En innføring i QuarkXPress 8.5

Innhold

Om denne håndboken.....15
Dette antar vi at du kjenner til.....15
Hvor kan du finne hjelp?.....15
Konvensjoner.....16
Merknad om teknologi.....16

Brukergrensesnittet.....18
Verktøy.....18
Webverktøy.....20
Menyer.....21
Menyen QuarkXPress (bare i Mac OS).....21
Menyen Arkiv/Fil.....22
Menyen Rediger.....23
Menyen Stil.....24
Menyen Objekt.....27
Menyen Side.....28
Menyen Layout.....29
Menyen Tabell.....29
Menyen Vis.....30
Menyen Annet.....31
Menyen Vindu.....32
Menyen Hjelp 33
Kontekstmenyer.....34
Paletter.....34
Verktøypaletten.....34
Kontrolltavlepalett.....34
Paletten Sidelayout.....36
Paletten Tekstmaler.....36
Paletten Farger.....37
Paletten Delt innhold.....38
Paletten Overlappingsinfo.....38
Paletten Lister.....38
Paletten Informasjon om profil.....39
Paletten Glyffer.....39
Paletten Hyperkoblinger.....40
Paletten Indeks.....40
Paletten Lag.....41
Paletten Bildeeffekter.....41

Paletten PSD Import....42
Palettgrupper og -sett....42
Layoutkontroller....43
Dele et vindu....44
Opprette et vindu....45

Prosjekter og layouter....46
Arbeide med prosjekter....46
Valg for utskriftslayouter....47
Valg for weblayouter....47
Arkivere/Lagre og gi navn til et QuarkXPress-prosjekt....48
Eksportere layouter og prosjekter....48
Arbeide med layouter....48
Ressurser på prosjekt- og layoutnivå....49
Arbeide med hjelpelinjer....50
Spalte- og marghjelpelinjer....50
Linjalhjelpelinjer....50
Feste til hjelpelinjer....51
Angre og gjøre om handlinger....51

Blokker, linjer og tabeller....52
Kort om objekter og innhold....52
Kort om håndtak....53
Kort om Bézier-former....54
Arbeide med blokker....56
Opprette tekst- og bildeblokker....57
Endre størrelse på blokker....58
Endre form på blokker....58
Legge til rammer rundt blokker....59
Fargelegge blokker....59
Bruke forløpninger på blokker....59
Slå sammen og dele blokker....60
Legge til tekst og bilder i blokker....61
Endre blokktype....61
Arbeide med linjer....61
Opprette linjer....61
Linjemodi for rette linjer....62
Endre linjestørrelser....62
Endre formen på linjer....63
Kontrollere linjeutseendet....63
Slå sammen linjer....63
Manipulere objekter....64
Merke objekter....64
Flytte objekter....64
Klippe ut, kopiere og lime inn objekter....64

Styre stablingsrekkefølgen for objekter....64
Gruppere objekter....65
Duplisere objekter....66
Justere objekter....66
Rotere objekter....67
Skråstille objekter....67
Låse og låse opp objekter....67
Forankre objekter og grupper i tekst....68
Arbeide med tabeller....68
Tegne en tabell....68
Konvertere tekst til tabeller....69
Importere Excel-tabeller....70
Importere Excel-diagrammer....72
Legge til tekst og bilder i tabeller....72
Redigere tekst i tabeller....72
Koble tabellceller....73
Formatere tabeller....73
Formatere registerlinjer....73
Sette inn og slette tabellrader og -kolonner....74
Kombinere celler....75
Endre størrelse på tabeller, rader og kolonner manuelt....75
Konvertere tabeller tilbake til tekst....75
Arbeide med tabeller og grupper....75
Fortsette tabeller på andre steder....76
Legge til topp- og bunntekstrader i tabeller....77

Tekst og typografi....79
Redigere tekst....79
Importere og eksportere tekst....79
Filtre for import/eksport....80
Importere og eksportere tekst med Unicode-valg....81
Finne og endre tekst....81
Stavekontroll....82
Tilleggsordlister....83
Telle ord og tegn....83
Bruke tegnspesifikasjoner....84
Bruke en font....84
Velge fontstørrelse....85
Bruke skriftstiler....85
Bruke farger, raster og absorbsjon....86
Horisontal og vertikal skalering....86
Bruke grunnlinjeforskyvning....87
Bruke flere tegnspesifikasjoner....87
Bruke avsnittsspesifikasjoner....88
Styre justering....88
Styre innrykk....89

Styre linjeavstand....90
Styre avstand før og etter avsnitt....91
Innstille tabulatorer....91
Styre enkle og løsrevne linjer:....91
Styre kerning....92
Manuell kerning....92
Automatisk kerning....92
Styre orddeling og justering....93
Angi orddelingsunntak....94
Bruke myke bindestreker....94
Styre kniping....94
Manuell kniping....95
Redigere knipetabeller....95
Arbeide med tekstmaler....95
Opprette og redigere tekstmaler for avsnitt....95
Opprette og redigere tekstmaler for tegn....98
Bruke tekstmaler....99
Legge til tekstmaler....99
Plassere tekst i tekstblokker....99
Bruke registerlinjer....99
Justere tekst vertikalt....100
Angi blokkmarg....100
Styre font-bruk....100
Konvertere tekst til blokker....101
Bruke tekstflyt....101
Tekstflyt rundt alle sider av et objekt....101
Tekstflyt rundt linjer og tekstbaner....102
Tekstflyt rundt tekstblokker....102
Tekstflyt rundt bilder....102
Finjustere en tekstflytbane....103
Redigere en tekstflytbane....104
Arbeide med tekstbaner....104
Opprette senkede initialer....105
Lage streker foran og etter avsnitt....105
Bruke forankrede blokker....105
Forankre blokker og linjer til tekst....105
Klippe ut, kopiere, lime inn og slette teksttilknyttede blokker og linjer....106
Fjerne teksttilknytting fra blokker og linjer....106
Arbeide med OpenType-fonter....106
Bruke OpenType-stiler....106
Bruke ligaturer....108
Arbeide med paletten Glyffer....109
Vise usynlige tegn....110
Sette inn spesialtegn....110
Sette inn mellomrom....110
Sette inn andre spesialtegn....110

Angi tegnspråk.....110
Bruke fontreserve.....110
Importere og eksportere tekst med Unicode-valg.....111
Arbeide med regler for fonttilordning.....111
Arbeide med designrutenett.....112
Kort om designrutenett.....112
Grunnleggende om designrutenett.....113
Arbeide med rutenettstiler.....120
Bruke designrutenett.....122
Arbeide med hengende tegn.....124
Opprette klasser for hengende tegn.....125
Opprette sett for hengende tegn 126
Bruke sett for hengende tegn.....127

Bilder.....128
Kort om bilder.....128
Støttede bildefiltyper.....129
Arbeide med bilder.....130
Importere et bilde.....130
Flytte bilder.....131
Endre størrelse på bilder.....131
Beskjære bilder.....131
Rotere og skråstille bilder.....131
Fargelegge og rastrere bilder.....131
Vende bilder.....132
Vise, kontrollere status og oppdatere bilder.....132
Angi bakgrunnsfarger for bilder.....132
Beholde bildespesifikasjoner.....132
Arbeide med avgrensningsbaner.....132
Opprette avgrensningsbaner.....133
Bruke innebygde avgrensningsbaner.....134
Manipulere avgrensningsbaner.....134
Opprette spesialeffekter med avgrensningsbaner.....135
Arbeide med alfamasker.....135
Arbeide med PSD-bilder.....136
Klargjøre PSD-filer.....137
Arbeide med PSD-lag.....137
Kort om PSD-kanaler.....138
Arbeide med PSD-baner.....139
Utskrift med PSD Import.....139
Bruke bildeeffekter.....139
Arbeide med bildeeffekter.....140
Fjerne og slette bildeeffekter.....140
Vise effekter med full oppløsning.....141
Bildeeffekter: Filtre.....141
Bildeeffekter: Justeringer.....142

Lagre og laste forhåndsinnstillinger for bildeeffekter....143
Gå gjennom bruk av bildeeffekter....143
Arkivere/lagre bildefiler....144

Farge, absorbsjon og skyggeeffekter....145
Kort om farger....145
Kort om spesialfarger og prosessfarger....145
Kommersielle fargesystemer....145
Arbeide med farger....146
Paletten Farger....146
Dialogboksen Farger....146
Lage nye farger....147
Redigere farger....148
Duplisere en farge....148
Slette en farge....148
Importere farger fra en annen artikkel eller et annet prosjekt....148
Endre alle forekomster av én farge til en annen farge....148
Bruke farge, raster og forløpninger....149
Bruke farge og raster på tekst....149
Bruke farge og raster på linjer....149
Arbeide med absorbsjon....150
Angi absorbsjon....150
Angi absorbsjon for grupper....150
Opprette forløpninger med gjennomsiktighet....151
Fargestyring....151
Kilde- og utskriftsoppsett....151
Brukernes erfaring med fargestyring....151
Arbeide med kilde- og utskriftsoppsett fra en fargeekspert....152
Arbeide i et gammelt fargestyringsmiljø....153
Fargeprøve på skjermen (forhåndsvisning av utskriftsklar fil)....153
Fargestyring for eksperter....154
Opprette et kildeoppsett....154
Opprette et utskriftsoppsett....155
Profilbehandling....156
Arbeide medskyggeeffekter....157
Bruke skyggeeffekt....157
Tilpasse skyggeeffekter....157
Kombinere skyggeeffekter med objekter....157

Dokumentoppbygging....159
Bruke automatisk sidenummerering....159
Opprette en automatisk tekstblokk....159
Arbeide med lag....160
Kort om lag....160
Opprette lag....161

Merke lag....161
Vise og skjule lag....161
Identifisere hvilket lag et objekt befinner seg på....162
Slette lag....162
Endre valg for lag....163
Flytte objekter til et annet lag....163
Endre stablingsrekkefølgen til lag....164
Lag og tekstflyt....164
Duplisere lag....164
Slå sammen lag....165
Låse objekter på lag....165
Bruke sidemaler med lag....166
Unngå utskrift av lag....166
Arbeide med lister....167
Forberede til lister....167
Opprette en ny liste....167
Importere lister fra et annet dokument....168
Navigere med lister....168
Opprette lister....169
Oppdatere lister....169
Arbeide med lister i bøker....169
Arbeide med indekser....170
Angi farge på indekseringstegn....170
Opprette indeksoppføringer....170
Opprette kryssreferanser....172
Redigere stikkord i indekser....173
Slette stikkord i indekser....174
Angi tegnsetting i indekser....174
Kompilere en indeks....175
Redigere ferdige indekser....176
Arbeide med bøker....177
Opprette bøker....177
Arbeide med kapitler....178
Kontrollere sidenumre....179
Synkronisere kapitler....180
Skrive ut kapitler....182
Opprette indekser og innholdsfortegnelser for bøker....182
Arbeide med biblioteker....183
Opprette biblioteker....184
Legge til bibliotekoppføringer....184
Hente inn oppføringer fra biblioteker....185
Manipulere bibliotekoppføringer....185
Arbeide med merker....185
Arkivere/Lagre biblioteker....186

Utskrift....187

Skrive ut layouter....187
Oppdatere bildebaner....187
Innstille kontroller i dialogboksen Skriv ut....187
Dialogboksen Skriv ut....189
Skrive ut fargeseparasjoner....194
Skrive ut komposittfarger....195
Eksportere layouter....196
Eksportere en layout i EPS-format....196
Eksportere en layout i PDF-format....197
Opprette en PostScript-fil....199
Bruke funksjonen Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring....199
Arbeide med utdatastiler....200
Arbeide med overlapping....201
Kort om overlapping....201
Overlappe EPS-bilder....202
Lage og bruke mettet svart....202
Kort om utflatings- og produksjonsproblemer....203

