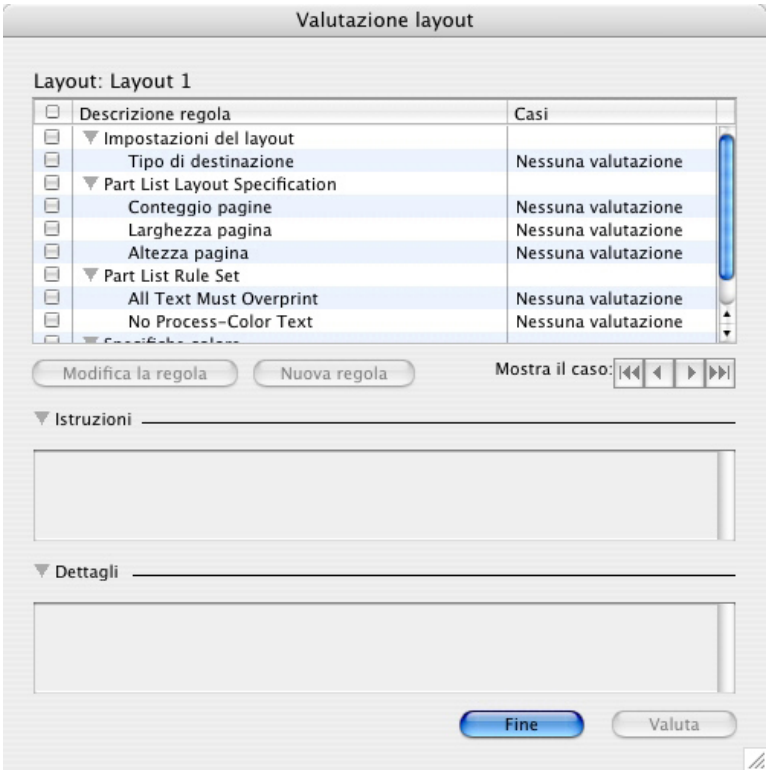
I set di regole, le specifiche di layout e le specifiche di output sono sostanzialmente dei test condotti per valutare l'aderenza di un layout alle specifiche create dal definitore del progetto. Il comando **Valuta il layout** vi consente di eseguire questi test e di determinare se (e dove) si sono verificate discordanze. Questo comando controlla anche il layout rispetto alle sue definizioni, verifica il tipo di mezzo di distribuzione (stampa, Web o Interattivo) e le impostazioni della gestione del colore. Una volta identificate eventuali discordanze, il disegnatore grafico di layout può decidere (se necessario) le azioni da intraprendere.

Prima di cercare di valutare un layout, accertatevi che il progetto sia associato a un Job Ticket che definisce i set di regole e le specifiche di output per il layout attivo.

La funzionalità **Valuta il Layout** intende rilevare eventuali problemi di layout e indicare la soluzione da adottare. Non può tuttavia impedire a un grafico di layout di apportare modifiche in violazione delle specifiche e delle regole definite in un Job Ticket.

Per valutare un layout, procedete come segue:

1 Scegliete **Archivio/File > Job Jackets > Valuta il layout**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Valutazione layout**, con un elenco dei set di regole, specifiche di layout e specifiche di output applicabili. Per espandere un set di regole, le specifiche di layout o le specifiche di output e valutare le regole che le compongono, fate clic sull'icona di espansione adiacente.



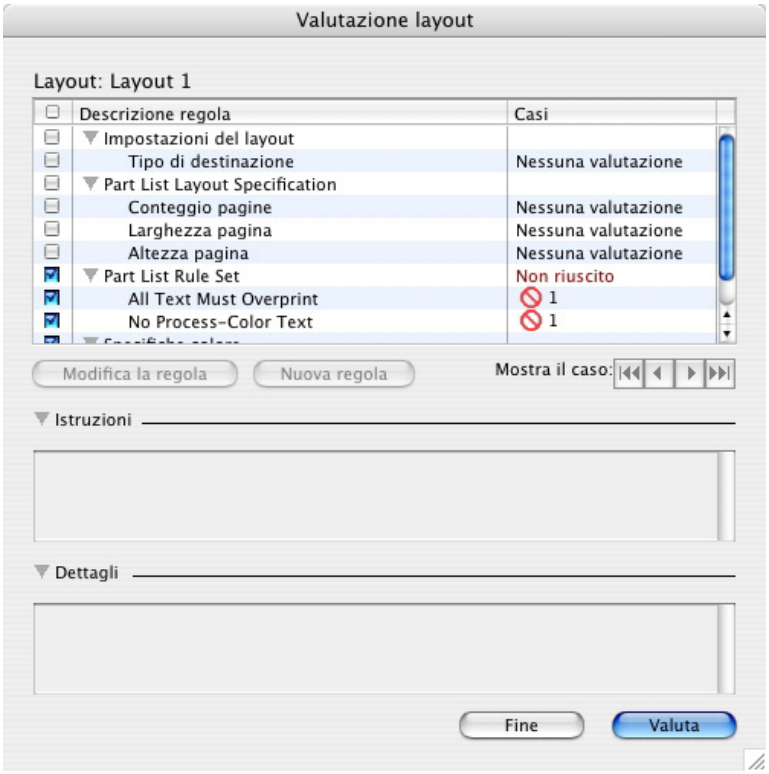
Utilizzate la finestra di dialogo **Valutazione layout** per valutare il layout attivo in base ai set di regole, alle specifiche di layout e alle specifiche di output.

2 Per modificare la regola selezionata, fate clic sul suo nome e quindi sul pulsante **Modifica la regola**. Le modifiche apportate alle regole vengono inserite nel file Job Jackets e applicate ad altri progetti che utilizzano quello stesso Job Jackets.

3 Per indicare che una determinata regola deve essere verificata, selezionate la casella ad essa adiacente. Per indicare che tutte le regole di un set di regole, di specifiche di layout e di specifiche di output devono venire verificate, selezionate la casella adiacente al nome del set di regole, delle specifiche di Layout o delle specifiche di output.

4 Per valutare il layout attivo in base alle regole selezionate, fate clic su **Valuta**. La colonna **Casi** viene aggiornata per indicare se il documento supera la verifica di ogni regola.

5 Per visualizzare informazioni più dettagliate su una regola violata, fate clic sul suo nome e quindi selezionate le caselle **Istruzioni** e **Dettagli**. La finestra **Istruzioni** visualizza le istruzioni scritte dal creatore della regola e la finestra **Dettagli** visualizza informazioni sul progetto (come ad esempio se è stato modificato dall'ultima verifica).



La finestra di dialogo **Valutazione layout** visualizza le regole osservate e le regole che sono state violate.

6 Per scorrere lungo il layout e identificare le regole che sono state violate, fate clic sui pulsanti **Mostra il caso**. Questo semplifica la riparazione della regola violata.

Potete configurare QuarkXPress in modo che valuti automaticamente ciascun layout quando il progetto viene aperto, quando viene salvato, quando viene chiuso e quando il layout viene inviato all'output. Per ulteriori informazioni, vedere *Preferenze — Applicazione — Job Jackets*.

Protezione dei Job Jackets

Per evitare che due persone cerchino di modificare una risorsa contemporaneamente, QuarkXPress blocca i file condivisi di Job Jackets nei casi seguenti:

- Quando l'utente di un progetto che condivide un file Job Jackets visualizza la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket** (**Archivio/File** > **Job Jackets** > **Modifica Job Ticket**), QuarkXPress blocca quel file Job Jackets.
- Quando un utente visualizza la finestra di dialogo **Gestione Job Jackets** (menu **Utilità**), QuarkXPress blocca tutti i file Job Jackets visualizzati nella finestra di dialogo **Manager del Job Jackets**.
- Quando l'utente di un progetto che condivide un file Job Jackets crea, duplica, modifica o elimina una Risorsa che si trova nel file Job Jackets condiviso, QuarkXPress blocca il file Job Jackets. Ad esempio se Tara sta lavorando su un progetto che contiene un file condiviso del Job Jackets dal nome "Lista dei prodotti" e sceglie **Comp./Modifica** < **Colori** e inizia a modificare un colore contenuto nel Job Ticket di quel progetto,

QuarkXPress blocca tutte le risorse condivise nel file Job Jackets "Lista dei prodotti" in modo che soltanto Tara possa modificarle.

Quando un file del Job Jackets è protetto:

- Non potete creare un progetto dal modello del Job Ticket in quel particolare file Job Jackets.
- Non potete collegare un progetto al file Job Jackets.
- Non potete visualizzare la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket** (**Archivio/File** > **Job Jackets** > **Modifica Job Ticket**) per un progetto che condivide il file Job Jackets.
- Potete visualizzare la finestra di dialogo **Gestione del Job Jackets** (menu **Utilità**), ma non potete modificare il file Job Jackets protetto o nessuno dei suoi Job Ticket.
- Non potete modificare una risorsa condivisa del file Job Jackets. Ad esempio, se Tara ha protetto il file Job Jackets "Lista dei prodotti" e Sandro sceglie **Comp./Modifica Colori** e cerca di modificare un colore incluso nel Job Ticket del progetto, il colore diventa non disponibile fino a quando Tara non eliminerà la protezione applicata al file Job Jackets.
- Non potete aggiungere un layout o modificare il nome di un layout esistente in un progetto che condivide il file Job Jackets.
- Non potete modificare una regola dalla finestra di dialogo **Valutazione del layout** (**Archivio/File** > **Job Jackets** > **Valuta il layout**).

Un file Job Jackets protetto diventa non protetto in questi casi:

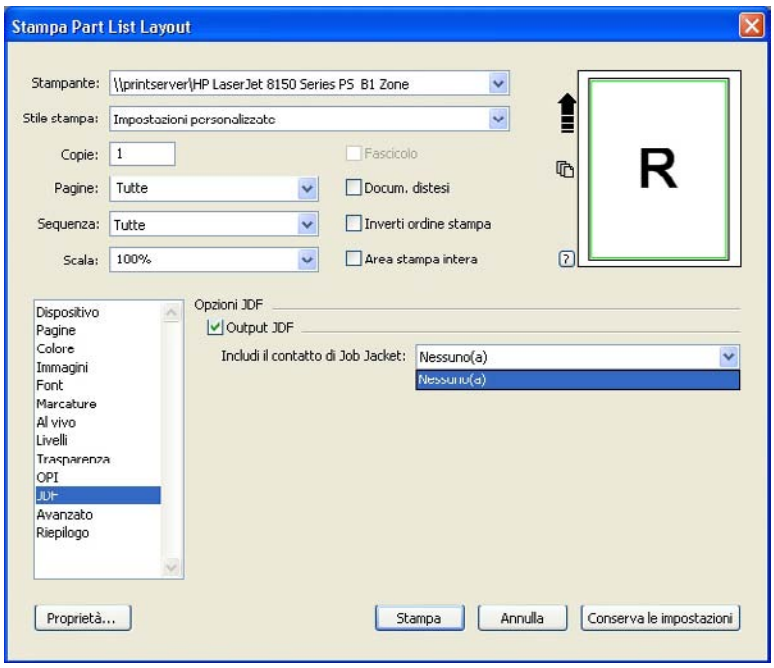
- Quando l'utente che dispone della protezione chiude la finestra di dialogo **Modifica Job Ticket**.
- Quando l'utente che dispone della protezione chiude la finestra di dialogo **Gestione del Job Jackets**.
- Quando l'utente che dispone della protezione termina le modifiche di una risorsa contenuta nel file condiviso Job Jackets. Utilizzando l'esempio descritto sopra, ciò vorrebbe dire che Tara fa clic su **Salva** o su **Annulla** nella finestra di dialogo **Colori** dopo aver modificato il colore condiviso.

➡ Riguardo alla protezione del Job Jackets, è importante visualizzare le finestre di dialogo **Modifica Job Ticket** e **Gestione del Job Jackets** soltanto quando necessario e chiuderle non appena avete completato il lavoro che ha reso necessario applicare la protezione.

➡ Se visualizzate la finestra di dialogo **Gestione del Job Jackets** (menu **Utilità**) e scoprite che non potete più modificare il file Job Jackets associato al vostro progetto, significa che il file Job Jackets è stato probabilmente protetto da un altro utente.

Stampa con un output JDF

Quando inviate un progetto all'output, potete indicare se un file JDF debba venire generato e archiviato nello stesso percorso del file di output. (Tenete presente che se state stampando direttamente al dispositivo di output, non viene generato un file JDF.)



Utilizzate il riquadro **JDF** della finestra di dialogo **Stampa** per specificare che le informazioni del Job Jackets vengano incluse, in fase di output, come un file XML compatibile con JDF.

Layout Web

Oltre ai layout di stampa e interattivo, QuarkXPress supporta i layout Web che potete esportare per creare delle pagine Web in HTML. QuarkXPress offre una serie di strumenti per la creazione di pagine Web, tra cui rollover, mappe di immagine, menu e stili CSS oltre ai componenti standard delle pagine Web come ad esempio, i link ipertestuali. Qualunque cosa potete fare in una pagina Web, potete ora farlo in QuarkXPress.

Gestione dei layout Web

Gli argomenti elencati di seguito descrivono le operazioni di base per la creazione e gestione dei layout Web.

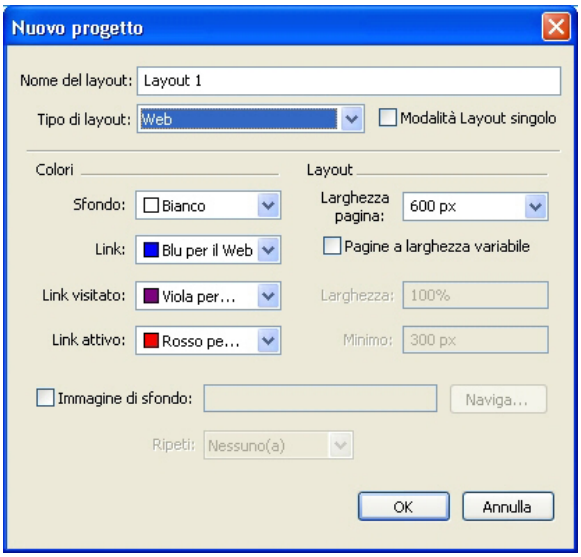
Creazione di un layout Web

Le operazioni che seguono descrivono la procedura da adottare per la creazione di un layout Web.

1 Per prima cosa, eseguite una delle operazioni seguenti:

- Per creare un layout Web come il primo layout di un nuovo progetto, scegliete **Archivio/File** > **Nuovo** > **Progetto**.
- Per creare un layout Web come un nuovo layout di un progetto esistente, aprite il progetto e scegliete **Layout** > **Nuovo**.
- Per creare un layout Web basato su un layout esistente, aprite il layout e scegliete **Layout** > **Duplica**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo progetto**, **Nuovo layout** o **Duplica layout** (sono tutte essenzialmente le stesse).



Potete configurare un nuovo layout Web nella finestra di dialogo **Nuovo progetto**.

2 Scegliete **Web** dal menu a discesa **Tipo di layout**.

3 Per usare un testo e dei colori di sfondo diversi da quelli di default di una pagina Web, scegliete le opzioni disponibili dagli elenchi a discesa dell'area **Colori**.

4 Specificate la larghezza di una pagina adottando uno dei metodi seguenti:

- Per creare una pagina con larghezza fissa (indipendentemente dalla finestra del browser usato) immettete un valore nel campo **Larghezza pagina** e lasciate deselezionata l'opzione **Pagina a larghezza variabile**.
- Per adattare la larghezza della pagina alla larghezza della finestra del browser usato, selezionate **Pagina a larghezza variabile** ed immettete dei valori per **Larghezza** (in modo da definire la posizione della guida verticale che indica la fine della pagina) e **Minimo** (in modo da definire la larghezza minima consentita per la pagina). Quando si crea la pagina, occorre indicare le finestre di testo la cui larghezza viene automaticamente adattata alle dimensioni della finestra del browser selezionando **Oggetti > Modifica > Testo > Pagina a larghezza variabile**.

5 Per definire l'immagine di sfondo della pagina, selezionate **Immagine di sfondo**, fate clic su **Seleziona** per specificare il file di immagine che volete applicare allo sfondo e scegliete un'opzione dall'elenco a discesa **Ripeti**.

6 Fate clic su **OK**.

➡ Potete espandere le finestre nell'area grigia sottostante la guida della pagina, indipendentemente dalle dimensioni di pagina specificate. Il contenuto che si estende oltre la guida non verrà ritagliato.

Finestre di testo in un layout Web

I layout Web supportano due tipi di finestre di testo:

- *Finestre di testo raster:* Le finestre di testo raster hanno disponibile la casella di selezione **Converti in immagine all'esportazione** che appare selezionata nella finestra di dialogo

Modifica (menu **Oggetti**). Le finestre di testo raster assumono un ottimo aspetto visivo in una pagina esportata in quanto vengono convertite in immagini all'atto dell'esportazione (come indicato dalle piccole icone a forma di macchina fotografica negli angoli superiori destri) ma il loro contenuto non è modificabile o ricercabile dall'utente finale. Si consiglia di utilizzare le finestre di testo se è essenziale ottenere la duplicazione accurata di un design.

- *Finestre di testo HTML:* Le finestre di testo HTML hanno disponibile la casella di selezione **Converti in immagine all'esportazione** che appare deselezionata nella finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**). Le finestre di testo HTML sono selezionabili e ricercabili in una pagina Web esportata ma possono usare soltanto font installate nel computer dell'utente finale. Nella fase di creazione di una pagina, potete usare le vostre font preferite in una finestra di testo HTML ma non potrete essere certi che quella font verrà visualizzata nel browser dell'utente finale. Utilizzate finestre di testo HTML se la ricerca e la selezione del testo è più importante del suo aspetto visivo.

Le finestre di testo HTML hanno le limitazioni seguenti:

- Le finestre di testo HTML devono essere rettangolari. Una finestra di testo HTML non rettangolare viene convertita in un'immagine grafica all'atto dell'esportazione.
- Le finestre di testo HTML non possono essere ruotate.
- Le finestre di testo HTML possono contenere colonne ma le colonne verranno convertite in una tabella HTML quando il layout Web viene esportato.
- Non potete ridimensionare (allargare) una finestra di testo HTML senza tener conto delle sue proporzioni.
- Non potete applicare dimensioni di carattere frazionali a un testo contenuto in una finestra di testo HTML.
- Il testo di una finestra HTML circonderà un oggetto posto davanti alla finestra nella pagina esportata ma soltanto se questo oggetto non copre completamente la finestra di testo HTML. Se la finestra di testo HTML è completamente coperta, si comporterà come se l'opzione di scorrimento del testo intorno all'oggetto posto davanti ad essa fosse impostata su **Nessuno**.
- Non potete collegare finestre di testo HTML da una pagina all'altra.

Le funzionalità descritte di seguito non sono disponibili per le finestre di testo HTML.

- Allineamento forzato o giustificato
- Specifiche di sillabazione e giustificazione (SG)
- Rientro di prima riga
- Blocco alla griglia della linea di base
- Tabulazioni
- Impostazioni di **Prima linea di base** e **Max tra i paragrafi**
- Spostamento linea di base
- Kerning e tracking
- Scala orizzontale e verticale

- **Tipi di stile Bordato, Ombreggiato, Maiuscoletto, Superiore** e **Parola sottolineata**
- Capovolgimento orizzontale e verticale

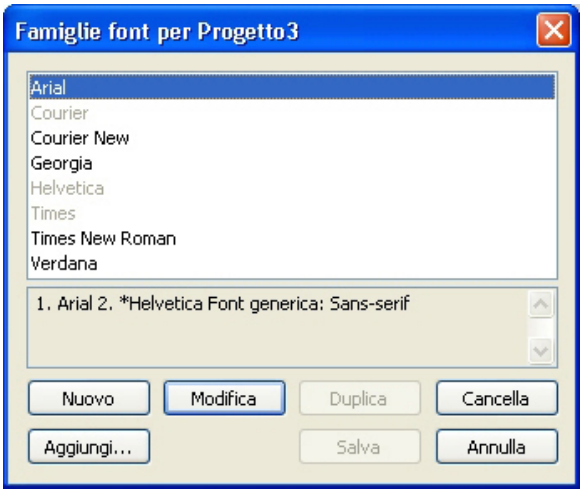
Se volete usare una di queste impostazioni in una finestra di testo HTML, scegliete **Oggetti > Modifica** e selezionate **Converti in immagine all'esportazione** per convertire la finestra di testo HTML in una finestra raster.

Gestione delle famiglie di font CSS

Lo standard CSS (fogli di stile sovrapposti) rende possibile creare della famiglie di font, ossia gruppi di font che possono venire associati a un testo contenuto in finestre di testo HTML. Normalmente una famiglia di font inizia con una font molto specifica (come ad esempio Agency FB), elenca quindi alcune font simili ma più comuni che sono generalmente disponibili nella maggior parte delle piattaforme (come ad esempio Arial e Helvetica) e termina quindi con una font "generica": Serif, Sans-serif, Cursive, Fantasy o Monospace.

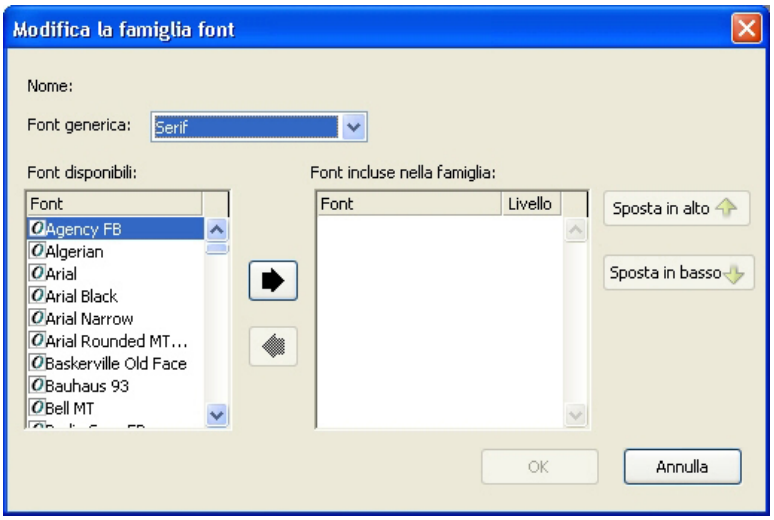
Per creare una famiglia di font CSS (Cascading Style Sheet), procedete come segue:

1 Scegliete **Comp./Modifica > Famiglie font del CSS**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Famiglie font**.



Definite le famiglie di font desiderate nella finestra di dialogo **Famiglie font**.

2 Fate clic su **Nuovo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica la famiglia font**.



Potete indicare quali font sono membri di una famiglia di font utilizzando la finestra di dialogo **Modifica famiglia font**.

3 Scegliete una font generica dall'elenco a discesa **Font generica**.

4 Per aggiungere font alla famiglia font, utilizzate gli appositi pulsanti a freccia. Utilizzate i pulsanti **Sposta in alto** e **Sposta in basso** per modificare le priorità di font di una data famiglia (quelle più in alto nell'elenco hanno una priorità maggiore).

5 Fate clic su **OK**.

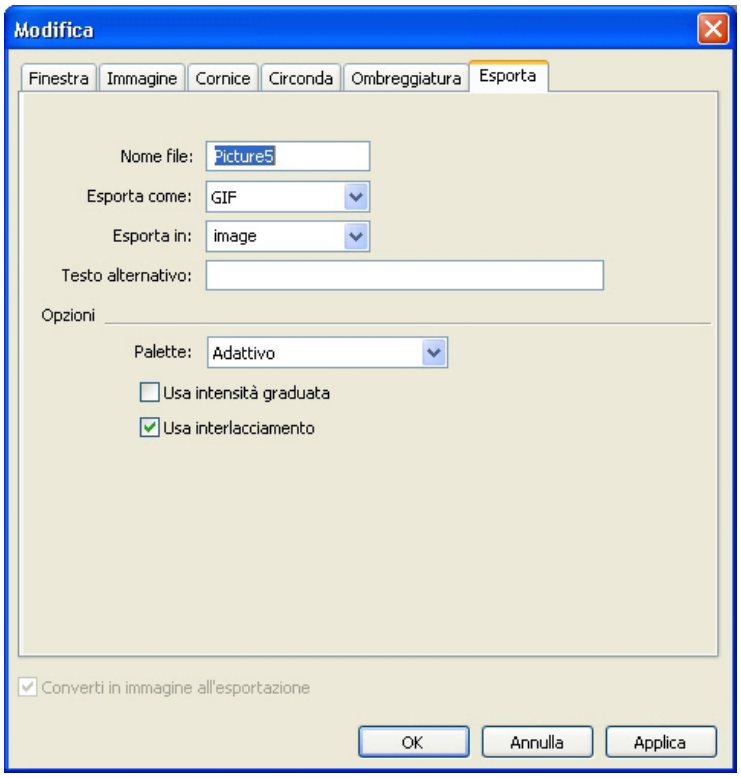
Per usare una famiglia di font, applicate semplicemente la prima font della famiglia di font ad una finestra di testo HTML.

Gestione di elementi della pagina nei layout Web

Quando esportate un layout Web, gli oggetti che seguono vengono convertiti in immagini, in un formato adatto ad una visualizzazione sul Web:

- Finestre contenenti immagini importate
- Linee
- Testo su un percorso
- Nessuna finestra (**Oggetti** > **Contenuto** > **Nessuno**)
- Finestre vuote
- Tabelle per le quali le opzioni **Oggetti** > **Modifica** > **Tabella** > **Converti la tabella in immagine all'esportazione** sono selezionate.

Potete regolare questa conversione utilizzando la scheda **Esporta** della finestra di dialogo **Modifica**.



Potete definire le opzioni di immagini, finestre di testo raster e altri elementi grafici dalla scheda **Esporta** della finestra di dialogo **Modifica**.

Per configurare un elemento grafico per l'esportazione, procedete come segue:

1. Scegliete **Oggetti** > **Modifica** e andate alla scheda **Esporta**.
2. Scegliete un'opzione dell'elenco a discesa **Esporta come**. Le opzioni includono **GIF**, **JPEG**, **SWF** e **PNG**. Le opzioni visualizzate sotto a questo menu sono in funzione del formato selezionato.
3. Per specificare una directory di destinazione per i file di immagine esportati, immettete un valore nel campo **Esporta in**.
4. Immettete una breve descrizione o un nome per l'immagine nel campo **Testo alternativo**.

Importazione di un file in formato Flash (SWF)

Oltre ad importare immagini in tutti i formati supportati dai layout di stampa, potete anche importare file in formato Flash (SWF). Quando esportate un layout contenente un file Flash importato, il file Flash viene copiato nel punto di esportazione e viene visualizzato come parte della pagina HTML esportata.

Conversione nei e dai layout Web

Per convertire un layout di Stampa in un layout Web, aprite il layout e scegliete **Layout** > **Duplica** e scegliete quindi **Web** dal menu a comparsa **Tipo di layout**.

Quando convertite un layout di Stampa in un layout Web, si verificano le seguenti modifiche:

- La casella di selezione **Converti in immagine all'esportazione** rimane selezionata per tutte le finestre di testo. Se deselezionate questa opzione e convertite la finestra in una finestra di testo HTML, tutte le tabulazioni vengono convertite in spazi.
- Le finestre di testo collegate e contenute in pagine affiancate, vengono visualizzate come finestre di testo separate sulla stessa pagina.

➡ Gli attributi dei fogli di stile non supportati nelle finestre di testo HTML vengono contrassegnati con un asterisco (*) nella finestra di dialogo **Modifica fogli di stile** (**Comp./Modifica** > **Fogli di stile**).

Quando convertite un layout Web in un layout di Stampa, si verificano le seguenti modifiche:

- Le finestre di testo HTML e raster vengono visualizzate come finestre di testo.
- Le finestre dei moduli in HTML e i moduli vengono eliminati.
- I rollover e le mappe delle immagini vengono convertiti in immagine normali.

Limitazioni dei layout Web

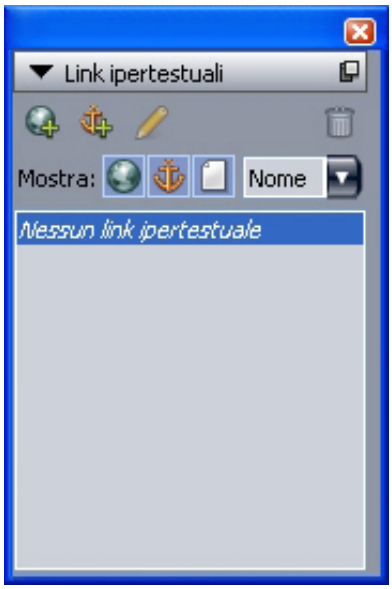
Le funzionalità descritte di seguito non sono disponibili per le finestre di testo dei layout Web:

- Caratteri fuori margine
- Track, kern e specifiche di SG (Sillabazione e giustificazione)
- Caratteri non divisibili
- Stili OpenStyle
- Blocca alla griglia
- Segni di enfasi
- Direzione verticale della storia

➡ Per mantenere queste funzioni nei layout Web, selezionare la finestra di testo e selezionate **Converti in immagine all'esportazione** nella finestra di dialogo **Modifica** di **Oggetti** > **Modifica**).

Link ipertestuali

Con la maggior parte degli strumenti HTML, potete creare un link ipertestuale selezionando una porzione di testo o un'immagine e digitando quindi l'URL nell'apposito campo. In QuarkXPress questo funziona in un modo leggermente diverso.



Palette **Link ipertestuali**

Destinazioni

La *destinazione* è il "contenitore" di un determinato URL. Così come un progetto QuarkXPress può contenere elenchi di colori e di fogli stile, può anche contenere un elenco di destinazioni. Ciascuna destinazione contiene uno dei tipi seguenti di URL:

- **URL**: Punta a una particolare risorsa del Web.
- **Pagina**: Punta a una pagina specifica dello stesso layout.
- **Àncora**: Punta a un'area particolare di una pagina del layout.

Sebbene l'interfaccia utente differenzi tra URL, pagine e àncore, il collegamento effettivo incluso nel file HTML esportato è sempre un URL.

Come i colori e i fogli di stile, ciascuna destinazione ha un nome specifico. Potete assegnare un nome qualunque a una destinazione. Ad esempio, se avete una destinazione per l'URL http://www.quark.com, potete assegnare il nome "Sito Web di Quark"

Così come potete vedere un elenco dei colori utilizzati in un progetto nella palette **Colori**, potete vedere l'elenco delle destinazioni del progetto nella palette **Link ipertestuali**. E così come potete applicare un colore dalla palette **Colori**, potete "applicare" una destinazione al testo o all'oggetto selezionato facendo clic su un link ipertestuale nella palette **Link ipertestuali**.

Potete modificare l'elenco delle destinazioni nella finestra di dialogo **Link ipertestuali** (menu **Comp./Modifica**). Tenete presente che così come per i colori, anche l'elenco delle destinazioni di un progetto può contenere destinazioni che non vengono necessariamente utilizzate in un progetto.

Se preferite creare dei link ipertestuali selezionando un elemento della pagina e immettendo quindi un URL, potete farlo anche in QuarkXPress. Occorre tenere tuttavia presente che quando fate questo create una destinazione e che questa destinazione

verrà aggiunta all'elenco delle destinazioni del progetto ed inclusa nella palette **Link ipertestuali**.

Àncore

L'*àncora* è semplicemente un indicatore che potete applicare a un oggetto contenuto nel layout. Potete applicare un'àncora agli elementi seguenti:

- Una parola, un carattere o una stringa in una finestra di testo raster o in HTML oppure in un testo su un percorso
- Una finestra immagine
- Un'area particolare di una mappa di immagine
- Una cella particolare di una tabella
- Una finestra vuota
- Una linea

In QuarkXPress, gli indicatori dell'àncora sono rappresentati dalle icone seguenti: oppure .

Finestra-target

Potete usare *finestre target* per determinare in quale finestra deve venire aperta una destinazione. I tipi di finestre target sono i seguenti:

- **Nessuno**: La destinazione deve venire visualizzata nella stessa finestra del link ipertestuale.
- **_blank**: La destinazione deve venire visualizzata in una nuova finestra del browser.
- **_self**: La destinazione deve venire visualizzata nella stessa finestra del link ipertestuale.
- **_parent**: La destinazione deve venire visualizzata nella finestra principale della pagina contenente il link ipertestuale.
- **_top**: La destinazione dovrebbe eliminare tutti i frame della pagina e occupare l'intera finestra del browser.

La finestra-target è associata a un link ipertestuale singolo (un elemento su cui l'utente finale fa clic), piuttosto che a una destinazione (l'URL aperto da quel clic). Di conseguenza, non potete specificare una finestra-target se state soltanto creando una destinazione.

Creazione di una destinazione

La destinazione contiene un URL a cui un link ipertestuale può puntare. Per creare una destinazione, procedete come segue:

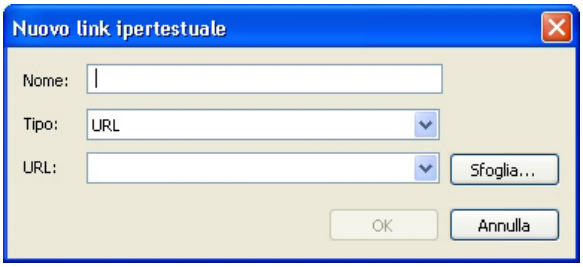
1 Scegliete **Finestra** > **Link ipertestuali**. Viene visualizzata la palette **Link ipertestuali**.

- Per specificare l'URL manualmente, scegliete **URL** e digitate quindi l'URL nel campo **URL** oppure usate il pulsante **Seleziona** per creare un percorso a un determinato file. (Ricordatevi di verificare che il percorso sia ancora valido nella pagina HTML esportata.)

Potete scegliere tra quattro protocolli tramite il menu a discesa disponibile vicino al campo **URL**.

- Se volete collegarvi a una pagina diversa dello stesso layout, scegliete **Pagina** dal campo **Tipo** e scegliete quindi una pagina dal menu a comparsa **Pagina**.
- Se volete collegarvi a una pagina diversa dello stesso layout, scegliete **Àncora** dal campo **Tipo** e scegliete quindi un'àncora dal menu a discesa **Àncora**.

2 Fate clic su **OK**. (Se state aggiungendo molteplici destinazioni, premete Maiusc. mentre fate clic su **OK** e la finestra di dialogo **Nuovo link ipertestuale** rimarrà aperta.)



Create una nuova destinazione utilizzando la finestra di dialogo **Nuovo link ipertestuale**.

Creazione di un'àncora

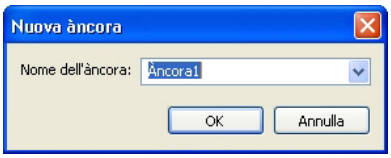
L'àncora è semplicemente un indicatore rivolto a un punto specifico del layout. Per creare un'àncora, procedete come segue:

1 Scegliete **Finestra** > **Link ipertestuali**. Viene visualizzata la palette **Link ipertestuali**.

- Fate clic sul pulsante **Nuova àncora** nella palette **Link ipertestuali**.
- Scegliete **Stile** > **Àncora** > **Nuovo**.
- Visualizzate il menu della palette **Link ipertestuali** e scegliete **Nuova àncora**.
- Visualizzate il menu contestuale per il testo o per l'oggetto selezionato e scegliete **Àncora** > **Nuova**.

2 Immettete il nome da assegnare all'àncora nel campo **Nome dell'àncora** oppure, dal menu a discesa, scegliete un nome di àncora non ancora utilizzato.

3 Fate clic su **OK**.



Configurate una nuova àncora utilizzando la finestra di dialogo **Nuova àncora**.

Per creare un'àncora "vuota", deselezionate tutto e fate clic sul pulsante **Nuova àncora** nella palette **Link ipertestuali**. Utilizzate questo metodo per creare link ipertestuali che puntino ad àncore situate in aree del layout a cui non avete accesso o che non avete ancora creato.

Creazione di un link ipertestuale utilizzando una destinazione esistente

Il link ipertestuale è una stringa di testo, una finestra o una linea che puntano a una destinazione particolare. Per creare un link ipertestuale utilizzando una destinazione esistente, selezionate il testo o la finestra immagine che volete usare come link ipertestuale e procedete come segue:

- Fate clic su una destinazione nella palette **Link ipertestuali**.
- Scegliete **Stile** > **Link ipertestuale** > **[destinazione]**.
- Visualizzate il menu contestuale per il testo o per l'oggetto selezionato e scegliete **Link ipertestuale** > **[destinazione]**.

Creazione completa di un link ipertestuale

Il link ipertestuale è una stringa di testo, una finestra o una linea che puntano a una destinazione particolare. Per creare simultaneamente un link ipertestuale e una destinazione, procedete come segue:

1 Selezionate un testo o un oggetto che volete usare come link ipertestuale.

- Fate clic sul pulsante **Nuovo link ipertestuale** della palette **Link ipertestuali**.
- Scegliete **Stile** > **Link ipertestuale** > **Nuovo**.
- Visualizzate il menu contestuale per il testo o per l'oggetto selezionato e scegliete **Link ipertestuale**.

- Per specificare l'URL manualmente, scegliete **URL** e digitate quindi l'URL nel campo **URL** oppure usate il pulsante **Seleziona** per creare un percorso a un determinato file. (Ricordatevi di verificare che il percorso sia ancora valido nella pagina HTML esportata.) Potete scegliere tra quattro protocolli tramite il menu a discesa disponibile vicino al campo **URL**.
- Se volete collegarvi a una pagina diversa dello stesso layout, scegliete **Pagina** e scegliete quindi una pagina dal menu a discesa **Pagina**.
- Se volete collegarvi a un'àncora particolare dello stesso layout, scegliete **Àncora** e scegliete quindi un'àncora dal menu a discesa **Àncora**.

2 Fate clic su **OK**.

Link ipertestuali visualizzati nella palette Link ipertestuali

I pulsanti **Mostra** e i menu a comparsa della palette **Link ipertestuali** vi consentono di determinare ciò che volete visualizzare nell'elenco a scorrimento della palette:

- Fate clic sul pulsante **Mostra destinazioni** per visualizzare le destinazioni.
- Fate clic sul pulsante **Mostra àncore** per visualizzare le àncore.
- Fate clic sul pulsante **Mostra link della pagina** per visualizzare i link alle pagine del layout.
- Scegliete **Nome** per mostrare gli elementi dell'elenco con il loro nome oppure scegliete **Link ipertestuali** per mostrare gli elementi dell'elenco in base al loro URL.

Formattazione dei link ipertestuali

Per default, il testo ipertestuale viene sottolineato e colorato secondo i colori di default definiti nella finestra di dialogo **Proprietà del layout** (**Layout > Proprietà del layout**). Potete ignorare l'aspetto visivo di default di determinati link ipertestuali e potete selezionare delle parole specifiche contenute nel link e applicarvi la formattazione desiderata (colore, dimensioni e font).

Se modificate la formattazione di un paragrafo contenente un testo con link ipertestuali, i link ipertestuali rifletteranno le modifiche di font e di dimensioni apportate alla font del paragrafo pur mantenendo il colore di default e la sottolineatura applicati.

Modifica e eliminazione delle destinazioni

Per modificare il nome o l'URL di una destinazione, selezionate le destinazione nella palette **Link ipertestuali** e fate clic sul pulsante **Modifica**. Qualsiasi modifica apportata viene applicata a tutti i link ipertestuali del layout che utilizzano la stessa destinazione.

Per eliminare una destinazione, selezionatela dalla palette **Link ipertestuali** e fate clic sul pulsante **Elimina**. Tutti i link ipertestuali diretti a questa destinazione vengono rimossi dal layout.

In alternativa, potete modificare ed eliminare destinazioni utilizzando la finestra di dialogo **Link ipertestuali** (menu **Comp./Modifica**).

Modifica e eliminazione delle àncore

Per modificare il nome di un'àncora, selezionatela dalla palette **Link ipertestuali** e fate clic sul pulsante **Modifica** . Potete modificare il nome dell'àncora e l'àncora stessa. Se un'àncora non ha un nome, viene visualizzata nella palette **Link ipertestuali**.

Per eliminare un'àncora, selezionatela dalla palette **Link ipertestuali** e fate clic sul pulsante **Elimina**. Tutti i link ipertestuali diretti a questa àncora verranno rimossi dal layout.

In alternativa, potete modificare e eliminare le àncore utilizzando la finestra di dialogo **Link ipertestuali** (menu **Comp./Modifica**).

Modifica e eliminazione dei link ipertestuali

Per modificare la destinazione di un link ipertestuale, selezionate il link del layout, fate clic sul pulsante **Modifica** della palette **Link ipertestuali** ed immettete quindi una nuova destinazione nel campo **URL** o scegliete un'opzione dal menu a discesa posto vicino al campo **URL**.

Per rimuovere la destinazione di un link ipertestuale, selezionate il link dal layout e fate clic su **Nessun link ipertestuale** nella palette **Link ipertestuali** oppure scegliete **Stile > Link ipertestuale > Elimina**.

Navigazione utilizzando la palette Link ipertestuali

Oltre alla creazione dei link ipertestuali nella palette **Link ipertestuali**, potete usare la palette **Link ipertestuali** per navigare ai link ipertestuali e alle àncore contenute

nel layout QuarkXPress attivo. Per navigare utilizzando la palette **Link ipertestuali**, procedete come segue:

- Per visualizzare una destinazione costituita da un URL, fate doppio clic sulla destinazione nella palette **Link ipertestuali**. L'URL viene trasferito al browser Web designato.
- Per navigare a un'àncora del layout attivo, fate doppio clic sul nome dell'àncora nella palette **Link ipertestuali**.

Rollover

Il *rollover* è un'immagine contenuta in una pagina HTML che cambia quando portate il puntatore del mouse sopra di essa. I rollover vengono normalmente utilizzati come "pulsanti" che collegano a una pagina diversa o che avviano lo scaricamento di un file. Per quanto visivamente attraenti, i rollover comportano una serie di inconvenienti in termini di dimensioni del file e di tempi di scaricamento. I rollover inoltre non sono supportati da tutte le versioni dei browser Web (sono tuttavia supportati dalla versione 3.x e successiva di Microsoft Internet Explorer e Netscape Navigator e dalle versioni correnti di Safari e Firefox).

QuarkXPress offre due tipi di rollover:

- *Rollover di base.* Cambia l'immagine quando il puntatore del mouse si posa sopra la finestra del rollover.
- *Rollover a due posizioni.* Sostituisce l'immagine in una o più finestre quando il puntatore del mouse si trova sopra la finestra del rollover.

Il rollover cambia il suo aspetto visivo quando l'utente finale porta il puntatore del mouse sopra di esso.

Creazione di un rollover di base

Potete creare un rollover di base con finestre immagine e con finestre di testo. Se usate finestre di testo, queste vengono automaticamente convertite in immagini all'esportazione. Per creare un rollover di base, procedete come segue:

1. Selezionate una finestra immagine o una finestra di testo nel layout Web attivo.
2. Scegliete **Oggetti** > **Rollover di base** > **Crea rollover**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Rollover**.
3. Specificate quello che volete visualizzare quando il puntatore del mouse si posa sul rollover.

- Se si tratta di un rollover con immagine, immettete il percorso e il nome del file dell'immagine nel campo **Immagine di default** oppure fate clic su **Seleziona/Sfoglia** per trovare manualmente il file.
- Per un rollover di testo, immettete e formattate il testo come desiderato.

4 Specificate quello che volete visualizzare quando l'utente finale porta il puntatore del mouse sopra il rollover:

- Se si tratta di un rollover con immagine, immettete il percorso e il nome del file dell'immagine nel campo **Immagine per il rollover** oppure fate clic su **Seleziona/Sfoglia** per trovare manualmente il file.
- Per un rollover di testo, immettete e formattate il testo come desiderato.

5 Per aggiungere un link ipertestuale al rollover, immettete un URL nel campo **Link ipertestuale** oppure scegliete un URL dall'elenco a discesa **Link ipertestuale**. Potete anche fare clic su **Seleziona/Sfoglia** per trovare il file di destinazione manualmente ma tenete presente che ciò crea un link assoluto; per creare un link relativo, dovete immettere manualmente il percorso relativo al file di destinazione.

6 Fate clic su **OK**. La finestra del rollover visualizza un'icona per indicare che contiene immagini scambiabili, visualizza un'icona per indicare che è sensibile al rollover del mouse e, se avete aggiunto un link ipertestuale, visualizza un'icona per indicare la presenza di un link ipertestuale.

Modifica e eliminazione dei rollover di base

Per modificare un rollover, selezionate una finestra immagine contenente il rollover e scegliete **Oggetti > Rollover di base > Modifica rollover**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Rollover**. Potete modificare l'immagine o il link ipertestuale.

Per eliminare un comportamento del rollover dal rollover stesso, selezionate la finestra immagine contenente il rollover e scegliete **Oggetti > Rollover di base > Elimina rollover**.

Creazione di un rollover a due posizioni

Nel caso di un rollover a due posizioni, l'utente finale porta il puntatore del mouse sopra una finestra e l'immagine del rollover viene visualizzata in un'altra finestra. La finestra su cui l'utente finale porta il puntatore del mouse, si chiama *finestra d'origine* e la finestra che visualizza l'immagine del rollover si chiama *finestra di destinazione*. Per creare un rollover a due posizioni, procedete come segue:

1 Create una finestra di testo o una finestra immagine da utilizzare come *finestra d'origine*, ossia la finestra su cui viene portato il puntatore del mouse per attivare il rollover. Se la finestra è una finestra di testo, scegliete **Oggetti > Cambia** e selezionate **Converti in immagine all'esportazione**.

2 Create un'altra finestra di testo o finestra immagine da utilizzare come *finestra di destinazione*, ossia la finestra che cambierà di contenuto quando il puntatore del mouse viene portato sopra la finestra d'origine. Se la finestra è una finestra di testo, scegliete **Oggetti > Cambia** e selezionate **Converti in immagine all'esportazione**.

3 Importate un'immagine o immettete un testo nella finestra di destinazione. Questo è il contenuto di default della finestra di destinazione.

4 Con la finestra di destinazione selezionata, scegliete **Oggetti** > **Rollover** > **Crea destinazione in due posizioni**. Nella finestra d'origine viene visualizzata l'icona .

5 Per specificare l'immagine di rollover, importate una nuova immagine o immettete un testo nella finestra di destinazione.

6 Per collegare la finestra d'origine alla finestra di destinazione, selezionate lo strumento **Collegamento rollover a 2 posizioni** nella palette **Strumenti Web**; fate clic sulla finestra d'origine e quindi sulla finestra di destinazione. Nella finestra di destinazione viene visualizzata l'icona .

7 Per creare altre finestre di destinazione, ripetete le operazioni descritte ai punti 2–6.

Alternanza delle immagini del rollover di un layout

La finestra di destinazione di un rollover di base o di un rollover a due posizioni è una finestra immagine con due immagini importate: una per lo stato di default e una per lo stato di rollover. Si può tuttavia visualizzare soltanto una di queste due immagini per volta. Per alternare le due immagini nel layout, selezionate la finestra contenente la destinazione del rollover di base o del rollover a due posizioni e procedete come segue:

- Per il rollover di base, scegliete **Oggetti** > **Rollover di base** > **Immagine di default** per l'immagine di default oppure **Oggetti** > **Rollover di base** > **Immagine per il rollover** per visualizzare l'immagine del rollover.
- Per un rollover a due posizioni, scegliete **Oggetti** > **Rollover a 2 posizioni** > **Mostra** e scegliete quindi una voce di menu.

Rimozione di una finestra di destinazione da una finestra con rollover a due posizioni

Per rimuovere una destinazione singola da una finestra con rollover a due posizioni, selezionate la finestra contenente il rollover a due posizioni, scegliete **Oggetti** > **Rollover a 2 posizioni** > **Elimina destinazione** e scegliete quindi l'immagine che volete rimuovere.

Rottura del collegamento di un rollover a due posizioni

Per rompere il collegamento di un rollover a due posizioni, selezionate lo strumento **Rimozione collegamento rollover a 2 posizioni** della palette **Strumenti Web**, fate clic sulla finestra d'origine e fate quindi clic sulla finestra di destinazione.

Mappe immagine

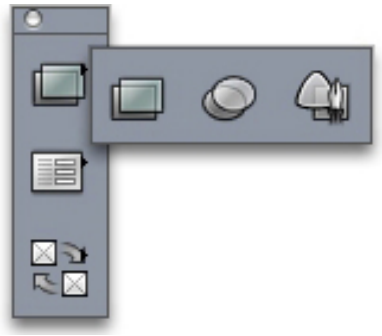
La *mappa immagine* è una funzionalità HTML che consente all'utente finale di collegarsi a due diversi URL facendo clic su diverse parti di un'immagine contenuta in una pagina Web. Per creare una mappa immagine, importate un'immagine, disegnate le "aree interattive" (forme) nei punti dell'immagine che volete agiscano come link ipertestuali e associate i link ipertestuali a queste aree interattive. Le aree interattive sono invisibili

all'esportazione ma i link ipertestuali entrano in azione quando l'utente fa clic sulle varie parti di un'immagine.

Creazione di una mappa immagine

Per creare una mappa immagine, selezionate una finestra immagine e disegnate una o più aree interattive nella finestra immagine. Per disegnare delle aree interattive in una finestra immagine attiva, procedete come segue:

1 Selezionate uno strumento **Mappa immagine** dalla palette **Strumenti Web** Potete scegliere dallo strumento **Mappa immagine rettangolare**, dallo strumento **Mappa immagine ovale** e dallo strumento **Mappa immagine Bézier**.



Strumento **Mappa immagine rettangolare**, strumento **Mappa immagine ovale** e strumento **Mappa immagine Bézier**.

2 Se state usando lo strumento **Mappa immagine rettangolare** o lo strumento **Mappa immagine ovale**, trascinate il puntatore a croce, iniziando dell'interno della finestra immagine.

3 Se state usando lo strumento **Mappa immagine Bézier**, fate clic (o fate clic e trascinate) per definire i punti del poligono. Accertatevi che il primo clic sia all'interno della finestra immagine. Quando avete terminato il disegno, fate doppio clic per chiudere il contorno dell'area interattiva.

4 Per convertire un'area interattiva in un link ipertestuale, fate clic su una destinazione o su un'àncora della palette **Link ipertestuali**.

5 Scegliete **Visualizza** > **Mostra le guide** e verificate che le aree interattive siano dove lo volete.

➡ Le aree interattive vengono visualizzate quando la finestra immagine che le contiene è selezionata. Le aree interattive non vengono stampate.

➡ Potete creare delle aree interattive che si estendano oltre i limiti di una finestra immagine. All'atto dell'esportazione tuttavia, queste aree interattive vengono ritagliate in corrispondenza dei contorni della finestra (ad eccezione delle aree interattive circolari).

Modifica di una mappa immagine

Dopo aver creato una mappa immagine, potete spostare le sue aree interattive, modificarne le dimensioni o eliminare tutte o alcune di esse. Per modificare una mappa immagine, procedete come segue:

1. Selezionate una finestra immagine contenente una mappa immagine.
2. Se le aree interattive non sono visibili, scegliete **Visualizza > Mostra le guide**.
3. Per ridimensionare un'area interattiva, selezionatela e trascinate una delle sue maniglie.
4. Per spostare un'area interattiva, trascinatela all'interno del suo contorno.
5. Per eliminare un'area interattiva, selezionatela e quindi premete Canc./Backspace

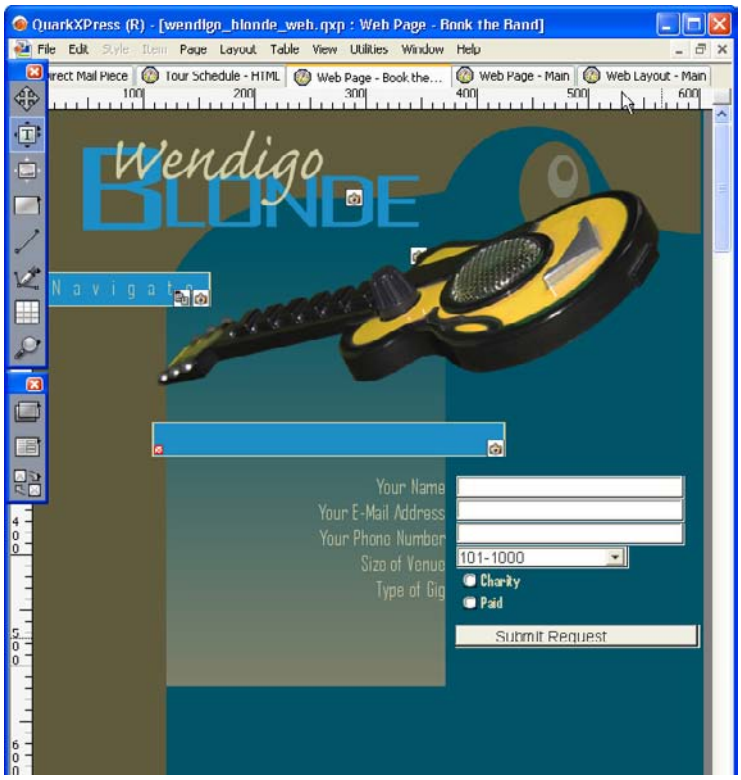
Le aree interattive vengono memorizzate insieme all'immagine all'interno della quale sono state create. Se un'immagine viene duplicata, spostata, ridimensionata, inclinata o ruotata, le mappe immagini restano incluse.

Moduli

I moduli HTML consentono agli utenti di unificare liste di mailing e di inviare feedback tramite Internet o Intranet. I moduli (o form) possono contenere campi di testo, caselle di selezione, menu a comparsa ed elenchi; gli utenti possono usare questi comandi per immettere testo, password e anche per caricare file.

Quando si vogliono creare dei moduli, è essenziale tenere presente che non possono esistere da soli; ossia quando si crea un modulo, occorre creare anche uno script o un'applicazione basati su server, che siano in grado di elaborare i dati trasmessi dal modulo. Tali script o applicazioni usano spesso, ma non sempre, il protocollo CGI (Common Gateway Interface) e possono essere scritti in linguaggi come Perl, C, Java e AppleScript®. I protocolli e i linguaggi di programmazione utilizzati sono in funzione del software server del Web e della piattaforma su cui il software server del Web viene eseguito.

Se volete usare i moduli HTML come parte del vostro sito Web, dovete usare uno strumento sviluppato da terzi per generare lo script o l'applicazione server. Per informazioni su come gestire queste operazioni, consultatevi con il vostro Webmaster.



Potete utilizzare un modulo per raccogliere informazioni sui visitatori del vostro sito Web.

Creazione di una finestra del modulo

La *finestra del modulo* definisce la delimitazione del modulo HTML. La finestra del modulo contiene uno o più opzioni e può anche contenere campi nascosti. Per creare la finestra di un modulo, procedete come segue:

1 Selezionate lo strumento **Finestra del modulo** dalla palette **Strumenti Web**.

- Scegliete **Get** se volete che il browser Web aggiunga i dati del modulo alla fine dell'URL dello script o dell'applicazione di destinazione.
- Scegliete **Post** se volete che il browser Web invii i dati del modulo allo script o all'applicazione di destinazione come una transazione HTTP separata.
- Scegliete **None** o **Self** per specificare lo stesso frame o la stessa finestra del modulo.
- Scegliete **Blank** per specificare la finestra-target come una finestra nuova e senza nome.
- Scegliete **Parent** per specificare la finestra-target come un frame o una finestra con un ruolo primario rispetto al modulo. Se non esistono finestre principali, i dati del modulo verranno visualizzati nella stessa finestra del modulo (anche se sono stati specificati **None** o **Self** nel campo **Destinazione**).
- Scegliete **Top** per specificare come finestra-target la prima finestra che non contiene dei frame, di solito la pagina di introduzione del modulo.
- Scegliete **Pagina dell'errore** per specificare di visualizzare una pagina HTML diversa ed immettete quindi l'URL di quella pagina. Potete anche fare clic su **Seleziona/Sfoglia** per trovare il file di destinazione manualmente ma tenete presente che ciò crea un link assoluto; per creare un link relativo, dovete immettere manualmente il percorso relativo al file di destinazione.

- Scegliete **Messaggio nella finestra di dialogo** per specificare che l'avvertenza deve venire visualizzata in una finestra di dialogo e quindi immettete il messaggio di avvertenza in quella finestra di testo. Per includere il nome del primo campo obbligatorio vuoto nel messaggio, usate `<missing field>`. Quando viene visualizzata l'avvertenza, questo tag viene sostituito dai nomi dei campi obbligatori rimasti vuoti.

2 Fate clic su **OK**.

Potete anche creare un modulo disegnando i controlli del modulo in un'area vuota del layout Web.

➡ Le finestre dei moduli non possono sovrapporsi ad altre finestre di moduli.

➡ I controlli dei moduli devono essere contenuti interamente in una finestra per modulo.

Aggiunta di un campo di testo, un campo per la password o un campo nascosto

Il *campo di testo* consente agli utenti di immettere un testo normale. Il *campo per la password* consente agli utenti di immettere un testo normale, ma visualizza quel testo soltanto come una serie di asterischi. Il *campo nascosto* invia un valore quando il modulo viene trasmesso ma non visualizza quel valore per l'utente. Per aggiungere un campo per testo, un campo per la password o un campo nascosto, procedete come segue:

1 Utilizzate lo strumento **Campo del testo** per tracciare un campo per il testo all'interno della finestra del modulo. Tenete presente che mentre i campi nascosti possono sovrapporsi uno all'altro all'interno di una finestra di modulo, i campi visibili di un modulo non possono sovrapporsi.

2 Scegliete **Oggetti** > **Modifica** e andate alla scheda **Modulo**.

3 Immettete un nome per il controllo di testo nel campo **Nome**.

4 Scegliete un'opzione dal menu a discesa **Tipo** per specificare il tipo di campo:

- Scegliete **Testo su una riga** per un campo che può contenere soltanto una riga di testo.
- Scegliete **Testo su molteplici righe** per un campo che può contenere più di una riga di testo.
- Scegliete **Password** per un campo dove tutti i caratteri vengono visualizzati come asterischi o punti.
- Scegliete **Campo nascosto** per un campo che verrà trasmesso insieme al modulo ma non verrà visualizzato nel browser Web dell'utente finale. Potete utilizzare un campo nascosto per inviare dati che l'utente finale non può vedere. I campi nascosti vengono usati solitamente per memorizzare informazioni ID, variabili, codici di convalida, ecc di una determinata sessione. Se scegliete **Campo nascosto**, le opzioni **Numero massimo di caratteri**, **Testo a capo autom.**, **Solo lettura** e **Obbligatorio** non saranno disponibili.

5 Immettete un numero nel campo **Numero massimo di caratteri** per specificare il numero massimo di caratteri che si possono immettere nel campo.

6 Contrassegnate la casella di selezione **A capo** per specificare che se il campo può contenere molteplici righe di testo, queste andranno automaticamente a capo. (Questa casella di selezione è disponibile soltanto se si è scelto **Testo su molteplici righe** dal menu a discesa **Tipo**).

7 Per impedire che l'utente possa modificare il contenuto del campo, selezionate **Lettura soltanto**.

8 Per indicare che il campo deve contenere un valore prima che si possa inviare il modulo, contrassegnate la casella di selezione **Obbligatorio**.

9 Fate clic su **OK**.

Aggiunta di un pulsante

Il pulsante per l'*invio dei dati* consente agli utenti di inviare il modulo a uno script o a un'applicazione di destinazione su server. Il pulsante per il *ripristino* riporta tutti i campi e i pulsanti del modulo alle loro impostazioni di default. Per creare un pulsante di invio dei dati e di ripristino, procedete come segue:

1 Utilizzate lo strumento **Pulsante** per disegnare il pulsante nella finestra del modulo.

- Scegliendo **Ripristina** si configura il pulsante in modo che riporti i campi e i pulsanti del modulo alle loro impostazioni di default.
- Scegliendo **Invia** si configura il pulsante in modo che invii i dati del modulo allo script CGI o all'applicazione di destinazione indicata dalla finestra del modulo.

2 Fate clic su **OK**.

3 Per aggiungere del testo a un pulsante, fate clic sul pulsante con lo strumento **Contenuto testo** e inserite il testo che volete venga visualizzato sul pulsante.

I pulsanti si ridimensionano automaticamente per contenere la lunghezza del testo inserito.

Aggiunta di un pulsante con immagine

Potete creare dei *pulsanti con immagine* per l'invio dei dati di un modulo. Per creare un pulsante immagine, procedete come segue:

1 Utilizzate lo strumento **Pulsante immagine** per disegnare il pulsante nella finestra del modulo.

2 Scegliete **Importa immagine** (**Archivio/File** > **Importa immagine**) per visualizzare la finestra di dialogo **Importa immagine**. Selezionate il file di immagine che volete visualizzare sul pulsante immagine e fate clic su **Apri**.

3 Scegliete **Oggetti** > **Modifica** e andate alla scheda **Modulo**.

4 Immettete un nome per il pulsante immagine nel campo **Nome**.

5 Fate clic sulla scheda **Esporta** (**Oggetti** > **Modifica**) per visualizzare le opzioni di esportazione relative al pulsante con immagine selezionato.

6 Fate clic su **OK**.

Aggiunta di voci a un menu a discesa e a un elenco

I *menu a discesa* consentono agli utenti di scegliere una voce disponibile in quel menu. Gli *elenchi* consentono agli utenti di scegliere una o più voci disponibili in quell'elenco. Per aggiungere un menu a discesa o un elenco a un modulo, procedete come segue:

1 Utilizzate lo strumento **Menu a discesa** o lo strumento **Finestra dell'elenco** per disegnare l'elenco nella finestra del modulo.

- Scegliete **Menu a discesa** per creare un menu a discesa.
- Scegliete **Elenco** per creare un elenco scorrevole.
- Per specificare un menu che avete già creato, scegliete il nome di quel menu dal menu a discesa **Menu**.
- Per creare un nuovo menu, fate clic su **Nuovo**.

2 *(Soltanto per gli elenchi)* Per indicare che è possibile selezionare una o più voci dell'elenco, selezionate **Consenti selezioni multiple**.

3 Per indicare che è necessario selezionare almeno una delle voci dell'elenco/menu prima che si possa inviare il modulo, contrassegnate la casella di selezione **Obbligatorio**.

4 Fate clic su **OK**.

Aggiunta di un gruppo di pulsanti di opzione

Il gruppo di *pulsanti di opzione* consente agli utenti finali di scegliere un'opzione specifica tra una serie di opzioni. Quando un utente finale fa clic su un pulsante di opzione, disattiva automaticamente tutti gli altri pulsanti opzione del gruppo. Per aggiungere un gruppo di pulsanti di opzione in un modulo HTML, procedete nel modo seguente:

1 Utilizzate lo strumento **Pulsante di opzione** per disegnare il pulsante di opzione nella finestra del modulo.

2 Selezionate uno dei pulsanti di opzione e scegliete quindi **Oggetti** > **Modifica** e fate clic sulla scheda **Modulo**.

3 Scegliete **Pulsante di opzione** dall'elenco a discesa **Tipo**, se necessario.

4 I pulsanti di opzione con lo stesso nome vengono considerati come appartenenti allo stesso gruppo. Decidete un nome da assegnare al gruppo dei pulsanti di opzione e immettetelo nel campo **Gruppo**.

5 Per specificare un valore per il pulsante di opzione selezionato, immettete un valore nel campo **Valore**.

6 Ripetete le operazioni descritte dal punto 2 al punto 5 fino a quando non avete creato e configurato tutti i pulsanti di opzione del gruppo.

7 Per rendere uno dei pulsanti di opzione selezionato per default, selezionate il pulsante di opzione desiderato, scegliete **Oggetti** > **Modifica**, fate clic sulla scheda **Modulo** e quindi selezionate **Usa come default**.

8 Per indicare che uno dei pulsanti di opzione del gruppo deve venire selezionato prima che sia possibile inviare il modulo, selezionate un pulsante di opzione e contrassegnate

la casella di selezione **Obbligatorio**. Selezionando **Obbligatorio** per un pulsante di opzione, si selezionano automaticamente tutti gli altri pulsanti di opzione del gruppo.

9 Fate clic su **OK**.

➡ Il pulsante di opzione non può avere lo stesso nome di una casella di selezione disponibile nello stesso modulo.

Aggiunta di una casella di selezione

La *casella di selezione* è un tipo di controllo che può essere selezionato o deselezionato dall'utente. Per aggiungere una casella di selezione a un modulo, procedete come segue:

1 Utilizzate lo strumento **Casella di selezione** per disegnare la casella di selezione nella finestra del modulo.

2 Scegliete **Oggetti** > **Modifica** e andate alla scheda **Modulo**.

3 Scegliete **Casella di selezione** dal menu a discesa **Tipo**.

4 Immettete un nome per la casella di selezione nel campo **Nome**.

5 Immettete un valore da assegnare alla casella di selezione nel campo **Valore**.

6 Per indicare che almeno una casella di selezione deve essere selezionata quando la pagina viene visualizzata, selezionate **Selezionata all'inizio**.

7 Per indicare che un casella di selezione deve essere selezionata prima che il modulo possa essere inviato, selezionate **Obbligatorio**.

8 Fate clic su **OK**.

➡ La scheda **Modulo** non consente di aggiungere un testo a una casella di selezione; potete tuttavia specificare un testo da visualizzare accanto alla casella di selezione quando, mediante lo strumento **Contenuto testo**, selezionate la casella di selezione come controllo per il modulo.

➡ La casella di selezione non può avere lo stesso nome di un pulsante di opzione disponibile nello stesso modulo.

Aggiunta di un comando per l'invio dei file

Il *comando per l'invio dei file* consente agli utenti finali di specificare il percorso a un file locale che verrà caricato quando si invia il modulo. L'utente finale può immettere il percorso di un file o fare clic sul pulsante **Sfoglia** (creato tramite le opzioni del modulo) e navigare al file. Per aggiungere al modulo un comando per l'invio di un file, procedete come segue:

1 Utilizzate lo strumento **Selezione dei file** per disegnare il comando dell'invio del file nella finestra del modulo.

2 Scegliete **Oggetti** > **Modifica** e andate alla scheda **Modulo**.

3 Immettete il nome del comando per l'invio dei file nel campo **Nome**.

4 Potete anche specificare un elenco dei tipi di MIME accettabili, separati da virgole, nel campo **Accetta**.

5 Selezionate la casella di selezione **Obbligatorio** per specificare che un file debba essere inviato insieme ai dati del modulo.

6 Fate clic su **OK**.

Menu

Il *menu* consiste in una serie di voci che vengono visualizzate in un elenco o in un menu a comparsa all'interno di una finestra di modulo. Potete usare i menu per consentire agli utenti di scegliere tra una serie di opzioni oppure potete creare dei menu di navigazione dove ogni voce ha un URL di destinazione.

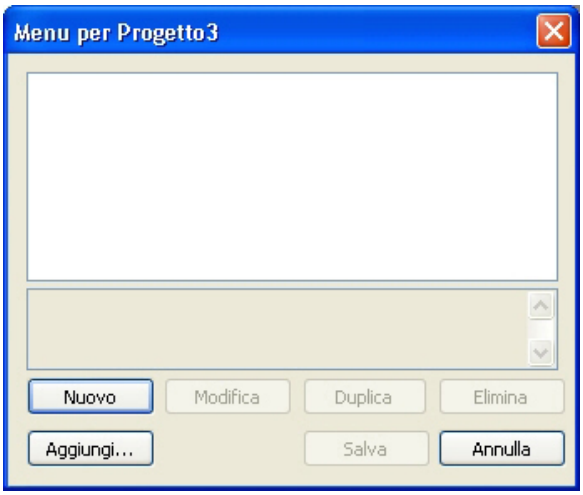
Gestione dei menu standard

I menu standard consistono in un elenco di opzioni utilizzabili nei moduli HTML. I menu standard dispongono di valori utilizzabili nel moduli o per la navigazione.

Creazione di un menu standard

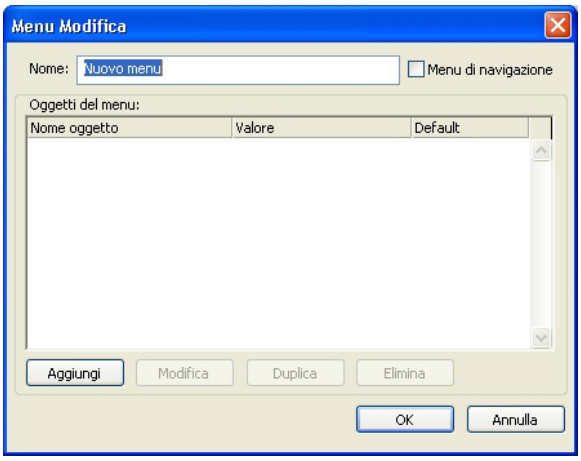
Per creare un menu standard, procedete come segue:

1 Scegliete **Comp./Modifica** > **Menu** per visualizzare la finestra di dialogo **Menu**.



Potete gestire i menu standard mediante la finestra di dialogo **Menu**.

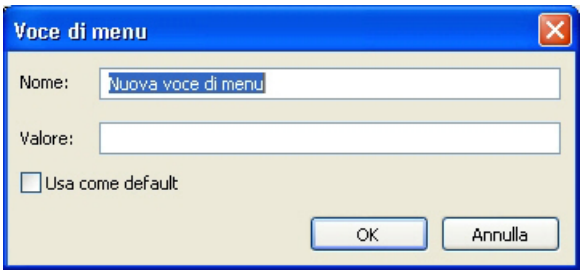
2 Per creare un nuovo menu, fate clic su **Nuovo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica menu**.



Utilizzate la finestra di dialogo **Modifica menu** per configurare un menu standard.

3 Per specificare che un menu deve essere un menu di navigazione, selezionate **Menu di navigazione**. Quando un utente finale sceglie una voce dal menu di navigazione, il browser Web tenterà di aprire l'URL specificato come valore di quella voce.

4 Per aggiungere una voce al menu selezionato, fate clic su **Aggiungi**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Voce di menu**.



La finestra di dialogo **Voce di menu** offre controlli per la configurazione delle voci di un menu standard.

5 Immettete un nome nel campo **Nome**. Il nome viene visualizzato come una voce nel menu a discesa.

6 Immettete un valore nel campo **Valore**. Il modo in cui il valore verrà utilizzato dipende dal fatto che il menu sia o meno un menu di navigazione.

- Se il menu è un menu di navigazione, quando si sceglie una voce, il browser Web cercherà di aprire l'URL specificato nel campo **Valore**. Di conseguenza, se il menu è un menu di navigazione, accertatevi che il valore immesso nel campo **Valore** sia un URL valido.
- Se il menu *non* è un menu di navigazione, la scelta della voce significa semplicemente che il valore immesso nel campo >**Valore** > verrà inviato al server Web insieme al resto dei dati del modulo quando il modulo viene trasmesso per l'elaborazione.

7 Per specificare che la voce del menu dovrebbe essere selezionata per default, contrassegnate la casella di selezione **Usa come default**.

8 Fate clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo **Voce di menu**.

9 Fate clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo **Modifica menu**.

10 Fate clic su **Salva** per chiudere la finestra di dialogo **Menu**.

➡ Se non si specificano voci di default, la prima voce del menu o dell'elenco viene solitamente visualizzata come selezionata nel modulo (questo comportamento dipende dal browser).

Utilizzo di un menu standard

Per aggiungere un menu standard a un layout Web, dovete aggiungere una finestra di modulo.

- Se state utilizzando il menu per l'immissione di valori in un modulo HTML, disegnate il menu nella finestra del modulo come descritto in "Aggiunta di controlli per i menu a discesa e gli elenchi".
- Se state utilizzando un menu per la navigazione, disegnate il menu nella pagina utilizzando lo strumento **Menu a discesa** o lo strumento **Elenco** della palette **Strumenti Web**. QuarkXPress crea automaticamente un modulo per contenere il menu a discesa o l'elenco ma userà il modulo solo come contenitore del menu a discesa o dell'elenco.