Samarbeid og single-sourcing....204
Arbeide med delt innhold....204
Dele og synkronisere innhold....205
Kort om synkroniseringsvalg....207
Plassere et synkronisert objekt....207
Plassere synkronisert innhold....208
Importere innhold inn i biblioteket for delt innhold....208
Arbeide med Composition Zones....209
Kort om Composition Zones....209
Opprette et Composition Zones-objekt....213
Plassere et Composition Zones-objekt....216
Dele en komposisjonslayout....218
Bruke Samarbeidsoppsett....225
Kobe til andre prosjekter....225
Vise informasjon om koblingsbare komposisjonslayouter....226
Importere og behandle delt innhold....227
Angi oppdateringsvalg....227

Interaktive layouter....228
Kort om interaktive layouter....228
Typer interaktive layouter....229
Objekttyper....229
Interaktive layouter i bruk....230
Opprette interaktive byggeklosser....236
Opprette en presentasjonslayout....236
Opprette et objekt....237
Konfigurere et SWF-objekt....238

Konfigurere et videoobjekt....240
Arbeide med animasjonsobjekter....241
Arbeide med knappeobjekter....246
Bildesekvenslayouter, knappelayouter og delt innhold....249
Arbeide med menyer....249
Konfigurere et vindusobjekt....253
Konfigurere et tekstblokkobjekt....254
Arbeide med overganger....255
Arbeide med sider i interaktive layouter....256
Arbeide med tastaturkommandoer....257
Konfigurere innstillinger for interaktivitet....259
Arbeide med handlinger....259
Tilordne handlinger....259
Handlingsreferanse....260
Arbeide med hendelser....268
Velge en brukeroperasjon....268
Konfigurere brukeroperasjoner....269
Arbeide med skript....271
Opprette et skript....271
Bruke betingelsessetninger....271
Kjøre et skript....273
Eksportere og importere skript....274
Forhåndsvise og eksportere interaktive layouter....275
Forhåndsvise en presentasjonslayout....275
Kontrollere bruk av interaktive objekter....275
Eksportere en presentasjonslayout....275
Konfigurere eksportinnstillinger....276
Arbeide med uttrykk....277
Kort om uttrykk....277
Bruke dialogboksen Expressions Editor....280

Job Jackets....283
Kort om Job Jackets....283
Hva er Job Jackets?....284
Job Jackets-strukturen....284
Eksempel på arbeidsrutine for Job Jackets....288
Arbeide med Job Jackets....289
Grunnleggende og avansert modus....289
Lage Job Jackets-filer....290
Arbeide med jobbsedler....294
Opprette en jobbseddelmal....294
Legge til en layoutdefinisjon i en jobbseddel: Avansert modus....298
Bruke en jobbseddelmal på et prosjekt....299
Bruke en layoutdefinisjon i et prosjekt....301
Samarbeide med delte Job Jackets....302
Eksportere og importere jobbsedler....304

Standardfil for Job Jackets.....305
Redigere standardmalen for jobbseddel: Menyen Arkiv/Fil.....305
Redigere standardmalen for jobbseddel: Menyen Annet.....305
Redigere standardfilen for Job Jackets.....306
Arbeide med ressurser: Avansert modus.....306
Tilgang til ressurser: Avansert modus.....306
Konfigurere ressurser: Avansert modus.....307
Angi plasseringen av ressurser: Avansert modus.....308
Arbeide med layoutspesifikasjoner.....309
Opprette en layoutspesifikasjon: Avansert modus.....309
Bruke en layoutspesifikasjon på en layout.....310
Arbeide med utskriftsspesifikasjoner.....311
Opprette en utskriftsspesifikasjon: Avansert modus.....312
Bruke en utskriftsspesifikasjon på en layout.....312
Bruke utskriftsspesifikasjoner med utskriftsjobb.....313
Arbeide med regler og regelsett.....314
Lage regler: Avansert modus.....315
Slik legger du til regler i et regelsett: Avansert modus.....317
Bruke et regelsett på en layout.....317
Evaluere en layout.....319
Låse Job Jackets.....321
Utskrift med JDF-utdata.....322

Weblayouter.....323
Arbeide med weblayouter.....323
Opprette en weblayout.....323
Tekstblokker i weblayouter.....324
Grafiske elementer i weblayouter.....327
Konvertere til og fra weblayouter.....328
Begrensninger med weblayout.....328
Hyperkoblinger.....329
Opprette et lagringssted.....330
Opprette et anker.....331
Opprette en hyperkobling via et eksisterende lagringssted.....331
Opprette en hyperkobling fra grunnen av.....332
Vise koblinger på paletten Hyperkoblinger.....332
Formatere hyperkoblinger.....332
Redigere og slette lagringssteder.....333
Redigere og slette ankere.....333
Redigere og slette hyperkoblinger.....333
Navigere med paletten Hyperkoblinger.....333
Endringsobjekter.....334
Opprette et grunnleggende endringsobjekt.....334
Redigere og slette grunnleggende endringsobjekter.....335
Opprette et avansert endringsobjekt.....335
Bytte mellom endringsbilder i layouten.....335

Fjerne et mål fra en avansert endringsblokk....336
Bryte koblingen for et avansert endringsobjekt....336
Bildekart....336
Opprette et bildekart....336
Redigere et bildekart....337
Forms....337
Opprette en skjemablokk....338
Legge til en tekstfeltkontroll, et passordfelt eller skjult felt....339
Legge til en knappekontroll....340
Legge til en bildeknappkontroll....340
Legge til hurtigmeny og listekontroller....341
Legge til en gruppe med valgknappkontroller....341
Legge til en kontroll for avmerkingsboks....342
Legge til en filopplastingskontroll....342
Menyer....343
Arbeide med standardmenyer....343
Arbeide med overlappende menyer....345
Tabeller i weblayouter....348
Metakoder....348
Opprette et metakodesett....349
Angi et metakodesett for en webside....350
Forhåndsvise websider....350
Angi flere lesere for forhåndsvisning....350
Eksportere websider....351
Forberede til eksport....351
Eksportere en webside....351

Arbeide med flere språk....353
Bruke et tegnspråk....353
Endre programspråket....353

XTensions-programvare....355
Arbeide med XTensions-moduler....355
Installere XTensions-moduler....355
Aktivere og deaktivere XTensions-moduler....355
Arbeide med XTensions-sett....356
Custom Bleeds, XTensions-programvare....356
Bruke Custom Bleeds....356
Bruke Klipp ved utfallende kant....357
DejaVu, XTensions-programvare....357
Drop Shadow, XTensions-programvare....358
XTensions-programvaren Full Resolution Preview....359
XTensions-programvaren Guide Manager Pro....359
Bruke paletten Hjelpelinjer....360
Palettmenyen Hjelpelinjer....361

Legge til hjelpelinjer med Guide Manager....362
Opprette hjelpelinjer med Guide Manager Pro....363
Opprette rader og kolonner....364
Opprette hjelpelinjer for utfalling og sikkerhet....365
XTensions-programvaren HTML Text Import....367
XTensions-programvare for Finn/endre objekt....367
XTensions-programvaren Objektstiler....369
Bruke paletten Item Styles....369
Opprette objektstiler....370
Kontrollere bruk av Item Style....371
XTensions-programvaren OPI....371
Velge et importert bilde for OPI-erstatning....372
Aktivere OPI for en layout....372
Opprette OPI-kommentarer for utskrift, EPS og PDF....372
XTensions-programvaren PDF Filter....372
Importere en PDF-fil til en bildeblokk....373
XTensions-programvaren Scale....373
XTensions-programvaren Scissors....375
XTensions-programvaren Script....375
Undermenyen Box Tools....376
Undermenyen Grid....376
Undermenyen Images....376
Undermenyen Picture Box....377
Undermenyen Printing....377
Undermenyen Saving....377
Undermenyen Special....377
Undermenyen Stories....378
Undermenyen Tables....378
Undermenyen Typography....378
XTensions-programvaren Shape of Things....378
Bruke stjerneblokkverktøyet....378
XTensions-programvaren Super Step and Repeat....379
Bruke Super-dupliser og repeter....379
XTensions-programvaren Table Import....380
Type Tricks....380
Lag brøk....380
Lag pris....381
Kniping av mellomrom mellom ord....381
Kontroller linjer....382
Annen understreking....382
Word 6-2000-filter....382
WordPerfect-filter....383
XTensions-programvaren XSLT Export....383
Andre XTensions-moduler....383

Innstillinger....385

Kort om innstillinger.....385
Advarsel om ikke-samsvarende innstillinger.....385
Endringer i QuarkXPress-innstillinger.....386
Hva inneholder innstillingsfilene?.....386
Programinnstillinger.....387
Innstillinger – Program – Vis.....387
Innstillinger – Program – Inndatainnstillinger.....388
Innstillinger – Program – Fontreserve.....389
Innstillinger – Program – Angre.....389
Innstillinger – Program – Åpne og arkiver/lagre.....390
Innstillinger – Program – XTensions Manager.....390
Innstillinger – Program – Deling.....390
Innstillinger – Program – Fonter.....391
Innstillinger – Program – Filliste.....391
Innstillinger – Program – Standardbane.....391
Innstillinger – Program – EPS.....391
Innstillinger – Program – Prøvebilde med full oppløsning.....392
Innstillinger – Program – Lesere.....392
Innstillinger – Program – Indeks.....392
Innstillinger – Program – Job Jackets.....393
Innstillinger – Program – PDF.....393
Innstillinger – Program – PSD Import.....394
Innstillinger – Program – Plassholdere.....394
Innstillinger – Program – SpellCheck.....394
Innstillinger – Program – Brøk/pris.....395
Innstillinger – Program – Bildeeffekter.....395
Prosjektinnstillinger.....395
Innstillinger – Prosjekt – Generelt.....396
Layoutinnstillinger.....396
Innstillinger – Layout – Generelt.....396
Innstillinger – Layout – Måleenheter.....397
Innstillinger – Layout – Avsnitt.....398
Innstillinger – Layout – Tegn.....399
Innstillinger – Layout – Verktøy.....401
Innstillinger – Layout – Overlapping.....401
Innstillinger – Layout – Hjelpelinjer og rutenett.....402
Innstillinger – Layout – Fargestyring.....403
Innstillinger – Layout – Lag.....404
Innstillinger – Layout – Presentasjon.....404
Innstillinger – Layout – SWF.....404

Juridiske merknader.....405

Om denne håndboken

Det er ikke nødvendig å lese dokumentasjonen for QuarkXPress fra perm til perm. Bruk heller håndboken til å slå opp informasjon raskt, finne ut det du trenger å vite, og fortsette arbeidet.

Dette antar vi at du kjenner til

Denne boken er skrevet på grunnlag av at du er kjent med datamaskinen, og vet hvordan du skal:

- Starte et program
- Åpne, lagre og lukke filer
- Bruke menyer, dialogbokser og paletter
- Arbeide i et datamaskinnettverk
- Bruke mus, tastaturkommandoer og modifikatortaster

Slå opp i dokumentasjonen som følger med datamaskinen, eller benytte andre resursser hvis du trenger mer informasjon innenfor noen av disse emnene.

Hvor kan du finne hjelp?

Hvis QuarkXPress er helt nytt for deg, eller hvis du vil utforske én av de andre, gamle funksjonene, kan du slå opp i følgende ressurser:

- *En innføring i QuarkXPress*
- Hjelp til QuarkXPress
- Bøker fra tredjepart
- Generelle bøker om desktop publishing

Hvis problemene du har ligger på systemnivå, for eksempel lagring av filer, flytting av filer eller aktivering av fonter, kan du slå opp i dokumentasjonen som fulgte med datamaskinen.

Konvensjoner

Formateringskonvensjoner fremhever informasjon, slik at det blir raskere å finne frem til det du trenger.