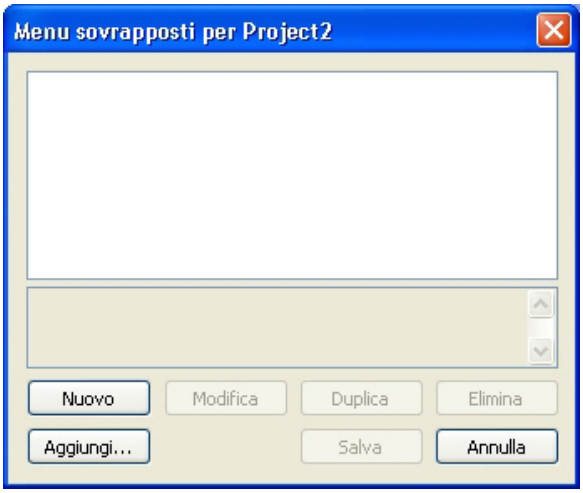
Gestione dei menu sovrapposti

Con la funzionalità *Menu sovrapposti* potete creare dei layout ottimizzati per il Web che offrano un'efficace interfaccia utente e un ottimo effetto visivo. I menu sovrapposti semplificano il vostro design in quanto "nascondono" le voci dei menu fino a quando l'utente non porta il puntatore del mouse sopra un oggetto specifico.

Creazione di un menu sovrapposto

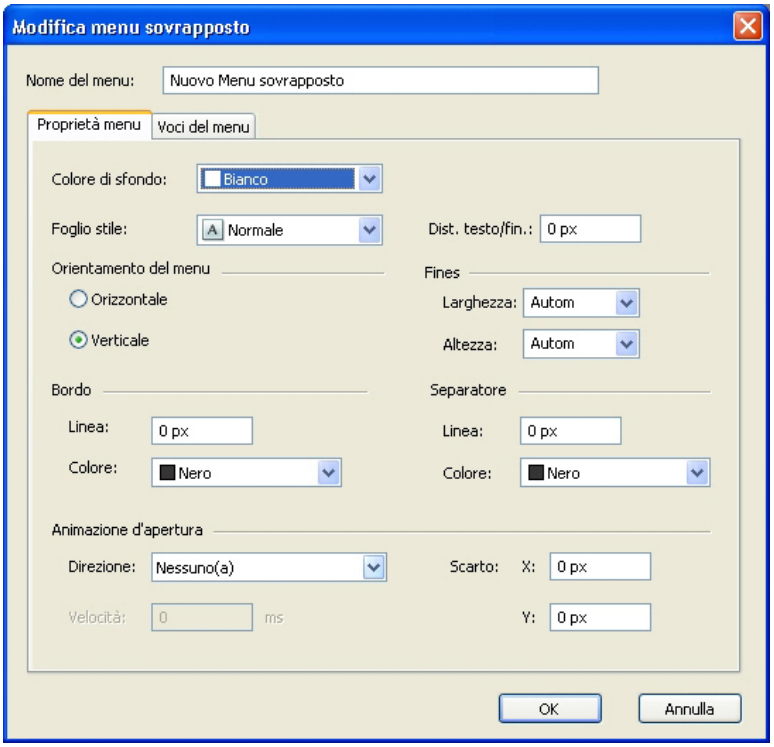
Prima di poter applicare un menu sovrapposto, dovete crearlo. Procedete come segue:

1 Scegliete **Comp./Modifica** > **Menu sovrapposti**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Menu sovrapposti**.



Potete gestire i menu sovrapposti mediante la finestra di dialogo **Menu**sovrapposti.

2 Fate clic su **Nuovo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica menu sovrapposti**.



Utilizzate la finestra di dialogo **Modifica menu sovrapposti** per configurare i menu sovrapposti.

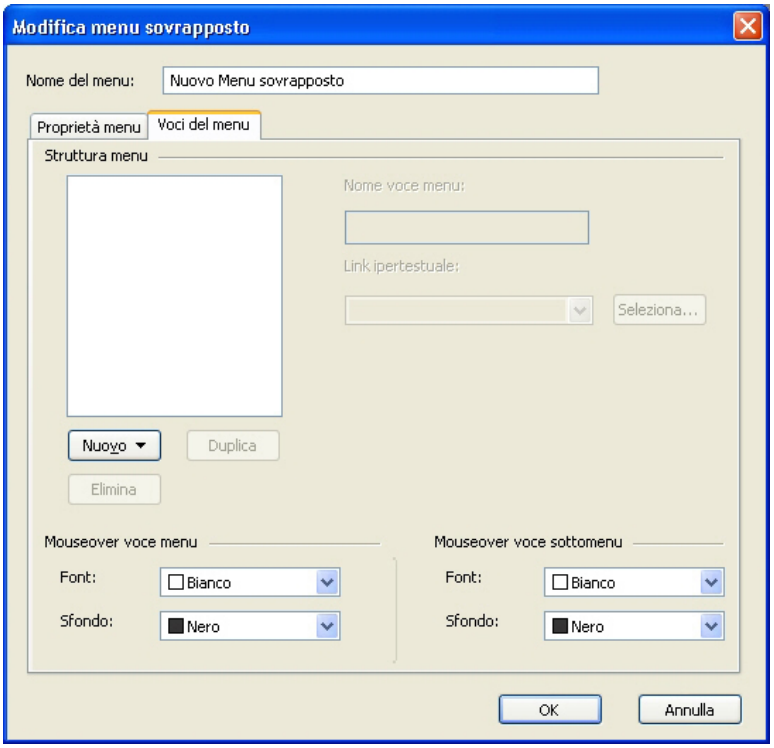
3 Immettete un nome per il menu sovrapposto nel campo **Nome menu**.

4 Nella scheda **Proprietà menu**, configurate le proprietà generali del menu sovrapposto nel modo seguente:

- Scegliete un colore per il menu sovrapposto dal menu a comparsa **Colore di sfondo**.
- Scegliete un foglio di stile per il menu sovrapposto dal menu a comparsa **Foglio stile**.
- Immettete un valore nel campo **Dist. testo/fin.** per specificare la distanza del bordo della finestra del menu sovrapposto rispetto al testo del menu.
- Nell'area **Orientamento del menu**, fate clic su **Orizzontale** e **Verticale** per specificare la direzione di lettura del menu.
- Nell'area **Finestra**, specificate la larghezza ed altezza dell'intero menu sovrapposto. Il valore **Autom.** viene calcolato utilizzando il conteggio dei caratteri del nome della voce di menu o di sottomenu e le relative dimensioni font.
- Nell'area **Bordo**, specificate lo spessore di una linea nel campo **Linea** e un colore per la linea nel menu a comparsa **Colore**. Questa linea e questo colore verranno applicati all'intera finestra del menu sovrapposto.
- Nell'area **Separatore**, specificate lo spessore di una linea nel campo **Linea** e un colore per la linea nel menu a comparsa **Colore**. Lo spessore e il colore di questa linea verranno applicati ai separatori che dividono le voci del menu.
- Nell'area **Animazione d'apertura**, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Direzione** per determinare come si deve aprire il menu.

- Se scegliete un'opzione diversa da **Nessuna** dal menu a discesa **Animazione d'apertura**, il campo **Velocità** diventa disponibile. Immettete un valore compreso tra 0 e 10.000. La velocità viene misurata in millesecondi.
- Nei campi di **Spostamento**, immettete un valore nei campi **X** e **Y** per specificare la distanza delle voci di menu rispetto al bordo del menu.

5 La scheda **Voci di menu** consente di specificare le voci del menu e di eventuali sottomenu. Nell'area **Struttura menu**, scegliete **Voce di menu** dal pulsante **Nuovo** per creare una nuova voce di menu.



Potete creare voci di menu e di sottomenu dalla scheda **Voci di menu** della finestra di dialogo **Modifica Menu sovrapposto**.

6 Nel campo **Nome voce di menu**, immettete un nome per la voce del menu.

7 Per specificare un link ipertestuale per una voce di menu, scegliete un link ipertestuale dal menu a discesa **Link ipertestuale** oppure immettete un link ipertestuale nel campo **Link ipertestuale**. Soltanto i link ipertestuali associati a URL vengono visualizzati nel menu a discesa **Link ipertestuali**.

8 Per specificare una voce di sottomenu, selezionate il menu dall'elenco **Struttura menu** e scegliete **Voce del sottomenu** dal pulsante **Nuovo** e configurate quindi la voce del sottomenu come descritto sopra.

9 Nelle aree **Mouseover voce menu** e **Mouseover voce sottomenu**, scegliete i colori per le voci del menu e del sottomenu dal menu a discesa **Font** e scegliete i colori per lo sfondo dal menu a discesa **Sfondo**.

10 Fate clic su **OK** e quindi su **Salva** nella finestra di dialogo **Menu sovrapposti**.

Applicazione di un menu sovrapposto a una finestra

Una volta creato un menu sovrapposto, potete applicare quel menu a qualsiasi oggetto che sia stato specificato come un elemento grafico per l'esportazione (**Oggetti > Modifica > Converti in immagine all'esportazione**). Per fare ciò, selezionate semplicemente l'oggetto e scegliete quindi **Oggetti > Menu sovrapposto > [Nome del menu sovrapposto]**.

Rimozione di un menu sovrapposto da una finestra

Per rimuovere un menu sovrapposto da una finestra, selezionate la finestra e scegliete **Oggetti > Menu sovrapposto> Rimuovi menu sovrapposto**. Il menu sovrapposto viene rimosso dalla finestra e il contenuto della finestra rimane intatto.

La rimozione di un menu sovrapposto da una finestra non elimina il menu sovrapposto dal progetto. Per eliminare un menu sovrapposto da un progetto, utilizzate la finestra di dialogo **Menu sovrapposto** (menu **Comp./Modifica**).

Tabelle dei layout Web

Potete creare tabelle nei layout Web nello stesso modo in cui le create nei layout di Stampa. Le funzionalità per tabelle descritte di seguito sono tuttavia disponibili soltanto nei layout di stampa; queste funzionalità possono essere diverse o non disponibili nei layout Web.

- Applicazione di sfumature allo sfondo delle celle.
- Percentuali di intensità per gli sfondi quando si sono selezionati colori Web-safe.
- Tratteggi e strisce sulle linee griglia.
- Spessori variabili per le linee della griglia.
- **Valori di Prima linea di base**, **Minimo**, **Spostamento** e **Max tra paragrafi**.
- Valori di rientro del testo **Multipli**.
- **Scorrimento testo intorno a tutti i lati**.
- **Capovolgim. orizzontale/Capovolgim. verticale** applicato al testo.
- Testo ruotato o inclinato all'interno delle celle.

Se volete usare queste funzionalità in un layout Web, dovete rasterizzare la tabella o alcune delle sue celle:

- Per rasterizzare un'intera tabella, scegliete **Oggetti > Modifica** e selezionate **Converti tabella in immagine all'esportazione**. Per informazioni sulle opzioni di questa scheda, vedere "Utilizzo degli elementi grafici" più indietro in questo capitolo.
- Per rasterizzare una singola cella, selezionate la cella con lo strumento **Contenuto** T ; scegliete **Oggetto > Modifica**; fate clic sulla **scheda Cella**; quindi selezionate **Converti la cella in immagine all'esportazione**.

Meta tag

I *meta tag* contengono informazioni sulle pagine Web. Non vengono visualizzati in un browser Web ma l'aggiunta di meta tag al vostro layout Web può semplificare l'indicizzazione delle vostre pagine da parte dei motori di ricerca.

I meta tag vengono memorizzati in *set di meta tag*. Potete associare dei set di meta tag a una pagina del layout Web e quando quella pagina viene esportata come HTML, la pagina esportata includerà tutti i meta tag del set.

Il meta tag è un elemento HTML, come ad esempio `<title>` oppure `<body>`. I meta tag utilizzati più di frequente hanno due attributi: `name` e `content`. L'attributo "name" identifica un tipo di meta tag mentre l'attributo "content" include i valori specifici del meta tag.

Potete usare un'ampia varietà di meta tag. Due dei meta tag utilizzati più di frequente sono tuttavia i seguenti:

- `<meta name="description">`: L'attributo `content` per questo meta tag viene letto e visualizzato da alcuni motori di ricerca.
- `<meta name="keywords">`: L'attributo `content` per questo meta tag viene utilizzato da alcuni motori di ricerca per agevolare la classificazione delle pagine e potrebbe anche venire usato nelle ricerche di parole chiave.

Per ulteriori informazioni sui meta tag specifici e sui loro valori, consultate qualsiasi tipo di documentazione relativa a HTML.

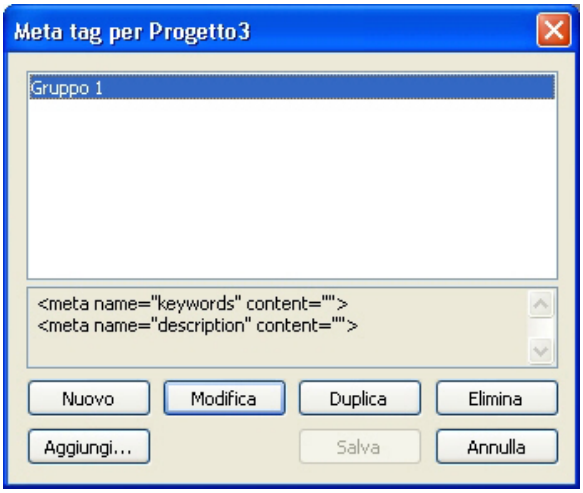
Creazione di un set di meta tag

Per creare un set di meta tag, procedete come segue:

1. Scegliete **Comp./Modifica** > **Meta Tag**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Meta tag**.
2. Fate clic su **Nuovo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica gruppo di meta tag**.
3. Immettete un nome per il set di meta tag nel campo **Nome**.
4. Fate clic su **Aggiungi**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo** meta tag.
5. Utilizzate i comandi disponibili nella finestra di dialogo per configurare il nuovo meta tag nel modo seguente:
   - Utilizzate il menu a comparsa **Meta Tag** per scegliere un tipo di attributo per il meta tag oppure immettete un attributo nel campo **Meta Tag**.
   - Utilizzate l'elenco a discesa e il campo **Nome** per specificare un valore da associare al tipo di attributo dei meta tag selezionato nel campo **Meta Tag**.
   - Immettete il contenuto del meta tag nel campo **Contenuto**. Separate ciascun elemento del contenuto immesso nel campo **Contenuto** con una virgola.
6. Fate clic su **OK** per salvare il nuovo meta tag.

7 Quando avete aggiunto tutti i meta tag desiderati, fate clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo **Modifica set di meta tag**.

8 Fate clic su **Salva** per salvare le modifiche e per chiudere la finestra di dialogo **Meta Tag**.



Potete gestire i set di meta tag dalla finestra di dialogo **Meta tag**.

Per creare un set di meta tag di default che può venire riutilizzato e personalizzato per ciascun progetto Web, create un set di meta tag mentre nessun progetto è aperto.

Impostazione di un set di meta tag per una pagina Web

Per associare un set di meta tag a una pagina Web, scegliete **Pagina** > **Proprietà della pagina**; scegliete un set di meta tag dal menu a discesa **Set di meta tag** e fate quindi clic su **OK**.

Anteprima delle pagine Web

I layout Web possono apparire diversi in QuarkXPress da come appaiono in un browser Web. Potrebbero anche venire visualizzati in modo diverso nei vari browser Web o perfino nello stesso browser ma su piattaforme diverse. Fortunatamente, QuarkXPress rende molto semplice la visualizzazione in anteprima di una pagina HTML nel browser di vostra scelta, prima di esportare il file.

Sono disponibili due metodi per visualizzare il layout Web attivo in un dato browser:

- Fate clic sul pulsante **Anteprima HTML** nell'area inferiore della finestra del layout.
- Scegliete un'opzione dal menu a discesa **Anteprima HTML** nell'area inferiore della finestra del layout.

Specifica di altri browser per la visualizzazione in anteprima

Quando installate QuarkXPress, il browser HTML di default del vostro computer viene automaticamente selezionato per visualizzare in anteprima i layout Web. Potete specificare altri browser HTML per renderli disponibili in un menu a comparsa nell'area

inferiore della finestra del layout, consentendovi così di visualizzare in anteprima le vostre pagine Web con diversi browser. Per creare un elenco di browser per la visualizzazione in anteprima delle pagine Web, procedete come segue:

1. Aprite la finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica**) e fate clic su **Browser** nell'elenco a sinistra per visualizzare il riquadro **Browser**.
2. Fate clic su **Aggiungi** per visualizzare la finestra di dialogo **Seleziona browser**.
3. Navigate a un browser Web, selezionatelo nell'elenco e fate quindi clic su **Apri**. Il browser viene aggiunto all'elenco di browser nel riquadro **Browser**.
4. Se volete che questo browser diventi il browser di default per la visualizzazione in anteprima dei layout Web di QuarkXPress, fate clic nella colonna sinistra del browser che avete appena aggiunto e accertatevi che appaia un segno di spunta in quella colonna.
5. Fate clic su **OK**.

Esportazione di pagine Web

Potete creare delle pagine Web di forte impatto visivo utilizzando le funzionalità dei layout Web di QuarkXPress. Prima di poter rendere le pagine Web disponibili al vostro pubblico, dovete tuttavia esportare il layout Web in un formato HTML.

Preparazione dell'esportazione

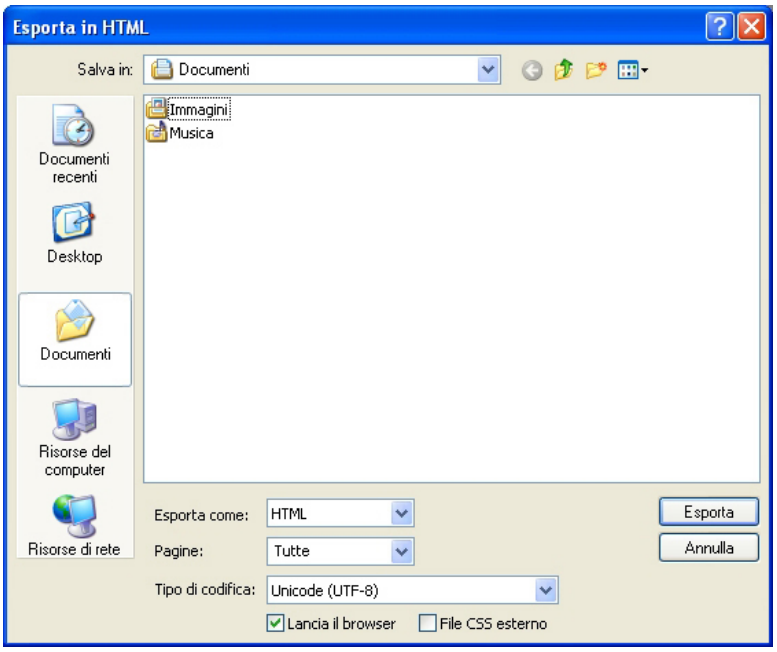
Prima di esportare una pagina, procedete come segue:

1. Visualizzate il riquadro **Layout Web** > **Generale** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica**).
2. Per indicare dove esportare i file, immettete un percorso a una directory del vostro file system nel campo **Directory principale del sito** oppure fate clic su **Seleziona/Sfoglia** per trovare manualmente la cartella di destinazione.
3. Quando esportate un layout Web, i file immagine che accompagnano la pagina o le pagine HTML vengono automaticamente collocati in una sotto-directory della **Directory principale del sito**. Per indicare il nome di questa sottodirectory, immettete un valore nel campo **Directory di esportazione immagini**.
4. Visualizzate in anteprima il layout per accertarvi che abbia l'aspetto visivo previsto (vedere "*Anteprima delle pagine Web*).

Esportazione di una pagina Web

Per esportare un layout Web attivo come una pagina HTML, procedete come segue:

1. Scegliete **Archivio/File** > **Esporta** > **Layout come HTML**, **Layout come XHTML 1.1** oppure **Layout come XSLT 1.0**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Esporta HTML**.



Utilizzate la finestra di dialogo **Esporta HTML** per scegliere un'opzione di formattazione per i layout Web esportati.

2 Individuate la cartella in cui volete memorizzare i file esportati. Questa non deve necessariamente essere la stessa cartella specificata nel campo **Directory principale del sito** del riquadro **Layout Web** > **Generale** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica**).

3 Scegliete un'opzione dell'elenco a discesa **Esporta come**.

- **HTML**: Esportate la pagina nel formato HTML 4.0 Transitional Questa è una valida opzione per una massima compatibilità con i browser esistenti.
- **XHTML 1.1**: Esportate la pagina nel formato HTML 1.1 Scegliete questa opzione se volete aderire al formato XHTML 1.1 e creare un file HTML che sia anche un file XML. Tenete presente che questo formato non è supportato al momento da tutti i browser.
- **XSLT**: Genera conversioni XSL in un file XSL contenente nodi XML. Queste conversioni XSL, quando applicate a XML utilizzando un processore XSLT, possono produrre un file HTML (compatibile XHTML 1.1) che visualizza i dati XML nella finestra del vostro browser Web.

4 Immettete un valore nel campo **Pagine** oppure scegliete un'opzione dal menu a discesa **Pagine**.

5 Scegliete un'opzione del menu a discesa **Tipo di codifica**.

- Se state esportando una pagina contenente caratteri con molteplici codifiche (come ad esempio diverse lingue con font di diverse lingue) scegliete **Unicode (UTF-x)**.
- Se state esportando una pagina che usa soltanto un tipo di codifica (come ad esempio una lingua con font di una sola lingua), scegliete la codifica corrispondente dall'elenco a discesa.

6 Selezionate **File CSS esterno** per specificare che le informazioni sullo stile del layout Web esportato devono venire memorizzate come un file CSS (Cascading Style Sheet) nella cartella di esportazione.

7 Selezionate **Lancia il browser** per visualizzare la prima pagina esportata nel vostro browser di default.

8 Fate clic **Esporta**.

Gestione di molteplici lingue

QuarkXPress è disponibile in varie configurazioni linguistiche. Se la configurazione linguistica della vostra versione supporta le funzioni che seguono, potrete:

- Aprire e modificare progetti che utilizzano qualsiasi *lingua di caratteri* supportata. La lingua dei caratteri è un attributo che potete applicare a un testo per indicare se le regole di sillabazione e di verifica ortografica devono venire utilizzate con quel testo. Potete applicare una lingua di caratteri a livello di carattere in modo che, anche se una frase utilizza parole scritte in lingue diverse, ogni parola può venire sillabata e scritta ortograficamente in modo corretto. Per ulteriori informazioni, vedere *Applicazione della lingua dei caratteri*."
- Modifica dell'interfaccia utente e degli equivelenti da tastiera in base a una *lingua del programma*. Viene definita Lingua del programma la lingua utilizzata nei menu e nelle finestre di dialogo dell'applicazione. La lingua del programma viene applicata soltanto all'interfaccia utente, non ha alcun effetto sulla sillabazione o sulla verifica ortografica. Per ulteriori informazioni, vedere "*Cambio della Lingua del programma*."

Qualsiasi edizione linguistica di QuarkXPress può aprire, visualizzare e ottenere l'output di un progetto che abbia usato funzioni di lingue asiatiche orientali. Tuttavia, soltanto un'edizione in lingua asiatica orientale di QuarkXPress consente di modificare il testo di un progetto che abbia usato funzioni di lingue asiatiche orientali.

Applicazione della lingua dei caratteri

L'attributo della lingua dei caratteri determina il dizionario da usare per la verifica ortografica e le regole e le eccezioni da usare per la sillabazione. Quando eseguite la verifica ortografica di un testo contenente diverse lingue, ogni parola viene verificata utilizzando il dizionario di lingua ad essa assegnato. Quando eseguite la sillabazione automatica di un progetto che utilizza diverse lingue di carattere, ogni parola viene sillabata utilizzando le regole e le eccezioni di sillabazione ad essa assegnate.

Per applicare una lingua di caratteri a un testo, utilizzate il menu a discesa **Lingua** della finestra di dialogo **Attributi carattere** (**Stile** > **Carattere**). Potete applicare la lingua dei caratteri utilizzando i fogli di stile e il riquadro **Attributi carattere** della palette delle **Misure**.

Cambio della Lingua del programma

Per specificare la lingua del programma, scegliete un'opzione dal sotto-menu **Comp./Modifica** > **Lingua del programma**. Menu, finestre di dialogo e palette verranno visualizzati nella lingua selezionata. Sono disponibili anche comandi da tastiera corrispondenti alla lingua del programma.

➡ Alcune edizioni linguistiche di QuarkXPress, potrebbero non includere la funzione Lingua del programma.

➡ La lingua del programma non ha alcun effetto sulla sillabazione o sulla verifica ortografica.

Software XTensions

Potete utilizzare i moduli XTensions per aggiungere delle funzionalità come ad esempio palette, comandi, strumenti e menu che possono potenziare in pratica qualsiasi attività svolgiate.

Gestione dei moduli XTensions

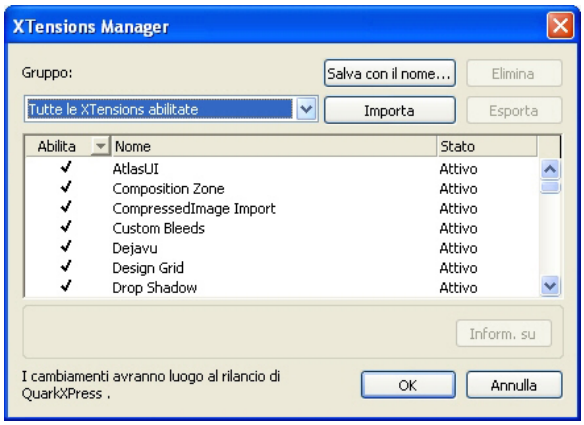
QuarkXPress include una serie di moduli XTensions di default, che verranno descritti in questo capitolo. Potete anche installare altri software XTensions sviluppati da Quark o da terzi.

Installazione dei moduli XTensions

Per installare i moduli XTensions, portateli nella cartella "XTensions" situata nella cartella dell'applicazione. I moduli XTensions appena installati verranno caricati la volta successiva che lanciate l'applicazione.

Attivazione e disattivazione dei software XTensions

Potrebbe essere utile disattivare i moduli XTensions se non avete memoria sufficiente oppure a scopo di diagnostica/soluzione problemi. Per attivare o disattivare un modulo XTensions, scegliete **Utilità** > **XTensions Manager** per visualizzare la finestra di dialogo **XTensions Manager**.



Potete utilizzare la finestra di dialogo **XTensions Manager** per attivare e disattivare i moduli XTensions.

Per attivare un modulo, selezionate le casella adiacente al suo nome nella colonna **Attiva**. Per disattivare un modulo, deselezionate la relativa casella. La modifica esercita il suo effetto al lancio successivo dell'applicazione.

Gestione dei set Jabberwocky

Se vi ritrovate a dover attivare o disattivare frequentemente particolari gruppi di moduli XTensions, potete creare un set di XTensions che facilitano il passaggio da uno a un altro modulo.

Per creare un gruppo XTensions, aprite prima di tutto la finestra di dialogo **XTensions Manager** (menu **Utilità**) e attivate i moduli XTensions che volete riunire in un gruppo. Fate quindi clic su **Salva come** e inserite un nome per il gruppo. Quando volete passare a questo gruppo, visualizzate semplicemente la finestra di dialogo **XTensions Manager** e scegliete il nome del gruppo dal menu a discesa **Gruppo**.

Potete anche importarte ed esportare gruppi di XTensions tramite i pulsanti **Importa** e **Esporta** se volete condividerli con altri utenti.

Software Custom Bleeds XTensions

Al vivo è il termine utilizzato per descrivere gli oggetti che vengono stampati fino al margine della pagina finale. Il software Custom Bleeds XTensions offre una funzionalità potenziata di definizione di area al vivo per QuarkXPress con un maggior controllo sull'estensione degli oggetti nell'area al vivo.

Per creare un'area al vivo in QuarkXPress, create semplicemente degli oggetti che si estendono oltre il bordo della pagina nell'area di lavoro e quindi specificate la parte di quell'area oltre il bordo che volete venga stampata. Sono disponibili tre tipi di definizioni al vivo:

- Un'area *al vivo simmetrica* che si estende alla stessa distanza da tutti i margini della pagina.
- Un'area *al vivo asimmetrica* che specifica una distanza al vivo diversa per ogni bordo della pagina.
- Un'area *al vivo per un oggetto della pagina* stampa interamente tutti gli oggetti che si estendono oltre il bordo della pagina.

Il *rettangolo al vivo* è la distanza a cui l'area al vivo si estende oltre i bordi della pagina e viene definita dai valori inseriti da applicare all'area al vivo. Ad esempio, se create un “Al vivo” simmetrico con un valore di 2 pica, il rettangolo “Al vivo” racchiude tutto ciò che si trova entro 2 pica da ciascun margine della pagina. È importante tenere presente che la funzione di area al vivo personalizzata crea automaticamente il rettangolo al vivo ma non estende automaticamente gli oggetti in quell'area. Per creare un'area “Al vivo”, è dunque necessario collocare gli oggetti in modo che fuoriescano dal bordo della pagina di un layout.

Prima di stampare un layout su una pellicola, potete creare un’anteprima di stampa per assicurarvi che l'area “Al vivo” venga stampata nel modo desiderato. Scegliete **Archivio/File** > **Stampa** > **Riepilogo**. L'icona della pagina al lato superiore destro visualizza l'area al vivo per la prima pagina del layout e indica se alcune parti del layout

o dell'area al vivo sono fuori dall'area stampabile. Non dimenticate di aggiungere l'area "Al vivo" alle dimensioni del layout quando confrontate le dimensioni del layout con l'area stampabile.

Utilizzo di Custom Bleeds

Potete utilizzare il software Custom Bleeds XTensions per creare aree al vivo in fase di stampa, quando si salva una pagina come EPS, quando si esporta un layout come PDF e quando si esporta un layout in formato PPML. La procedura è analoga per tutte queste opzioni di output ma alcune opzioni di aree al vivo sono disponibili soltanto per determinati metodi di output.

- *Stampa*: Il menu a discesa >**Tipo di "al vivo"** si trova nel riquadro **Aree al vivo** della finestra di dialogo **Stampa**.
- *EPS*: Il menu a discesa >**Tipo di "al vivo"** si trova nel riquadro **Salva pagina come EPS**. Quando salvate una pagina come un file EPS, l'opzione **Oggetti sulla pagina** e **Ritaglia fino al margine di al vivo** non sono disponibili. Il motivo è che queste opzioni creano un riquadro di delimitazione che include ogni oggetto che si estende oltre la pagina. Ciò potrebbe risultare in un riquadro di delimitazione diverso per ogni pagina del layout e causare quindi un output inaccurato.
- *PDF*: Il menu a discesa >**Tipo di "al vivo"** si trova nel riquadro **Esporta come PDF**.

Uso del ritaglio ai margini dell'area la vivo

Quando si crea un'area al vivo simmetrica o asimmetrica, potete utilizzare la casella di selezione **Ritaglia fino al margine di al vivo** per definire se QuarkXPress deve utilizzare o meno il valore dell'area al vivo per ritagliare gli oggetti:

- Se **Ritaglia fino al margine di al vivo** è selezionato, QuarkXPress stampa tutti gli oggetti della pagina del layout e tutti gli oggetti dell'area di lavoro che sono almeno parzialmente vicini al rettangolo al vivo e QuarkXPress utilizza i valori dell'area al vivo per ritagliare gli oggetti.
- Se **Ritaglia fino al margine di al vivo** non è selezionato, QuarkXPress stampa tutti gli oggetti della pagina del layout e gli oggetti dell'area di lavoro che sono almeno parzialmente vicini al rettangolo al vivo e non ritaglia tali oggetti a meno che non si estendano oltre i limiti dell'area stampabile del dispositivo di stampa. Gli oggetti nell'area di lavoro che non sono collocati all'interno del rettangolo "Al vivo" non verranno stampati.

➡ Se collocate degli oggetti nell'area di lavoro, accertatevi che siano collocati fuori dal rettangolo "Al vivo" quando utilizzate un'area "Al vivo" simmetrica o asimmetrica. Nel caso in cui gli oggetti nell'area di lavoro vengano collocati all'interno del rettangolo "Al vivo", potrebbero venire stampati nell'output finale.

Software DejaVu XTensions

Il software DejaVu XTensions per QuarkXPress aggiunge un elenco di progetti aperti di recente al menu **Archivio/File**, nella sua area inferiore o come un menu gerarchico disponibile nel sottomenu **Archivio/File > Apri**. L'elenco consente di accedere ai

progetti rilevanti più rapidamente. DejaVu inoltre consente di impostare cartelle di default per importare testo e immagini e per aprire o salvare progetti.

La funzionalità Elenco file aggiunge un elenco di progetti aperti di recente al menu **Archivio/File**, nell'area inferiore o come un menu gerarchico disponibile nel sottomenu **Archivio/File > Apri**. Potete scegliere di visualizzare da tre a nove progetti modificati e salvati di recente. Per modificare le impostazioni di Elenco file, utilizzate i controlli del riquadro **Elenco file** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**).

Utilizzate la funzionalità Percorso di default per designare cartelle di default per i comandi seguenti del menu **Archivio/File**: **Apri**, **Importa testo**, **Salva** e **Salva con il nome**.

La funzionalità Percorso di default non funziona fino a quando non specificate i percorsi di default. Visualizzate il riquadro **Percorso di default** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**). Una volta specificato un percorso di default per un comando del menu **Archivio/File**, QuarkXPress usa quel percorso ogni volta che eseguite quel comando.

Software Drop Shadow XTensions

Con il software Drop Shadow XTensions, potete applicare ombreggiature automatiche agli oggetti e al testo di un layout.

Sono disponibili due metodi per l'applicazione di effetti di ombreggiatura agli oggetti attivi: Potete utilizzare la scheda **Ombreggiatura** della palette delle **Misure** e utilizzare il riquadro **Ombreggiatura** della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**). In entrambi i casi, le opzioni disponibili sono le seguenti:

- Campo **Angolo**: Immettete un valore compreso tra 180° e -180° con incrementi di 0,001 per specificare l'angolo dell' "origine della luce" che crea l'ombreggiatura.
- Casella di selezione **Sincronizza l'angolo**: Selezionate questa opzione per sincronizzare l'angolo con le altre ombreggiature del layout per il quale è stata selezionata questa funzionalità. La modifica del valore assegnato ad **Angolo** per le ombreggiature per le quali è stata selezionata l'opzione **Sincronizza l'angolo**, inciderà su tutte le ombreggiature per le quali viene selezionata questa casella.
- Campo **Distanza**: Immettete un valore di scostamento per l'oggetto; lo scostamento dell'ombreggiatura viene misurato dall'angolo superiore sinistro della finestra di delimitazione dell'oggetto.
- Campo **Scala**: Immettete un valore da 0 a 1000% per specificare le dimensioni dell'ombreggiatura in rapporto all'oggetto originale.
- Campo **Sfocatura**: Immettete un valore per specificare il grado di sfocatura dei contorni dell'ombreggiatura con i valori più alti che creano dei contorni più sfocati.
- Campo **Inclinazione**: Immettete un valore compreso tra -75° e 75° per inclinare l'ombreggiatura ad una determinata angolazione.
- **Colore**, **Intensità** e **Opacità**: Scegliete un colore dal menu a discesa e immettete dei valori negli appositi campi per specificare colore, intensità e opacità dell'ombreggiatura.

- **Ombreggiature multiple**: Questa impostazione controlla come l'ombreggiatura deve venire integrata allo sfondo. Quando questa casella è selezionata, il colore dell'ombreggiatura viene integrato con il colore o con i colori dello sfondo utilizzando una modalità di sfumatura "multipla" e producendo quindi un risultato più scuro (simile alla sovrastampa). Quando questa casella non è selezionata, il colore dello sfondo viene integrato al colore dell'ombreggiatura per creare le sfumature intermedie visibili sullo schermo. In generale, questa casella può venire selezionata quando l'ombreggiatura è nera (indipendentemente dall'intensità o opacità applicate), ma deselezionata quando l'ombreggiatura è di un colore più chiaro.
- **Eredita opacità dell'oggetto**: Selezionate questa casella per fare in modo che l'ombreggiatura rifletta le diverse opacità dell'oggetto, come ad esempio le differenze definite per lo sfondo della finestra e per la cornice.
- **Oggetto ritaglia l'ombreggiatura**: Selezionate questa opzione per impedire che un'ombra attraversi le aree semi-opache di un oggetto, ad esempio per impedire la visibilità di un'ombra attraverso la sua finestra.
- **Ombreggiatura con circonda**: Selezionate questa opzione per applicare un'ombreggiatura al contorno di un testo che scorre intorno a un oggetto come specificato nel riquadro **Circonda** (**Oggetto** > **Modifica**). Il valore di **Esterno** viene calcolato dai contorni dell'ombreggiatura. Ad esempio, se il testo circonda una quotazione in formato rettangolare con ombreggiatura, il testo non si sovrappone all'ombreggiatura se selezionate l'opzione **Ombreggiatura con circonda**.

➡ Per creare un testo con ombreggiatura, inserite il testo in una finestra con uno sfondo impostato su Nessuno, e applicate l'ombreggiatura alla finestra.

➡ Quando applicate l'ombreggiatura a diversi oggetti non raggruppati, gli oggetti possono reciprocamente generare ombre, se si sovrappongono uno all'altro. Quando applicate un'ombreggiatura a un gruppo, tuttavia, il gruppo genera un'unica ombra.

Software Full Resolution Preview XTensions

Con il software Full Resolution Preview XTensions, QuarkXPress può visualizzare immagini su schermo usando la piena risoluzione del file di immagine. Questo vi consente di ridimensionare in scala o di ingrandire l'immagine senza pixelatura (purché l'immagine d'origine abbia una risoluzione abbastanza alta da adattarsi all'ingrandimento).

➡ Il software Full Resolution Preview XTensions non ha alcun impatto sull'output. Agisce soltanto sulle anteprima da schermo.

Potete applicare la funzionalità di anteprima a piena risoluzione a singole immagini, una per volta. Potete anche attivare o disattivare l'anteprima a piena risoluzione per un layout dove la funzionalità è stata applicata a una o a più immagini.

Per applicare la funzionalità Anteprima a piena risoluzione alle immagini contenute nelle finestre immagini attive, scegliete **Oggetti** > **Risoluzione anteprima** > **Piena risoluzione**.

Per attivare o disattivare la funzionalità di anteprima a piena risoluzione per un layout, scegliete **Visualizza** > **Anteprima a piena risoluzione**. Quando la funzionalità è attivata, le immagini impostate per una visualizzazione a piena risoluzione verranno visualizzate come definito. Se la funzionalità è disattiva, tutte le immagini vengono visualizzate in una risoluzione di anteprima normale, indipendentemente dall'anteprima a piena risoluzione [Full Resolution Preview] applicata.

Se specificate **Bassa risoluzione** nella finestra di dialogo **Stampa** (**Archivio/File** > **Stampa** > **Immagini** > **Output**), tutte le immagini del layout, incluse le immagini definite per una visualizzazione a piena risoluzione, verranno stampate a bassa risoluzione.

Full Resolution Preview non è prevista per i formati di file BMP, PCX, GIF, PICT e WMF.

Per disattivare Full Resolution Preview mentre state lavorando su un layout, scegliete **Visualizza** > **Anteprime a piena risoluzione**.

Software Guide Manager Pro XTensions

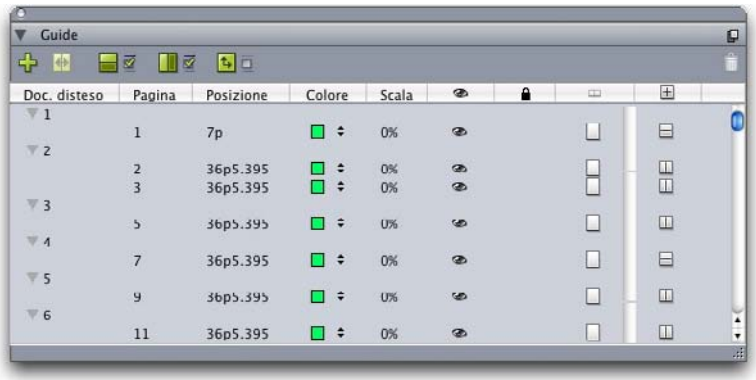
Guide Manager Pro offre comandi della massima precisione per la creazione e la modifica delle guide per lo schermo. Potete specificare un percorso per una guida, sia orizzontale che verticale, sia che venga applicata a una pagina o a un documento disteso e potete specificare il colore e la scala in base alla quale la guida deve venire visualizzata. Potete modificare, copiare e incollare le guide, creare guide speculari, creare griglie, righe e colonne di guide, creare guide da una finestra e aggiungere guide alle aree al vivo e definire guide di sicurezza.

Questo software XTensions aggiunge la palette **Guide** a QuarkXPress (menu **Finestra**).

Vedere "*Gestione delle guide*."

Utilizzo della palette Guide

La palette **Guide** offre potenti controlli per la manipolazione delle guide.



La palette **Guide**

La palette **Guide** funziona come segue:

- I controlli lungo l'area superiore della palette, da sinistra verso destra, consentono di creare nuove guide, creare guide speculari, mostrare guide orizzontali, mostrare guide verticali, mostrare solo le guide correnti e eliminare le guide.
- Per organizzare le guide in base a un attributo, fate clic sull'intestazione della colonna di quell'attributo.
- Per aggiungere colonne di informazioni alla palette, scegliete un'opzione dal pulsante **Selettore colonna** disponibile a destra dell'elenco di colonne.
- La colonna **Doc. disteso** visualizza un numero per ciascuna pagina o pagine affiancate di un layout. Per visualizzare una pagina o due pagine affiancate di un documento disteso, fare clic sulle pagine di quel documento disteso nella colonna **Doc. disteso**. Per visualizzare le guide delle pagine di un documento disteso nella palette, fate clic sulla freccia accanto alle pagine del documento disteso. Per modificare una guida, fate doppio clic su di essa.
- Per visualizzare un menu contestuale di opzioni di modifica, premete Control+fate doppio clic/Clic con il pulsante destro del mouse su ciascuna colonna. Ad esempio, il menu contestuale della colonna **Guida** include le opzioni seguenti: **Taglia la guida**, **Copia la guida**, **Incolla la guida**, **Elimina la guida** e **Seleziona tutte le guide**.

  Per informazioni sulle opzioni del menu della palette, vedere "*Menu della palette Guide*."

  Indipendentemente dal fatto che le guide vengano visualizzate su schermo, potete gestirle nella palette **Guide** (menu **Finestra**) come segue:

- Per visualizzare le guide di una pagina o di pagine di un documento disteso, fate clic sulla freccia accanto a quella pagina o pagine del documento distesa nella colonna **Guida**.
- Per visualizzare le guide su tutte le pagine singole o pagine di documenti distesi, premete Option/Alt+fate clic su una freccia accanto alle pagine del documento disteso.
- Per visualizzare soltanto le guide orizzontali o quelle verticali, scegliete **Mostra le guide verticali** o **Mostra le guide orizzontali** dal menu della palette. Per visualizzare tutte le guide, scegliete sia le guide orizzontali che verticali.
- Per visualizzare soltanto le guide della pagina (guide orizzontali limitate a una singola pagina) o le guide delle pagine di un documento disteso (guide orizzontali che includono tutte le pagine di un documento disteso), scegliete **Mostra le guide pagine** oppure **Mostra le guide doc. disteso** dal menu della palette. Per visualizzare tutte le guide, sceglietele entrambe.
- Per visualizzare soltanto le guide della pagina o le guide del documento disteso nella finestra del progetto, scegliete **Visualizza guide correnti** dal menu della palette.

Menu della palette Guide

Il menu della palette **Guide** include le seguenti opzioni.

- **Nuova guida**: Consente di aggiungere una nuova guida. Vedere "*Creazione di guide con Guide Manager Pro*."
- **Taglia la guida**: Taglia il contenuto selezionato.
- **Copia la guida** : Copia il contenuto selezionato negli Appunti.

- **Incolla la guida**: Incolla la guida copiata negli Appunti nella pagina o nel documento disteso attivi.
- **Seleziona tutto**: Seleziona tutte le guide nella pagina o nel documento disteso attivi.
- **Guida speculare** : Copia la guida selezionata sul lato opposto della pagina o del documento disteso.
- **Elimina la guida**: Elimina la guida selezionata.
- **Crea la griglia**: Consente di creare una griglia. Vedere "*Creazione di griglie con Guide Manager Pro*."
- **Crea righe e colonne**: Consente di creare righe e colonne di guide. Vedere "Creazione di righe e colonne di guide."
- **Crea guide dalla finestra** : Consente di creare guide da una finestra. Vedere "*Creazione di guide con Guide Manager Pro*."
- **Crea guide al vivo e guide di sicurezza**: Consente di creare guide al vivo e guide di sicurezza. Vedere "*Creazione di guide al vivo e guide di sicurezza*."
- **Mostra/Nascondi le guide verticali** Mostra o nasconde le guide verticali
- **Mostra/Nascondi le guide orizzontali**: Mostra o nasconde le guide orizzontali.
- **Mostra/Nascondi le guide pagina**: Mostra o nasconde le guide della pagina attiva.
- **Mostra/Nascondi le guide doc. disteso**: Mostra o nasconde le guide del documento disteso attivo.
- **Guide in primo piano**: Attiva e disattiva le guide e le griglie di una pagina portandole da una posizione di primo piano davanti a un contenuto a una posizione retrostante rispetto al contenuto di una pagina.
- **Allinea alle guide**: Attiva o disattiva la funzione di allineamento delle guide.
- **Distanza allineam.**: Consente di determinare la distanza di allineamento per la funzione di allineamento delle guide.
- **Modifica Colori** : Consente di modificare i colori disponibili per le guide create in Guide Manager Pro.
- **Importa**: Consente di importare le guide da un file di guide esportato.
- **Esporta**: Consente di esportare le guide in un file separato.

Vedere "*Gestione delle guide*."

Creazione di guide con Guide Manager Pro

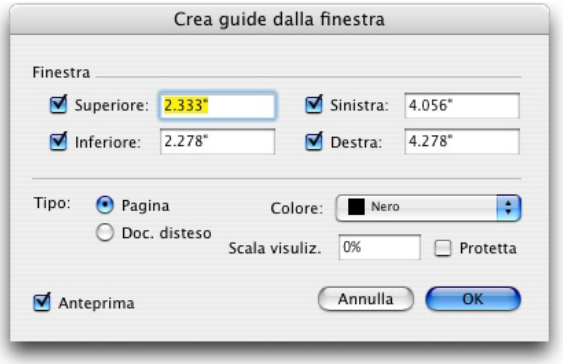
Guide Manager Pro dispone di due metodi per la creazione delle guide.

- Per creare numericamente delle guide utilizzando Guide Manager Pro, fate clic su **Crea una nuova guida** nell'area superiore della palette **Guide** oppure scegliete **Nuovo** dal menu della palette. Utilizzate la finestra di dialogo **Attributi della guida** per specificare la **Posizione**, **Direzione** e il **Tipo** di guida. Potete anche specificare la **Scala visualizz.** alla quale la guida viene visualizzata (al valore di default, ossia 0, la guida verrà sempre visualizzata). Scegliete **Colori guida** e specificate se la guida (o le guide) devono essere **Protette** in modo che non sia possibile spostarle con il mouse. Fate clic su **Anteprima** per verificare la vostra guida sullo schermo prima di crearla e fate quindi clic su **OK**.

Finestra di dialogo **Attributi della guida**

Potete anche visualizzare la finestra di dialogo **Attributi della guida** facendo doppio clic sulla guida esistente nel layout.

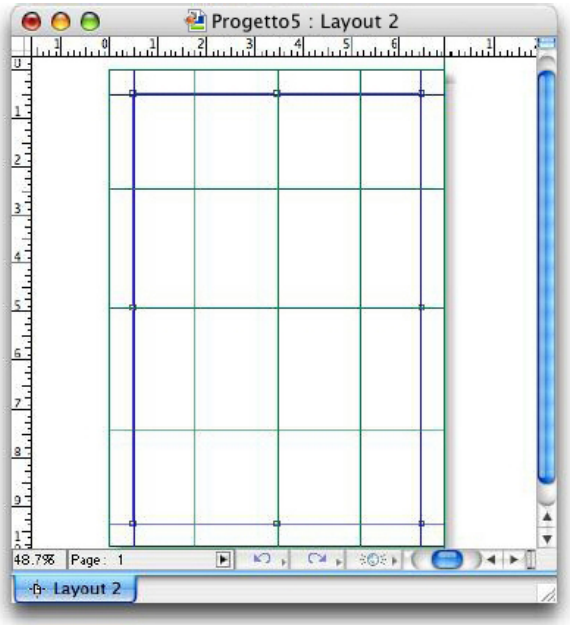
- Per creare automaticamente le guide dai confini di una finestra, selezionate la finestra e scegliete **Crea guida dalla finestra** dal menu della palette. Utilizzate le opzioni di **Crea guida dalla finestra** per regolare le posizioni delle guide che verranno posizionate ai lati **Superiore**, **Inferiore**, **Sinistra** e **Destra** della finestra. Gli altri controlli funzionano analogamente a quelli della finestra di dialogo **Attributi della guida**



Le opzioni di **Crea guide dalla finestra** utilizzate per creare guide intorno ai confini rettangolari di una finestra di qualsiasi forma.

Creazione di griglie con Guide Manager Pro

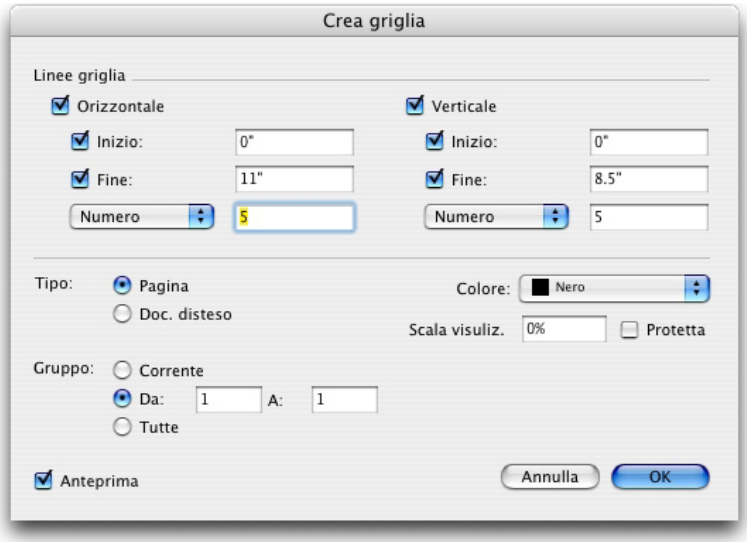
Guide Manager Pro offre un metodo molto rapido per la creazione di una griglia con guide a spaziatura uniforme posizionate nelle pagine e nei documenti distesi.



Guide Manager Pro facilita la creazione di una griglia come questa

Per creare una griglia nella pagina attiva o nel documento disteso:

1 Scegliete **Crea la griglia** dal menu della palette **Guide**.



Comandi di **Crea la griglia**:

2 Nell'area **Linee griglia**, selezionate **Orizzontale** e/o **Verticale**.

3 Se volete che le guide inizino da un punto specifico, ad esempio all'interno dei margini, selezionate i campi **Inizio** e/o **Fine** e inserite la distanza dai bordi della pagina a cui le guide devono iniziare e terminare.

4 Per creare delle guide a spaziatura uniforme, scegliete **Numero** ed inserite nell'apposito campo il numero di guide che volete creare. Per creare guide ad una distanza specifica una dall'altra, scegliete **Distanza specifica** ed inserite la distanza nell'apposito campo.

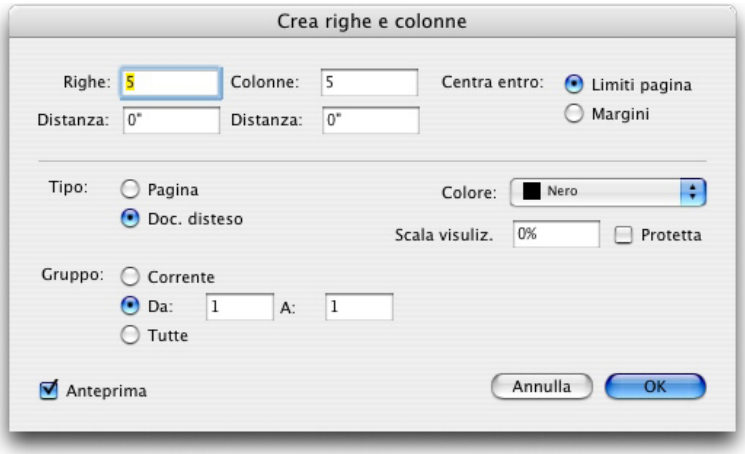
5 Utilizzate i comandi **Tipo**, **Gruppo**, **Colore**, **Scala visualizz.** e **Protetta** come nella finestra di dialogo **Attributi della guida** (vedere "*Creazione di guide con Guide Manager Pro*").

6 Fate clic su **Anteprima** per verificare sullo schermo la griglia creata e fate quindi clic su **OK**.

Creazione di righe e colonne

Guide Manager Pro consente di creare righe e colonne di guide distanziate in modo uniforme. Per creare righe e colonne di guide nella pagina o nelle pagine affiancate di un documento disteso, procedete come segue:

1 Scegliete **Crea righe e colonne** dal menu della palette **Guide**.



Viene visualizzata la finestra di dialogo **Crea righe e colonne**

2 Inserite il numero di righe orizzontali nel campo **Righe**. Se volete inserire uno spazio tra le righe, inserite un valore nel campo **Distanza**.

3 Inserite il numero di colonne verticali nel campo **Colonne**. Se volete inserire uno spazio tra le colonne, inserite un valore nel campo **Distanza**.

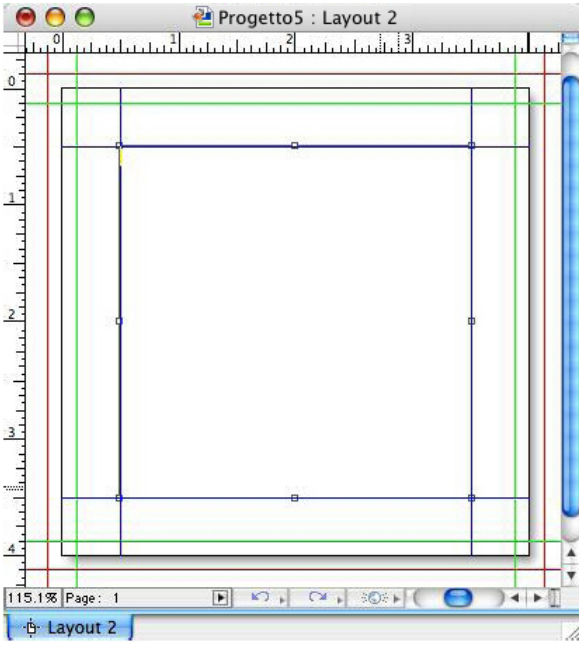
4 Per creare delle guide all'interno delle guide master, fate clic su **Margini**. In caso contrario, lasciate selezionato **Limiti pagina**.

5 Utilizzate i comandi **Tipo**, **Gruppo**, **Colore**, **Scala visualizz.** e **Protetta** come quando usate la finestra di dialogo **Attributi della guida** (vedere "*Creazione di guide con Guide Manager Pro*").

6 Fate clic su **Anteprima** per verificare sullo schermo le guide create e fate quindi clic su **OK**.

Creazione di guide al vivo e guide di sicurezza

Se avete bisogno di creare guide al vivo o guide di sicurezza, potete aggiungerle tramite Guide Manager Pro anziché alterare le dimensioni della pagina o tracciare voi stessi le guide.



Da qui, le guide al vivo rosse vengono posizionate a 9 punti oltre i limiti della pagina mentre le guide di sicurezza verdi vengono posizionate a 9 punti all'interno della pagina.

Per creare delle guide al vivo o delle guide di sicurezza nella pagina attiva, procedete come segue:

1. Scegliete **Crea guide al vivo e guide di sicurezza** dal menu della palette **Guide**.
2. Per le guide al vivo, selezionate **Al vivo**, inserite un valore nel campo **Distanza** per specificare la distanza a cui posizionare le guide oltre i margini della pagina, e scegliete quindi un'opzione dal menu **Colore**.
3. Per le guide di sicurezza, selezionate **Sicurezza**, inserite un valore nel campo **Distanza** per specificare la distanza a cui posizionare le guide entro i margini della pagina e scegliete quindi un'opzione dal menu **Colore**.
4. Utilizzate i comandi **Scala visualizz.** e **Protetta** come quando usate a finestra di dialogo **Attributi della guida** (vedere "*Creazione di guide con Guide Manager Pro*").
5. Per applicare le guide al vivo e le guide di sicurezza a molteplici pagine, usate i comandi di **Gruppo doc. distesi**.

Potete aggiungere guide al vivo e guide di sicurezza alle pagine master e alle pagine del layout.

6 Fate clic su **Anteprima** per verificare sullo schermo le guide create e fate quindi clic su **OK**.

Software HTML Text Import XTensions

Potete utilizzare il software HTML Text Import XTensions per importare un testo HTML in un layout di stampa o Web e potete convertire la formattazione del testo HTML in una formattazione QuarkXPress.

Per usare HTML Text Import:

1 Selezionate una finestra immagine.

2 Scegliete **Archivio/File > Importa**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Importa**.

3 Selezionate il file di testo HTML che volete importare.

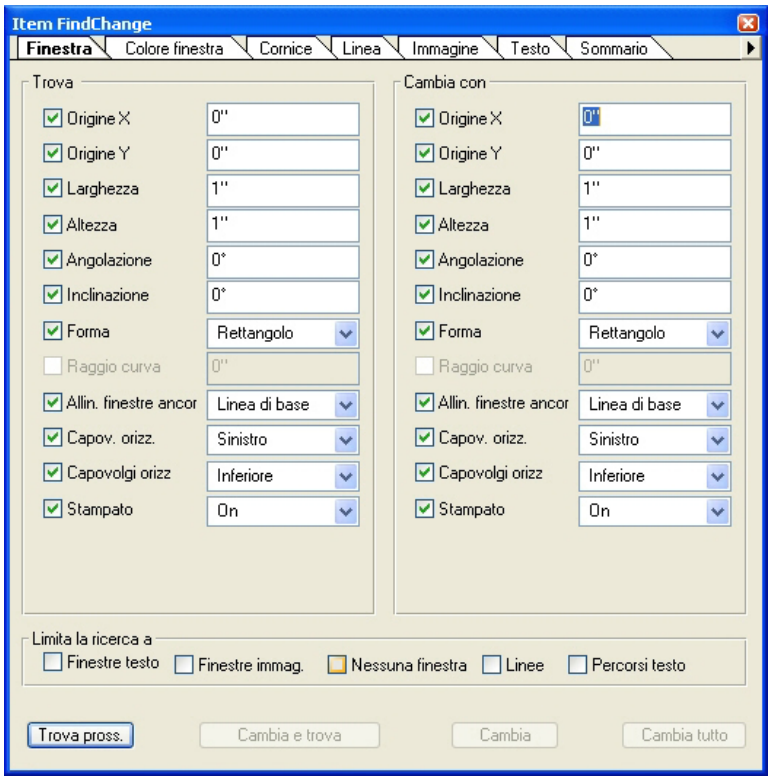
4 QuarkXPress tenta automaticamente di determinare la codifica del file HTML. Se sapete che la codifica del file è diversa dall'opzione visualizzata nel menu a discesa **Codifica**, scegliete quell'opzione.

5 Fate clic su **Apri**.

➡ Per importare un file HTML come testo normale e lasciare i tag HTML non interpretati, premete Tasto Mela/Ctrl mentre fate clic su **Apri**.

Software Item Find/Change XTensions

Questo software XTensions aggiunge la palette **Cerca/Sostituisci oggetto**a QuarkXPress (**Comp./Modifica > Cerca/Sostituisci oggetto**). Potete usare questa palette per eseguire operazioni di ricerca/sostituzione nelle finestre di teste, finestre immagini, finestre senza contenuto, linee e percorsi di testo. Potete trovare e modificare attributi tra cui posizione, forma, colore, opacità, stile cornice, scala immagine, numero di colonne ed altro ancora.



La palette **Cerca/sostituisci oggetto**

Cerca/sostituisci oggetto non supporta le tabelle.

La palette **Cerca/sostituisci oggetto** funziona come segue:

- Le schede disponibili nell'area superiore della palette visualizzano il tipo di attributo che potete cercare: **Finestra**, **Colore finestra**, **Cornice**, **Linea**, **Immagine**, **Testo** e **Ombreggiatura**. Gli attributi in ciascun riquadro corrispondono agli attributi della finestra di dialogo **Modifica** (menu **Oggetti**) per ciascun tipo di oggetto.
- Ciascun riquadro contiene due aree: **Trova** e **Cambia in**. Potete cercare determinati attributi nell'area **Trova** e quindi selezionare gli attributi che volete cambiare nell'area **Cambia in** della palette. Potete cercare contemporaneamente degli attributi in molteplici riquadri.
- Il menu della palette vi consente di collocare gli attributi selezionati per l'oggetto nell'area **Trova** della palette. Potete specificare opzioni in tutti i riquadri della palette **Cerca/sostituisci oggetto** scegliendo **Acquisisci tutti gli attributi** o potete completare un riquadro per volta scegliendo **Acquisisci gli attributi del riquadro**. Potete usare **Cancella tutti gli attributi** e **Cancella gli attributi del riquadro** per cancellare il contenuto del riquadro.
- Il riquadro **Riepilogo** riassume le impostazioni di tutti i riquadri.
- Le caselle di selezione nell'area inferiore della palette vi consente di limitare la ricerca a specifici tipi di oggetto. Per trovare e sostituire tutti i tipi di oggetto, lasciate deselezionate tutte queste caselle.

- Quando fate clic su **Trova il prossimo**, Trova/sostituisci oggetti conduce una ricerca nell'intero layout, dall'inizio alla fine. Per limitare una ricerca al documento esteso attivo, premete Option/Alt+ clic sul pulsante **Trova il prossimo**.

Software Item Styles XTensions

ItemStyles [Stili oggetti] consente di salvare un gruppo di attributi applicati a un oggetto, tra cui colore, cornice, stile, larghezza linea, scala immagine e rientro del testo, come stili a cui è stato assegnato un nome e che potete in seguito applicare direttamente da una palette.

Il software ItemStyles XTensions aggiunge la palette **Stili oggetto** (**Finestra** > **Stili oggetto**), la finestra di dialogo **Modifica stili oggetto** (**Comp./Modifica** > **Stili/ Oggetto**) e la finestra di dialogo **Utilizzo Stili oggetto** (**Utilità** > **Utilizzo Stili oggetto**).

➡ Stili oggetto non ha alcun impatto sugli attributi protetti degli oggetti (posizione, storia o immagine). Ad esempio, se applicate uno stile oggetto a un oggetto la cui posizione è protetta (**Oggetti** > **Proteggi** > **Posizione**), l'oggetto non si sposta in base ai valori **X**, **Y** specificati in Stili oggetto. Quando l'oggetto è selezionato, il nome degli Stili oggetto ad esso applicato verrà visualizzato con un segno + accanto al nome.

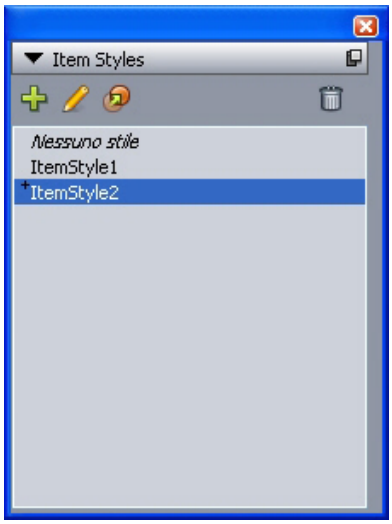
➡ Non utilizzate Stili oggetto con le funzioni Contenuto condiviso e Composition Zones.

➡ Stili oggetto non supporta le tabelle.

Gestione della palette Stili oggetto

Per applicare uno Stile oggetto a tutti gli oggetti selezionati, fate clic sul nome dello Stile oggetto nella palette **Stili oggetto**. I pulsanti **Nuovo** ed **Elimina** consentono di aggiungere ed eliminare stili oggetto. Il pulsante **Aggiorna** consente di aggiornare la definizione di uno stile oggetto in base alle modifiche locali apportate allo stile oggetto.

➡ Potete anche applicare uno stile oggetto a oggetti selezionati scegliendo il nome dello stile oggetto dal sottomenu **Stile** > **Stili oggetto**.



Palette **Stili oggetto**.

Per applicare uno stile oggetto, selezionate gli oggetti di destinazione e fate clic sul nome dello stile oggetto nella palette **Stili oggetto**. Potete anche premere l'equivalente da tastiera visualizzato a destra del nome dello Stile oggetto.

Lo stile oggetto applicato all'oggetto selezionato (se esistente) viene visualizzato in grassetto nella palette **Stili oggetto**. Se il nome ha un segno + accanto ad esso significa che l'oggetto utilizza una formattazione locale diversa da quella definita nello stile oggetto. Per eliminare la formattazione locale da un oggetto, selezionate l'oggetto, fate clic su **Nessuno stile** nell'area superiore della palette **Stili oggetto** e quindi fate clic ancora sul nome dello stile oggetto. Potete anche eliminare la formattazione locale premendo il pulsante Option+clic/Alt+ clic sul nome dello stile oggetto.

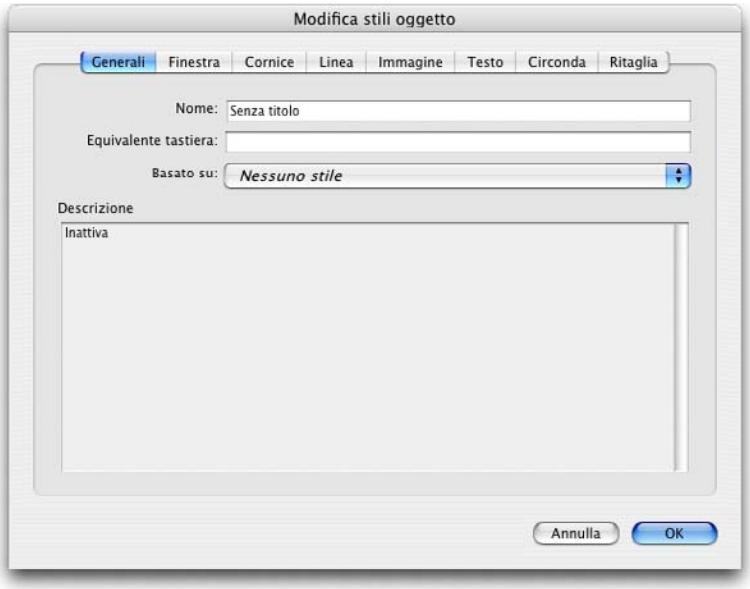
Per creare, modificare, duplicare, eliminare, importare o esportare gli Stili oggetto, usate la finestra di dialogo **Stili oggetto** (**Modifica** > **Stili oggetto**). Potete anche modificare gli stili oggetto premendo Option+clic/Alt+clic sul nome dello stile oggetto nella palette **Stili oggetto** oppure selezionando lo stile oggetto e scegliendo **Modifica** dal menu della palette **Stili oggetto**.

Vedere anche "*Creazione degli Stili oggetto*" e "*Verifica dell'uso di Stili oggetto*."

Creazione degli Stili oggetto

Potete basare uno stile oggetto su un oggetto formattato o potete crearlo da zero. Per creare uno stile oggetto:

1. Nel caso di un oggetto formattato, selezionatelo. Per iniziare da zero, accertatevi che non sia stato selezionato alcun oggetto.
2. Fate clic sul pulsante **Nuovo** della palette **Stili oggetto**. Potete anche scegliere **Nuovo** dal menu della palette oppure potete scegliere **Modifica** > **Stili oggetto** e potete quindi fare clic su **Nuovo** nella finestra di dialogo.



Finestra di dialogo **Modifica stile oggetto**.

3 Nella scheda **Generale** inserite un nome descrittivo nel campo **Nome**.

4 Se volete usare un equivalente da tastiera, inseritelo nel campo **Equivalente tastiera**. In Mac OS, potete usare qualsiasi combinazione di Tasto Mela, Option, Control e Maiusc. insieme ai numeri del tastierino numerico o i tasti funzione. In Windows, potete usare qualsiasi combinazione di Control e Alt insieme ai numeri del tastierino numerico o qualsiasi combinazione di Control, Alt e Maiusc. con i tasti funzione.

Se scegliete di usare i tasti funzione, il vostro equivalente da tastiera assumerà priorità rispetto ai comandi QuarkXPress e ai comandi a livello di sistema.

5 Se volete basare questo Stile oggetto su un altro Stile oggetto, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Basato su**.

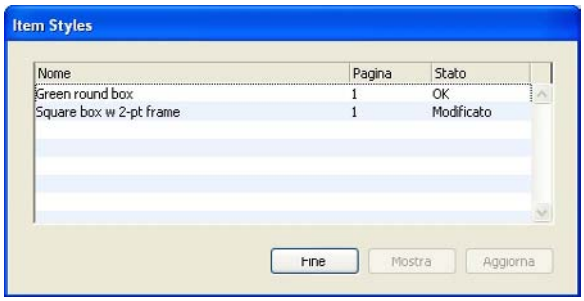
6 Se iniziate da un oggetto selezionato, verificate gli attributi elencati nell'area **Descrizione** o fate clic sulle schede per verificare le impostazioni definite.

7 Per apportare modifiche allo Stile oggetto, fate clic su una scheda e quindi:

- Selezionate **Applica** per includere gli attributi di una scheda in uno Stile oggetto. Selezionate quindi tutti gli attributi che volete includere e modificateli se necessario.
- Deselezionate **Applica** se non volete includere gli attributi di un'intera scheda.
- Deselezionate un determinato attributo per rimuoverlo dallo Stile oggetto.

Verifica dell'uso di Stili oggetto

Per verificare dove vengono utilizzati gli **Stili oggetto** e dove viene applicato uno stile locale prioritario, scegliete **Utilizzo** dal menu della palette **Stili oggetto**. La finestra di dialogo **Uso di Stili oggetto** elenca ciascun uso di uno **Stile oggetto**, il suo numero di pagina e il suo stato.



La finestra di dialogo **Uso di Stili oggetto**

Le opzioni della finestra di dialogo **Uso di Stili oggetto** agiscono nel modo seguente:

- Per scorrere a un oggetto che utilizza uno Stile oggetto, fate clic sulla colonna **Nome** e fate quindi clic su **Mostra**.
- Se un oggetto selezionato appare nell'elenco come **Modificato**, significa che gli è stato applicato localmente uno stile prioritario. Fate clic su **Aggiorna** per eliminare gli stili applicati localmente.
- Se l'Uso di Stili oggetto contiene degli errori, fate clic su **Mostra errori**.

Software OPI XTensions

Il software OPI XTensions offre potenziamenti alle funzionalità Open Prepress Interface (OPI) incorporate in QuarkXPress.

In un sistema OPI, potete manipolare le versioni a bassa risoluzione dell'immagine in QuarkXPress e quindi la versione ad alta risoluzione di ciascuna immagine viene sostituita da un sistema di pre-press o da un server OPI in fase di output. OPI richiede che un layout venga inviato per l'output a un sistema di pre-press o a un server in grado di interpretare i commenti OPI e che abbia accesso alle versioni ad alta risoluzione delle immagini destinate all'OPI.

Destinazione di un'immagine importata a uno scambio OPI

Potete attivare OPI, procedendo immagine per immagine, quando importate delle immagini, quando modificate un'immagine importata o quando utilizzate la scheda **OPI** della finestra di dialogo **Utilizzo** (menu **Utilità**):

- Quando importate un'immagine (**Archivio/File** > **Importa immagine**), selezionate **Usa OPI** per attivare la sostituzione OPI dell'immagine.
- Selezionate un'immagine che sia già stata importata nel layout e scegliete quindi **Oggetti** > **Modifica** e fate clic sulla scheda **OPI**. Selezionate **Usa OPI** per attivare la sostituzione OPI per l'immagine.
- Scegliete **Utilità** > **Utilizzo** > scheda **OPI** per visualizzare un elenco di tutte le immagini del layout. Se un'immagine è selezionata nella colonna **OPI**, quell'immagine è destinata alla sostituzione.