- Halvfet stil: Navnene på alle dialogbokser, felt og andre kontroller er skrevet med halvfete typer. For eksempel: «Klikk **OK**.»
- Referanser: I funksjonsbeskrivelsene gir referanser i parentes veiledning om hvordan du får tilgang til disse funksjonene. For eksempel: «I dialogboksen **Finn/Endre** (menyen **Rediger**) kan du finne og erstatte tekst."
- Piler: Du vil ofte se piler (>), som kartlegger menybanen til en funksjon. For eksempel: «Velg **Rediger > Tekstmaler** for å vise dialogboksen **Tekstmaler**.»
- Ikoner: Selv om det blir vist til verktøy og mange knapper ved navn, som du kan se når du viser Verktøytips, blir det i noen tilfeller vist ikoner for å gjøre det lettere å gjenkjenne dem. For eksempel «Klikk knappen på **kontrolltavlepaletten** for å midtstille teksten.»
- Kryssplattformproblemer: Dette programmet er ganske konsekvent på tvers av operativsystemer. Noen merker, knapper, tastekombinasjoner og andre aspekter av programmet må skjelne mellom Mac OS® og Windows® på grunn av konvensjoner for brukergrensesnitt eller andre faktorer. I slike tilfeller er både Mac OS- og Windows-versjonen presentert, atskilt med en skråstrek, med Mac OS-versjonen først. Hvis for eksempel Mac OS-versjonen av en knapp er **Velg**, og Windows-versjonen er **Bla gjennom**, blir du bedt om å «klikke **Velg/Bla gjennom**». Mer kompliserte forskjeller for kryssplattformer er nevnt i merknadene eller med meddelelser i parentes.

Merknad om teknologi

Quark utviklet QuarkXPress for Mac OS® og Windows® for å gi forlag styring over typografi, farge og samarbeid. I tillegg til de unike typografiske kontrolkene, tilbyr QuarkXPress omfattende fontbehandling med støtte for TrueType®, OpenType®, og Unicode®. Designere kan bruke ® (PANTONE MATCHING SYSTEM®), Hexachrome®, Trumatch®, Focoltone®, DIC® og Toyo for å legge til farge på sidelayouter.

QuarkXPress fungerer som et samlingspunkt for samarbeidende forlagsmiljøer, fordi det gjør det mulig å importere og eksportere innhold i en rekke filformater, og for å dele designkomponenter med andre brukere. Du kan importere filer fra programmer som Microsoft® Word, Microsoft Excel®, WordPerfect®, Adobe® Illustrator® og Adobe Photoshop®. Du kan skrive ut innhold som PostScript® eller i PDF-format for Adobe Acrobat® Reader®. Videre kan du eksportere filer som kan vises med QuickTime®, Internet Explorer®, Safari™, Firefox® og Netscape Navigator®. Med Quark Interactive Designer™, kan du eksportere layouter i Flash®-format. Med funksjoner som Job Jackets® og Composition Zones®, kan du være sikker på at flere folk deler spesifikasjoner for å entydige publikasjoner, til og med mens de arbeider på en og samme publikasjon samtidig.

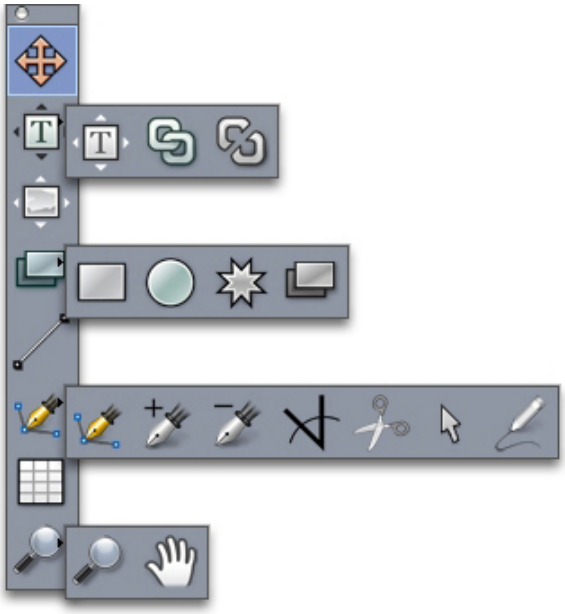
QuarkXPress-programvarearkitekturen gir både deg og programvareutviklere mulighet til å utvide forlagskapasiteten. Ved hjelp av XTensions®-programvareteknologien kan tredjeparts utviklere opprette tilpassede moduler for QuarkXPress. QuarkXTensions® (Quark® XTensions-programvare) omfatter også en modulær innfallsvinkel for å

oppfylle bestemte forlagsbehov. Hvis du dessuten kan skrive AppleScript®-prosedyrer, kan du bruke dette programmeringsspråket fra Apple® til å automatisere mange QuarkXPress-aktiviteter.

Brukergrensesnittet

Når du skummer gjennom brukergrensesnittet for QuarkXPress, vil du finne ut at mange kommandoer er kjente eller selvforklarende. Når du blir kjent med menyene og dialogboksene i QuarkXPress, vil du oppdage at tastaturkommandoer og paneler gir grei tilgang til funksjoner du også kan få tilgang til gjennom menyer.

Verktøy



Verktøypaletten

Kontrollene på **verktøypaletten** er følgende:

- Bruk **objektverktøyet** til å velge, flytte, endre størrelse eller form på objekter (blokker, linjer, tekstbaner og grupper). Når **objektverktøyet** ikke er valgt, kan du trykke Kommando/Ctrl for å få midlertidig tilgang til **objektverktøyet**.
- Bruk **tekstinnholdsverktøyet** til å tegne opp tekstblokker og arbeide med tekst i blokkene.
- Bruk **bildeinnholdsverktøyet** til å tegne opp bildeblokker og arbeide med bilder i blokkene.

- Bruk **koblingsverktøyet** til å koble sammen tekstblokker.
- Bruk **koblingsbruddverktøyet** til å koble tekstblokker fra hverandre.
- Bruk **rektangelblokkverktøyet** til å lage en rektangulær blokk. Hvis du vil tegne opp en kvadratisk blokk, trykker og holder du Skift nede mens du tegner.
- Bruk **ovalblokkverktøyet** til å lage en oval blokk. Hvis du vil opprette en rund blokk, trykker og holder du Skift nede mens du tegner.
- Bruk **Composition Zones**-verktøyet til å lage en Composition Zones-blokk.
- Bruk **stjerneblokkverktøyet** til å lage en stjerneformet blokk.
- Bruk **linjeverktøyet** til å lage rette, diagonale linjer med hvilken som helst vinkel. Hvis du vil begrense en linjes vinkel til 45 grader, trykker og holder du Skift nede mens du tegner.
- Bruk **Bézier**-verktøyet for å lage Bézier-linjer og -blokker. Hvis du vil begrense en linjes vinkel til 45 grader, trykker og holder du Skift nede mens du tegner.
- Bruk **punkttilføyingsverktøyet** til å legge til et punkt på hvilken som helst type bane. Når du legger til et punkt i en innholdsblokk, endres innholdet automatisk til et Bézier-objekt.
- Bruk **punktfjerningsverktøyet** til å fjerne et punkt fra hvilken som helst type bane.
- Bruk **punktkonverteringsverktøyet** til å konvertere hjørnepunkter automatisk til kurvepunkter og omvendt. Klikk og dra for å endre posisjonen til et punkt, buen til et buet linjesegment eller posisjonen til et rett linjesegment. Velg dette verktøyet og klikk en rektangulær blokk eller rett linje for å konvertere objektet til en Bézier-blokk eller -linje.
- Bruk **sakseverktøyet** til å klippe et objekt til bestemte baner.
- Bruk **punktmerkingsverktøyet** for å merke kurver eller punkter, slik at du kan flytte eller slette dem. Trykk Skift og klikk for å merke flere punkter. Tilvalg-klikk/Alt-klikk et punkt for å gjøre det symmetrisk.
- Bruk **frihåndslinjeverktøyet** til å tegne linjer eller blokker med hvilken som helst form. Frihåndsblokken fortsetter å være en linje hvis du ikke lukker den. Trykk Tilvalg/Alt for å lukke frihåndsblokken automatisk.
- Bruk **tabellverktøyet** til å lage en tabell.
- Bruk **zoomeverktøyet** til å forstørre eller redusere dokumentvisningen.
- Bruk **paneringsverktøyet** til å flytte på den aktive layouten.

Etter at du har tegnet opp en blokk, velger du **tekstinnholdsverktøyet** eller **bildeinnholdsverktøyet**, avhengig av hva du vil ha i blokken. Du kan også bruke tastekommandoer til å angi typen innhold i blokken: Hold T nede mens du tegner for å angi bildeinnhold, eller hold R nede mens du tegner for å angi tekstinnhold.

Du finner mer informasjon om Bézier-blokker og -linjer under «*Opprette Bézier-blokker*» og «*Opprette Bézier-linjer*».

- Hvis du vil legge til tekst på en linje eller bane, velger du **tekstinnholdsverktøyet** T og dobbeltklikker linjen eller banen.

- Du finner mer informasjon om Composition Zones under «*Opprette et Composition Zones-objekt*».

- Windows-brukere kan vise **verktøypaletten** (menyen **Vindu**) både horisontalt og vertikalt. Hvis du vil vise paletten horisontalt, Ctrl+dobbeltklikker du tittellinjen.

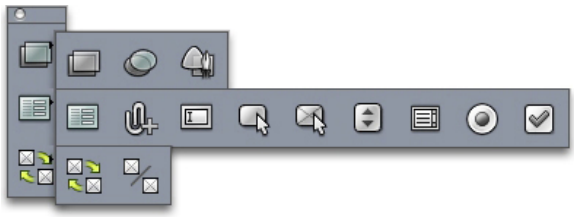
Verktøytastkommandoer

Når ingen tekstblokker eller tekstbaner er aktive, kan du raskt bytte mellom verktøy med følgende tastaturkommandoer:

- **Objektverktøy**: V
- **Tekstinnholdsverktøy**: T (trykk Escape for å oppheve merkingen av den aktive tekstblokken, slik at du kan bytte til et annet verktøy)
- **Tekstkoblingsverktøy**: T
- **Tekstkoblingsbruddverktøy**: T
- **Bildeinnholdsverktøy**: R
- **Rektangelblokkverktøy**: B
- **Ovalblokkverktøy**: B
- **Stjerneverktøy**: B
- **Composition Zones**-verktøy: B
- **Linjeverktøy**: L
- **Bézier-penneverktøy**: P
- **Punkttilføyingsverktøy**: P
- **Punktfjerningsverktøy**: P
- **Punktkonverteringsverktøy**: P
- **Sakseverktøy**: P
- **Punktvelgeverktøy**: P
- **Frihåndslinjeverktøy**: P
- **Tabellverktøy**: G
- **Zoomverktøy**: Z
- **Paneringsverktøy**: X

Webverktøy

På paletten **Webverktøy** kan du arbeide med weblayouter.



Webverktøypaletten:

Kontrollene i **webverktøypaletten** (menyen **Vindu** med weblayout vist) er følgende:

- Bruk **verktøyet for rektangelformet bildekart** til å lage «aktiveringsområder» i rektangelformede bildekart (og få tilgang til andre bildekartverktøy). Bildekartverktøyene er tilgjengelige når XTensions-programvaren ImageMap er lastet inn.
- Bruk **skjemablokkverktøyet** til å lage en skjemablokk (som kan inneholde skjemakontroller).
- Med knappen **Verktøy for filvalg** kan du opprette et felt og en knapp som sluttbrukerne kan bruke til å sende en fil til webserveren med.
- Bruk **tekstfeltverktøyet** til å lage et tekstfelt.
- Bruk **knappeverktøyet** til å lage en knapp.
- Bruk **bildeknappeverktøyet** til å lage en knapp du kan bruke til å importere et bilde med.
- Bruk **hurtigmenyverktøyet** til å lage en rullegardinmeny.
- Bruk **listeboksverktøyet** til å lage en liste.
- Bruk **valgknappverktøyet** til å lage en valgknapp.
- Bruk **avmerkingsboksverktøyet** til å lage en avmerkingsboks.
- Bruk **koblingsverktøyet for endringsobjekt** til å koble de opprinnelig blokkene med målblokkene til et to-posisjons endringsobjekt. Når du beveger musepekeren over nullpunktboksen, vises innholdet i målboksen.
- Bruk **koblingsbruddverktøyet for endringsobjekt** til å bryte koblingen mellom nullpunkt- og målboksene til et to-posisjons endringsobjekt.