➡ È importante evitare di assegnare un nuovo nome ai file immagine quando lavorate con immagini che verranno sostituite tramite la funzionalità OPI.

Attivazione di OPI per un layout

Quando un layout di stampa contenente commenti OPI raggiunge la fase di output finale, dovete accertarvi che OPI sia attivo in modo che QuarkXPress possa scrivere i commenti OPI nello stream di output. Anche se tutte le immagini sono state scelte per la sostituzione OPI, QuarkXPress non scriverà i commenti OPI a meno che non sia stata attivata la funzionalità OPI per il layout. Tuttavia in un ambiente di file proxy, dove gli stessi file proxy contengono le informazioni OPI e non si affidano ai nostri commenti, OPI non ha bisogno di essere attivo.

Per modificare l'OPI per un layout:

1. Scegliete **Archivio/File** > **Stampa**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Stampa**.
2. Fate clic su **OPI** per visualizzare il riquadro **OPI**.
3. Selezionate **OPI attivo**.
4. Fate clic su **Stampa**.

Se selezionate OPI attivo, QuarkXPress scrive i commenti OPI per tutte le immagini del layout. Tuttavia, soltanto le immagini che sono destinate ad usare uno dei metodi descritti in "*Destinazione di un'immagine importata a uno scambio OPI*" verrà scambiata con una versione ad alta risoluzione.

Creazione di commenti OPI per la stampa, EPS e PDF

Il software OPI XTensions aggiunge un riquadro **OPI** alle finestre di dialogo **Stampa**, **EPS** e **Opzioni di esportazione PDF**. Potete utilizzare questo riquadro per scegliere se altre informazioni debbano venire incluse nello stream PostScript per sostituzioni OPI riuscite.

Software PDF Filter XTensions

Potete utilizzare il software PDF Filter XTensions principalmente per due operazioni:

- Salvare una pagina o un gruppo di pagine di un layout QuarkXPress come file Portable Document Format (PDF). Per ulteriori informazioni, vedere *Esportazione di un layout in formato PDF*."
- Importare una pagina di un file PDF in una finestra immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "*Importazione di un file PDF in una finestra immagine*."

Importazione di un file PDF in una finestra immagine

Per importare un file PDF in una finestra immagine attiva, procedete nel modo seguente:

1. Scegliete **Archivio/File** > **Importa immagine**.

- **FinestraRiduz**: Utilizza le dimensioni della pagina dopo il ritaglio. Questa opzione non include i marchi di registro e non viene alterata dalla presenza di aree “al vivo” applicate allo spazio di layout quando viene creato il PDF.

- **FinestraRitaglio**: Utilizza le dimensioni della pagina più lo spazio definito per ogni area al vivo e lo spazio assegnato per i marchi di registro. **FinestraRitaglio** ha le dimensioni dello spazio di layout così come interpretato dal software PDF Boxes XT.
- **Finestra al vivo**: Utilizza le dimensioni della pagina più lo spazio per le aree al vivo.
- **FinestraPagina**: Utilizza le dimensioni della pagina, non includendo lo spazio per le aree al vivo e per i marchi di registro.

2 Fate clic su **Apri**.

➡ L'anteprima di una pagina PDF viene visualizzata alla profondità di colore specificata nel menu a discesa **TIFF a colori** del riquadro **Visualizzazione** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**).

➡ Per visualizzare in anteprima una pagina diversa di un file PDF, nella finestra di dialogo **Importa immagine**, selezionate la casella **Anteprima** e quindi immettete il numero di pagina nel campo **Pagina PDF**.

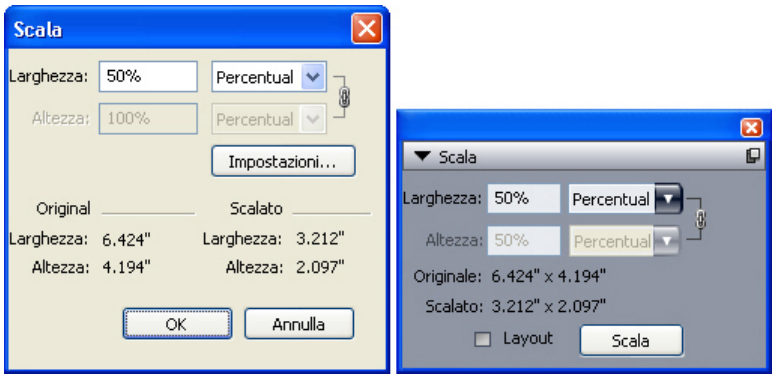
➡ Per determinare quale pagina di un file PDF era stata importata in un layout, visualizzate il riquadro **Immagini** della finestra di dialogo **Utilizzo** (menu **Utilità**) e selezionate quindi **Altre informazioni**.

Software Scale XTensions

Il software Scale XTensions vi consente di ridimensionare velocemente layout, oggetti, gruppi e contenuti di QuarkXPress utilizzando tecniche simili al ridimensionamento degli oggetti con i programmi di disegno. Dalla finestra di dialogo **Impostazioni ridimensionamento**, potete specificare cosa ridimensionare: testi, cornice, scarti, spessori di linee e molto altro.

Il software Scale XTensions aggiunge i seguenti elementi a QuarkXPress:

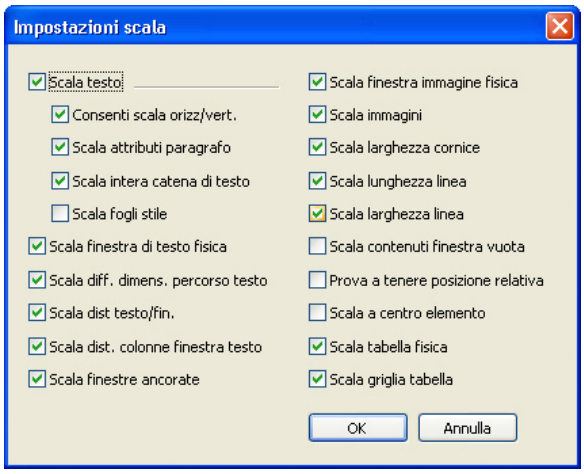
- **Oggetto**> **Ridimensiona** vi consente di specificare una nuova larghezza, una nuova altezza o entrambe, per l'oggetto, gli oggetti o il gruppo selezionati.
- **Finestra**> **Ridimensiona** visualizza la palette **Ridimensiona** che fornisce le stesse opzioni del comando **Ridimensiona**. Inoltre la palette **Ridimensiona** vi consente di ridimensionare l'intero layout. Potete anche ridimensionare l'oggetto, gli oggetti o il gruppo selezionati, o ridurre o aumentare il layout del 5% scegliendo **Aumenta dimensione** o **Riduci dimensione** dal menu della palette.



Finestra di dialogo **Scala** e palette **Ridimensiona**

Sia la finestra di dialogo **Scala** che la palette **Ridimensiona** offrono le seguenti funzionalità:

- potete ridimensionare la dimensione attuale dell'oggetto in termini di percentuale (%) o inserendo le nuove dimensioni (nelle attuali unità di misura). Prima di tutto scegliete **Percentuale** o **Unità** dai menu a destra dei campi **Larghezza** e **Altezza**, quindi inserite i valori desiderati nei campi.
- Per ridimensionare in maniera proporzionata gli oggetti, fate clic sul pulsante Vincolo. Quando vincolate la scala, l'opzione **Altezza** non è disponibile e gli oggetti verranno ridimensionati in maniera uguale verticalmente e orizzontalmente a seconda della voce nel campo **Larghezza**.
- Vengono visualizzate le dimensioni **Originali** e **Ridimensionate** della finestra di delimitazione dell'oggetto o del gruppo (nelle attuali unità di misura). Questi valori vengono aggiornati quando modificate un valore nei campi **Larghezza** o **Altezza**.
- Per modificare le impostazioni di ridimensionamento, fate clic sul pulsante **Impostazioni** nella finestra di dialogo **Ridimensiona** o scegliete **Impostazioni di ridimensionamento** dal menu della palette **Ridimensiona**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni ridimensionamento**. Ogni casella indica se un particolare oggetto o attributo è ridimensionato o meno.



Finestra di dialogo **Impostazioni ridimensionamento**.

Nella palette **Ridimensiona** potete selezionare **Layout** per ridimensionare l'intero layout e tutto ciò che si trova al suo interno.

➡ Scale XT vi consente di ridimensionare un oggetto per renderlo più piccolo o più grande rispetto a quanto QuarkXPress consente di fare. Tale oggetto verrà stampato correttamente, ma se cercherete di modificarlo con gli strumenti o i comandi di QuarkXPress verrà visualizzato un messaggio di errore.

➡ Scale XT non è progettato per funzionare con tutti gli oggetti sincronizzati attraverso la palette **Contenuti condivisi** (**Finestra>Contenuti condivisi**). Le istanze dell'oggetto condiviso erediteranno solo le modifiche di altezza e larghezza da Scale XT. Inoltre, non è possibile ridimensionare i layout che al suo interno hanno Composition Zones.

➡ Gli oggetti ruotati vengono ridimensionati a seconda della loro geometria originale. Per esempio, se ridimensionate solo la larghezza di una finestra quadrata che è stata ruotata di 45 gradi, viene prodotto un rettangolo ruotato (piuttosto che, come avreste desiderato, un rombo più largo).

Software Scissors XTensions

Il software Scissors XTensions aggiunge lo strumento **Forbici** alla palette **Strumenti**. Potete usare lo strumento **Forbici** per tagliare il contorno di una finestra e convertirlo in una linea oppure di tagliare una linea o un percorso di testo in due.

Quando il software Scissors XTensions è caricato, lo strumento **Forbici** viene visualizzato nella palette **Strumenti** di QuarkXPress. Per utilizzare lo strumento **Forbici**:

1. Selezionate lo strumento **Forbici** .

- Quando ritagliate una finestra immagine, questa viene convertita in una linea Bézier. Come risultato, il contenuto della finestra non viene conservato una volta effettuato il taglio.
- Quando ritagliate una finestra testo, questa viene convertita in un percorso di testo.
- Quando ritagliate un percorso di testo, questo viene convertito in due percorsi di testo collegati.

2. Selezionate lo strumento **Seleziona punto** , fate clic e trascinate il punto dando la regolazione desiderata.

Software Script XTensions

Se il software Script XTensions è caricato, il menu Scripts è disponibile nella barra dei menu di QuarkXPress. Da questo menu potete eseguire qualsiasi script di AppleScript situato nella cartella "Scripts" a sua volta situata nella cartella dell'applicazione QuarkXPress. Script XTensions genera una raccolta degli script AppleScript disponibili da questo menu, come impostazione di default, e potete aggiungere i vostri script AppleScript al menu aggiungendoli alla cartella "Scripts".

Per utilizzare il software Script XTensions, scegliete semplicemente uno script dal menu Scripts e lo script entrerà in esecuzione. Gli script di default offerti sono organizzati nei seguenti sottomenu:

Tenete presente che sebbene questi script siano stati realizzati in modo da potersi adeguare al massimo numero di workflow possibili, impostazioni particolari del vostro workflow potrebbero impedire una loro esecuzione corretta. Vi consigliamo quindi di salvare i vostri layout prima di eseguire degli script che potrebbero alterarli.

Il software Script XTensions è per Mac OS soltanto.

Il software Script XTensions deve essere caricato prima di poter eseguire script AppleScript che agiscono su QuarkXPress, sia che gli script vengano lanciati da QuarkXPress o da un altro punto del programma (come ad esempio il desktop).

Altri componenti necessari includono quanto segue:

- Standard Additions Scripting Addition
- AppleScript Extension

Sottomenu Box Tools

Questa sezione descrive gli script di AppleScript disponibili tramite il sottomenu **Box Tools** del menu Scripts quando il software Script XT XTensions è installato.

- Utilizzate **Add Crop Marks** per posizionare dei marchi di ritaglio intorno alla finestra selezionata.
- Utilizzate **Easy Banner** per creare un "banner" (finestra di testo) nell'angolo superiore sinistro di una finestra selezionata; specificate il testo da inserire nel banner.
- Utilizzate **Make Caption Box** per creare una finestra per didascalie (finestra di testo) sotto la finestra selezionata.
- Utilizzate **Shrink or Grow at Center** per ridimensionare una finestra partendo dal suo centro, piuttosto che dalla sua origine (coordinate 0,0).

Sottomenu Grid

Questa sezione descrive gli script di AppleScript disponibili tramite il sottomenu **Grid** del menu Scripts quando il software Script XT XTensions è installato.

Utilizzate **By Dividing a Box** per creare una griglia di finestre delle stesse dimensioni della finestra selezionata.

Sottomenu Images

Questa sezione descrive gli script di AppleScript disponibili tramite il sottomenu **Images** del menu Scripts quando il software Script XTensions è installato.

- Utilizzate **Contents to PICT File** per salvare su file l'anteprima PICT dell'immagine selezionata.
- Utilizzate **Copy to Folder** per copiare una copia dell'immagine contenuta nella finestra immagine selezionata, in una cartella specificata.

- Utilizzate **Fldr to Select PBoxes** per importare i file di immagine da una cartella specificata nelle finestre immagine selezionate. Le immagini vengono importate in ordine alfabetico.

Sottomenu Picture Box

Questa sezione descrive gli script di AppleScript disponibili tramite il sottomenu **Picture Box** del menu Scripts quando il software Script XTensions è installato.

- Utilizzate **Crop Marks & Name** per posizionare marchi di ritaglio intorno alla finestra di immagine attiva e immettere il nome del file di immagine in una finestra di testo situata sotto la finestra immagine.
- Utilizzate **Place Name** per immettere il nome di un'immagine in una finestra di testo sotto la finestra immagine contenente l'immagine.
- Utilizzate **Set All Bkgnd None** per cambiare il colore di sfondo di ogni finestra immagine del layout impostandolo su **Nessuno**.
- Utilizzate **Set All Bkgnd** per cambiare lo sfondo di ogni finestra immagine del layout impostandolo su un colore e un'intensità specificati.

Sottomenu Printing

Questa sezione descrive gli script di AppleScript disponibili tramite il sottomenu **Printing** del menu Scripts quando il software Script XT XTensions è installato.

- Utilizzate **OPI Swap Image** per consentire lo scambio OPI per le finestre immagine selezionate. Questo script richiede che il software OPI XTensions sia caricato.
- Utilizzate **OPI Don't Swap Image** per disattivare lo scambio OPI per le finestre immagine selezionate. Questo script richiede che il software OPI XTensions sia caricato.

Sottomenu Saving

Questa sezione descrive gli script di AppleScript disponibili tramite il sottomenu **Saving** del menu Scripts quando il software Script XT XTensions è installato.

Utilizzate **Each Page as EPS** per salvare ciascuna pagina del layout come un singolo file EPS con un'anteprima TIFF a colori.

- Per salvare le pagine del layout attivo come file EPS, fate clic su **Active**.
- Per salvare le pagine di un layout in un progetto diverso, fate clic su **Choose** per visualizzare la finestra di dialogo **Choose a File**, navigate al progetto di destinazione e fate quindi clic su **Choose**. Lo script salva le pagine di qualsiasi layout che era attivo quando il progetto era stato salvato l'ultima volta.

Sottomenu Special

Questa sezione descrive gli script di AppleScript disponibili tramite il sottomenu **Special** del menu Scripts quando il software Script XTensions è installato.

- Utilizzate **Move to Scripts Folder** per copiare o spostare uno script di AppleScript selezionato, in una cartella selezionata all'interno della cartella "Scripts".

- Utilizzate **Open Apple Events Scripting PDF** per aprire "A Guide to Apple Events Scripting.pdf." Questo file PDF contiene informazioni dettagliate sulla scrittura di script AppleScript per QuarkXPress.
- Utilizzate **Open QuarkXPress Folders** per aprire specifiche cartelle all'interno della cartella QuarkXPress.

Sottomenu Stories

Questa sezione descrive gli script di AppleScript disponibili tramite il sottomenu **Stories** del menu Scripts quando il software Script XTensions è installato.

- Utilizzate **Link Selected Text Boxes** per collegare finestre di testo collegate. L'ordine della catena di testo è basato sull'ordine di sovrapposizione delle finestre di testo.
- **To/From XPress Tags** converte il testo della finestra selezionata in codici XPress Tags o da codici XPress Tags in testo formattato (il testo viene formattato usando i codici XPress Tags). Questo script richiede che sia caricato "XPress Tags Filter".
- **Unlink Selected Boxes** rompe i collegamenti tra le finestre di testo selezionate mentre conserva la posizione del testo nella catena di testo.

Sottomenu Tables

Questa sezione descrive gli script di AppleScript disponibili tramite il sottomenu **Tables** del menu Scripts quando il software Script XTensions è installato.

- Utilizzate **Row or Column Color** per applicare il colore e l'intensità specificati ogni due righe e ogni due colonne di una tabella.

Sottomenu Typography

Questa sezione descrive gli script di AppleScript disponibili tramite il sottomenu **Typography** del menu Scripts quando il software Script XTensions è installato.

- Utilizzate **Baseline Grid +1pt** per aumentare le dimensioni della griglia della linea di base (lo spazio tra le linee della griglia) di 1 punto.
- Utilizzate **Baseline Grid -1pt** per ridurre le dimensioni della griglia della linea di base (lo spazio tra le linee della griglia) di 1 punto.
- Utilizzate **Columns & Gutter Width** per definire la distanza tra le colonne per una finestra di testo selezionata.
- Utilizzate **Make Fractions** per convertire tutte le istanze di numeri che ricadono da un lato o dall'altro di una barra (ad esempio 1/2) in frazioni formattate.
- Utilizzate **Set Textbox Insets** per specificare i valori di distanza del testo rispetto a ciascun lato della finestra di testo selezionata.

Software Shape of Things XTensions

Il software Shape of Things XTensions aggiunge lo strumento **Stella** a QuarkXPress. Potete utilizzare questo strumento per creare rapidamente delle finestre immagine a forma di stelle.

Uso dello strumento Stella

Potete creare una finestra immagine a forma di stella in due modi diversi.

Selezionate lo strumento **Stella**, fate clic e trascinate.

Selezionate lo strumento **Stella**, posizionate il puntatore a croce nel punto in cui volete collocare la finestra a forma di stella e fate clic una sola volta. Quando viene visualizzata la finestra di dialogo **Finestra a stella**, immettete i valori desiderati nei rispettivi campi e fate clic su **OK**:

- **Larghezza stella**
- **Altezza stella**
- **Numero di punte**
- **Profondità delle punte**: Immettete la distanza desiderata dall'estremità della punta alla base della punta, utilizzando un valore percentuale.
- **Punte irregolari**: Immettete un valore compreso tra 0 e 100, in cui 0 implica definizioni non casuali e 100 implica definizioni casuali.

Software Super Step and Repeat XTensions

Il software Super Step and Repeat XTensions offre una versatile alternativa alla funzionalità di QuarkXPress **Duplica speciale**. Potete utilizzare Super Step and Repeat per trasformare oggetti mentre li duplicate, scalandoli, ruotandoli e inclinandoli.

Utilizzo di Super Step and Repeat

Super Step and Repeat vi consente di duplicare oggetti velocemente e facilmente mentre li ruotate, li ridimensionate o li inclinate. Per utilizzare Super Step and Repeat:

1. Selezionate una finestra immagine, una finestra di testo, un percorso di testo o una linea.

- Per specificare il numero di volte che volete che l'oggetto venga duplicato, immettete un numero da 1 a 100 nel campo **N. copie**.
- Per specificare la posizione orizzontale delle copie rispetto all'oggetto originale, immettete un valore nel campo **Spostam. orizzontale**. Indicando un valore negativo, le copie verranno collocate a sinistra dell'originale, mentre, indicando un valore positivo, le copie verranno collocate a destra dell'originale.
- Per specificare la posizione verticale delle copie rispetto all'oggetto originale, immettete un valore nel campo **Spostam. verticale**. Indicando un valore negativo, le copie verranno collocate al di sopra dell'originale, mentre, indicando un valore positivo, le copie verranno collocate al di sotto dell'originale.
- Per ruotare ciascun oggetto duplicato, specificate il valore di rotazione per ciascuno di essi, in gradi, nel campo **Angolazione**. Ad esempio, se immettete 10, il primo oggetto duplicato ruoterà di 10° rispetto all'oggetto originale; il secondo oggetto duplicato ruoterà di 20° rispetto all'oggetto originale, e così via. La rotazione avviene in senso antiorario rispetto all'oggetto originale.

- Per specificare lo spessore della cornice duplicata finale (per una finestra immagine o finestra di testo) o la linea duplicata finale (per un percorso di testo o una linea) immettete un valore in punti nel campo **Spessore ultima cornice/Linea** o **Spessore ultima linea**.
- Se duplicate una finestra o una linea, immettete un valore compreso tra 0% e 100% nel campo **Intensità ultima finestra** o **Intensità ultima linea** per specificare l'intensità del colore di sfondo della finestra duplicata finale o l'intensità del colore di linea del percorso di testo o della linea duplicati.
- Quando si duplica una finestra con uno sfondo sfumato, il campo **Intensità ultima finestra 2** è attivo. Immettete un valore compreso tra 0% e 100% nel campo **Intensità ultima finestra 2** per specificare la seconda intensità dello sfondo nella finestra duplicata finale.
- Per specificare la scala della finestra di testo, finestra immagine, percorso di testo o linea duplicati finali, immettete un valore compreso tra 1% e 100% nel campo **Scala ultimo oggetto** o **Scala ultima linea**.
- Per inclinare una finestra duplicata, immettete un valore compreso tra 75° e –75° nel campo **Inclinazione ultimo oggetto** per specificare l'inclinazione della finestra duplicata finale.
- Per ridimensionare in scala il contenuto di una finestra immagine, finestra di testo o percorso di testo in modo che rientrino nella finestra duplicata, selezionate **Ridimensiona in scala i contenuti**.
- Per specificare il punto intorno al quale deve avvenire la rotazione o il ridimensionamento in scala, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Rotazione e scalatura relativa a**. Tenete presente che **Punto selezionato** è disponibile come scelta nel menu a discesa **Rotazione e scalatura relativa a** soltanto se è stato selezionato un punto su un oggetto Bézier.

2 Fate clic su **OK**.

Software Table Import XTensions

Potete utilizzare il software Table Import XTensions per creare una tabella in QuarkXPress utilizzando un file Microsoft Excel come file d'origine e potete aggiornare la stessa tabella QuarkXPress quando i dati cambiano nel file Excel. Potete anche utilizzare questo modulo XTensions per importare e aggiornare grafici e immagini da Microsoft Excel.

Quando il software Table Import XTensions è attivo o caricato, le aggiunte seguenti vengono visualizzate nell'interfaccia QuarkXPress:

- La casella di selezione **Collega a dati esterni** viene aggiunta alla finestra di dialogo **Proprietà della tabella**.
- La scheda **Tabelle** viene aggiunta alla finestra di dialogo **Utilizzo**.
- La scheda **Inserisci grafico** viene aggiunta alla finestra di dialogo **Importa immagine** e visualizza tutti i grafici contenuti nel workbook.

Type Tricks

Type Tricks è un software XTensions che aggiunge le utilità tipografiche seguenti: Crea frazioni, Crea prezzi, Track di spaziatura tra parole, Verifica riga e Sottolineatura personalizzata.

Crea frazioni

Il comando **Crea frazioni** (**Stile** > **Stile carattere**) consente di formattare automaticamente le frazioni. Questo comando diventa attivo quando una frazione viene selezionata o quando il cursore viene posto in posizione adiacente (e sulla stessa riga) dei caratteri che compongono la frazione. Le frazioni possono essere formattate come segue: 11/42, 131/416, and 11/4x.

Per convertire i caratteri in frazione, selezionate i caratteri e scegliete **Stile** > **Stile di carattere** > **Crea frazione**.

I caratteri della frazione vengono convertiti usando Spostamento linea di base e la formattazione specificata nella scheda **Frazione/Prezzo** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress /Modifica** > **Preferenze** > **Applicazione** > **Frazione/Prezzo**).

Crea prezzi

Il comando **Crea prezzi** (**Stile** > **Stile carattere**) consente di formattare automaticamente i prezzi. Questo comando è disponibile quando il testo che può venire formattato come un prezzo (come ad esempio $1.49, £20.00 e a.bc) viene selezionato o il cursore è adiacente a (e sulla stessa riga di) uno qualsiasi dei caratteri. Il prezzo deve contenere una radice (simbolo decimale) che viene indicata da un punto o da una virgola. I caratteri che precedono o seguono la radice possono essere soltanto lettere o numeri.

Per convertire i caratteri in prezzo, selezionate i caratteri che volete formattare e scegliete **Stile** > **Stile di carattere** > **Crea prezzo**.

Quando applicate **Crea prezzo**, QuarkXPress applica automaticamente lo stile di carattere superiore ai caratteri che seguono la radice.

L'aspetto di frazioni e prezzi convertiti viene determinato dai valori e dalle impostazioni immesse nel riquadro **Frazione/prezzo** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress /Modifica**> **Preferenze** > **Applicazione** > **Frazione/Prezzo**).:

Track di spaziatura tra parole

La funzione Track di spaziatura tra parole consente di applicare il tracking agli spazi tra le parole. (I valori di tracking vengono normalmente applicati sia a caratteri che a parole.) Si può accedere a questa funzionalità tramite gli equivalenti da tastiera.

Mac OS

Valore di tracking	Equivalente da tastiera
Aumento spazio di 0,05 em	Tasto Mela+Control+Maiusc+]
Aumento spazio di 0,005 em	Tasto Mela+Control+Option+Maiusc+]
Riduzione spazio di 0,05 em	Tasto Mela+Control+Maiusc+]

Valore di tracking	Equivalente da tastiera
Riduzione spazio di 0,005 em	Tasto Mela+Control+Option+Maiusc+]

Windows

Valore di tracking	Equivalente da tastiera
Aumento spazio di 0,05 em	Ctrl+Maiusc+'
Aumento spazio di 0,005 em	Control+Alt+Maiusc+@
Riduzione spazio di 0,05 em	Ctrl+Maiusc+'
Riduzione spazio di 0,005 em	Control+Alt+Maiusc+@

Il tracking di spazio tra le parole viene applicato tramite il kerning manuale dopo ogni spazio selezionato. Per eliminare il tracking dello spazio tra le parole, selezionate il testo e scegliete quindi **Utilità** > **Elimina kern manuale**.

Verifica righe

Utilizzate la funzione **Verifica righe** per identificare righe vedove, orfane, righe non logicamente giustificate, righe che terminano con un trattino e fuoriuscita di testo da una finestra. **Verifica righe (Utilità** > **Verifica righe)** si sposta lungo un progetto evidenziando le righe problematiche.

Per specificare quello che Verifica riga deve cercare, visualizzate la finestra di dialogo **Criteri di ricerca** (**Utilità** > **Verifica righe** > **Criteri di ricerca**) e verificate le categorie di attributi tipografici non desiderabili che volete cercare.

Per condurre la ricerca sull'intero documento, portate il punto di inserimento del testo sopra il testo e scegliete **Utilità** > **Verifica righe** > **Prima riga**. Per fare in modo che la ricerca parta dal punto in cui si è posizionato il cursore fino alla fine del documento, posizionate il cursore nel punto da cui volete iniziare la ricerca e scegliete **Utilità** > **Verifica riga** > **Riga successiva** oppure premete Tasto Mela+;/Ctrl+;. Per continuare la ricerca, premete Tasto Mela +;/Ctrl+;.

Sottolineatura personalizzata

La Sottolineatura personalizzata consente di personalizzare colore, intensità, larghezza e scostamento delle sottolineature. Le sottolineature personalizzate funzionano in modo analogo allo stile sottolineatura normale, ma queste possono venire personalizzate esercitando un maggior controllo sugli attributi della sottolineatura.

Gli stili di sottolineatura personalizzata funzionano più o meno come i fogli di stile. Per creare, modificare o eliminare uno stile di sottolineatura, scegliete **Comp./Modifica** > **Stili di sottolineatura**. Per applicare uno stile di sottolineatura, scegliete il suo nome dal sottomenu **Stile** > **Stili di sottolineatura**

Per applicare una sottolineatura personalizzata, selezionate il testo che volete sottolineare e scegliete **Stile**> **Stili di sottolineatura** > **Personalizzato**. Nella finestra di dialogo **Attributi di sottolineatura** potete specificare colore, intensità, larghezza e scostamento della sottolineatura.

Per eliminare una sottolineatura personalizzata, selezionate il testo rilevante e scegliete **Stile > Stile carattere > Elimina sottolineatura personalizzata**.

Word 6-2000 Filter

Word 62000 Filter consente ai documenti di essere importati da o esportati nel formato Word 97/98/2000 (Word 8), Word 2003 e Word 2007 (.docx). Potete anche importare documenti da Microsoft Word 6.0/95 (Word 6 e Word 7).

Per evitare di importare problemi, deselezionate **Consenti salvataggio veloce** (nella scheda **Salva** della finestra di dialogo **Opzioni**) in Microsoft Word oppure utilizzate il comando **Salva come** per creare una copia del file Word da importare.

WordPerfect filter

Il filtro WordPerfect Filter consente l'importazione di documenti da WordPerfect 3.0 e 3.1 (Mac OS) e WordPerfect 5.x e 6.x (Windows). Il filtro WordPerfect consente anche di salvare il testo in formato WordPerfect 6.0.

WordPerfect 3.1 per Mac OS può leggere documenti WordPerfect 6.0 per Windows, per cui non è disponibile un'opzione di esportazione WordPerfect 3.1 per Mac OS.

Software XSLT Export XTensions

Potete utilizzare il software XSLT Export XTensions per generare un file XSL (Extensible Stylesheet Language) contenente conversioni in XSL dal contenuto di un layout Web. Potete utilizzare un processore XSLT per applicare la conversione XSL a un file XML e produrre un file HTML compatibile con XHTML–1.1.

Altri moduli XTensions

Questo argomento elenca i moduli XTensions installati insieme a QuarkXPress.

- Composition Zones: Consente l'uso della funzione Composition Zones*Gestione delle Composition Zones*").
- Compressed Image Import: Consente di importare file TIFF con compressione LZW che utilizzano una compressione delle immagini.
- Griglia del design: Consente di usare la funzione Griglia del design (vedere "Griglie del design").
- EA Text: Consente a QuarkXPress di aprire progetti che utilizzano le funzioni per le lingue asiatiche, come ad esempio testo rubi, caratteri raggruppati, allineamento caratteri lingue asiatiche, segni di enfasi e conteggio di caratteri asiatici.
- Modifica originale: Consente di aprire le immagini con un'applicazione di default e di aggiornare le immagini modificate utilizzando **Modifica originale** e i comandi di **Aggiorna** per le finestre immagine e per le celle dell'immagine. Quando il software

Edit Original XTensions caricato, potete visualizzare la finestra di dialogo **Modifica l'originale** utilizzando lo strumento **Contenuto immagine** e fare doppio clic su un'immagine contenente un'immagine importata.

- Error Reporting: Consente a QuarkXPress di inviare report a Quark quando l'applicazione subisce un'interruzione non prevista.
- GlyphPalette: Attiva la palette **Glifi** palette (vedere "*Gestione della palette dei glifi*").
- HyphDieckmann *(Mac OS soltanto):* Attiva e fa riferimento alle risorse di sillabazione Dieckmann nella cartella "Resources".
- Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3 *(Mac OS soltanto):* Attiva le risorse di Circle Noetics.
- ImageMap: Consente di usare la funzione ImageMap nei layout Web (vedere "*Mappe immagine*").
- Indice analitico: Consente di usare la funzione Indice (vedere "*Gestione degli indici analitici*").
- Interactive Designer: Consente di usare la funzione Layout interattivi (vedere "*Layout interattivi*").
- Jabberwocky: Genera un testo casuale. Per creare un testo casuale, selezionate una finestra di testo con lo strumento**Contenuto di testo** e scegliete quindi **Utilit** > **Jabber**.
- Kern/Track: Consente la creazione di tabelle di kern e di track (vedere "*Kern automatico*" e "*Modifica della tabelle di track*").
- Mojigumi: Consente di usare la funzione mojigumi per i progetti in una lingua asiatica .
- PNG Filter: Consente di importare immagini nel formato Portable Network Graphics (PNG).
- PS Import: Consente l'uso della funzione PS Import (vedere "*Gestione delle immagini PSD*").
- QuarkVista: Consente di usare la funzione Effetti immagine (vedere "*Uso di effetti speciali per immagini*").
- RTF Filter: Consente di importare e di esportare un testo in Rich Tect Format (RTF).
- Special Line Break: Consente di usare la funzione **Spazio tra car. cin/giapp/cor e car. romani** nei progetti in una lingua asiatica (vedere "*Preferenze — Layout — Carattere*")
- SWF Filter: Consente di importare immagini in formato SWF.
- SWF Toolkit: Consente di importare e di esportare la funzione di layout interattivi e layout Web.
- Imposta XML: consente di importare e formattare automaticamente contenuto XML. Per ulteriori informazioni, vedere *A Guide to XML Import* (Guida all'importazione di XML).

Preferenze

Le Preferenze consentono di definire i parametri di default di QuarkXPress.

Nozioni di base sulle preferenze

Il comando **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) visualizza la finestra di dialogo **Preferenze**. Questa contiene numerosi riquadri che consentono di specificare le impostazioni di default di numerose funzioni di QuarkXPress. Per visualizzare un riquadro, fate clic sul suo nome nell'elenco a sinistra. Sono disponibili tre tipi di preferenze:

- Le *Preferenze dell'applicazione* si riferiscono al programma QuarkXPress e di conseguenza vengono applicate a tutti i progetti.
- Le *Preferenze del progetto* agiscono su tutti i layout del progetto attivo. Se tuttavia si modificano delle preferenze del progetto quando non è aperto un progetto, queste diventano impostazioni di default per tutti i nuovi progetti.
- Le *Preferenze del layout* vengono applicate al layout attivo. Tuttavia, se si modificano le preferenze del layout quando non è aperto un progetto, le nuove preferenze diventano impostazioni di default per tutti i nuovi layout.

Nel sottomenu **Preferenze** possono venire visualizzati altri riquadri e altre opzioni se determinati software XTensions sono stati caricati nel computer.

Messaggio di avvertenza Preferenze diverse

Preferenze diverse visualizza un messaggio quando aprite un progetto che era stato precedentemente salvato con informazioni sulle tabelle di kern e di track o con eccezioni di sillabazione diverse dalle impostazioni correntemente memorizzate nei file delle preferenze. Avete l'opzione di utilizzare le impostazioni del progetto o quelle dei file delle preferenze.

- Se fate clic su **Usa le preferenze XPress**, le informazioni sulle preferenze salvate con il progetto vengono ignorate e tutti i layout vengono modificati in base alle impostazioni delle preferenze definite nei file delle preferenze.
- Se fate clic su **Mantieni le impostazioni del progetto** il progetto adotterà le preferenze che avevate specificato per ogni singolo layout.

Modifica delle preferenze di QuarkXPress

Le modifiche apportate alle preferenze di QuarkXPress vengono gestite nei seguenti modi:

- Se modificate le impostazioni delle preferenze dell'applicazione nella finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) con o senza progetti aperti, le modifiche verranno salvate nei file delle preferenze e verranno applicate a tutti i progetti aperti e ai progetti che si apriranno in seguito.
- Se modificate le impostazioni della finestra di dialogo **XTensions Manager** (menu **Utilità**) con o senza progetti aperti, le modifiche verranno salvate nei file delle preferenze e verranno applicate a tutti i progetti dopo aver riavviato QuarkXPress.
- Se modificate le impostazioni di **PPD Manager** (menu **Utilità**) con o senza progetti aperti, le modifiche verranno salvate nei file delle preferenze e verranno applicate a tutti i progetti aperti e ai progetti che verranno aperti in seguito.
- Se apportate modifiche alle prefereze di layout della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) con un progetto aperto, le modifiche verranno salvate soltanto con il progetto attivo.
- Se scegliete un dizionario ausiliario diverso con un progetto aperto, la modifica verrà salvata soltanto con il progetto attivo.
- Se modificate le impostazioni delle tabelle di kern e di track e delle eccezioni di sillabazione di un un nuovo progetto, le modifiche verranno salvate sia con il progetto attivo che nei file delle preferenze.

  Se viene visualizzato il messaggio **Preferenze diverse** quando si apre un progetto e se fate clic su **Usa le Preferenze XPress**, le modifiche apportate alle informazioni relative alla tabella di kern e di track e alle eccezioni di sillabazione verranno memorizzate sia in quel progetto che nei file delle preferenze.

Contenuto dei file delle preferenze

Il contenuto dei file delle preferenze è descritto di seguito. L'elenco è suddiviso in tre gruppi in base a come le preferenze vengono salvate.

Gruppo A

Il gruppo A contiene le informazioni seguenti:

- Tabelle di kern (**Utilità > Modifica tabella di kern**)
- Tabelle di track (**Utilità > Modifica tabella di track**)
- Eccezioni di sillabazione (**Utilità > Eccezioni di sillabazione**)

  Tutte le modifiche apportate alle impostazioni dei gruppi A e B quando non ci sono progetti aperti, vengono salvate nei file delle preferenze e vengono utilizzate per tutti i documenti creati successivamente.

  Se, quando aprite un progetto, viene visualizzato il messaggio **Preferenze diverse**, facendo clic su **Usa le preferenze XPress** le modifiche successivamente apportate alle impostazioni del gruppo A verranno salvate sia nel progetto che nei file delle preferenze.

(Le impostazioni del gruppo A originariamente definite per il progetto vengono automaticamente annullate se fate clic su **Usa le preferenze XPress**.)

Se all'apertura di un progetto viene visualizzato il messaggio **Preferenze diverse** e fate clic su **Mantieni le impostazioni del progetto**, le modifiche successivamente apportate alle impostazioni del gruppo A verranno salvate soltanto con il progetto.

Gruppo B

Il gruppo B contiene le informazioni seguenti:

- Fogli stile, colori, tratteggi e cornici, elenchi e specifiche di sillabazione e giustificazione di default (menu **Comp./Modifica**)
- Impostazioni del riquadro **Progetto** della finestra di dialogo **Preferenze** (**Comp./Modifica** > **Preferenze**)
- Informazioni di percorso per il dizionario ausiliario di default (**Utilità** > **Dizionario ausiliario**)

Tutte le modifiche apportate alle impostazioni dei gruppi A e B quando non ci sono progetti aperti, vengono salvate nei file delle preferenze e vengono utilizzate per tutti i documenti creati successivamente. Tutte le modifiche apportate alle impostazioni del gruppo B quando è aperto un progetto vengono salvate soltanto con quel progetto.

Gruppo C

Il gruppo C contiene le informazioni seguenti:

- Stili di output (**Comp./Modifica** > **Stili di output**)
- Impostazioni delle finestre di dialogo **XTensions Manager** e **PPD Manager** (menu **Utilità**)
- Impostazioni dei riquadri di **Applicazione** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica** > **Preferenze**)

Tutte le modifiche apportate alle impostazioni del gruppo C vengono sempre salvate nei file delle preferenze, indipendentemente dal fatto che un progetto sia o non sia aperto.

Preferenze applicazione

I controlli dei riquadri **Applicazione** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica** > **Preferenze**) agiscono sulla modalità adottata da QuarkXPress per la gestione dei progetti, incluso le modalità di visualizzazione e di salvataggio dei progetti. Queste impostazioni vengono salvate insieme all'applicazione e non al progetto.

Preferenze — Applicazione — Visualizzazione

Utilizzate il riquadro **Visualizzazione** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare come gli appunti e altri elementi dell'applicazione debbano venire visualizzati sullo schermo per tutti i progetti.

Le impostazioni dell'**Area di lavoro** include quanto segue:

- Il campo **Larghezza area lavoro** consente di specificare la larghezza dell'area di lavoro su entrambi i lati della pagina o del documento disteso contenuti in un layout di stampa. Tale impostazione viene espressa in percentuale rispetto alla larghezza del layout.
- Utilizzate il comando **Colore** per specificare un colore per l'area di lavoro.
- Per visualizzare l'area di lavoro del documento disteso attivo in un colore diverso, selezionate **Cambia il colore dell'area di lavoro per indicare il doc. disteso attivo** e scegliete quindi il comando **Colore** corrispondente.

Le impostazioni dell'area **Visualizzazione** include quanto segue:

- Selezionate **Modifica finestra di testo opaca** per convertire le finestre di testo in modo che siano temporaneamente opache mentre le modificate.
- Usate l'elenco a discesa **TIFF a colori** per specificare la profondità di colore delle anteprime su schermo create per i TIFF a colori quando vengono importate.
- Usate l'elenco a discesa **TIFF grigio** per specificare la risoluzione delle anteprime su schermo create per i TIFF grigio quando vengono importate.
- *Windows soltanto:*Il campo **Valore DPI del retino** consente di regolare il monitor in modo tale che visualizzi la rappresentazione migliore del documento a video.
- Scegliete un profilo che corrisponda al vostro monitor dal menu a discesa **Profilo monitor** oppure scegliete **Automatico**. I profili possono essere collocati nella cartella "Profili" della cartella dell'applicazione QuarkXPress. (Per ulteriori informazioni sulle preferenze della gestione del colore, vedere "*Preferenze — Layout — Gestione del colore*.")

Preferenze — Applicazione — Impostazioni di input

Utilizzate il riquadro **Impostazioni di input** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per personalizzare dinamicamente lo scorrimento e altre azioni.

- Utilizzate l'area **Scorrimento** per specificare la rapidità con cui volete scorrere lungo i layout e come i layout devono venire aggiornati sullo schermo. Selezionate **Scorrimento in tempo reale** per rigenerare il layout sullo schermo mentre trascinate le caselle lungo le barre di scorrimento della finestra di un layout. Per attivare e disattivare **Scorrimento in tempo reale** mentre eseguite uno scorrimento, premete Option/Alt mentre trascinate la casella di scorrimento.
- Utilizzate il menu a discesa **Formato** e la casella di selezione **Virgolette autom**. per scegliere uno stile di conversione e di immissione delle virgolette. Per specificare i caratteri di default da utilizzare con la funzionalità **Virgolette autom**. e con l'opzione **Converti virgolette** della finestra di dialogo **Importa testo** (**Archivio/File > Importa testo**), scegliete un'opzione dal menu a discesa **Virgolette**. Per fare in modo che QuarkXPress sostituisca automaticamente durante la digitazione le virgolette singole e doppie (' e ") con le virgolette scelte, selezionate **Virgolette autom**.
- I trattini e le virgole sono i separatori di default per indicare gruppi di pagine sequenziali e non sequenziali nel campo **Pagine** della finestra di dialogo **Stampa** di un layout di stampa. Se le virgole o i trattini fanno parte dei numeri di pagina nella finestra di

dialogo **Sezione** (menu **Pagina**), dovrete modificare i separatori di default. Ad esempio, se i numeri di pagina sono “A–1, A–2,” non potrete specificare gruppi di pagine nel campo **Pagine** utilizzando trattini. Per modificare i separatori, immettete i nuovi caratteri nei campi **Sequenziale** e **Non sequenziale**.

- *(Mac OS soltanto)* Utilizzate l'area **Pressione del tasto attiva** per definire quello che il tasto Control deve fare. Fate clic su **Zoom** per fare in modo che il tasto Control invochi temporaneamente lo strumento **Zoom** 🔎. Fate clic su **Menu contestuale** per fare in modo che il tasto Control invochi un menu contestuale. (Control+Maiusc esegue qualsiasi funzione non sia stata selezionata.)
- Utilizzate il campo **Ritardo prima del trascin. con rigeneraz. schermo** per impostare il ritardo tra l'azione di clic e quella di trascinamento per una rigenerazione in tempo reale dello schermo. La rigenerazione in tempo reale dello schermo visualizza in tempo reale eventuali modifiche dello scorrimento del testo intorno a un oggetto, causate dallo spostamento di un oggetto. Se questa opzione è selezionata, potete attivare la rigenerazione dello schermo in tempo reale premendo il pulsante del mouse fino a quando le maniglie di ridimensionamento non scompaiono, e quindi trascinando l'oggetto.
- **Trascina e incolla il testo** consente di utilizzare il mouse invece dei comandi di menu o da tastiera per tagliare, copiare e incollare il testo in una storia. In Mac OS, potete temporaneamente attivare questa funzione tenendo premuto Control+Tasto Mela prima di iniziare a trascinare. Per tagliare e incollare, selezionate il testo e trascinatelo nella posizione desiderata. Per copiare e incollare, selezionate il testo e trascinatelo nella posizione desiderata tenendo premuto Maiuscole.
- Se è attivo **Mostra suggerimenti per lo strumento**, QuarkXPress visualizza i nomi delle icone degli strumenti e delle palette su cui collocate il cursore.
- Selezionate **Conserva gli attributi della finestra immagine** per fare in modo che una finestra immagine "ricordi", per default, un eventuale ridimensionamento in scala e altri attributi quando importa una nuova immagine nella finestra. Questa opzione è selezionata per default.

Preferenze — Applicazione — Font di sostituzione

Selezionate **Font di sostituzione** per attivare la relativa funzionalità. Quando questa funzionalità è attiva, se QuarkXPress incontra un carattere che non può visualizzare nella font corrente, ricerca tra le font attive installate nel sistema una font che può visualizzare correttamente quel carattere.

Selezionate **Cerca** per fare in modo che QuarkXPress cerchi una font adatta da utilizzare nel progetto attivo. Per limitare la ricerca a un gruppo di font specifico, selezionate **Ultimo** e quindi inserite un numero nel campo **Paragrafi**. Per espandere il campo di ricerca all'intera storia nella quale risulta una font mancante, selezionate **Storia intera**.

Per indicare le font di sostituzione da usare se non si trovano altre font (prendendo in considerazione le impostazioni di **Cerca**), scegliete un'opzione dalla colonna **Font** per ogni script/lingua elencato nella colonna **Script/Lingua**.

Pe indicare le font da usare per la riga fuori margine quando un layout viene stampato con i marchi di registro attivati, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Font riga fuori margine**.

Preferenze — Applicazione — Annulla

Utilizzate il riquadro **Annulla** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per impostare le opzioni di **Annullamento multiplo**:

- Utilizzate il menu a discesa **Tasto Ripristina** per specificare quale tasto della tastiera invoca il comando **Ripristina**.
- Utilizzate il campo **Max numero di azioni cronologiche** per specificare il numero di azioni che volete archiviare nella cronologia degli annullamenti. La cronologia annullamenti può conservare fino a un massimo di 30 azioni; l'impostazione di default è 20.

Preferenze — Applicazione — Apertura e salvataggio

Utilizzate il riquadro **Salva** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per personalizzare come QuarkXPress deve salvare ed eseguire i backup dei progetti.

- Selezionate **Auto salvataggio** per proteggere il vostro lavoro da interruzioni anomale del sistema. A intervalli prestabiliti, QuarkXPress salva automaticamente le modifiche apportate al progetto in un file temporaneo all'interno della cartella del progetto. Immettete un intervallo (in minuti) nel campo **Ogni _ minuti**. Potete specificare un intervallo di tempo minimo di 0,25 minuti. Quando **Auto salvataggio** è selezionato, l'impostazione di default è **Ogni 5 minuti**. QuarkXPress non sovrascrive il file originale fino a quando non salvate manualmente il documento (**Archivio/File > Salva**). Quando riaprite un progetto dopo un'interruzione anomala del sistema, QuarkXPress visualizza un messaggio di avvertenza per indicare che verrà ripristinata la versione del progetto corrispondente all'ultimo salvataggio automatico.
- Selezionando **Backup automatico** e immettendo un valore nel campo **Mantieni revisioni**, potete memorizzare fino a 100 revisioni di un progetto. Ogni volta che effettuate manualmente un salvataggio (**Archivio/File > Salva**), QuarkXPress copia la versione precedente nella cartella di **Destinazione** da voi specificata. **Backup automatico** è disattivato per default. Fate clic su **Cartella del progetto**per archiviare le revisioni nella stessa cartella del progetto. Per memorizzare le revisioni in una cartella diversa da quella del progetto, selezionate **Altra cartella**. Selezionate **Seleziona/Sfoglia** per visualizzare la finestra di dialogo **Cartella di backup/Sfoglia cartelle**. Scegliete o create quindi una cartella e fate clic su **Seleziona/OK** per chiudere la finestra di dialogo. Il nome della **Cartella** selezionata viene visualizzato nell'area **Destinazione**. Ad ogni backup vengono aggiunti al nome del documento originale dei numeri in ordine crescente. L'ultima revisione creata (ad esempio, 5 di 5) sostituisce quella meno recente nella cartella. Per richiamare una copia di backup dalla cartella di destinazione, apritela come qualsiasi altro progetto QuarkXPress.
- Quando attivate **Salva posizione del documento**, QuarkXPress memorizza automaticamente le dimensioni, la posizione e le proporzioni della finestra del progetto. Questa opzione è selezionata per default.
- In **Supporto non-Unicode**, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Tipo di codifica** per indicare come QuarkXPress debba visualizzare i caratteri in un testo non-Unicode.

Preferenze — Applicazione — XTensions Manager

Utilizzate il riquadro **XTensions Manager** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per determinare quando la finestra di dialogo **XTensions Manager** deve venire visualizzata.

Preferenze — Applicazione — Condivisione

Utilizzate il riquadro **Condivisione** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per impostare le opzioni di default per il nuovo contenuto condiviso. Per informazioni sul significato di queste opzioni, vedere "*Condivisione e sincronizzazione del contenuto*."

Per utilizzare sempre le opzioni specificate in questo riquadro quando si aggiungono molteplici elementi allo spazio di un contenuto condiviso, selezionate **Non visualizzare la finestra di dialogo quando si condividono molteplici elementi**.

Preferenze — Applicazione — Font

Utilizzate il riquadro **Font** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per impostare le preferenze seguenti.

Nell'area **Anteprima font**, selezionate **Mostra nel menu Font** per visualizzare il nome di ciascuna font nella font corrispondente.

Nell'area **Mappatura della font**:

- Per sopprimere la visualizzazione della finestra di dialogo **Font mancanti**, selezionate **Non visualizzare la finestra di dialogo "Font mancante"**. I pulsanti di opzione sotto questa casella di selezione determinano quello che deve accedere quando aprite un documento che contiene una font mancante per la quale non avete definito una sostituzione.
- Per specificare una font di sostituzione, selezionate **Specificare la font sostitutiva di default** e scegliete una font di sostituzione dal menu a discesa **Font sostitutiva di default**.
- Per specificare le font di sostituzione di default, selezionate **Specificare la font sostitutiva di default** e scegliete tra le opzioni del menu a discesa **Caratt. romani** e **Asia orientale**.

Preferenze — Applicazione — Elenco file

Utilizzate il riquadro **Elenco file** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per personalizzare la visualizzazione dei file QuarkXPress aperti e salvati di recente nel menu **Archivio/File**:

- Utilizzate il campo **Numero di file recenti da visualizzare** per specificare il numero di file QuarkXPress aperti e salvati recentemente che volete visualizzare.
- Utilizzate l'area **Posizione dell'elenco di file** per scegliere i menu che devono visualizzare l'elenco dei file QuarkXPress aperti recentemente.
- Selezionate **Alfabetizza nomi** per visualizzare l'elenco dei file in ordine alfabetico.
- Selezionate **Mostra percorso intero** per visualizzare il percorso dei file.

Preferenze — Applicazione — Percorso di default

Utilizzate il riquadro **Percorso di default** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per definire il percorso di default del file system o su rete, per i comandi **Apri**, **Salva/Salva con il nome**, **Importa**.

Preferenze — Applicazione — EPS

Utilizzate il riquadro **EPS** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare le opzioni relative alle immagini EPS importate.

- Per determinare se QuarkXPress deve generare un'anteprima di un file EPS o utilizzare l'anteprima (se esistente) incorporata nel file, scegliete un'opzione dall'elenco a discesa **Anteprima**. L'opzione specificata in questo riquadro viene utilizzata soltanto l'anteprima EPS è in corso di creazione. Se modificate le preferenze, avete bisogno di reimportare il file EPS.
- *(Mac OS soltanto):* Per aumentare la quantità di memoria virtuale disponibile per il rendering dei file EPS durante un'operazione di **Salvataggio di una pagina in formato EPS**, incrementate il valore del campo **Memoria virtuale**.

Preferenze — Applicazione — Anteprima a piena risoluzione

Per determinare dove QuarkXPress mette in memoria cache le immagini ad alta risoluzione per la visualizzazione su schermo, fate clic su **Cartella preferenze QuarkXPress** oppure fate clic su **Altra cartella** e inserite quindi un percorso diverso. Per modificare le dimensioni massime della cartella contenente la cartella della memoria cache per l'anteprima, immettete un valore nel campo **Dimensioni massime della cartella della cache**.

Nell'area **Visualizza anteprime a piena risoluzione per**:

- Quando **Tutte le anteprime a piena risoluzione** è selezionata, tutte le immagini del progetto impostate per una visualizzazione a piena risoluzione, verranno visualizzate a piena risoluzione.
- Se avete selezionato **Anteprime a piena risoluzione selezionate**, le immagini definite per una visualizzazione a piena risoluzione verranno visualizzate in tal modo soltanto se sono state selezionate.

Si consiglia di disattivare l'Anteprima a piena risoluzione se si verificano dei problemi di performance che potrebbero essere correlati a questo modulo XTensions. Per disattivare l'Anteprima a piena risoluzione quando si apre un progetto, selezionate **Disattiva le anteprime a piena risoluzione** al momento dell'apertura. Se Anteprima a piena risoluzione è stata specificata per un'immagine, l'immagine mantiene quell'impostazione; tuttavia l'immagine non viene visualizzata a piena risoluzione a meno che non attiviate l'Anteprima a piena risoluzione per il layout scegliendo **Visualizza > Anteprima a piena risoluzione**. Quando l'opzione **Disattiva anteprime a piena risoluzione all'apertura** non è selezionata, le immagini impostate per una visualizzazione a piena risoluzione, verranno visualizzate a piena risoluzione se il progetto è aperto (se **Visualizza > Anteprime a piena risoluzione** è selezionata).

Preferenze — Applicazione — Browser

Utilizzate il riquadro **Browser** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare quale browser Web volete utilizzare per visualizzare in anteprima i layout Web e per visualizzare i file HTML dopo averli esportati.

- La colonna **Default** consente di specificare quale browser usare se non avete specificato un browser particolare per l'anteprima. Questo è il browser che viene anche utilizzato quando **Lancia il browser** è selezionato nella finestra di dialogo **Esporta HTML** (**Archivia/File > Esporta > HTML**). Fate clic nella colonna **Default** per inserire un segno di spunta accanto al browser di default.
- La colonna **Browser** visualizza l'elenco dei browser Web disponibili all'interno di QuarkXPress.
- La colonna **Visualizza nome** indica come il nome di ciascun browser deve venire visualizzato in QuarkXPress.

Preferenze — Applicazione — Indice

Il riquadro **Indice** consente di personalizzare il colore degli indicatori dell'indice e la punteggiatura da utilizzare nella generazione dell'indice.

Per modificare il colore degli indicatori dell'indice, fate clic sulla casella **Colore indicatore d'indice**.

Utilizzate le impostazioni di **Caratteri di separazione** per determinare la punteggiatura da applicare all'indice generato:

- Nel campo **Dopo la voce** immettete i caratteri di punteggiatura che devono seguire ogni voce dell'indice.
- Nel campo **Tra numeri di pagina** immettete le parole o la punteggiatura che deve separare un elenco di numeri di pagina in un indice.
- Nel campo **Gruppo di pagine** immettete le parole o la punteggiatura che devono separare un gruppo di pagine in un indice.
- Nel campo **Prima del rimando** immettete le parole o la punteggiatura che devono precedere un rimando (di solito un punto, un punto e virgola o uno spazio).
- Utilizzate l'elenco a discesa **Stile dei rimandi** per selezionare un foglio di stile carattere da applicare al rimando. Questo foglio stile viene applicato solo a "Vedi", "Vedi anche", o "Vedi qui di seguito" e non alla voce o al rimando stesso.
- Nel campo **Tra le voci immettete** le parole o la punteggiatura da inserire tra le voci in un indice continuo oppure alla fine di un paragrafo di un indice gerarchico.

Preferenze — Applicazione — Job Jackets

Utilizzate il riquadro **Job Jackets** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare le preferenze per una valutazione automatica del layout e per indicare il percorso di default dei file Job Jackets:

Utilizzate le opzioni dell'area **Valutazione del layout** per determinare quando QuarkXPress deve eseguire automaticamente il comando **Archivio/File > Valuta il layout** Ad esempio, selezionando **All'output**, potete accertarvi che un layout venga

sempre valutato prima che l'output venga eseguito. Le opzioni disponibili sono le seguenti:

- **All'apertura**
- **Al salvataggio**
- **All'output**
- **Alla chiusura**

Utilizzate le opzioni dell'area **Percorso** per specificare dove i file del Job Jackets devono venire archiviati come impostazione di default. Per salvare i file Job Jackets nel percorso di default, fate clic su **Utilizzare il percorso di default per i Jackets condivisi**. Il percorso di default è la cartella "Documents" in Mac OS e la cartella "My documents" in Windows.

Preferenze — Applicazione — PDF

Utilizzate il riquadro **PDF** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per definire le preferenze da applicare all'esportazione di file PDF.

Utilizzate le opzioni dell'area **Workflow PDF** per determinare come vanno distillati i file PDF.

- Fate clic su **Direttamente in PDF** per fare in modo che QuarkXPress distilli il file PDF.
- Fate clic su **Crea il file PostScript per distillazione successiva** per esportare il file PostScript con le marcature PDF. Utilizzando questa opzione, potete generare in seguito il file PDF utilizzando un'applicazione di distillazione PDF sviluppata da terzi. Se selezionate questa opzione, potete anche selezionare **Usa la "Cartella di controllo"** e specificare la directory dove i file PostScript devono essere collocati (presumibilmente per un'elaborazione automatica da parte di uno strumento di distillazione PDF). Se non selezionate **Usa "Cartella di controllo"**, verrete informati del percorso di un file PostScript.

Mac OS soltanto: Per aumentare la quantità di memoria virtuale disponibile per il rendering di un file PDF di grandi dimensioni durante un'operazione di esportazione, incrementate il valore del campo **Memoria virtuale**.

Utilizzate il menu a discesa **Nome di default** per scegliere un nome di default per i file PDF di esportazione.

Selezionate **Registra errori** per creare un log di errori se si dovessero verificare durante la creazione dei file PDF. Quando questa opzione è selezionata, potete selezionare **Usa la cartella di registro** per specificare di salvare il file di registro. Se **Usa la cartella di registro** è deselezionato, il file di registro viene creato nella stessa directory del file PDF esportato.

Preferenze — Applicazione — PSD Import

Quando si importa un'immagine PSD, PSD Import crea un'anteprima in base alle impostazioni correnti del riquadro **Visualizzazione** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**). Per visualizzare le immagini Adobe Photoshop, PSD Import utilizza una cache per rendere più rapida la visualizzazione. Per un miglior

controllo dell'uso della memoria e della velocità di rigenerazione dello schermo, potete ottimizzare l'ambiente PSD Import tramite le impostazioni di visualizzazione di QuarkXPress e potete modificare le impostazioni della cache tramite il riquadro **PSD Import** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**).

Per creare la cache nella cartella delle Preferenze, fate clic su **Preferenze di QuarkXPress** . Per creare la cache in una cartella diversa, fate clic su **Altra cartella** e selezionate una cartella diversa. Per modificare le dimensioni massime della cartella cache per l'anteprima, immettete un valore nel campo **Dimensioni massime della cartella della cache**.

Se le anteprime non vengono visualizzate correttamente, provate a cancellare il contenuto dalla cache di PSD Import. Per cancellare il contenuto di questa cache, fate clic su **Cancella la cache**.

Preferenze — Applicazione — Segnaposti

Utilizzate il riquadro **Segnaposto** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per definire le preferenze di visualizzazione dei segnaposto del testo.

- Utilizzate il pulsante **Colore** dell'area **Segnaposto del testo** per specificare il colore dei segnaposto del testo nel layout. Scegliete una percentuale di intensità per il colore dal menu a discesa **Intensità**.
- Utilizzate il pulsante **Colore** dell'area **Segnaposto del nodo di testo** per specificare il colore dei segnaposto del testo nel layout. Scegliete una percentuale di intensità per il colore dal menu a discesa **Intensità**.

Preferenze — Applicazione — Verifica ortografica

Utilizzate il riquadro **Verifica ortografica** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per definire le opzioni della verifica ortografica.

Nell'area **Eccezioni della verifica ortografica**:

- Per escludere dalla verifica ortografica delle parole che includono numeri, selezionate **Ignora parole con numeri**.
- Per escludere indirizzi e-mail e URL dalla verifica ortografica, selezionate **Ignora indirizzi e file Internet**.
- Per escludere i controlli di maiuscole/minuscole e di spaziatura delle parole nelle lingue germaniche — tedesco, tedesco (svizzero), tedesco (riformato) e tedesco (svizzero - riformato) — quando verificate l'ortografia, selezionate **Ignore capitalization for German languages (Ignora maiuscole/minuscole per lingue germaniche)**.
- Per escludere i controlli di maiuscole/minuscole e di spaziatura delle parole nelle lingue non germaniche quando verificate l'ortografia, selezionate **Ignore capitalization for non-German languages (Ignora maiuscole/minuscole per lingue non germaniche)**.

Nell'area **Lingue riformate**, selezionate **Utilizza tedesco riformato 2006** per applicare le regole del nuovo tedesco riformato quando si esegue la verifica ortografica di un testo in lingua tedesca.

Preferenze — Applicazione — Frazione/Prezzo

Utilizzate il riquadro **Frazione/Prezzo** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per formattare frazioni e prezzi automaticamente.

- Nell'area **Numeratore** l'opzione **Scostamento** posiziona il numeratore in relazione alla linea di base; l'opzione **Scala vert**. determina l'altezza del numeratore come percentuale delle dimensioni della font; l'opzione **Scala orizz**. determina la larghezza del numeratore come percentuale della larghezza di un carattere normale e l'opzione **Kern** regola lo spazio tra i caratteri e la barra obliqua.
- Nell'area **Denominatore** l'opzione **Spostamento** posiziona il denominatore in relazione alla linea di base; l'opzione **Scala vert**. determina l'altezza del denominatore come percentuale delle dimensioni della font; l'opzione **Scala orizz**. determina la larghezza del denominatore come percentuale della larghezza di un carattere normale e l'opzione **Kern** regola lo spazio tra i caratteri e la barra obliqua.
- Nell'area **Barra obliqua** l'opzione **Scostamento** posiziona la barra in relazione alla linea di base; l'opzione **Scala vert**. determina l'altezza della barra come percentuale delle dimensioni della font; l'opzione **Scala orizz**. determina la larghezza della barra come percentuale della larghezza di un carattere normale e l'opzione **Kern** regola lo spazio tra i caratteri e la barra obliqua.Selezionate **Barra frazionale** per conservare le dimensioni del carattere quando le definite tramite **Stile > Stile carattere > Crea frazione**.
- Nell'area **Prezzo**, l'opzione **Sottolinea centesimi** inserisce la sottolineatura sotto i caratteri dei centesimi e l'opzione **Annulla radice** rimuove il carattere decimale o la virgola dal prezzo.

Preferenze — Applicazione — Effetti immagine

Potete a volte migliorare le prestazioni del programma se specificate una cartella cache situata in un'unità diversa dall'unità o dalle unità dove l'applicazione e il progetto di QuarkXPress sono situati. Utilizzate il riquadro **Effetti immagine** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare il percorso della cartella cache per la modifica delle immagini.

Preferenze del progetto

I riquadri **Progetto** della finestra di dialogo **Preferenze** (**QuarkXPress/Modifica > Preferenze**) agiscono su tutti i layout del progetto attivo. Se tuttavia si modificano delle preferenze del progetto quando non è aperto un progetto, queste diventano impostazioni di default per tutti i nuovi progetti.

Preferenze — Progetto — Generale

Utilizzate l'opzione **Progetto** del riquadro **Generale** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare le impostazioni di default per l'importazione automatica di immagini, in modalità di layout singolo, e l'applicazione del kern alle font OpenType.

Utilizzate il menu a discesa **Imp. immag. autom**. per determinare se l'applicazione deve automaticamente aggiornare le immagini che sono state modificate in un altro programma dall'ultima apertura del layout.

- Per attivare la funzionalità **Imp. immag. autom**., scegliete **On**. Quando aprite un progetto, l'applicazione reimporta automaticamente le immagini modificate.
- Per disattivare la funzionalità **Imp. immag. autom**., scegliete **Off**.
- Per visualizzare un messaggio di avvertenza prima che l'applicazione importi le immagini modificate, scegliete **Verifica**.

La selezione di **Modalità layout singolo** con nessun progetto aperto selezionerà automaticamente la casella di testo **Modalità singolo layout** della finestra di dialogo **Nuovo progetto**.

Selezionate **Usa kern OpenType** per attivare i valori di default del kern da applicare alle font OpenType. Quando il kern di OpenType è attivo, acquista priorità su ogni altro tipo di kern definito tramite **Modifica la tabella di kern** (menu **Utilità**) per le font OpenType.

Preferenze di layout

I riquadri **Layout** della finestra di dialogo **Preferenze QuarkXPress/Modifica > Preferenze**) contengono diverse opzioni che consentono di specificare in che modo determinate funzioni di QuarkXPress devono agire sui documenti, ad esempio se le pagine devono venire inserite automaticamente quando il testo fuoriesce e in che modo deve essere applicato il trapping ai colori.

Preferenze — Layout — Generali

Utilizzate le versioni **Layout** del riquadro **Generale** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare le varie impostazioni di default per il layout della pagina, come ad esempio la distanza di allineamento per le guide e i colori dei link ipertestuali e delle àncore.

Nell'area **Visualizzazione**:

- Quando selezionate **Testo simul. sotto** ed immettete un valore nel campo, QuarkXPress rigenera lo schermo più velocemente tramite una simulazione che visualizza delle barre grigie al posto di un testo di dimensioni inferiori a quelle specificate. Il testo simulato non incide sulla stampa o sull'esportazione. La percentuale di visualizzazione incide sulla simulazione del testo.
- Selezionate **Simula immagini** per fare in modo che QuarkXPress visualizzi le immagini importate come finestre grigie. La selezione di una finestra contenente un'immagine simulata visualizzerà l'immagine normalmente. Questa opzione è disattiva per default.

Utilizzate l'area **Link ipertestuali** per scegliere il colore da applicare alle icone delle àncore e ai link ipertestuali. I colori delle icone delle àncore sono disponibili per tutti i layout mentre i colori dei link ipertestuali sono disponibili solo per i layout di stampa e il layout interattivi. Potrebbe essere utile scegliere colori per l'àncora e per i link

ipertestuali per un layout di stampa se state pianificando di esportare quel layout come un file PDF.

Utilizzate l'area **Oggetti pagina master** per regolare quello che accade agli oggetti master quando le pagine master vengono applicate. Alle pagine del layout vengono applicate nuove pagine master nei seguenti casi:(1) quando trascinate e incollate un'icona della pagina master dall'area della pagina master della palette **Layout** all'icona di una pagina del layout della palette **Layout** (**Finestra > Mostra il layout**); (2) quando eliminate una pagina master applicata a un layout usando la palette **Layout**; (3) quando aggiungete, cancellate o spostate un numero dispari di pagine in un layout a pagine affiancate.

- Per conservare gli oggetti master modificati quando al layout viene applicata una nuova pagina master, selezionate **Mantieni modifiche**. Gli oggetti conservati non sono più gli oggetti master.
- Fate clic su **Elimina modifiche** se volete che gli oggetti master modificati del layout vengano eliminati quando viene applicata una nuova pagina master.

L'area **Cornice** consente di specificare se una cornice deve essere interna o esterna alla finestra di testo o immagine.

- Quando fate clic su **Interna**, la distanza tra il testo e la cornice viene determinata dai valori di **Distanza testo/fin**. definiti per la finestra (**Oggetti > Modifica**). Quando collocate una cornice dentro una finestra immagine, la cornice si sovrappone all'immagine.
- Se selezionate **Esterna**, la cornice viene collocata fuori dalla finestra con un conseguente aumento della sua larghezza e altezza. La cornice non può estendersi oltre i confini di una finestra vincolante o dell'area di lavoro.

Layout di stampa soltanto: Le opzioni del menu a discesa **Inserim. pag. autom**. consentono di determinare se devono essere inserite automaticamente nuove pagine per contenere il testo che fuoriesce da una finestra di testo automatica o da una catena di finestre di testo (su una pagina associata a una pagina master che contiene una finestra di testo automatica). Il menu a discesa consente anche di determinare dove vanno inserite le pagine.

Layout Web soltanto: Utilizzate il campo **Directory esportazione immagine** per specificare il nome della cartella in cui tutti i file di immagine vanno inseriti quando un layout Web viene esportato. La cartella verrà creata allo stesso livello del layout esportato (oppure nella cartella principale del sito, se specificata). Se lasciate vuoto questo campo, i file immagine verranno inseriti nella stessa cartella del layout esportato (oppure nella cartella principale del sito, se specificata). Per default, una cartella chiamata "immagini" viene creata allo stesso livello del layout esportato e le immagini esportate vengono inserite in quella cartella "immagini".

*Layout Web soltanto:*Il campo **Directory principale del sito** consente di specificare il nome e la posizione della cartella da usare come cartella principale per la versione esportata del documento Web attivo. Fate clic sul pulsante **Seleziona/Sfoglia** a destra del campo per individuare la cartella principale del sito tramite una finestra di dialogo.

Preferenze — Layout — Misure

Utilizzate il riquadro **Misure** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare le unità di misura di default per i righelli del layout e per la palette delle **Misure**:

- Utilizzate i menu a discesa **Orizzontale** e **Verticale** per specificare l'unità di misura per i righelli visualizzati in alto e a sinistra della finestra del layout. **Orizzontale** corrisponde al righello superiore, mentre il righello sinistro è quello **Verticale**.
- Questi due menu a discesa incidono su molti altri aspetti dell'interfaccia utente, come ad esempio le coordinate **X** e **Y** di default della palette delle **Misure**. QuarkXPress converte automaticamente in punti le dimensioni delle font, lo spessore delle cornici, l'interlinea e lo spessore delle linee, indipendentemente dall'unità di misura selezionata.
- Utilizzate il campo **Punti/poll**. per ignorare il valore di default di 72 punti per pollice. QuarkXPress usa il valore immesso come base per tutte le misure in punti e pica, oltre che per una conversione da punti e pica in pollici. Lo standard nell'editoria elettronica relativo ai punti per pollice è di 72, mentre lo standard tipografico tradizionale generalmente utilizzato sui righelli metallici tipografici corrisponde approssimativamente a 72,27 o 72,307 punti per pollice (range = da 60 a 80 pt, unità di misura = punti, incremento minimo = 0,001).
- Il campo **Cicero/cm** consente di impostare un valore di conversione da cicero in centimetri diverso da quello di default di 2,1967. (Range = da 1 a 3, unità di misura = cicero, incremento minimo = 0,001)
- *Layout di stampa soltanto:* Utilizzate i pulsanti **Coordinate oggetto** per specificare se gli incrementi del righello orizzontale vanno ripetuti da zero per ogni **Pagina** o se devono continuare lungo un **Documento disteso**. Questa impostazione determina le coordinate degli oggetti visualizzate nei campi. L'opzione di default è **Pagina**.
- Utilizzate il menu a discesa **Unità di misure** per definire l'unità di misura di default per i nuovi layout.

Preferenze — Layout — Paragrafo

Utilizzate il riquadro **Paragrafo** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per regolare le opzioni da applicare a livello di paragrafo.

Utilizzate la funzionalità **Interlinea automatica** per definire automaticamente lo spazio tra le righe. Potete applicare questa impostazione a un paragrafo immettendo "auto" o "0" nel campo **Interlinea** della finestra di dialogo **Attributi paragrafo** (**Stile** > **Interlinea**). Diversamente dai paragrafi con interlinea assoluta (che applicano uno spazio identico sopra ogni riga), i paragrafi con interlinea automatica possono comprendere righe con diverse interlinee se in uno stesso paragrafo si trovano font diverse con varie dimensioni.