Menyer

Emnene nedenfor beskriver menyene og de tilgjengelige menyobjektene i QuarkXPress.

Menyen QuarkXPress (bare i Mac OS)

Menyen **QuarkXPress** er en del av QuarkXPress for Mac OS X. Denne menyen inneholder de samme kommandoene som på programmenyen for andre Mac OS X-programmer – for å skjule eller vise QuarkXPress og andre programmer, for å få tilgang til valg og for å avslutte QuarkXPress. Denne menyen inneholder følgende kommandoer:

- **Om QuarkXPress**: Bruk denne kommandoen for å vise informasjon om QuarkXPress, for eksempel versjonsnummer.
- **Rediger lisenskode**: Bruk denne kommandoen til å endre valideringskoden til en installert kopi av QuarkXPress. Ved å endre denne koden, kan du endre en prøvekjøringsversjon (tidligere kalt «evalueringskopi») av QuarkXPress til en fullt funksjonell versjon, endre språkene som støttes i brukergrensesnittet eller endre QuarkXPress til en Plus-utgave.
- **Overfør QuarkXPress-lisens**: Bruk denne kommandoen for å deaktivere QuarkXPress på én datamaskin, slik at du kan aktivere det på en annen datamaskin. Bare tilgjengelig når QuarkXPress er aktivert.
- **Aktiver QuarkXPress**: Bruk denne kommandoen for å aktivere QuarkXPress på datamaskinen. Bare tilgjengelig når QuarkXPress kjøres i demomodus.
- **Innstillinger**: Gir mulighet til å endre standardverdier og -innstillinger. Du finner mer informasjon under «*Innstillinger*».
- **Avslutt QuarkXPress**: Bruk denne kommandoen for å avslutte programmet.

Menyen Arkiv/Fil

Med **Arkiv/Fil**-menyen kan du håndtere elektroniske filer på en rekke ulike måter, inkludert mulighet til å lage, åpne, skrive ut og lagre. Denne menyen inneholder følgende kommandoer:

- **Ny**: Foreta et valg på undermenyen **Nytt** for å opprette et prosjekt. Hvis du velger **Nytt prosjekt fra seddel** kan du velge en jobbseddel å basere prosjektet på. På denne undermenyen kan du også opprette nye biblioteker og bøker.
- **Åpne**: Bruk dette valget for å åpne prosjektfiler.
- **Lukk**: Bruk dette valget for å lukke det aktive prosjektet.
- **Lagre**: Bruk dette valget for å lagre det aktive prosjektet.
- **Lagre som**: Bruk dette valget for å lagre en kopi av det aktive prosjektet.
- **Tilbake til arkivert/Tilbake til lagret**: Bruk dette valget for å gå tilbake til det aktive prosjektet i den tilstanden det var i da det sist ble lagret.
- **Importer**: Bruk denne kommandoen til å importere tekst inn i en tekstblokk, eller et bilde inn i en bildeblokk.
- **Lagre tekst**: Bruk dette valget for å lagre innholdet av den aktive tekstblokken som en separat fil.
- **Lagre bilde**: Bruk denne undermenyen til å lagre det merkede bildet som en separat fil, eller til å lagre alle bilder i layouten som separate filer.
- **Legg til**: Bruk dette valget for å legge ved tekstmaler, farger og en rekke andre typer ressurser fra en annen fil.
- **Eksporter**: Bruk dette valget for å eksportere en layout som en annen filtype.
- **Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring**: Bruk dette valget for å kopiere en fil, en utskriftsrapport og merkede ressurser inn i en mappe.
- **Samarbeidsoppsett**: Bruk dette valget for å styre prosjektkobling, -deling og oppdateringsfrekvens for delte ressurser.

- **Job Jackets**: På denne undermenyen får du tilgang til spesifikasjonene og reglene for å opprette og inspisere en layout, koble et prosjekt til en Job Jackets-fil, endre en jobbseddel og evaluere en layout.
- **Skriv ut**: Bruk dette valget for å skrive ut den aktive filen.
- **Skriv ut jobb**: Bruk dette valget for å få tilgang til utskriftsspesifikasjonen for å skrive ut en jobb, som kan sammenlignes med en «tekstmal» for utskrift.
- **Avslutt** *(bare i Windows)*: Bruk dette valget for å avslutte programmet.

Menyen Rediger

Menyen **Rediger** inneholder følgende kommandoer:

- **Angre**: Angrer den siste handlingen.
- **Gjør om**: Gjør om en angret handling.
- **Klipp ut**: Klipper ut det merkede innholdet.
- **Kopier**: Kopierer det merkede innholdet til utklippstavlen.
- **Lim inn**: Limer inn innholdet på utklippstavlen på den aktive siden.
- **Lim inn uten formatering**: Limer inn innholdet fra utklippstavlen som normal tekst.
- **Lim inn på samme plass**: Limer inn et duplisert eller kopiert objekt på den aktive siden i den samme posisjonen som den opprinnelig ble kopiert fra.
- **Lim inn utvalg** *(bare i Windows)*: Her kan du velge hvordan objektet skal limes inn i dokumentet ved hjelp av funksjonen Objektkobling og -innebygging (OLE) i Microsoft Windows.
- **Slett**: Sletter det aktive innholdet.
- **Marker alt**: Merker alt innhold i den aktive blokken eller tekstbanen.
- **Koblinger** *(bare i Windows)* : Gir mulighet til å oppdatere et koblet objekt.
- **Objekt** *(bare i Windows)* : Gir mulighet til å arbeide med et innebygd eller koblet objekt inni en merket bildeblokk.
- **Sett inn objekt** *(bare i Windows)*: Gir mulighet til å opprette et objekt med et serverprogram, eller hente en eksisterende fil.
- **Vis utklippstavlen**: Viser innholdet på utklippstavlen.
- **Finn/endre**: Viser paletten **Finn/endre**. Via denne paletten kan du finne og endre tekst basert på innhold, formatering eller begge deler.
- **Finn/endre objekt**: Viser og skjuler paletten **Finn/endre objekt**.
- **Innstillinger** *(bare i Windows)*: Gir mulighet til å endre standardverdier og -innstillinger. For more information, see "*Innstillinger*."
- **Tekstmaler**: Gir mulighet til å legge til, redigere og slette tekstmaldefinisjoner. Du finner mer informasjon under «*Arbeide med tekstmaler*»:
- **Farger**: Gir mulighet til å legge til, redigere og slette fargedefinisjoner. Du finner mer informasjon under «*Arbeide med farger*».

- **Orddeling og justering**: Gir mulighet til å legge til, redigere og slette definisjoner for Orddeling og justering. Med Orddeling og justering kan du styre hvordan teksten skal brytes. Du finner mer informasjon under «*Styre orddeling og justering*».
- **Lister**: Gir mulighet til å legge til, redigere og slette listedefinisjoner. Funksjonen Lister er et verktøy for å generere innholdsfortegnelser og andre typer listeinnhold automatisk. Du finner mer informasjon under «*Arbeide med lister*»:
- **Striper og streker**: Gir mulighet til å legge til, redigere og slette tilpassede strekmønstre.
- **Hanging Characters**: Lets you add, edit, and delete custom hanging character definitions. For more information, see "*Arbeide med hengende tegn*."
- **Utdatastiler**: Gir mulighet til å legge til, redigere og slette definisjoner for utdatastiler. Med utdatastiler kan du lett bytte mellom ulike sett med utskriftsvalg. Du finner mer informasjon under «*Arbeide med utdatastiler*».
- **Programspråk** *(bare flerspråklige utgaver)*: Gir mulighet til å endre språket til brukergrensesnittet.
- **Fargeoppsett**: Gir tilgang til og endrer oppsett for kilde- og utskriftsoppsett.
- **Rutenettstiler**: Gir mulighet til å legge til, redigere og slette mønstre for designrutenett som ikke skrives ut, som du kan bruke på komponenter. Du finner mer informasjon under «*Arbeide med designrutenett*».
- **Hyperkoblinger**: Gir mulighet til å legge til, redigere og slette hyperkoblinger, inkludert URL-er, ankre og sidekoblinger.
- **Variabler** *(bare interaktive layouter)*: Gir mulighet til å definere variabler for interaktive objekter.
- **Interaktive menyer** *(bare interative layouter)*: Gir mulighet til å opprette menyer for interaktive layouter.
- **Understrekingsmaler**: Gir tilgang til og mulighet til å endre understrekingsstiler.
- **Menyer** *(gjelder bare for weblayouter)*: Gir mulighet til å opprette og administrere lister, for eksempel navigeringsmenyer, som brukes i weblayouter.
- **Meta-koder** *(gjelder bare for weblayouter)*: Gir tilgang til og mulighet for å opprette og endre meta-informasjon, for eksempel nøkkelord og beskrivelser, som gir informasjon om hvordan søkemotorer kan oppdage den aktuelle siden og om andre formål.
- **CSS-fontfamilier** *(gjelder bare for weblayouter)*: Gir mulighet til å opprette fontfamilier for overlappende tekstmaler (CSS) og bestemme hvilke fonter som skal brukes til å vise websiden hvis brukeren ikke har tilgang til den opprinnelige fonten.
- **Overlappende menyer** *(gjelder bare for weblayout)*: Gir mulighet til å opprette en hierarkisk liste over objekter som vises når sluttbrukeren beveger musepekeren over et objekt. Dette forenkler en webdesign fordi du kan «skjule» menyobjekter til brukeren beveger musepekeren over et bestemt objekt.
- **Objektstiler**: Gir mulighet til å legge til, redigere og slette objektdefinisjoner du kan bruke på QuarkXPress-objekter via paletten **Objektstiler** (menyen **Vindu**).

Menyen Stil

Menyen **Stil** endres avhengig av om en tekstblokk, bildeblokk eller en strek er aktiv.