L'interlinea automatica inizia con un valore di base, calcolata da QuarkXPress in base ai valori dei tratti ascendente e discendente contenuti nelle font della riga con interlinea automatica e di quella sopra di essa. Le dimensioni del testo definite dall'utente (**Stile** > **Dimensioni**) hanno tuttavia un ruolo fondamentale nel determinare questo valore di base. Infine, per ottenere la distanza totale di interlinea, al valore di base viene aggiunto un valore definito dall'utente nel campo **Interlinea autom**.

Per definire un'interlinea automatica percentuale, immettete un valore da 0% a 100% con incrementi dell'1%. Questo valore determina l'interlinea tra due righe di testo nel modo seguente: le dimensioni della font più grande della riga superiore, vengono moltiplicate per il valore percentuale. Il risultato viene aggiunto al valore di base dell'interlinea automatica tra le due righe. Anche se a causa della forma di alcune font questo processo può risultare complesso, ecco un esempio che chiarisce il calcolo dello spazio: alle righe di un testo con uno stile di 10 punti, una font "standard" e un'**Interlinea autom**. del 20% viene applicata un'interlinea di 12 punti (10 pt + [20% di 10] = 12 pt). Per definire un'interlinea automatica incrementale, immettete un valore preceduto dal segno più (+) o dal segno meno (–) compreso tra -63 e +63 punti utilizzando qualsiasi unità di misura. Immettendo "+5" aggiungerete 5 punti di interlinea al valore di base dell'interlinea automatica; immettendo "+5 mm" verranno aggiunti 5 millimetri.

La casella di selezione **Mantieni interlinea** consente di controllare la posizione di una riga di testo che si trova immediatamente sotto un ostacolo in una colonna o una finestra. Se **Mantieni interlinea** è selezionata, la linea di base della riga viene posizionata in base al valore di interlinea applicato. Se **Mantieni l'interlinea** non è selezionato, l'ascendente della riga verrà allineato al lato inferiore dell'ostacolo o a ciascun valore di scorrimento del testo intorno a un oggetto (**Oggetti** > **Circonda**).

Nell'area **Blocca alla griglia in base a**:

- Fate clic su **Ascendente e discendente** per bloccare la griglia in base ai tratti ascendenti o discendenti dei caratteri.
- Fate clic su **Dimens. font (finestra emme)** per bloccare il testo alla griglia in base alle dimensioni delle finestre emme dei caratteri.

Per ogni lingua, utilizzate l'elenco **Sillabazione**, utilizzate il menu a discesa **Metodo** dell'area **Sillabazione** per specificare il metodo che QuarkXPress utilizza per sillabare i paragrafi automaticamente quando non trova nessuna voce corrispondente nel dizionario delle eccezioni di sillabazione. L'impostazione selezionata inciderà soltanto sui paragrafi per i quali si è attivata la **Sillabazione automatica** (**Comp./Modifica** > **SG**)

  - L'opzione **Standard** consente di effettuare la sillabazione in base all'algoritmo contenuto nelle versioni di QuarkXPress precedenti alla 3.1. I documenti creati nelle versioni di QuarkXPress precedenti alla 3.1 vengono automaticamente impostati su **Standard** quando aperti nella versione 3.1 o versioni successive.
  - L'opzione **Potenziato** consente di utilizzare la sillabazione in base all'algoritmo contenuto nelle versioni di QuarkXPress precedenti alla 3.1.
- L'opzione **Esteso 2** usa lo stesso algoritmo di **Potenziato** ma, prima di applicarlo, effettua un controllo di tutti i dizionari di sillabazione incorporati nell'applicazioni. **Esteso 2** utilizza le risorse di eccezione e l'algoritmo di Dieckmann per la sillabazione. Questa opzione è stata introdotta con QuarkXPress 4.11 per la lingua tedesca (riformata) ed è stata estesa ad altre lingue nelle versioni più recenti. Se disponibile per una lingua, questo è il metodo di default per i progetti creati in QuarkXPress.

Preferenze — Layout — Carattere

Utilizzate il riquadro **Condivisione** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per impostare le opzioni di default per il nuovo contenuto condiviso. Utilizzate il riquadro **Carattere** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare come QuarkXPress deve costruire stili tipografici come ad esempio Apice e Pedice:

- L'area **Apice** consente di regolare la posizione e la scala (dimensioni) dei caratteri apice. Il valore **Spost**. determina la distanza sotto le linea di base a cui QuarkXPress posiziona un carattere apice. Il valore **Scarto** viene misurato come una percentuale delle dimensioni della font. L'impostazione di default è 33%. Il valore immesso nel campo **Scala V** determina l'altezza del carattere ed equivale a una percentuale delle dimensioni della font. Il valore immesso nel campo **Scala O** definisce la larghezza del carattere ed equivale a una percentuale della larghezza normale del carattere (come specificato dal designer della font). Il valore di default per entrambe le scale è 60% (range = da 0 a 100%, sistema di misura = percentuale, incremento minimo = 0,1).
- L'area **Pedice** consente di regolare la posizione e la scala (dimensioni) dei caratteri pedice. Il valore **Scarto** determina la distanza sopra la linea di base a cui QuarkXPress posiziona un carattere pedice. Il valore **Scarto** viene misurato come una percentuale delle dimensioni della font. L'impostazione di default è 33%. Il valore immesso nel campo **Scala V** determina l'altezza del carattere ed equivale a una percentuale delle dimensioni della font. Il valore immesso nel campo **Scala O** definisce la larghezza del carattere ed equivale a una percentuale della larghezza normale del carattere (come specificato dal designer della font). Il valore di default per entrambe le scale è 100% (range = da 0 a 100%, sistema di misura = percentuale, incremento minimo = 0,1).
- Utilizzate l'area **Maiuscoletto** per determinare la scala dei caratteri con lo stile **Maiuscoletto** applicato. Il valore immesso nel campo **Scala V** determina l'altezza del carattere ed equivale a una percentuale delle dimensioni della font. Il valore immesso nel campo **Scala O** definisce la larghezza del carattere ed equivale a una percentuale della larghezza normale del carattere (come specificato dal designer della font). Il valore di default per entrambe le scale è 75% (range = da 0 a 100%, sistema di misura = percentuale, incremento minimo = 0,1).
- Utilizzate l'area **Superiore** per regolare la scala dei caratteri superiori. Il valore immesso nel campo **Scala V** determina l'altezza del carattere ed equivale a una percentuale delle dimensioni della font. Il valore immesso nel campo **Scala O** definisce la larghezza del carattere ed equivale a una percentuale della larghezza normale del carattere (come specificato dal designer della font). Il valore di default per entrambe le scale è 60% (range = da 0 a 100%, sistema di misura = percentuale, incremento minimo = 0,1).
- Utilizzate l'area **Legature** per usare la legatura incorporata nella font. La legatura è una convenzione tipografica in base alla quale alcuni caratteri vengono combinati in un solo glifo. La maggior parte delle font contengono legature per il carattere "f" seguiti da "i" e "f" seguito da "l". Il campo **Dividi sopra** consente di specificare il valore di kern o di track (calcolato in incrementi di 1/200 di spazio em) sopra il quale i caratteri non vengono combinati in legature. Ad esempio, un titolo con un valore di track alto molto probabilmente non conterrà delle legature. Il valore di default è 1 (range = da 1 a 10, sistema di misura = 0,005 (1/200) spazio em, incremento minimo = 0,001) Per impedire che "ffi" e "ffl" (come in ufficio e "affluenza") vengano uniti da legature, selezionate **Non "ffi" o "ffl**. Le legature dei tre caratteri per queste combinazioni, normalmente

applicate nei sistemi di composizione del testo, non sono standardizzate nelle font create per Mac OS, per cui alcune tipografie preferiscono tenere tutte e tre le lettere separate piuttosto che unirne soltanto due di esse. Tenete presente che molte font PostScript non hanno legature ffi e ffl, ma la maggior parte delle font OpenType le includono. Questa opzione è deselezionata per default.

- Se contrassegnate la casella di selezione **Kern autom. sopra**, QuarkXPress usa le tabelle di kern, incorporate nella maggior parte delle font, per regolare lo spazio tra i caratteri. Il campo **Kern autom. sopra** consente di specificare la dimensione in punti oltre la quale applicare il kern automatico. La funzionalità **Kern autom. sopra** implementa anche le informazioni di track personalizzate della finestra di dialogo **Valori di track** per una font selezionata (**Utilità > Modifica track**). Questa opzione è selezionata per default, con una soglia di 4 punti (range = da 0 a 72 pat, sistema di misura = vari [", pt, cm, ecc.], incremento minimo = 0,001).
- Per specificare uno spazio em equivalente alla dimensione in punti del testo (ad esempio, a un testo di 24 punti corrisponde uno spazio em di 24 punti), attivate **Spazio em standard**. Se l'opzione è disattivata, QuarkXPress calcola l'ampiezza dello spazio em in base allo spazio di due zeri della font corrente. Questa opzione è selezionata per default. Potete inserire uno spazio em nel testo premendo Option+spazio/Ctrl+Maiusc+6.
- Utilizzate il campo **Larghezza spazio flessibile** per modificare la larghezza di default pari al 50% di uno spazio flessibile. Pre creare uno spazio flessibile divisibile, premete Option+Maiusc+spazio/Ctrl+Shift+5; per creare uno spazio flessibile non divisibile, premete Tasto Mela+Option+Maiusc+spazio/Ctrl+Alt+Maiusc+5. Il valore. Il valore di **Larghezza spazio flessibile** viene espresso in una percentuale dello spazio en normale per una determinata font e dimensioni di font (range = da 0 a 400%, unità di misura = percentuale, incremento minimo = 0,1).
- La casella di selezione **Accenti per maiuscole** consente di indicare se gli accenti devono essere inclusi nei caratteri accentati a cui è applicato lo stile Maiuscole. Questa opzione è selezionata per default.

Preferenze — Layout — Strumenti

Utilizzate i riquadri **Strumenti** della finestra di dialogo **Preferenze**(menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare le caratteristiche di default dello strumento **Zoom** e dello strumento **Oggetti**, e per definire le impostazioni di default per gli oggetti creati tramite gli strumenti di creazione degli oggetti.

- Per configurare le opzioni dello strumento **Oggetti**, selezionate lo strumento **Oggetti** e fate quindi clic su **Modifica**. Utilizzate l'area **Maiusc + Incremento riavvic**. per regolare di quanti pixel si vuole che lo strumento **Oggetti** avvicini un oggetto. Utilizzate i pulsanti di opzione di **Double-Clicking a Box (Doppio clic su una finestra)** per determinare cosa succede quando fate doppio clic su una finestra: Potete scegliere di passare dallo strumento **Oggetto** allo strumento Contenuto appropriato oppure di aprire la finestra di dialogo **Modifica**.
- Per regolare il range e l'incremento del cambio di visualizzazione definito per lo strumento **Zoom**, , selezionate lo strumento **Zoom** e fate quindi clic su **Modifica**.
- Per configurare le opzioni di trascinamento degli strumenti **Contenuto di testo** e **Contenuto immagine**, selezionate lo strumento Contenuto combinato e fate clic

su **Modifica**. Fate clic su **Create Boxes (Crea finestre)** per creare una nuova finestra quando trascinate con uno strumento Contenuto selezionato. Fate clic su **Select Boxes (Seleziona finestre)** per selezionare finestre quando trascinate con uno strumento Contenuto selezionato.

- Per modificare gli attributi di default per gli oggetti creati da uno o più strumenti di creazione degli oggetti, selezionate gli strumenti rilevanti e fate quindi clic su **Modifica**.
- Se avete modificato le preferenze di uno strumento e volete riportare le preferenze alle loro impostazioni di default, selezionate questo o questi strumenti dall'elenco e fate clic su **Ripristina**. Se avete modificate le preferenze di diversi strumenti e volete riportare tutte le preferenze degli strumenti alle loro impostazioni di default, fate clic su **Ripristina tutto**.

Preferenze — Layout — Trapping

Utilizzate il riquadro **Trap** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per impostare le opzioni relative ai layout di Stampa.

Selezionate un **Metodo di trapping**.

- Fate clic su **Assoluto** per applicare il trapping in base ai valori dei campi Quantità autom. e **Indeterminato** relativamente ai colori dell'oggetto e dello sfondo interessati. Se il colore di un oggetto è più scuro, l'oggetto verrà ridotto rispetto allo sfondo in base al valore specificato in **Quantità autom**. Se il colore di un oggetto è più chiaro, l'oggetto verrà esteso sopra lo sfondo in base al valore specificato in **Quantità autom**.
- Fate clic su **Proporzionale** per applicare il trapping in base al valore specificato nel campo **Quantità autom**. moltiplicato per la differenza tra la luminosità (lucentezza o brillantezza) del colore dell'oggetto e quella del colore di sfondo.
- Fate clic su **Foratura su tutto** per disattivare la funzione di trapping e stampare gli oggetti con un valore di trapping impostato su 0.
- Selezionate **Trapping di quadricromia** per applicare il trapping a ciascuna pellicola di separazione quando una pagina contiene colori di quadricromia sovrapposti.
- Selezionate **Ignora il bianco** se volete che non venga preso in considerazione il bianco per il trapping di un colore in primo piano rispetto a molteplici colori di sfondo (incluso il bianco).

Immettete un valore di trapping nel campo **Quantità autom**. oppure scegliete **Sovrastampa**.

- Immettete un valore nel campo **Quantità autom**. per determinare la quantità di trapping che QuarkXPress deve applicare ai colori degli oggetti e dello sfondo per i quali sia stato specificato un valore di **Quantità autom**. nella finestra di dialogo **Specifiche di trap** (**Comp./Modifica** > **Colori** > **Modifica il trap**) e per determinare la quantità di trap da applicare agli oggetti per i quali sia stato specificato un valore di **Quantità autom**. o **(–)** nella palette **Informazioni sul trap** (**Finestra** > **Informazioni sul trap**).
- Scegliete **Sovrastampa** per definire la sovrastampa dei colori degli oggetti e dello sfondo per cui è stato specificato un valore di **Quantità autom**. nella finestra di dialogo **Specifiche di trap** (**Comp./Modifica** > **Colori** > **Modifica il trap**), nonché degli

elementi della pagina per i quali sia stato specificato un valore di **Quantità autom**. o **(–)** nella palette **Informazioni sul trap** (**Finestra Informazioni sul trap**).

Immettete un valore di trapping nel campo **Indeterminato** oppure scegliete **Sovrastampa**.

- Immettete un valore nel campo **Indeterminato** per regolare la quantità di trapping applicata ai colori degli oggetti in primo piano rispetto a colori di sfondo indeterminati (molteplici colori con un rapporto di trapping discordante).
- Scegliete **Sovrastampa** per fare in modo che il colore di un oggetto sovrastampi uno sfondo indeterminato.

Immettete un valore in **Limite di foratura**. Il limite di foratura è il valore (espresso come percentuale di scuro del colore dell'oggetto) che consente di regolare il punto di foratura del colore dell'oggetto rispetto al colore di sfondo.

Immettete un valore in **Limite di sovrastampa**. Il limite di sovrastampa è un'impostazione di trapping che consente a un oggetto per il quale è stata definita la sovrastampa di applicare un trapping in base al valore impostato in **Quantità autom**. se l'intensità dell'oggetto è inferiore a una determinata percentuale.

Preferenze — Layout — Guide e griglia

Utilizzate il riquadro **Guide e griglia** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare le varie impostazioni di default per le guide e le griglie del design.

Il campo **Distanza di allineamento** consente di modificare la distanza di default di 6 pixel alla quale gli oggetti si allineano alle guide della pagina, quando **Allinea alle guide** viene selezionato (menu **Visualizza**) (range = da 1 a 216, unità di misura = pixel, incrementi minimi = 1).

Nell'area **Guide**:

- Per specificare i colori dei margini e delle guide di default, utilizzate i pulsanti **Colore del margine** e **Colore della guida**.
- Fate clic su **Di fronte al contenuto** o **Dietro il contenuto** per specificare se le guide del righello e le guide della pagina devono venire posizionate di fronte o dietro gli oggetti di una pagina.

Nell'area **Griglia della pagina**:

- Per definire il valore di zoom minimo al quale la griglia della pagina master e le griglie della finestra di testo devono venire visualizzate, inserite un valore nel campo **Ingrandisci/Riduci la visibilità**.
- Fate clic su **Di fronte al contenuto** o **Dietro il contenuto** per specificare se la griglia della pagina master deve venire posizionata di fronte o dietro gli oggetti di una pagina. Se fate clic su **Di fronte al contenuto**, potete anche specificare se la griglia della pagina master debba trovarsi di fronte o dietro le guide.

Preferenze — Layout — Gestione del colore

Utilizzate i riquadri di **Gestione del colore** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per definire i colori in modo che vengano visualizzati o stampati in modo uniforme su tutti i dispositivi:

Nell'area **Mappatura della font**:

- Per specificare un motore per la trasformazione del colore, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Motore del colore**.
- Per acquisire il nero più scuro possibile in tutti i metodi di output, selezionate **Compensazione punti neri**.

Nell'area **Opzioni d'origine**:

- Utilizzate il menu a discesa **Impostazioni d'origine** per specificare lo spazio cromatico d'origine delle immagini e dei colori utilizzati in QuarkXPress.
- Per attivare il comando **Informazioni sul profilo** del menu **Finestra** e la scheda **Gestione del colore** della finestra di dialogo **Importa immagine**, selezionate **Attiva l'accesso ai profili immagine**. Questa opzione vi consente di visualizzare le informazioni sui profili.

Layout di stampa soltanto: Per specificare come i layout devono venire visualizzati quando utilizzate il sottomenu **Visualizza** > **Output di prova**, utilizzate le opzioni dell'area **Prova sul monitor**:

- Per specificare le impostazioni di default dell'output di prova, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Output di prova**.
- Per specificare un intento di rendering per la prova su monitor, scegliete un'opzione dall'elenco a discesa **Intento di rendering**. **Percettivo** ridimensiona tutti i colori inclusi della gamma di origine in modo che rientrino tutti nella gamma di destinazione. **Colorimetrico relativo** conserva i colori che compaiono sia nella gamma di origine che in quella di destinazione. Gli unici colori d'origine che vengono modificati sono quelli non compresi nel gamut di destinazione. **Saturazione** analizza la saturazione dei colori di origine e li converte in colori con la stessa saturazione relativa della gamma di destinazione. **Colorimetrico assoluto** conserva i colori che compaiono sia nella gamma di origine che in quella di destinazione. I colori fuori dalla gamma di destinazione sono regolabili in termini del loro aspetto quando stampati su carta bianca. **Definito in base alle origini** utilizza intenti di rendering definiti nelle impostazioni d'origine per tutti i colori e le immagini.

Layout di stampa soltanto: Nell'area **File vettoriali EPS/PDF** :

- Per gestire il contenuto vettoriale di file EPS e PDF importati, selezionate **Gestisci il colore EPS/PDF vettoriali**. Tenete presente che questa preferenza è applicabile soltanto ai file EPS e PDF importati dopo aver selezionato questa casella.
- Per gestire il colore di un contenuto vettoriale di file EPS e PDF che sono stati già importati nel progetto attivo, selezionate **Includi EPS/PDF vettoriali esistenti nel layout**.

Layout Web soltanto: Per specificare un profilo di output per l'esportazione in HTML, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Esporta HTML**.

Layout interattivi soltanto: Per specificare un profilo di output per l'esportazione in HTML, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Esporta SWF**.

Preferenze — Layout — Livelli

Utilizzate il riquadro **Livelli** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) per specificare le impostazioni da utilizzare quando si crea un nuovo livello:

- Per rendere visibili i nuovo livelli per impostazione di default, selezionate **Visibile**.
- Per sopprimere la stampa di nuovi livelli per impostazione di default, selezionate **Sopprimi l'output**.
- Per applicare una protezione ai nuovi livelli per impostazione di default, selezionate **Protetti**.
- Per mantenere lo scorrimento del testo intorno agli oggetti in modo che il testo sui livelli visibili scorra intorno agli oggetti dei livelli nascosti, fate clic su **Mantieni scorrimento del testo**.

Preferenze — Layout — Presentazione

*Layout interattivi soltanto:*Il riquadro **Presentazione** della finestra di dialogo **Preferenze** (menu **QuarkXPress/Modifica**) vi consente di definire le transizioni di default della pagina, di impostare i cursori di default, definire l'intervallo di avanzamento automatico e definire se nei progetti che utilizzano l'avanzamento automatico si deve passare ciclicamente lungo le pagine.

- Per definire una transizione di default della pagina, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Effetto** e immettete una durata, per la transizione, nel campo **Ora** sotto il menu a discesa.
- Per specificare i cursori di default, scegliete le opzioni necessarie dai menu a discesa dell'area **Cursori**:
- Per specificare il cursore che deve venire visualizzato quando l'utente finale porta il cursore del mouse sopra un oggetto interattivo, scegliete un'opzione dal menu a discesa **Utente**.
- Pre fare in modo che il progetto attivo (se necessario) avanzi automaticamente da pagina a pagina senza interazioni con l'utente, fate clic su **Avanzam. autom. ogni** e immettete un valore nel campo **secondi** .
- Per spostarsi automaticamente dall'ultima alla prima pagina del progetto (e viceversa) quando si esegue un'azione del tipo **Visualizza pagina successiva**, selezionate **Ciclo**.

Preferenze — Layout — SWF

*Layout interattivi soltanto:*Il riquadro **SWF** vi consente di definire le opzioni di esportazione di default per i layout interattivi. Per visualizzare e configurare queste opzioni, fate clic su **Opzioni di default** in questo riquadro; viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni di esportazione**. Per ulteriori informazioni su come utilizzare questo riquadro, vedere *Configurazione delle impostazioni di esportazione*

Note legali

©2022 Quark Inc. in riferimento al contenuto e all'organizzazione di questo materiale. Tutti i diritti riservati.

©1986–2022 Quark, Inc. e i suoi licenziatari per quanto riguarda la tecnologia. Tutti i diritti riservati.

Protetto da uno o più brevetti US, n. 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 e altri brevetti in corso di registrazione.

I prodotti e la documentazione di Quark sono protetti da copyright e da altre norme sulla protezione intellettuale in vigore negli Stati Uniti e in altri Paesi. L'uso non autorizzato o la riproduzione senza il consenso scritto di Quark, sono proibiti.

QUARK NON È IL PRODUTTORE DI SOFTWARE O HARDWARE DI TERZI (QUI DI SEGUITO "PRODOTTI DI TERZI") E TALI PRODOTTI DI TERZI NON SONO STATI CREATI, REVISIONATI O CONVALIDATI DA QUARK, DALLE SOCIETÀ AFFILIATE A QUARK O DAI RISPETTIVI LICENZIATARI. (PER SOCIETÀ AFFILIATE A QUARK SI INTENDONO QUALSIASI PERSONA, FILIALE O ENTITÀ CONTROLLANTE, CONTROLLATA DA O SOTTO IL CONTROLLO GENERALE DI QUARK O DELLA CASA MADRE O DELLA MAGGIORANZA DEGLI AZIONISTI, SIA ESISTENTI CHE FUTURI, OLTRE A QUALSIASI PERSONA, FILIALE O ENTITÀ CHE POTREBBE ACQUISIRE TALE STATO IN FUTURO.) QUARK, LE SOCIETÀ AFFILIATE A QUARK E/O I LORO LICENZIATARI NON OFFRONO ALCUNA GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, IN RELAZIONE AI PRODOTTI/SERVIZI QUARK E/O AI PRODOTTI/SERVIZI DI TERZE PARTI, ALLA LORO COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ A UNO SCOPO PARTICOLARE. QUARK, LE SOCIETÀ AFFILIATE A QUARK E/O I LORO LICENZIATARI NON RICONOSCONO ALCUNA GARANZIA IN RELAZIONE AI PRODOTTI/SERVIZI QUARK E AI PRODOTTI/SERVIZI DI TERZE PARTI. TUTTE LE ALTRE GARANZIE E CONDIZIONI, SIANO ESSE ESPRESSE, IMPLICITE O COLLATERALI, OFFERTE O MENO DA DISTRIBUTORI, RIVENDITORI, SVILUPPATORI DI XTENSIONS O ALTRE TERZE PARTI NON SONO RICONOSCIUTE DA QUARK, DALLE SOCIETÀ AFFILIATE A QUARK O DALLE SOCIETÀ LICENZIATARIE, INCLUSE, SENZA ALCUNA LIMITAZIONE, LE GARANZIE DI NON VIOLAZIONE, COMPATIBILITÀ, O LE GARANZIE CHE IL SOFTWARE SIA PRIVO DI DIFETTI O ERRORI O CHE TALI DIFETTI O ERRORI POSSANO ESSERE O VERRANNO CORRETTI. NEL CASO IN CUI VENGANO OFFERTE GARANZIE LIMITATE DA PARTE DI TERZI IN RELAZIONE AI PROPRI PRODOTTI E/O SERVIZI, GLI UTENTI DOVRANNO RIVOLGERSI A QUESTE TERZE PARTI PER TALI GARANZIE. ALCUNE GIURISDIZIONI, STATI O PROVINCE NON RICONOSCONO LIMITAZIONI O GARANZIE IMPLICITE, PERCIÒ LA LIMITAZIONE DI CUI SOPRA POTREBBE NON

ESSERE APPLICABILE A DETERMINATI UTENTI. IN NESSUN CASO QUARK, LE SOCIETÀ AFFILIATE A QUARK E/O I LORO LICENZIATARI SARANNO RESPONSABILI PER DANNI SPECIALI, INDIRETTI, ACCIDENTALI E CONSEQUENZIALI O PER RISARCIMENTO ESEMPLARE, COMPRESI, MA NON LIMITATI A, I DANNI DERIVANTI DA PERDITA DI PROFITTI, DI TEMPO, DI RISPARMI, DI DATI E DI ONORARI O PER SPESE DI QUALUNQUE TIPO DERIVANTI DALL'INSTALLAZIONE O DALL'USO DEI PRODOTTI/SERVIZI QUARK, PER QUALSIASI QUESTIONE E MOTIVO E SECONDO QUALSIASI CONCEZIONE GIURIDICA DI RESPONSABILITÀ. SE, CIÒ NONOSTANTE, QUARK, LE SOCIETÀ AFFILIATE A QUARK E/O I LORO LICENZIATARI VENGONO GIUDICATI RESPONSABILI PER I DANNI ASSOCIATI AI PRODOTTI/SERVIZI QUARK O AI PRODOTTI/SERVIZI DI TERZI, TALE RESPONSABILITÀ SARÀ LIMITATA ALLA SOMMA EVENTUALMENTE VERSATA DALL'UTENTE A QUARK PER I SERVIZI O IL SOFTWARE IN QUESTIONE (AD ESCLUSIONE DEI PRODOTTI/SERVIZI DI TERZI) O ALLA SOMMA MINIMA PREVISTA DALLE DISPOSIZIONI DI LEGGE VIGENTI, MA IN QUALUNQUE CASO PREVARRÀ L'AMMONTARE MINORE. TALI LIMITAZIONI SARANNO VALIDE ANCHE NEL CASO IN CUI QUARK, LE SOCIETÀ AFFILIATE A QUARK, I LORO LICENZIATARI E/O I LORO AGENTI SIANO STATI AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. POICHÉ ALCUNE REGIONI, PROVINCE E GIURISDIZIONI NON RICONOSCONO L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DI DANNI ACCIDENTALI O CONSEQUENZIALI, LA LIMITAZIONE O L'ESCLUSIONE SUDDETTA POTREBBE NON ESSERE VALIDA IN ALCUNI CASI. TUTTE LE ALTRE LIMITAZIONI STABILITE DALLE DISPOSIZIONI DI LEGGE VIGENTI IN MATERIA, INCLUSE LE LEGGI SULLA PRESCRIZIONE, RIMARRANNO VALIDE. NEL CASO IN CUI LE PRESENTI CLAUSOLE SIANO O VENGANO DICHIARATE NULLE SULLA BASE DELLE NORME LEGISLATIVE VIGENTI IN MATERIA, DETTE CLAUSOLE SARANNO MODIFICATE O LIMITATE IN MODO DA RENDERLE VALIDE ED ESECUTIVE A TUTTI GLI EFFETTI DI LEGGE. L'USO DEI PRODOTTI QUARK È SOGGETTO AI TERMINI DELL'ACCORDO DI LICENZA D'USO PER L'UTENTE FINALE O ALTRI ACCORDI APPLICABILI A TALI PRODOTTI O SERVIZI. NEL CASO DI CONFLITTO TRA TALI ACCORDI E PROVVEDIMENTI, PREVARRÀ L'ACCORDO RILEVANTE.

Quark, il logo Quark, QuarkXPress, XTensions, QuarkXTensions, Job Jackets, Composition Zones e altri marchi Quark che Quark potrebbe adottare di volta in volta sono marchi commerciali di Quark, Inc. e di tutte le relative società affiliate.

Microsoft, OpenType, Excel, Internet Explorer e Windows sono marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America e/o in altri Paesi.

Mac, Mac OS, TrueType, Safari, Apple, AppleScript e Macintosh sono marchi registrati di Apple, Inc. negli Stati Uniti e in altri paesi. QuickTime è un marchio commerciale utilizzabile dietro licenza. QuickTime è un marchio registrato negli Stati Uniti e in altri Paesi.

Adobe, PostScript, Photoshop, Acrobat, Reader e il logo Adobe, Flash e Mecromedia sono marchi registrati o marchi commerciali di Adobe Systems Incorporated negli Stati Uniti e/o in altri Paesi.

I colori PANTONE® visualizzati nelle applicazioni software oppure nella documentazione dell'utente potrebbero non corrispondere agli standard identificati da Pantone. Consultate PANTONE Color Publications per ottenere accuratezza di colori. PANTONE® e altri marchi commerciali di Pantone, Inc. sono di proprietà di Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2008.

Color Data è prodotto concesso dietro licenza d'uso di Dainippon Ink and Chemicals, Inc.

FOCOLTONE e FOCOLTONE Colour System sono marchi registrati di FOCOLTONE. Il concetto, la struttura e la forma della proprietà materiale e intellettuale di FOCOLTONE sono protetti dalla legislazione sui brevetti e sul copyright. Qualsiasi riproduzione, in qualsiasi formato, per intero o parzialmente, per uso privato o per la vendita, è tassativamente proibita. Contattare FOCOLTONE, Ltd. per informazioni specifiche sui brevetti.

Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. è il proprietario del copyright di TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND SOFTWARE concesso dietro licenza a Quark, Inc. per una distribuzione esclusivamente in congiunzione con QuarkXPress. TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND SOFTWARE non possono venire copiati su altri dischi o in memoria a meno che ciò non faccia parte dell'esecuzione di QuarkXPress. TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND SOFTWARE © TOYO INK MFG. CO., LTD., 1991. COLOR FINDER è in corso di registrazione come marchio registrato di Toyo Ink Mfg. Le simulazioni computerizzate su video di Co., Ltd. COLOR FINDER™ utilizzate nel prodotto potrebbero non corrispondere al libro di COLOR FINDER™, così come alcuni colori di stampa utilizzati nel prodotto potrebbero non corrispondere. Si raccomanda agli utenti di utilizzare il libro di COLOR FINDER™ per ottenere colori accurati."

TRUMATCH, TRUMATCH Swatching System e TRUMATCH System sono marchi commerciali di TRUMATCH, Inc.

Netscape Navigator è un marchio registrato di Netscape negli Stati Uniti e in altri Paesi.

WordPerfect è un marchio registrato di Corel Corporation.

Unicode è un marchio commerciale di Unicode, Inc.

Firefox è un marchio commerciale di MozillaFoundation.

Per quanto riguarda la tecnologia tt2pt1, Copyright ©1997–2003 degli AUTORI: 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> Tutti i diritti riservati. La ridistribuzione e l'uso in forma sorgente e binaria, con o senza modifiche, sono permessi purché in rispetto delle condizioni seguenti: 1. La ridistribuzione del codice sorgente deve mantenere l'avviso di copyright di cui sopra, l'elenco di queste condizioni e il seguente declino di responsabilità. 2. La ridistribuzione in forma binaria deve riprodurre l'avviso di copyright di cui sopra, questa lista di condizioni e il seguente declino di responsabilità riguardo la documentazione e/o qualsiasi altro materiale fornito con la distribuzione. 3. Tutti i materiali promozionali che citano le funzioni oppure l'uso di questo software devono riconoscere quanto segue: Questo prodotto include il software sviluppato da TTF2PT1 Project e dai suoi collaboratori. IL SOFTWARE VIENE FORNITO DAGLI AUTORI E COLLABORATORI "TALE QUALE" E QUALSIASI GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE, MA NON LIMITATAMENTE A, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ A UNO SCOPO PARTICOLARE, NON SONO

RICONOSCIUTE. IN NESSUN CASO AUTORI O COLLABORATORI SARANNO RITENUTI RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO DIRETTO, INDIRETTO, ACCIDENTALE, SPECIALE, ESEMPLARE O CONSEQUENZIALE (INCLUSI MA NON LIMITATAMENTE ALL'ACQUISIZIONE DI BENI O SERVIZI SOSTITUTIVI, PERDITA DELL'USO, DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ AZIENDALE IN QUALUNQUE MODO SIANO STATI PROVOCATI E SOTTO QUALUNQUE FORMA DI RESPONSABILITÀ O COLPA (INCLUSI NEGLIGENZA O SIMILE) CHE SORGANO IN UN MODO QUALUNQUE DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. Per l'elenco approssimativo delle responsabilità degli AUTORI, vedere la cronologia del progetto. Gli altri collaboratori al progetto sono: Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr> La tabella di traduzione Unicode della lingua turca. Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com> La tabella di traduzione Unicode delle lingue baltiche. Szalay Tamas <tomek@elender.hu> La tabella di traduzione Unicode delle lingue centro europee. Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl> Il file RPM. Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz> Il formato della mappa Unicode con i nomi, l'opzione Unicode forzata. Frank M. Siegert <frank@this.net> Port to Windows Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn> Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn> Mappe di traduzione delle font cinesi. Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org> Le tabelle di traduzione Unicode dell'alfabeto cirillico. Rigel <rigel863@yahoo.com> Generazione di file di codifica dvips, modifica delle mappe cinesi. I. Lee Hetherington <ilh@lcs.mit.edu> L'assemblatore del Tipo1 (dal pacchetto 't1utils'), le sue informazioni di copyright complete: Copyright ©1992 di I. Lee Hetherington, tutti i diritti riservati. Con questo atto viene concesso il permesso di utilizzare, modificare e distribuire questo programma per qualsiasi scopo, purché queste informazioni di copyright e quelle di seguito rimangano intatte.

Riguardo la tecnologia Apache, copyright©1999–2008. The Apache Software Foundation. Tutti i diritti riservati. Qualsiasi software Apache distribuito con questo software è sviluppato da Apache Software Foundation (http://www.apache.org/). Concesso in licenza da Apache License, Versione 2.0 (la "Licenza"); non è consentito usare questo file a meno che non sia in conformità con la Licenza d'uso. Si può ottenere una copia della Licenza a http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2,0. A meno prescritto da una legislazione applicabile o in possesso di un consenso scritto, il software distribuito in base alla Licenza viene distribuito "TALE QUALE" SENZA GARANZIE O CONDIZIONI DI ALCUN GENERE, sia espresse che implicite. Vedere la relativa Licenza per la legislazione specifica che regola autorizzazione e restrizioni derivanti dalla Licenza.