Menyen Stil for tekst

Menyen **Stil** for tekst omfatter kommandoer for å angi tegnspesifikasjoner og avsnittformater. Denne menyen inneholder følgende kommandoer:

- **Font**: Gir mulighet til å endre fonten til merket tekst.
- **Størrelse**: Gir mulighet til å endre størrelsen på merket tekst.
- **Stil**: Gir mulighet til å bruke stiler som halvfet, kursiv og understreking på merket tekst.
- **Endre kasus**: Gir mulighet til å endre kasus på merket tekst til store bokstaver, små bokstaver eller tittelkasusen.
- **Farge**: Gir mulighet til å endre fargen på merket tekst.
- **Raster**: Gir mulighet til å innstille nyansen til en farge.
- **Absorbsjon**: Gir mulighet til å styre absorbsjonen til merket tekst.
- **Horisontal/Vertikal skalering**: Gir mulighet til å strekke merket tekst horisontalt eller vertikalt.
- **Kern/Knip**: Når tekstinnsettingspunktet er mellom to tegn, kan du styre avstanden mellom disse tegnene med funksjonen **Kern**. Når tekst er merket, kan du styre avstanden mellom alle merkede tegn med funksjonen **Knip**.
- **Grunnlinjeforskyvning**: Gir mulighet til å flytte merket tekst opp eller ned i forhold til grunnlinjen uten å endre linjeavstanden.
- **Tegn**: Viser dialogboksen **Tegnspesifikasjoner**, der du kan styre alle sider med tegnformatering for merket tekst.
- **Tekstmaler for tegn**: Gir mulighet til å bruke tekstmaler for tegn på merket tekst.
- **Tekst til blokk**: Gir mulighet til å konvertere tekst til en Bézier-bildeblokk formet som de merkede tegnene.
- **Justering**: Gir mulighet til å justere aktive avsnitt mot venstre, høyre eller midten. Gir også mulighet til å justere eller tvangsjustere merkede avsnitt.
- **Linjeavstand**: Gir mulighet til å endre linjeavstanden til merkede avsnitt.
- **Formater**: Viser dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner**, der du kan styre alle sider med avsnittformatering for merket tekst.
- **Tabulatorer**: Gir mulighet til å innstille tabulatorstoppere for merkede avsnitt.
- **Streker**: Gir mulighet til å lage automatiske linjer over og under merkede avsnitt.
- **Tekstmaler for avsnitt**: Gir mulighet til å bruke tekstmaler for avsnitt på merket tekst.
- **Oppdater tekstmal**: Gir mulighet til å oppdatere en tekstmaldefinisjon for tegn eller avsnitt basert på lokale endringer med tekstmalen som brukes.
- **Vend horisontalt**: Gir mulighet til å vende merket tekst horisontalt.
- **Vend vertikalt**: Gir mulighet til å vende merket tekst vertikalt.
- **Hyperkoblinger**: Gir mulighet til å endre og bruke en hyperkobling, sidekobling eller et anker på merket tekst.
- **Anker**: Gir mulighet til å lage eller endre et anker for merket tekst.

- **Understrekingsmaler**: Gir mulighet til å endre og bruke en understrekingsmal på merket tekst.

Menyen Stil for bilder

Menyen **Stil** for bilder omfatter kommandoer for å formatere og redigere bilder. Denne menyen inneholder følgende kommandoer:

- **Farge**: Bruker en farge på en merket gråtone eller én-bits bilde.
- **Raster**: Gir mulighet til å innstille metningen til en farge som brukes.
- **Absorbsjon**: Gir mulighet til å styre absorbsjonen til et merket bilde.
- **Inverter/Negativ**: Bruker en negativ eller invertert effekt på et merket bilde. Kommandoens navn er **Negativ** når du velger et CMYK-bilde.
- **Halvtone**: Gir mulighet til å bruke et halvtonerastermønster på et merket gråtonebilde.
- **Vend horisontalt**: Vender det merkede bildet horisontalt.
- **Vend vertikalt**: Vender det merkede bildet vertikalt.
- **Sentrer bilde**: Midtstiller det merkede bildet i egen bildeblokk.
- **Strekk bilde til blokk**: Reduserer eller forstørrer det merkede bildet horisontalt og vertikalt for å fylle bildeblokken.
- **Skaler bilde til blokk**: Reduserer eller forstørrer det merkede bildet proporsjonalt for å fylle bildeblokken.
- **Strekk bilde til blokk**: Reduserer eller forstørrer bildeblokken for å tilpasse størrelsen til det merkede bildet.
- **Hyperkoblinger**: Gir mulighet til å endre og bruke en hyperkobling, sidekobling eller et anker til et merket bilde eller blokk.
- **Anker**: Gir mulighet til å lage eller endre et anker for et merket bilde eller en merket blokk.
- **Bildeeffekter**: Viser en undermeny der du kan bruke bildejusteringer og filtre på det merkede bildet.

Menyen Stil for linjer

Menyen **Stil** for linjer inneholder følgende kommandoer:

- **Linjestil**: Gir mulighet til å bruke en stil på en merket linje.
- **Pilespisser**: Gir mulighet til å bruke en pilhodestil på en merket linje.
- **Tykkelse**: Gir mulighet til å justere tykkelsen til en merket linje.
- **Farge**: Gir mulighet til å endre fargen på en merket linje.
- **Raster**: Gir mulighet til å innstille metningen til en farge som brukes.
- **Absorbsjon**: Gir mulighet til å styre absorbsjonen til en merket linje.
- **Hyperkoblinger**: Gir mulighet til å endre og bruke en hyperkobling, sidekobling eller et anker på en merket linje.
- **Anker**: Gir mulighet til å lage eller endre et anker for en merket linje.

Menyen Objekt

Menyen **Objekt** inneholder to kommandoer for å kontrollere blant annet objektspesifikasjoner, plasseringer, gruppering og deling.

- **Spesifikasjoner**: Gir tilgang til et omfattende sett med kontroller, som blant annet skyggeeffekter, plassering, størrelse, ramme, tekstflyt og avgrensningsbane for et objekt.
- **Ramme**: Gir mulighet til å angi rammespesifikasjoner, som et objekts bredde, stil, farge og absorbsjon.
- **Tekstflyt**: Gir mulighet til å angi om tekst skal flyte inni, utenfor eller gjennom et bilde eller den tilhørende bildeblokken.
- **Avgrensing**: Gir mulighet til å velge avgrensningstypen for et bestemt objekt og styre hvor stor tekstavstanden skal være.
- **Dupliser**: Gir mulighet til å lage en kopi av et objekt med innhold.
- **Dupliser og repeter**: Gir mulighet til å duplisere et aktivt objekt flere ganger, og i alle de posisjonene du angir.
- **Super-dupliser og repeter**: Gir mulighet til å duplisere et aktivt objekt flere ganger, og angi skalering, rotering og skyggeeffekter for duplikatene.
- **Slett**: Gir mulighet til å slette et merket objekt med innhold.
- **Gruppér**: Gir mulighet til å slå sammen to eller flere aktive objekter (inkludert linjer, blokker, tekstbaner, tabeller og andre grupper) til en gruppe.
- **Løs opp gruppe**: Gir mulighet til å løse opp en gruppe i sine enkelte komponentobjekter eller grupper.
- **Underordning**: Gir mulighet til å begrense et objekt, slik at det ikke kan flyttes utenfor det omrisset til det overordnede objektet.
- **Lås**: Gir mulighet til å forhindre utilsiktede endringer av objekter med innhold, ved å låse deres plassering eller innhold.
- **Slå sammen**: Gir mulighet til å slå sammen merkede objekter på flere ulike måter.
- **Del opp**: Gir mulighet til å dele opp blokker med ikke-overlappende former, dele opp blokker som inneholder former inni former, eller dele opp blokker med rammer som krysser seg selv (for eksempel et åttetall).
- **Flytt bakover** (*bare i Windows*): Flytter et objekt ett nivå bakover i stablingsrekkefølgen for side eller lag.
- **Legg bak**: Flytter et objekt bakerst på siden eller laget. Trykk Tilvalg i Mac OS før du velger **Legg bak** for å få tilgang til kommandoen **Flytt bakover**.
- **Flytt fremover** (*bare i Windows*): Flytter et objekt ett nivå forover i stablingsrekkefølgen for side eller lag.
- **Legg foran**: Legger et objekt foran siden eller laget. Trykk Tilvalg i Mac OS før du velger **Legg foran** for å få tilgang til kommandoen **Flytt fremover**.
- **Justering av objekter**: Gir mulighet til å plassere de merkede objektene jevnt i forhold til hverandre eller til siden eller oppslaget.
- **Form**: Gir mulighet til å endre formen til et aktivt objekt.
- **Innhold**: Gir mulighet til å endre innholdstypen til et objekt.

- **Rediger**: Gir mulighet til å endre objektform, tekstflyt eller avgrensningsbane.
- **Del**: Gir tilgang til et objekts delingsegenskaper og synkroniserer eller gjenbruker innhold som tekst, bilder, blokker, streker og Composition Zones.
- **Opphev synkronisering**: Fjerner synkroniseringen av en enkeltforekomst av objektet uten at det innvirker på andre forekomster av det aktuelle objektet (eller synkroniseringsspesifikasjonene).
- **Punkt/segmenttype**: Gir mulighet til å endre punktet eller segmenttypen til et objekt, slik at du kan håndtere punkter, kurvehåndtak og streksegmenter.
- **Skyggeeffekt**: Gir mulighet til å bruke eller endre et objekts skyggeeffekt.
- **Composition Zones**: Gir mulighet til å opprette eller endre Composition Zones.
- **Prøvebildeoppløsning**: Gir mulighet til å innstille forhåndsvisningen av et bilde til full eller lav oppløsning.
- **Slett alle aktiveringsområder** (*bare i weblayouter*): Fjerner bildekarttilordningene til et bilde som tjener som hyperkoblinger.
- **Overlappende meny** (*bare for weblayouter*): Gir mulighet til å bruke en overlappende meny på et objekt som er angitt til å bli eksportert som grafikk.
- **Grunnleggende endringsobjekt** (*bare for weblayouter*): Gir mulighet til å bruke et grunnleggende endringsobjekt på et objekt, slik at bildet endres når musepekeren er over endringsobjektblokken.
- **Avanserte endringsobjekter** (*bare for weblayouter*): Bruk et avansert endringsobjekt på et objekt, slik at bildet i ett eller flere andre blokker endres når musepekeren er over endringsobjektblokken.

Menyen Side

Menyen **Side** omfatter kommandoer for blant annet å sette inn, slette og flytte sider, arbeide med hjelpelinjer, rutenett og seksjoner og navigere gjennom sider.

- **Sett inn**: Gir mulighet til å legge til nye sider.
- **Slett**: Gir mulighet til å slette sider.
- **Flytt**: Gir mulighet til å flytte en side til et annet sted.
- **Hjelpelinjer for sidemal**: Gir mulighet til å endre plasseringen av hjelpelinjer på sider og designe rutenett på sidemaler.
- **Sideinnstillinger** (*bare for weblayouter*): Gir mulighet til å endre sideinnstillingene til en weblayout.
- **Seksjon**: Gir mulighet til å endre en layouts nummereringssystem eller et sideområde i en layout.
- **Forrige**: Blar til den forrige siden.
- **Neste**: Blar til den neste siden.
- **Første**: Går til den første siden.
- **Siste**: Går til den siste siden.
- **Gå til side**: Gir mulighet til å bla til en bestemt side.

- **Vis**: Gir mulighet til å vise en side eller en sidemal.
- **HTML-forhåndsvisning** (*bare i weblayouter*): Genererer en HTML-forhåndsvisning og viser den i en webleser.
- **SWF-forhåndsvisning** (*bare i interaktive layouter*): Genererer en forhåndsvisning og viser den i en webleser.

Menyen Layout

Menyen **Layout** inneholder kommandoer for å arbeide med og navigere til layouter.

- **Ny**: Gir mulighet til å legge til en ny layout.
- **Dupliser**: Gir mulighet til å duplisere én layout for å kopiere objektene og innholdet til en annen layout.
- **Slett**: Gir mulighet til å fjerne en layout.
- **Ny/Rediger layoutspesifikasjon**: Gir mulighet til å opprette eller endre Job Jackets-egenskaper for en layout.
- **Layoutinnstillinger**: Gir mulighet til å endre layoutinnstillinger som navn, type og størrelse.
- **Avanserte layoutinnstillinger**: Gir mulighet til å endre delingsegenskaper for en layout.
- **Forrige**: Aktiverer layoutfliken som var aktiv før gjeldende layout.
- **Neste**: Aktiverer layoutfliken rett til høyre for den aktive layouten.
- **Første**: Aktiverer layoutfliken lengst til venstre.
- **Siste**: Aktiverer layoutfliken lengst til høyre.
- **Gå til side**: Gir mulighet til å aktivere en bestemt layout og deretter velge layouten på undermenyen.

Menyen Tabell

Menyen **Tabell** omfatter blant annet kommandoer for å legge til rader og kolonner i tabeller, endre tabellspesifikasjoner og konvertere tabeller.