Riguardo al software MoreFiles, ©1992–2002 di Apple, Inc., tutti i diritti riservati. Questo software Apple è fornito da Apple, Inc. ("Apple") in considerazione del vostro consenso ai seguenti termini. L'utilizzo, l'installazione, la modificazione o la ridistribuzione di questo software Apple rappresenta l'accettazione di questi termini. Se non concordate con questi termini, non utilizzate, installate, modificate o ridistribuite questo software Apple. In considerazione del vostro consenso ad accettare i seguenti termini e soggetti a questi termini, Apple vi concede una licenza non esclusiva e personale, sotto i copyright di Apple in questo software originale Apple (il "software Apple"), per utilizzare, riprodurre, modificare e ridistribuire il software Apple, con o senza modifiche, in forma sorgente e/o binaria; purché ridistribuiate il software Apple nella sua interezza e senza modifiche, dovete mantenere queste informazioni e il testo e i rifiuti seguenti in tutte le ridistribuzioni del software Apple. Il nome, i marchi commerciali, i marchi del servizio o i loghi di Apple, Inc. non possono venire utilizzati senza previa autorizzazione scritta da parte di Apple per promuovere o sponsorizzare

prodotti derivati dal software Apple. Ad eccezione di quanto espressamente dichiarato in queste informazioni, Apple non concede altri diritti o licenze, espressi o impliciti, inclusi, ma non limitati a qualsiasi copyright di patente che potrebbero essere violati da lavori correlati o da altri lavori in cui il software Apple potrebbe essere inserito. Il software Apple viene fornito da Apple "TALE QUALE". APPLE NON OFFRE ALCUNA GARANZIA, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE, SENZA LIMITAZIONE ALCUNA, LE GARANZIE IMPLICITE DI NON VIOLAZIONE, COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ A UNO SCOPO PARTICOLARE, IN RELAZIONE AL SOFTWARE APPLE O AL SUO UTILIZZO E AL FUNZIONAMENTO DA SOLO O CON I VOSTRI PRODOTTI. IN NESSUN CASO APPLE SARÀ RITENUTO RESPONSABILE PER QUALSIASI DANNO SPECIALE, INDIRETTO, ACCIDENTALE O CONSEQUENZIALE (INCLUSI MA NON LIMITATAMENTE ALL'ACQUISIZIONE DI BENI O SERVIZI SOSTITUTIVI, PERDITA DELL'USO, DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ AZIENDALE) CHE SORGANO IN UN MODO QUALUNQUE DALL'USO, DALLA RIPRODUZIONE, DALLA MODIFICAZIONE E/O DALLA DISTRIBUZIONE DEL SOFTWARE APPLE, IN QUALUNQUE MODO SIANO STATI PROVOCATI E SOTTO QUALUNQUE FORMA DI RESPONSABILITÀ O COLPA (INCLUSI NEGLIGENZA) ANCHE SE AVVERTITI DA APPLE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

Parti di questo prodotto includono una tecnologia utilizzata dietro licenza da Global Graphics.

Per quanto riguarda la tecnologia ICU4J, la licenza ICU4J — ICU4J 1.3.1 e la versione successiva, INFROMAZIONI DI COPYRIGHT E PERMESSO, Copyright ©1995–2006 International Business Machines Corporation e altri. Tutti i diritti riservati. Con questo atto viene concesso il permesso, a titolo gratuito, a qualsiasi persona che ottiene una copia di questo software e dei relativi file di documentazione (qui di seguito denominati "Software"), di usare il software senza restrizioni, incluso, ma non limitatamente a, il diritto di usare, copiare, modificare, unificare, pubblicare, distribuire e/o vendere copie del Software e di riconoscere simili diritti alle persone a cui il software viene fornito, purché le informazioni sul copyright e questo permesso appaiano in tutte le copie del software ed entrambe le suddette informazioni sul copyright e il permesso appaiano nella documentazione di accompagnamento. QUESTO SOFTWARE VIENE FORNITO "TALE QUALE" SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE, MA NON LIMITATE A, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO E LA NON-VIOLAZIONE DEI DIRITTI DI TERZI. IN NESSUN CASO, IL DETENTORE O I DETENTORI DEL COPYRIGHT INCLUSI IN QUESTA NOTA SARANNO RITENUTI RESPONSABILI PER QUALSIASI RIVENDICAZIONE, O QUALSIASI DANNO SPECIALE INDIRETTO O CONSEGUENZIALE, O PER DANNI RISULTANTI DA EVENTUALI PERDITE DI DATI O DI PROFITTI, SIA A SEGUITO DI UN'AZIONE CONTRATTUALE, DI NEGLIGENZA O ALTRE AZIONI LESIVE DERIVANTI DA O IN CONNESSIONE ALL'USO O ALL'ESECUZIONE DI QUESTO SOFTWARE. Ad eccezione di quanto contenuto in questa nota, i nomi dei detentori di copyright non potranno essere utilizzati in attività pubblicitarie o in altre attività mirate alla promozione della vendita, dell'uso o in altri tipi di contrattazioni relativi a questo software senza il previo consenso scritto da parte del detentore del copyright.

Questo software è basato interamente o in parte sul lavoro compiuto da Independent JPEG Group.

Riguardo alla tecnologia Microsoft, ©1988–2008 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

Riguardo al software Nodeka, ©1999–2002 Justin Gottschlich. Tutti i diritti riservati.

Riguardo alla tecnologia STLport, Copyright 1999,2000 Boris Fomitchev. Viene fornito “tale quale” senza alcuna garanzia espressa o implicita. Qualsiasi tipo di uso è sotto la responsabilità dell'utente. Il permesso di utilizzare o copiare questo software per qualsiasi scopo è qui di seguito concesso, a titolo gratuito, purché vengano conservati gli avvisi di copyright di cui sopra. Viene concesso il permesso di modificare il codice e di distribuire il codice modificato purché le note legali di cui sopra vengano conservate e che venga incluso nella nota sul copyright l'avviso che il codice è stato modificato. Il licenziatario può distribuire codici binari compilati con STLport (sia in forma originale che modificata) senza alcun obbligo di royalty o essere soggetto ad alcuna restrizione. Il licenziatario può distribuire codice sorgente STLport originale o modificato, purché: Le condizioni indicate nell'avviso di cui sopra siano soddisfatte; gli avvisi di copyright seguenti vengano conservate qualora presenti e le condizioni indicate negli avvisi di accompagnamento per l'autorizzazione all'uso siano soddisfatte: Copyright 1994 Hewlett-Packard Company. Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright 1997 Moscow Center per la tecnologia SPARC.

Il permesso di utilizzare, copiare, modificare, distribuire e vendere questo software e la sua documentazione per qualsiasi scopo è qui di seguito concesso senza l'addebito di alcun costo, purché gli avvisi di copyright sopra specificati appaiano in tutte le copie e purché sia gli avvisi di copyright che questa nota di autorizzazione appaiano nelle documentazione di supporto. Hewlett-Packard Company non si assume alcuna responsabilità riguardo all’idoneità di questo software qualunque sia lo scopo perseguito. Viene fornito "tale quale" senza alcuna garanzia espressa o implicita. Il permesso di utilizzare, copiare, modificare, distribuire e vendere questo software e la sua documentazione per qualsiasi scopo è qui di seguito concesso senza l'addebito di alcun costo, purché gli avvisi di copyright sopra specificati appaiano in tutte le copie e purché sia gli avvisi di copyright che questa nota di autorizzazione appaiano nelle documentazione di supporto. Silicon Graphics non si assume alcuna responsabilità riguardo l’idoneità di questo software qualunque sia lo scopo perseguito. Viene fornito "tale quale" senza alcuna garanzia espressa o implicita. Il permesso di utilizzare, copiare, modificare, distribuire e vendere questo software e la sua documentazione per qualsiasi scopo è qui di seguito concesso senza l'addebito di alcun costo, purché gli avvisi di copyright sopra specificati appaiano in tutte le copie e purché sia gli avvisi di copyright che questa nota di autorizzazione appaiano nelle documentazione di supporto. Moscow Center per SPARC Technology non si assume alcuna responsabilità riguardo l’idoneità di questo software qualunque sia lo scopo perseguito. Viene fornito "tale quale" senza alcuna garanzia espressa o implicita.

Riguardo al software Dr. Brian Gladman, Copyright ©2001, Dr. Brian Gladman <brg@gladman.uk.net>, Worcester, UK. Tutti i diritti riservati. TERMINI DELLA LICENZA La distribuzione e l'uso gratuiti di questo software sia in forma sorgente che binaria sono autorizzati (con o senza modifiche) purché: 1. la distribuzione del codice sorgente includa l'avviso di copyright di cui sopra, questo elenco di condizioni e il declino di responsabilità indicato di seguito; 2. la distribuzione in forma binaria includa la nota di copyright di cui sopra, questo elenco di condizioni e il declino di responsabilità indicato di seguito, nella documentazione e/o altro materiale ad essa associato; 3. il nome del detentore del copyright non venga utilizzato per avallare prodotti ottenuti dall'uso del software, senza una specifica autorizzazione scritta. DECLINO DI RESPONSABILITÀ Questo software viene fornito “tale quale” senza garanzie esplicite

o implicite in riferimento a qualsiasi titolo di proprietà incluse, ma non limitatamente a, mancanza di errori e idoneità all'uso previsto.

Per quanto riguarda la tecnologia Wei Dai, Copyright della raccolta ©1995–2003 di Wei Dai. Tutti i diritti riservati. Questo copyright viene applicato solo al pacchetto di distribuzione di questo software in quanto raccolta e non implica un copyright di particolari file nel pacchetto.

I seguenti file possiedono il copyright dei loro rispettivi originali autori e il loro utilizzo è soggetto a licenze supplementari incluse in questi file. mars.cpp — Copyright 1998 Brian Gladman.

Tutti gli altri file di questa raccolta sono messi a disposizione di tutti da Wei Dai e dagli altri collaboratori.

Desidero ringraziare i seguenti autori per aver messo il loro lavoro a disposizione di tutti:

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

Con questo atto viene concesso senza l'addebito di alcun costo il permesso di utilizzare, copiare, modificare e distribuire questa raccolta per qualsiasi scopo, incluse le applicazioni commerciali, soggette alle seguenti restrizioni:

1. Qualsiasi copia o modificazione di qualsiasi tipo a questa raccolta, tranne al codice oggetto, in quanto parte del software di un'applicazione deve includere le suddette informazioni di copyright e questa licenza.

2. Gli utenti di questo software concordano che qualsiasi modificazione o estensione fornita a Wei Dai sarà considerata di dominio pubblico e non coperta da copyright a meno che non includa delle specifiche informazioni di copyright.

3. Wei Dai non offre alcuna garanzia o rappresentazione che il funzionamento del software in questa raccolta sarà privo di errori e Wei Dai non è obbligato a fornire nessun servizio relativo alla manutenzione, all'aggiornamento o ad altro. IL SOFTWARE E QUALSIASI TIPO DOCUMENTAZIONE VIENE FORNITO "TALE QUALE" SENZA

ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE, MA NON LIMITATAMENTE A, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ A UNO SCOPO PARTICOLARE. IN NESSUN CASO, WEI DAI O QUALSIASI ALTRO COLLABORATORE SARÀ RITENUTO RESPONSABILE PER DANNO DIRETTO, ACCIDENTALE O CONSEQUENZIALE, ANCHE SE AVVERTITI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

4. Gli utenti non utilizzeranno Wei Dai o il nome di qualsiasi altro collaboratore in attività pubblicitarie o promozionali, senza previa autorizzazione scritta per qualsiasi caso.

5. Per l'esportazione di questo software dagli Stati Uniti il governo americano potrebbe richiedere una licenza particolare. Ogni persona o azienda che desidera eseguire l'esportazione deve occuparsi di ottenere tale licenza prima dell'esportazione.

6. Alcune parti di questo software potrebbero essere protette da brevetti. Ogni utente deve ottenere la licenza appropriata prima di utilizzare queste parti.

Se tale raccolta viene utilizzata nel codice oggetto di un software dell'applicazione, non è necessario il permesso da parte dell'autore anche se sarebbe gradito. L'apporto di modifiche o estensioni utili a Wei Dai non è necessario ma sarebbe anch'esso gradito.

Per quanto riguarda i menu sovrapposti nei menu.js. di Gary Smith, July 1997, Copyright ©1997–1999 Netscape Communication Corp. Netscape autorizza la licenza senza diritti di autore per l'uso e la modifica del software dei menu sovrapposti purché questo avviso di copyright appaia in tutte le copie. Questo software viene fornito “TALE QUALE,” senza garanzie di alcun tipo.

Riguardo alla tecnologia degli analizzatori HTML, Copyright ©1998 World Wide Web Consortium, (Massachusetts Institute of Technology, Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique, Keio University). Tutti i diritti riservati.

Autori che collaborano:

Dave Raggett <dsr@w3.org>

Gli autori che collaborano desiderano ringraziare tutte le persone che li hanno aiutati nella verifica,*** nelle riparazioni di bug*** e con pazienza. Tutto ciò non sarebbe stato possibile senza di voi.

INFORMAZIONI DI COPYRIGHT:

il software e la documentazione vengono forniti "tali quali" e i detentori di copyright e gli autori che collaborano non offrono alcuna rappresentazione o garanzia, espressa o implicita, incluse ma non limitate a, le garanzie implicite di commerciabilità e idoneità per un particolare scopo o che l'utilizzo del software o la documentazione non violerà alcun brevetto, copyright, marchio commerciale o altri diritti di terzi.

I detentori di copyright e gli autori che collaborano non saranno ritenuti responsabili per qualsiasi danno diretto, indiretto, speciale o consequenziale derivante dall'utilizzo del software o della documentazione, anche se avvertiti della possibilità di tali danni.

Con questo atto viene concesso senza l'addebito di alcun costo il permesso di utilizzare, copiare, modificare e distribuire questo codice sorgente o le parti sopra, documentazione e programma per qualsiasi scopo, soggette alle seguenti restrizioni:

1. L'origine di questo codice sorgente non deve essere travisata.

2. Le versioni alterate devono essere contrassegnate in modo chiaro e non devono essere travisate come fossero la sorgente originale.

3. Queste informazioni di copyright non possono essere rimosse o alterate da qualsiasi distribuzione di sorgente o di sorgente alterata.

I detentori del copyright e gli autori che collaborano consentono esplicitamente, senza l'addebito di alcun costo, e promuovono l'utilizzo di questo codice sorgente come un componente per il supporto di Hypertext Markup Language nei prodotti commerciali. Se utilizzate questo codice sorgente in un prodotto, il permesso non è necessario ma sarebbe gradito.

Alcune parti di questo software sono basate sul prodotto di Jean-loup Gailly e mark Adler ed è ©1995–1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler [ZIP library]

Per quanto riguarda la tecnologia Sun, Copyright 2003–2008, Sun Microsystems, Inc. Tutti i diritti riservati. Uso soggetto ai termini della licenza.

Per quanto riguarda la tecnologia Apple, ©1997–2004 Apple, Inc. Tutti i diritti riservati. Questo software Apple è fornito da Apple, Inc. ("Apple") in considerazione del vostro consenso ai seguenti termini. L'utilizzo, l'installazione, la modificazione o la ridistribuzione di questo software Apple rappresenta l'accettazione di questi termini. Se non concordate con questi termini, non utilizzate, installate, modificate o ridistribuite questo software Apple. In considerazione del vostro consenso ad accettare i seguenti termini e soggetti a questi termini, Apple vi concede una licenza non esclusiva e personale, sotto i copyright di Apple in questo software originale Apple (il "software Apple"), per utilizzare, riprodurre, modificare e ridistribuire il software Apple, con o senza modifiche, in forma sorgente e/o binaria; purché ridistribuiate il software Apple nella sua interezza e senza modifiche, dovete mantenere queste informazioni e il testo e i rifiuti seguenti in tutte le ridistribuzioni del software Apple. Il nome, i marchi commerciali, i marchi del servizio o i loghi di Apple, Inc. non possono venire utilizzati senza previa autorizzazione scritta da parte di Apple per promuovere o sponsorizzare prodotti derivati dal software Apple. Ad eccezione di quanto espressamente dichiarato in queste informazioni, Apple non concede altri diritti o licenze, espressi o impliciti, inclusi, ma non limitati a, qualsiasi copyright di brevetto che potrebbe essere violato da lavori correlati o da altri lavori in cui il software Apple potrebbe essere inserito. Il software Apple viene fornito da Apple "TALE QUALE". APPLE NON OFFRE ALCUNA GARANZIA, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE, SENZA LIMITAZIONE ALCUNA, LE GARANZIE IMPLICITE DI NON VIOLAZIONE, COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ A UNO SCOPO PARTICOLARE, IN RELAZIONE AL SOFTWARE APPLE O AL SUO UTILIZZO E AL FUNZIONAMENTO DA SOLO O CON I VOSTRI PRODOTTI. IN NESSUN CASO APPLE SARÀ RITENUTO RESPONSABILE PER QUALSIASI DANNO SPECIALE, INDIRETTO, ACCIDENTALE O CONSEQUENZIALE (INCLUSI MA NON LIMITATAMENTE ALL'ACQUISIZIONE DI BENI O SERVIZI SOSTITUTIVI, PERDITA DELL'USO, DATI O PROFITTI; O INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ AZIENDALE) CHE SORGANO IN UN MODO QUALUNQUE DALL'USO, DALLA RIPRODUZIONE, DALLA MODIFICAZIONE E/O DALLA DISTRIBUZIONE DEL SOFTWARE APPLE, IN QUALUNQUE MODO SIANO STATI PROVOCATI E SOTTO QUALUNQUE FORMA DI RESPONSABILITÀ O COLPA (INCLUSI NEGLIGENZA) ANCHE SE AVVERTITI DA APPLE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI.

Per quanto riguarda la tecnologia Loki-lib, Copyright ©2006 Peter Kummel. Con questo atto viene concesso il permesso, a titolo gratuito, a qualsiasi persona che ottiene una

copia di questo software e dei relativi file di documentazione (qui di seguito denominati “Software”), di usare il software senza restrizioni, incluso, ma non limitatamente a, il diritto di usare, copiare, modificare, unificare, pubblicare, distribuire concedere la licenza e/o vendere copie del Software e di riconoscere simili diritti alle persone a cui il software viene fornito, purché soggette alle seguenti condizioni:

le suddette informazioni di copyright e questo permesso dovrebbero essere incluse in tutte le copie o in tutte le parti significative del software. QUESTO SOFTWARE VIENE FORNITO “TALE QUALE” SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE, MA NON LIMITATE A, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO E LA NON-VIOLAZIONE. IN NESSUN CASO AUTORI O DETENTORI DI COPYRIGHT SARANNO RITENUTI RESPONSABILI PER QUALSIASI RIVENDICAZIONE, DANNO O ALTRO, SIA A SEGUITO DI UN'AZIONE CONTRATTUALE, COLPA O SIMILE, DERIVANTI DA O IN CONNESSIONE AL SOFTWARE O ALL'UTILIZZO O AD ALTRI TIPI DI CONTRADDIZIONI RELATIVI A QUESTO SOFTWARE.

Per quanto riguarda la tecnologia Netscape, i contenuti di questo file sono soggetti a Netscape Public License . Versione 1.1 (la "Licenza"); non è consentito utilizzare questo file a meno che in conformità con la Licenza d'uso. Si può ottenere una copia della Licenza a http://www.mozilla.org/NPL/. Il software distribuito in base a questa licenza, viene concesso “TALE QUALE”, SENZA GARANZIE DI ALCUN TIPO, siano esse espresse o implicite. Vedere la relativa Licenza per la legislazione specifica che regola autorizzazione e restrizioni derivanti dalla Licenza. Il codice originale è mozilla.org. Lo sviluppatore iniziale (Initial Developer) del codice originale è Netscape Communications Corporation. Alcune parti create dallo sviluppatore iniziale sono protette da Copyright ©1998 the Initial Developer. Tutti i diritti riservati.

Per quanto riguarda la tecnologia SunSoft, Copyright ©1994–1996 SunSoft, Inc. Tutti i diritti riservati. Con questo atto viene concesso il permesso, a titolo gratuito, a qualsiasi persona che ottiene una copia di questo software e dei relativi file di documentazione (qui di seguito denominati “Software”), di usare il software senza restrizioni, incluso, ma non limitatamente a, il diritto di usare, copiare, modificare, unificare, pubblicare, distribuire e/o vendere copie del Software e di riconoscere simili diritti alle persone a cui il software viene fornito, purché le informazioni sul copyright e questo permesso appaiano nella documentazione di accompagnamento. le suddette informazioni di copyright e questo permesso dovrebbero essere incluse in tutte le copie o in tutte le parti significative del software. QUESTO SOFTWARE VIENE FORNITO “TALE QUALE” SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUSE, MA NON LIMITATE A, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIABILITÀ E IDONEITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO E LA NON-VIOLAZIONE. IN NESSUN CASO SUNSOFT, INC. O LA SUA CASA MADRE SARANNO RITENUTI RESPONSABILI PER QUALSIASI RIVENDICAZIONE, DANNO O ALTRO, SIA A SEGUITO DI UN'AZIONE CONTRATTUALE, COLPA O SIMILE, DERIVANTI DA O IN CONNESSIONE AL SOFTWARE O ALL'UTILIZZO O AD ALTRI TIPI DI CONTRADDIZIONI RELATIVI A QUESTO SOFTWARE. Ad eccezione di quanto contenuto in questa nota, il nome di SunSoft, Inc. non potrà essere utilizzato in attività pubblicitarie o in altre attività mirate alla promozione della vendita, dell'uso o in altri tipi di contrattazioni relativi a questo software senza il previo consenso scritto da parte di SunSoft Inc.

QuarkXPress contiene il software Adobe® Flash® Player di Adobe Systems Incorporated, Copyright ©1995–2007 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati. Adobe e

Flash sono marchi commerciali o marchi registrati di Adobe Systems Incorporated negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. QuarkXPress Exporter per Adobe Flash e Adobe Flash Video.

La licenza QuarkXPress utilizza le informazioni Wildform Flix, vedere: http://www.wildform.com.

Per quanto riguarda la tecnologia CIP4, Copyright ©2001–2006 International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress (CIP4). Tutti i diritti riservati.

Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi possessori.

Indice analitico

A

accenti sulle maiuscole 426
aggiungi disturbo 147
aggiunta 178
aiuto 34
al vivo 203
allinea alle guide 129
allineamento 69, 92
allineamento ai margini 130
allineamento verticale del testo 104
alternanza con pag. master 45
annulla 53, 415
anteprima 205, 292, 293, 373
Anteprima a piena risoluzione 417
apertura 415
apice 426
appiattimento 215
AppleScript 400, 401, 402, 403
aree al vivo 380, 381, 389
attributi carattere 88, 89, 91
attributi paragrafo 92, 111
avanzato 205
azioni 243, 276

B

Bézier 57, 61, 62, 64, 66
blocca alla griglia 424
browser 418

C

canali 144, 145
capitoli 188, 189, 190, 191, 192
capitolo master 192
capolettera discendenti 110
capovolgimento 138
caratteri fuori margine 130, 132, 133
caratteri speciali 116
Cerca/sostituisci oggetto 391
classi di caratteri fuori margine 130, 132
CMYK 154
codici 116
collaborazione 217
colore 90, 138, 157, 202
colore del link ipertestuale 422
colore selettivo 148
colori 38, 61, 62, 152, 153, 154, 155, 156, 157
colori di quadricromia 152
colori di sfondo 138
colori indicizzati 145
colori multi-ink 154
Colori per il Web (Web-safe) 154
colori piatti 152, 153
Composition Zones 408
Composition Zones 222, 225, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 237, 238, 239, 240, 241, 242
Compressed Image Import 408
compressione 431
condivisione 416
contenuto 54
contenuto condiviso 38, 217, 219, 220, 221, 230, 233, 234, 241, 265, 416
contrasto 148
copia 67, 111
cornice 422
cornici 61, 157
Crea frazioni 406
Crea prezzi 406
curve 148

D

definitore del progetto 306
definizioni di layout 303, 317, 320
DejaVu 381
descrizioni concise 413
destinazioni 350, 352, 354, 355
DIC 153
diffusione 147
dimensioni 134
dimensioni font 89
directory di esportazione 422
disegnatore del layout 306

disegno griglia 128, 130
distanza testo/finestra 105
divisione 62
divisione schermata 45
dizionari ausiliari 87
docx 408
duplica 69
duplica speciale 404

E

EA Text 408
eccezioni di sillabazione 98
effetti dell'immagine 147, 150
effetti di rilievo 147
effetti immagine 43, 146, 147, 148, 150, 408, 421
elenchi 39, 177, 178, 179, 180, 193, 194
elenco file 416
elimina 111
eliminazione macchie 147
EPS 208, 214, 417
equilibrio colore 148
equivalenti da tastiera 18, 274
Error Reporting 408
esperto di output 306
esportazione 84, 85, 117, 292, 293, 294, 374, 431
esportazione di layout 49
espressioni 295, 296, 297, 298, 299, 300
estremità 65
eventi 243, 285, 286
eventi utente 285, 286

F

famiglie di font CSS 347
file Photoshop 142, 143, 144, 145, 146, 408, 419
File Photoshop 143
filetti sopra 111
filetti sotto 111
filmati 255
filtri 147
Filtro RTF 408
finestra di dialogo Stampa 199
finestre 45, 54, 55, 59, 60, 61, 62, 63, 67, 68, 69, 70, 71
finestre ancorate 71, 111
finestre Bézier 59, 106
finestre di testo 59, 63, 104, 107
finestre di testo HTML 345
finestre di testo raster 345
finestre disancorate 111
finestre immagine 59, 63
Flash 349
FOCOLTONE 153
fogli di stile 37, 100, 104
fogli di stile sovrapposti 347
Fogli elettronici Excel 405
fogli stile 104
fogli stile del carattere 102
fogli stile del paragrafo 100
font 88, 105, 202
font di sostituzione 116, 413, 414
font mancanti 414, 416
font OpenType 111
formati di file di immagine 348
formattazione del testo 25
forme 55, 57
frazioni 421
frecce 66
Full Resolution Preview 383
funzioni 297, 299
fusione 62

G

gestione colore, EPS 159
gestione colore, immagini 164
gestione colore, legacy 161
gestione colore, PDF 159
gestione del colore 40, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 430
giustificazione 97
glyfi 114
grafici Excel 75
Grafici Excel 405
griglia del design 118, 120, 121, 123, 124, 126, 127, 128, 129, 429
Griglia del design 408
griglia della linea di base 104
griglie 77, 387
griglie della finestra di testo 118, 121, 127
griglie pagina 126, 128
griglie pagina master 118, 120, 126, 128
gruppi 69, 79, 158
gruppi di palette 43
gruppi pulsanti 265
guide 51, 52, 384, 385, 386, 387, 389, 429
Guide Manager Pro 384, 385, 386, 387, 389

H

HSB 154

HTML Text Import 391
Hyph_CNS_1 408
Hyph_CNS_2 408
Hyph_CNS_3 408
HyphDieckmann 408

I

Ichitaro import 408
immagini 26, 107, 134, 136, 137, 138, 139, 232, 417
Immagini bitmap 134
Immagini orientate all'oggetto 134
immagini raster 134
immagini vettoriali 134
importazione 84, 85, 117, 136, 139
importazione automatica immagine 421
importazione Photoshop 43
Importazione SWF 408
Importazione XML 408
Impostazione di collaborazione 221, 235, 240, 241
impostazioni d'origine 159, 160, 161, 162, 163
impostazioni del progetto 303
impostazioni di input 413
impostazioni di output 159, 160, 161, 162, 163
inclinazione 70, 137
incolla 67, 111
indice analitico 187, 418
indici 180, 181, 183, 184, 186, 187, 194
indici analitici 41, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 187, 193, 408
individuazione bordi 147
inserimento automatico pagina 422
intensità 90, 138, 156, 157
intento di rendering 159
interlinea 94, 424
interlinea automatica 424
Interruzione di riga speciale 408
intestazioni 81
inverti 148
istruzioni if 289

J

Jabberwocky 408
JDF 205, 302, 342
Job Jackets 160, 161, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 309, 311, 312, 313, 314, 316, 317, 318, 319, 320, 323, 324, 325, 326, 327, 329, 331, 332, 333, 334, 335, 337, 338, 339, 341, 342, 418
Job Jackets, condivisione 320, 324
Job Ticket 303, 304, 306, 312, 313, 314, 316, 317, 318, 320, 323, 324

K

kern 96
Kern autom. sopra 426
kern automatico 97
kern manuale 96
Kern-Track editor 408
Kerning di font OpenType 421

L

LAB 154
larghezza spazio flessibile 426
layout 29, 47, 49, 50, 198, 208, 228, 230
layout condivisi 241
layout di composizione 225, 227, 232, 234, 235, 237, 238, 239, 240, 241, 242
layout di composizione esterno 233
layout di stampa 47
layout interattivi 243, 244, 245, 252, 253, 255, 257, 260, 262, 264, 265, 266, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 276, 285, 286, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 408, 431
layout Presentazione 244, 252
layout Pulsante 244, 265
layout Sequenza immagini 244, 257, 260, 265
layout Web 21, 47, 344, 345, 347, 348, 349, 350, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 363, 364, 365, 366, 368, 371, 372, 373, 374
legature 114, 426
libreria di contenuto condiviso 217
librerie 194, 195, 196, 197
libri 179, 180, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194
linea centrale 118
linea di base 118
linea inferiore 118
linea superiore 118
linee 27, 54, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 107, 157
linee ancorate 111
linee disancorate 111
lingua dei caratteri 116
link ipertestuale 41, 350, 352, 353, 354, 355
livelli 42, 143, 144, 148, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 203, 431
loop 289, 290
luminosità 148

M

maiuscoletto 426
manda dietro 67
manda in fondo 67
maniglie 55
maniglie immagini 55
maniglie oggetti 55
mappatura delle font 117, 416
mappe immagine 358, 359, 360, 408
marcature 203
maschera di contrasto 147
maschere alfa 141
media 147
memoria cache 419, 421
menu contestuali 35
menu, sovrapposti 366, 368, 371
menu, standard 366, 368
meta tag 372, 373
metodi di sillabazione 424
Microsoft Word 84
misure 424
modalità colore 134
modalità sfumatura 143
modalità singolo layout 47, 421
modelli 49
modelli di Job Ticket 313, 314, 316, 318, 319, 320, 324, 325
Modelli di Job Ticket 304
Modello del Job Ticket 317
modifica 83
modifica forma 61, 66
modifica immagine 43
Modifica originale 408
moduli 360, 361, 363, 364, 365
Mojikumi 408
motore del colore 159

N

negativo 148
nero intenso 215
Nomi dei colori per il Web 154
numerazione pagine 190, 191

O

oggetit Composition Zones 234
oggetti 54, 55, 59, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 106, 243, 244, 253, 298
oggetti Animazione 257, 260
oggetti Composition Zones 222, 225, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 235, 237, 238
oggetti Finestra 269
oggetti Finestra di testo 270
oggetti Menu 266, 268
oggetti pagina master 422
oggetti Pulsante 262, 264, 265
oggetti SWF 253
oggetti Video 255
oggettiComposition Zones 237
oggetto Composition Zones 237
ombreggiature 165, 166, 382
opacità 90, 144, 158, 159
operatori 296
OPI 205, 396, 397
ordine di sovrapposizione 67
orfane 96
output 198, 199, 200, 202, 203, 204, 205, 208, 209, 211, 212, 213, 214, 215

P

pagine 29, 272, 273
pagine master 37, 176
palette 35
palette delle Misure 35
palette Glifi 40
Palette Glifi 408
palette Layout pagina 37
palette Strumenti 18, 35
palette Strumenti per il Web 21
PANTONE 153
parametri 295, 297
Parola 408
PDF 209, 397, 419
PDF Filter 397
pedice 426
peferenze applicazione 412
pellicole di separazione 152
pellicole di stampa 152
percorsi 145
percorsi di default 417
percorsi di ritaglio 139, 140, 141, 145
percorsi di testo 107, 110
percorsi immagine 198
pié di pagina 81
porta avanti 67
porta in primo piano 67
posizionamento del testo 104
posterizzazione 148

PostScript 211
preferenze 276, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 424, 426, 427, 428, 429, 430, 431
preferenze applicazione 410, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421
preferenze di layout 410, 422, 424, 426, 427, 428, 429, 430, 431
preferenze diverse 410
preferenze progetto 410, 421
prefight 339
preimpostazioni 150
presentazioni 431
prezzi 421
profili 40, 164, 165
profili ICC 159
profilo colore 159
profondità bit 134
progetti 47, 49, 50
protetto 70, 175, 221
prove colore su schermo 162
PSD Import 43, 142, 143, 144, 145, 146, 408, 419
punteggiatura fuori margine 130
punti 57
punti intermedi 65
punto di inserimento del testo 83

Q

QuarkVista 408

R

Raccolta dati per la stampa 211
raggruppamento 68
regolazioni 148
regole 334, 335, 337, 339
RGB 154
ridimensionamento 60, 65, 69
rientro riga 93
riepilogo 205
rilevamento bordo 147
rilievo 147
rimandi 183
ripristina 53
risoluzione 35, 134
risoluzione efficace 134
risoluzione efficace dell'immagine 35
risorse 50
Risorse 302, 303, 311, 312, 313, 314, 316, 317, 325, 326, 327, 329, 331, 332, 333
ritaglio 137
rollover 356, 357, 358
rotazione 70, 137

S

salvataggio 415
salvataggio di immagini 150
saturazione 148
scala orizzontale 90
scala verticale 90
Scissors 400
scorrimento del testo 106, 107, 108, 109, 145, 174
scorrimento in tempo reale 413
scorrimento veloce 413
script 288, 289, 290, 291, 292
segmenti di linea 57
segnaposti 420
selezione 67
separatori di pagina 413
separazioni del colore 152
set di caratteri fuori margine 130, 132, 133
set di palette 43
set di regole 334, 337, 338, 339
Set di XTensions 380
sezioni 191
sfocatura gaussiana 147
sfumatura 157
sfumature 62, 156, 157, 159
Shape of Things 403, 404
sicronizzazione 191, 192
sillabazione 97
sincronizzazione 217, 219, 220, 221, 232, 238, 416
Software Script XTensions 400, 401, 402, 403
soglia 148
solarizzazione 147
sommari 177, 178, 179
sommario 177, 178, 179, 180, 193, 194
Sottolineatura personalizzata 407
spazi 116
spaziatura 69
spazio emme, standard 426
spazio tra i paragrafi 95
specifiche di layout 329
specifiche di output 331, 332, 333
spostamento 67
spostamento linea di base 91
stampa 146, 193
stili carattere 89
stili di output 212

Stili di output 393
stili griglia 126, 127
Stili oggetto 393, 394, 395
stili OpenStyle 112
strumenti 21, 35, 427
Strumento Aggiungi punti 18
Strumento Bézier 18
Strumento Campo di testo 21
Strumento Casella di selezione 21
Strumento Collegamento 18
Strumento Collegamento del rollover 21
Strumento Contenuto di testo 18
Strumento Contenuto immagine 18
Strumento Converti punto 18
Strumento Fimestra del modulo 21
Strumento Finestra elenco 21
Strumento Finestra ovale 18
Strumento Finestra rettangolare 18
Strumento Forbici 18
Strumento Linea 18
Strumento Linee a mano libera 18
Strumento Mappa immagine rettangolare 21
Strumento Menu a discesa 21
Strumento Oggetto 18
Strumento Pulsante 21
Strumento Pulsante di opzione 21
Strumento Pulsante immagine 21
Strumento Rimozione collegamento del rollover 21
Strumento Rimozione punto 18
Strumento Riposizionam. 18
Strumento Rottura del collegamento 18
Strumento Seleziona punto 18
Strumento Stella 18, 403, 404
Strumento Tabelle 18
Strumento Zoom 18
suddivisione di finestre 45
Super Step and Repeat 404
superiore 426
SWF 292, 293, 294, 349, 431

T

tabelle 30, 54, 71, 72, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 81, 371
tabelle di track 100
Tabelle Excel 73
Table Import 405
tabulazioni 95
taglia 67
tasti 274, 292
tedesco riformato 2006 420
testo 83, 84, 85, 86, 87, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 117
testo casuale 408
testo in finestra 106
testo simulato 422
tipografia 83, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 102, 104, 105, 110, 111, 112, 114, 116, 117
tonalità 148
Toolkit SWF 408
TOYO 153
traccia contorno 147
Track di spaziatura tra parole 406
track manuale 99
tracking 99
transizioni 271
trapping 39, 213, 214, 215, 428
trascina e incolla il testo 83, 413
trasparenza 204
trattini discrezionali 99
trova/cambia 85
TRUMATCH 153
Type Tricks 406, 407

U

unico punto d'origine 217
Unicode 40
unione 66
uso 138, 150, 231, 235, 293
uso delle immagini 138

V

variabili 295, 300
vedove 96
verifica ortografica 86, 87, 420
Verifica righe 407
virgolette automatiche 413
vsualizza 412

W

Word 6-2000 Filter 408
WordPerfect 84
WordPerfect Filter 408

X

XSLT Export 408

XTensions 379, 380, 408, 416

Z

zoom 45