- **Sett inn**: Gir mulighet til å legge til en rad eller en kolonne i tabellen.
- **Velg**: Gir mulighet til å velge et mønster med rader og kolonner eller andre tabellelementer. Dette gjør det enkelt å bruke vekslende formatering – for eksempel bruke skyggeeffekt på annenhver rad.
- **Slett**: Gir mulighet til å slette et merket område fra tabellen.
- **Kombiner celler**: Du kan kombinere en rektangulær markering av tilstøtende tabellceller, inkludert hele rader eller kolonner, til én enkelt celle.
- **Tabelldeling**: Gir mulighet til å fortsette en tabell et annet sted. Tabelldelingen er maksimumsstørrelsen en tabell kan bli før den deles i to koblede tabeller.
- **Opprett separate tabeller**: Du kan skille koblingen mellom fortløpende tabeller, slik at hver tabell blir helt atskilt. Dette forhindrer at endringer med én del av tabellen ikke påvirker alle de fortsettelsestabellene.

- **Gjenta som topptekst**. Gir mulighet til å angi en topptekstrad som skal gjentas automatisk i fortsettelser av en tabell.
- **Gjenta som bunntekst**. Gir mulighet til å angi en bunntekstrad som skal gjentas automatisk i fortsettelser av en tabell.
- **Konvertere tekst til tabell**: Gir mulighet til å konvertere tekst som allerede er importert eller skrevet inn i en tekstblokk eller en tabell. Dette fungerer best med tekst som er avgrenset på noen måte for å angi hvordan informasjonen skal deles inn i kolonner og rader.
- **Konverter tabell**: Gir mulighet til å konvertere informasjonen i en tabell til tekst eller en gruppe med relaterte blokker. Du vil kanskje konvertere en tabell for enkel eksport av gjeldende data eller for å lagre et dokument som inneholder funksjoner som ikke støttes i eldre versjoner av QuarkXPress.
- **Koble tekstceller**: Tabellceller kan kobles sammen med hverandre på lignende måte som tekstblokker og tekstbaner kan kobles sammen. Tekst som er skrevet, importert eller limt inn i en koblet celle, fyller den første tekstcellen, og deretter flyter videre til hver av de påfølgende koblede cellene.
- **Ivareta geometri**: Gir mulighet til å unngå at bredden og høyden av en tabell blir endret når du setter inn eller sletter rader eller kolonner.

Menyen Vis

Menyen **Vis** inneholder valg for å vise dokumentet og angi hva du ser på skjermen når menyobjektet er merket av. Denne menyen inneholder følgende kommandoer:

- **Tilpasset størrelse**: Skalerer (og midtstiller) automatisk visningen, slik at den fyller en hel side i layoutvinduet.
- **50%**: Skalerer layoutvisningen til 50%.
- **75%**: Skalerer layoutvisningen til 75%.
- **Normal størrelse**: Skalerer layoutvisningen til 100 %.
- **200 %**: Skalerer layoutvisningen til 200 %.
- **Miniatyrbilder**: Viser små gjengivelser av hver side, som du kan omorganisere og kopiere mellom prosjekter.
- **Hjelpelinjer**: Viser linjer som ikke skrives ut. Disse linjene brukes til å plassere objekter på sider, inkludert marghjelpelinjer, omrissblokkene, "X"-mønsteret i tomme bildeblokker og linjalhjelpelinjer.
- **Siderutenett**: Viser hjelpelinjer som ikke skrives ut, og som er definert for sidemalen den aktive layoutsiden er basert på.
- **Tekstblokkrutenett**: Viser rutenettlinjer som ikke skrives ut. Disse brukes i tekstblokker.
- **Fest til hjelpelinjer**: Gir mulighet til å justere objekter raskt med hjelpelinjer, slik at objekter vil festes til den nærmeste hjelpelinjen.
- **Fest til siderutenett**: Gir mulighet til å justere objekter raskt med siderutenett, slik at objekter vil festes til den nærmeste hjelpelinjen.
- **Linjaler**: Viser linjaler, noe du kan bruke til å plassere objekter og hjelpelinjer langs øvre og venstre kant, eller øvre og høyre kant av layoutvinduet.

- **Linjalretning**: Gir mulighet til å plassere sidelinjaler på den øvre og venstre eller øvre og høyre kantan av layoutvinduet.
- **Usynlige**: Viser redigerbare tegn som ikke skrives ut, for eksempel mellomrom, tabulator og avsnittskift i teksten.
- **Visuelle indikatorer**: Viser indikatorer for elementer som ikke skrives ut, for eksempel hyperkoblinger og endringsobjekter.
- **Forhåndsvisning av utdata**: Gir mulighet til å forhåndsvise hvordan layouten vil se ut ved utskrift til et annet medium og for ulike utskriftsmetoder. Denne skjermsimuleringen er nøyaktig nok for forhåndsvisning av utskriftsklar fil.
- **Prøvebilder med full oppløsning**: Viser bilder med full oppløsning på skjermen ved hjelp av bildefilenes fulle oppløsning. Du kan skalere eller forstørre bildet uten pikselering.

Menyen Annet

Menyen **Annet** inneholder følgende kommandoer:

- **Stavekontroll**: Vis paletten **Stavekontroll** via undermenyen for å kontrollere stavingen av et ord, en artikkel, layout eller alle sidemalene i en layout.
- **Tilleggsordliste**: Gir mulighet til å angi en tilleggsordliste som skal brukes ved stavekontroll.
- **Rediger tilleggsordliste**: Gir mulighet til å redigere tilleggsordlisten som er forbundet med den aktive layouten.
- **Antall ord og tegn**: Viser dialogboksen **Antall ord og tegn**.
- **Sett inn tegn**: Gir mulighet til å sette inn spesialtegn, inkludert mellomrom med spesielle brytende og ikke-brytende mellomrom.
- **Foreslått orddeling**: Viser den anbefalte orddelingen for ordet med tekstinnsettingspunktet.
- **Orddelingsunntak**: Gir mulighet til å angi om og hvordan bestemte ord skal deles i den aktive artikkelen.
- **Job Jackets Manager**: Viser dialogboksen **Job Jackets Manager**.
- **Ressurser i bruk**: Gir mulighet til å vise og oppdatere bruken av fonter, bilder, QuarkVista-effekter, fargeprofiler, tabeller og Composition Zones som er koblet til eksterne datakilder.
- **XTensions Manager**: Gir mulighet til å styre hvilke XTensions-moduler som skal være lastet når programmet startes opp.
- **Fonttilordning**: Gir mulighet til å opprette og redigere regler for å erstatte en ny font med en font som blir forespurt i et prosjekt, men som ikke er installert på datamaskinen.
- **Komponentstatus**: Gir mulighet til å vise statusen til nødvendige programvarekomponenter.
- **PPD Manager**: Gir mulighet til å styre hvilke PPD-filer (PostScript Printer Description) som skal være lastet i dialogboksen **Skriv ut**.
- **Bruk tysk (reformert)** Gir mulighet til å styre om stavekontroll skal bruke ordlisten for reformert tysk.

- **Konvertere prosjektspråk**: Gir mulighet til å konvertere alle tegnene i den aktive artikkelen, som benytter et bestemt tegnspråk, på et annet tegnspråk.
- **Profilbehandling**: Gir mulighet til å styre hvilke fargeprofiler som skal være lastet inn i programmet.
- **Kompiler indeks**: Gir mulighet til å kompilere en indeks fra innholdet av paletten **Indeks**.
- **Skribling**: Genererer tilfeldig tekst i den aktive tekstblokken, slik at du kan forhåndsvise hvordan teksten vil flyte og bli formatert, selv om du kanskje ikke har reelt innhold ennå.
- **Automatisk kniping**: Gir mulighet til å styre kniping av installerte fonter.
- **Rediger kerningtabell**: Gir mulighet til å styre kerning av installerte fonter.
- **Fjern manuell kerning**: Gir mulighet til å fjerne all manuell kerning som brukes mellom tegn, eller fjerne kerning fra et kerningpar.
- **Kontroller linjer**: Viser en undermeny der du kan finne vinduer, horunger, løst justerte linjer i forhold til margen, linjer som ender med en bindestrek og overflytsituasjoner.
- **Konverter gamle understrekingsinnstillinger**: Konverterer all understreking i den aktive tekstkjeden fra QuarkXPress 3.x-format (Stars & Stripes) til Type Tricks-format.
- **Tekstoverflyt**: Viser vinduet **Tekstoverflyt**, som angir tekstblokker som inneholder tekstoverflyt.
- **Bruk av objektstiler**: Gir mulighet til å vise og oppdatere objektstiler som brukes.
- **Sjekk ut lisens/Sjekk inn lisens**: Vises bare hvis du har installert programmet for å brukes med Quark License Administrator (QLA). Gir mulighet til å sjekke inn og ut lisenser.

Menyen Vindu

På menyen **Vindu** kan du styre visningen av åpne vinduer og paletter på skjermen. Denne menyen inneholder følgende kommandoer:

- **Nytt vindu**: Viser det aktive prosjektet i et nytt vindu. Deretter kan du vise ulike deler av prosjektet i hvert vindu.
- **Del vindu**: Deler prosjektvinduet i to deler. Deretter kan du vise ulike deler av prosjektet i hver del av vinduet.
- **Legg alle foran** *(bare i Mac OS)*: Plasserer og viser alle åpne vinduer.
- **Overlapp** *(bare i Windows)*: Legger flere åpne prosjekter lagvis, slik at bare en del av hvert prosjekts menylinje vises.
- **Side om side** *(bare i Mac OS)*: Legger alle åpne vinduer side om side horisontalt, slik at de passer på skjermen.
- **Side om side horisontalt** *(bare i Windows)*: Legger alle åpne vinduer side om side horisontalt, slik at de passer på skjermen.
- **Stable** *(bare i Mac OS)*: Legger flere åpne prosjekter lagvis, slik at bare en del av hvert prosjekts menylinje vises.

- **Side om side vertikalt** *(bare i Windows)*: Legger alle åpne vinduer side om side vertikalt, slik at de passer på skjermen.
- **Ordne ikoner** *(bare i Windows)*: Minimerer alle aktive prosjekter.
- **Lukk alle** *(Windows only)*: Lukker alle aktive prosjekter.
- **Verktøy**: Viser og skjuler **verktøypaletten**.
- **Web-verktøy** *(bare i weblayouter)*: Viser og skjuler **webverktøypaletten**.
- **Kontrolltavlepalett**: Viser og skjuler **kontrolltavlepaletten**.
- **Sidelayout**: Viser og skjuler paletten **Sidelayout**.
- **Tekstmaler**: Viser og skjuler paletten **Tekstmaler**.
- **Farger**: Viser og skjuler paletten **Farger**.
- **Delt innhold**: Viser og skjuler paletten **Delt innhold**.
- **Overlappingsinfo**: Viser og skjuler paletten **Overlappingsinfo**.
- **Lister**: Viser og skjuler paletten **Lister**.
- **Informasjon om profil**: Viser og skjuler paletten **Informasjon om profil**.
- **Rutenettstiler**: Viser og skjuler paletten **Rutenettstiler**.
- **Glyffer**: Viser og skjuler paletten **Glyffer**.
- **Hyperkoblinger**: Viser og skjuler paletten **Hyperkoblinger**.
- **Indeks**: Viser og skjuler paletten **Indeks**.
- **Interaktiv** *(bare i interaktive layouter)*: Viser og skjuler paletten **Interaktiv**.
- **Lag**: Viser og skjuler paletten **Lag**.
- **Bildeeffekter**: Viser og skjuler paletten **Bildeeffekter**.
- **Plassholdere**: Viser og skjuler paletten **Plassholdere**.
- **Hjelpelinjer**: Viser og skjuler paletten **Hjelpelinjer**.
- **Objektstiler**: Viser og skjuler paletten **Objektstiler**.
- **PSD Import**: Viser og skjuler paletten **PSD Import**.
- **Palettsett**: Bruk undermenyen til å lagre og gjenkalle palettoppstillinger.

  Denne menyen omfatter videre et objekt for hvert åpent vindu. Du kan bruke disse menyobjektene til å bytte mellom vinduer på en enkel måte.

Menyen Hjelp

Menyen **Hjelp** gir tilgang til den elektroniske hjelpefunksjonen. Denne menyen inneholder følgende kommandoer:

- **Hjelpeemner** *(Bare i Mac OS):* Bruk denne kommandoen til å vise den elektroniske hjelpefunksjonen.
- **Innhold** *(Bare i Windows)*: Bruk dette valget for å vise kategorien **Innhold** i vinduet **Hjelp**.
- **Søk** *(bare i Windows)*:Bruk dette valget for å vise kategorien **Søk** i vinduet **Hjelp**.

- **Indeks** *(bare i Windows)*: Bruk dette valget for å vise kategorien **Indeks** i vinduet **Hjelp**.
- **Overfør QuarkXPress-lisens** *(bare i Windows)*: Bruk dette valget for å overføre lisensen til en annen datamaskin.
- **Om QuarkXPress** *(bare i Windows)*: Bruk denne kommandoen for å vise informasjon om QuarkXPress, for eksempel versjonsnummeret.
- **Rediger lisenskode** *(bare i Windows):* Bruk denne kommandoen til å endre valideringskoden til en installert kopi av QuarkXPress. Ved å endre denne koden, kan du endre en prøvekjøringsversjon (tidligere kalt «evalueringskopi») av QuarkXPress til en fullt funksjonell versjon, endre språkene som støttes i brukergrensesnittet eller endre QuarkXPress til en Plus-utgave.

Kontekstmenyer

QuarkXPress gir et stort utvalg av funksjoner gjennom kontekstmenyer. Kontroll+klikk (Mac OS) eller høyreklikk i teksten, på et bilde eller en palett.

Paletter

Når du skal åpne og vise en palett, merker du av palettnavet på menyen **Vindu**.

Du lukker en åpen palett ved å klikke i lukkeboksen øverst i venstre hjørne av paletten, fjerner merkingen av navnet på paletten på menyen **Vindu** eller bruker aktuell tastaturekvivalent.

Verktøypaletten

Med **verktøypaletten** kan du lett bytte mellom en rekke verktøy for å arbeide med layouter. Du finner mer informasjon under «*Verktøy*» .

Kontrolltavlepalett

På **kontrolltavlepaletten** (menyen **Vindu**), kan du raskt redigere mange vanlige kontroller. Valgene på **kontrolltavlepaletten** endrer seg, slik at de gjenspeiler det valgte verktøyet eller objektet. Når du merker flere objekter av samme type (for eksempel tre separate bildeblokker), kan valgene på **kontrolltavlepaletten** brukes på alle merkede objekter.

Tabulatorlinjen vises ovenfor midten av **kontrolltavlepaletten**.

På **kontrolltavlepaletten** vises en rad med ikoner, kalt navigeringsfliker, midt over paletten. Du kan bla gjennom alle ikonene fra venstre mot høyre på navigeringsfliken for **kontrolltavlepaletten** ved å trykke Kommando+Tilvalg+;/Ctrl+Alt+;. Du kan flytte bakover (høyre mot venstre) ved å trykke Kommando+Tilvalg+;/Ctrl+Alt+;.

Hvis du alltid vil vise navigeringsfliken, Kontroll+klikker/høyreklikker du tittellinjen på **kontrolltavlepaletten** og velger **Vis alltid flik**. Hvis du alltid vil skjule navigeringsfliken, Kontroll+klikker/høyreklikker du tittellinjen på **kontrolltavlepaletten**

og velger **Skjul alltid flik**. Du kan også vise navigeringsfliken interaktivt. Kontroll+klikk/høyreklikk tittellinjen på **kontrolltavlepaletten** og velg **Vis flik ved overrulling**.

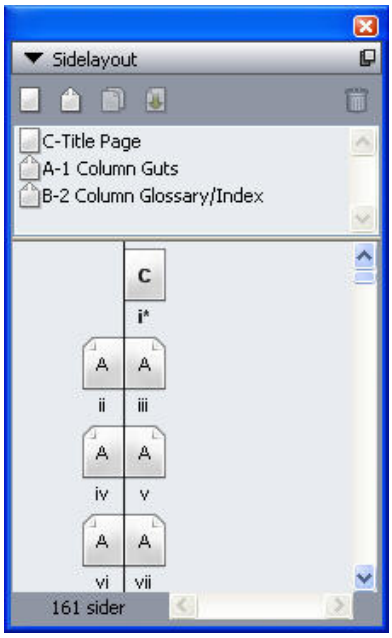
Utvalget av fliker som vises på **kontrolltavlepaletten**,er avhengig av hvilke objekter som er aktive, og visning av en flik endres for å passe til det aktive eller de aktive objektet/objektene. Tilgjengelige fliker er følgende:

- Fliken **Klassisk**: Inneholder kontroller som brukes ofte. Vises forskjellig for tekstblokker, bildeblokker, linjer og tabeller.
- Fliken **Tekst**: Inneholder kontrollene på fliken **Tekst** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt** > **Spesifikasjoner**).
- Fliken **Ramme**: Inneholder kontrollene på fliken **Ramme** i dialogboksen **Spesifikasjoner**.
- Fliken **Tekstflyt**: Inneholder kontrollene på fliken **Tekstflyt** i dialogboksen **Spesifikasjoner**. Vises forskjellig for tekstblokker, bildeblokker og linjer.
- Fliken **Avgrensning**: Inneholder kontrollene på fliken **Avgrensing** i dialogboksen **Spesifikasjoner**.
- Fliken **Tegn**: Inneholder kontrollene i dialogboksen **Tegnspesifikasjoner** (**Stil** > **Tegn**).
- Fliken **Avsnitt**: Inneholder kontrollene på fliken **Format** i dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner** (**Stil** > **Format**).
- Fliken **Tekstbane**: Inneholder kontrollene på fliken **Tekstbane** i dialogboksen **Spesifikasjoner**.
- Fliken **Justering av objekter**: Inneholder kontrollene på undermenyen **Justering av objekter** (**Objekt** > **Justering av objekter**).
- Fliken **Eksport**: Inneholder kontrollene på fliken **Eksport** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (gjelder bare for weblayouter).
- Fliken **Registerlinjer**: Inneholder kontrollene på fliken **Registerlinjer** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (gjelder bare for merkede tabeller).
- Fliken **Skyggeeffekt**: Inneholder kontrollene på fliken **Skyggeeffekt** i dialogboksen **Spesifikasjoner**.
- Fliken **Tabulatorer**: Inneholder kontrollene på fliken **Tabulatorer** i dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner**.

Når du velger en bildeblokk som inneholder et bilde, viser tallet ved siden av ikonet for **effektiv bildeoppløsning** på fliken **Klassisk** på **kontrolltavlepaletten** bildets effektive oppløsning. Den faktiske bildeoppløsningen delt på bildeskalaen er lik den effektive oppløsningen. Hvis du for eksempel importerer et bilde med en faktisk bildeoppløsning på 100 ppt, og deretter øker skalaen fra 100 til 200 %, er den effektive oppløsningen 50 ppt. Jo høyere den effektive oppløsningen er, jo høyere blir kvaliteten på det reproduserte bildet. Vær oppmerksom på at hvis du velger flere bildeblokker med varierende effektive oppløsninger, vises det ingen tall ved siden av ikonet for **effektiv bildeoppløsning**.

Paletten Sidelayout

Paletten **Sidelayout** inneholder en rekke funksjoner som har å gjøre med sider og navigering.



Via paletten **Sidelayout** kan du arbeide med sidemaler og layoutsider.

I den øvre delen av paletten kan du opprette, duplisere og slette sidemaler. Dobbeltklikk en sidemal du vil vise og redigere. Sidemalen vises i det aktive prosjektvinduet. En enkeltsidig sidemal vises som et rektangel, mens en sidemal med motstående sider vises med to brettede hjørner.

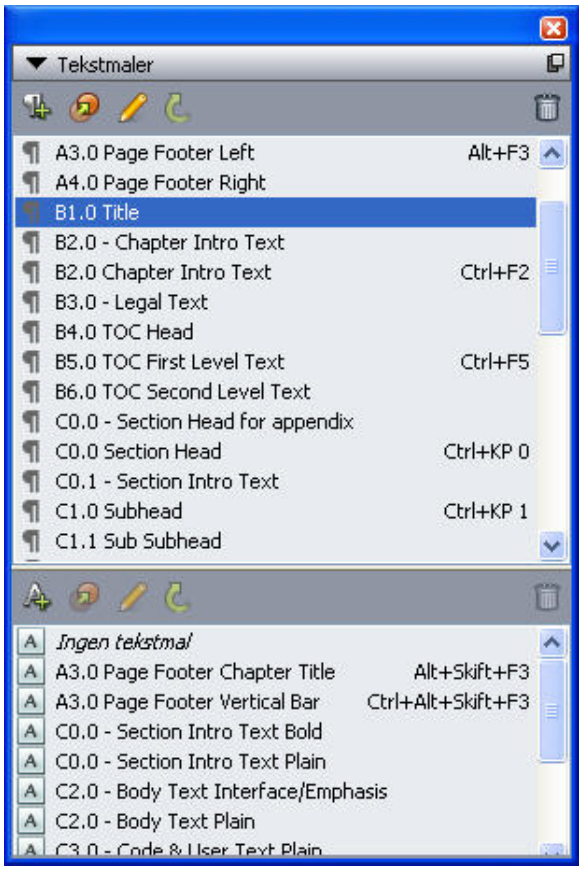
I den nedre delen av paletten kan du navigere gjennom sidene i den aktive layouten. Dobbeltklikk i denne delen av paletten for å gå til en layoutside.

Dra sidemalikonet over på ikonet for layoutside hvis du vil bruke en sidemal på en layoutside. Du kan eventuelt velge ikonene for layoutside på paletten, og deretter Kommando-klikke/Ctrl-klikke sidemalikonet.

Paletten Tekstmaler

På paletten **Tekstmaler** (**Vindu** > **Vis tekstmaler**), kan du bruke tegnbaserte eller avsnittsbaserte tekstmaler ved å klikke navnene på tekstmalene. Med knappene øverst i hver av delene på denne paletten kan du lage, redigere, duplisere, oppdatere og slette tekstmaler.

➡ Et plusstegn ved siden av en tekstmal angir at det er brukt lokalt formatering.



På paletten **Tekstmaler** kan du vise og bruke avsnitts- og tegnbaserte tekstmaler.

Paletten Farger

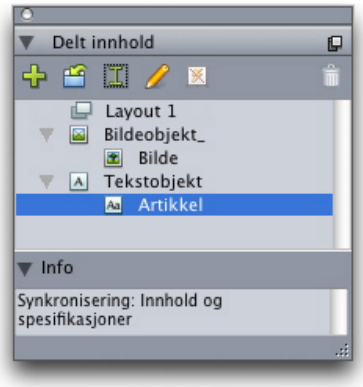
I paletten **Farger** vises alle fargene som er definert i det aktive prosjektet. Her kan du også gjøre bruk av dem. Med knappene øverst i denne paletten kan du lage, redigere og slette farger.

Brukere oppretter farger gjennom dialogboksen **Farger** (**Rediger** > **Farger**). Du finner mer informasjon under «*Arbeide med farger*».

Med paletten **Farger** kan du vise og bruke farger.

Paletten Delt innhold

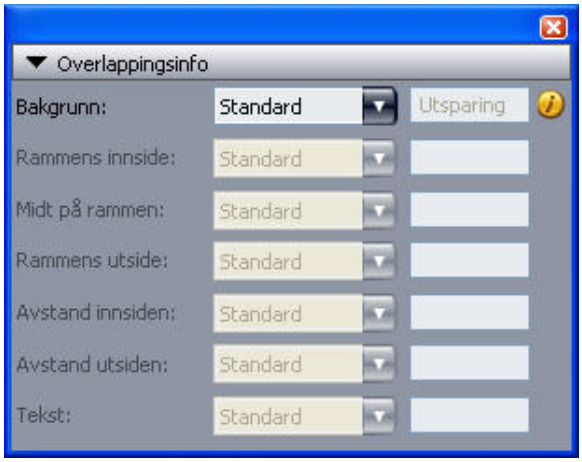
Via paletten **Delt innhold** kan du arbeide med objekter og innhold som er lagret i biblioteket for delt innhold. Du finner mer informasjon under «*Arbeide med delt innhold*».



Paletten **Delt innhold** gir mulighet til å arbeide med objekter og innhold i biblioteket for delt innhold.

Paletten Overlappingsinfo

På paletten **Overlappingsinfo** kan du vise og håndtere overlappingsforhold for merkede objekter. Du finner mer informasjon under «*Arbeide med overlapping*».



På paletten **Overlappingsinfo** kan du vise og håndtere overlappingsforhold.

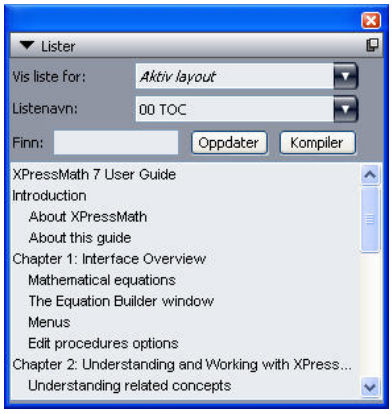
Paletten Lister

Paletten **Lister** gir hjelp til å vise og generere lister. Denne funksjonen er nyttig for å opprette elementer som innholdsfortegnelser. Du kan opprette lister i dialogboksen **Lister** (**Rediger** > **Lister**).

På rullegardinmenyen **Listenavn** kan du velge blant de listene som er angitt i det aktive prosjektet, og med knappen **Oppdater** kan du oppdatere listen som vises i øyeblikket på paletten.

Med knappen **Finn** kan du finne objekter på paletten **Lister**. Du kan også navigere til et ord eller overskrift ved ganske enkelt å dobbeltklikke det/den på paletten.

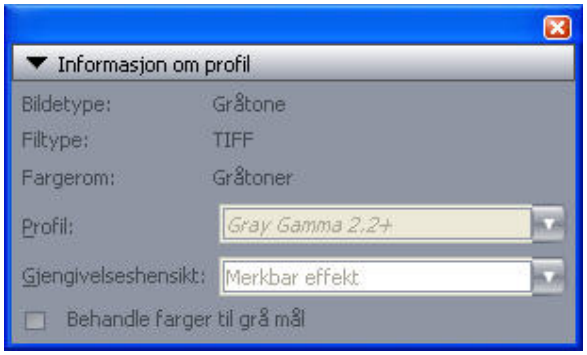
Med knappen **Kompiler** kan du sette den aktive listen inn i den aktive tekstkjeden. Hvis listen allerede forekommer i artikkelen, kan du oppdatere den fremfor å sette inn en annen kopi. Tekstmalene **Formater som** for listen blir brukt automatisk.



På paletten **Lister** kan du opprette elementer som innholdsfortegnelser.

Paletten Informasjon om profil

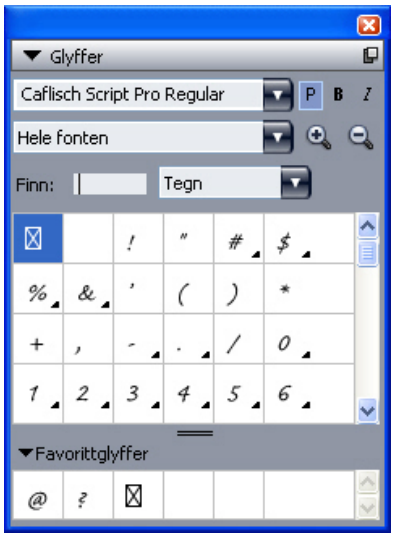
Via paletten **Informasjon om profil** kan du vise og oppdatere fargestyringsinnstillinger for bilder. Du finner mer informasjon under «*Fargestyring*».



Via paletten **Informasjon om profil** kan du nøyaktig styre fargestyringsinnstillinger for bilder.

Paletten Glyffer

På paletten **Glyffer** har du enkel tilgang til alle tegn i hver font på datamaskinen. Du kan vise alle tegnene i den merkede fonten eller begrense utvalget ved å foreta et valg på den andre rullegardinmenyen. Du kan legge til tegn i en artikkel ved å dobbeltklikke dem. Via området **Favorittglyffer** nederst på paletten, kan du lagre tegn du bruker ofte for enkel tilgang.



På paletten **Glyffer** har du enkel tilgang til alle tegn i hver font.

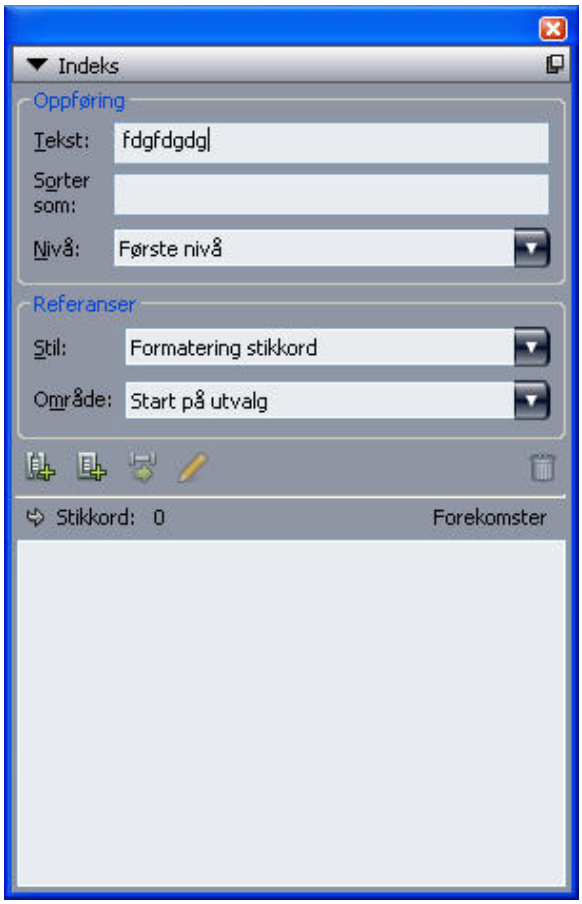
Paletten Hyperkoblinger

På paletten **Hyperkoblinger** kan du bruke hyperkoblinger på tekst og bilder. Selv om hyperkoblinger opplagt ikke fungerer i trykte layouter, vil de fungere når du eksporterer en layout i PDF-format og når du eksporterer en weblayout i HTML-format. Du finner mer informasjon under «*Hyperkoblinger*» .

På paletten **Hyperkoblinger** kan du bruke hyperkoblinger på tekst og bilder.

Paletten Indeks

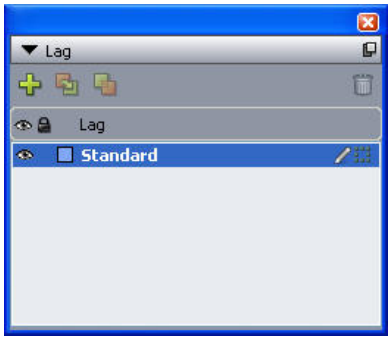
På paletten **Indeks** kan du merke tekst for indeksering. Når du oppretter en indeks (**Annet > Kompiler indeks**), forandres alle kodene du opprettet via paletten **Indeks** automatisk til en tilpassbar indeks. Du finner mer informasjon under «*Arbeide med lister*»:



På paletten **Indeks** kan du merke tekst som skal være med i en automatisk generert indeks.

Paletten Lag

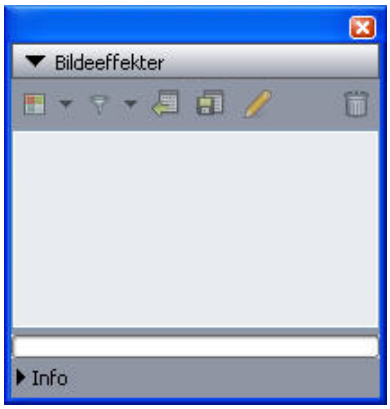
På paletten **Lag** kan du opprette lag, redigere lagegenskaper, styre hvor disse lagene skal vises og skrives ut og flytte objekter mellom lag. Du finner mer informasjon under «*Arbeide med lag*».



På paletten **Lag** kan du arbeide med lag og objektene på disse lagene.

Paletten Bildeeffekter

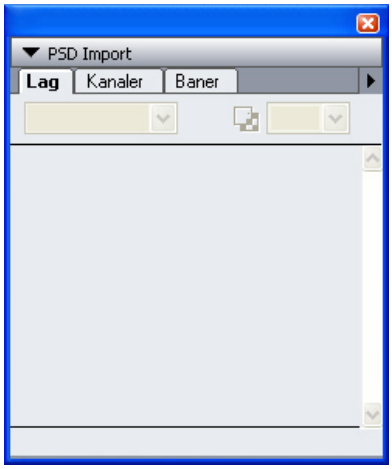
På paletten **Bildeeffekter** kan du bruke effekter som å gjøre bilder skarpere og foreta kontrastjusteringer av dem. Paletten vises bare når XTensions-programvaren QuarkVista er installert. Du finner mer informasjon under «*Bruke bildeeffekter*».



På paletten **Bildeeffekter** kan du bruke diverse visuelle effekter på bildene i layouten.

Paletten PSD Import

Via paletten **PSD Import** kan du styre visningen av importerte Photoshop-filer (PSD-filer). Du finner mer informasjon under «*Arbeide med PSD-bilder*»:



Via paletten **PSD Import** kan du endre importerte PSD-bilder.

Palettgrupper og -sett

QuarkXPress gir følgende to funksjoner som en hjelp til å administrere paletter: palettgrupper og -sett

Bruke palettgrupper

Med funksjonen Palettgrupper kan du slå sammen flere paletter til én.

Denne palettgruppen viser palettene **Tekstmaler, Farger** og **Lister** knyttet sammen til én palett, noe som sparer plass og gir lettere tilgang til funksjoner.

Når du skal knytte en palett til en palettgruppe, Kontroll+klikker/høyreklikker du tittellinjen til en palettgruppe og velger et umerket palettnavn. Når du knytter til en palett som allerede vises, blir paletten flyttet, slik at den blir en del av palettgruppen. Når du skal fristille en palett fra en palettgruppe, Kontroll+klikker/høyreklikker du palettnavnet og velger **Fristill [palettnavn]**.

Bruke palettsett

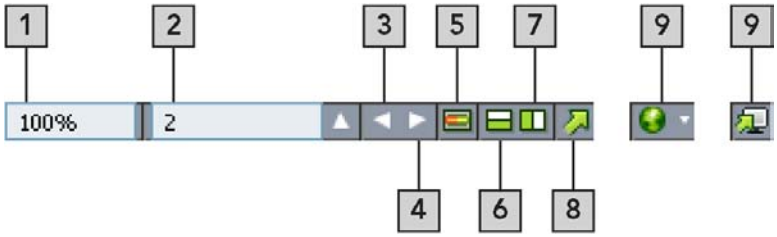
Med funksjonen Palettsett kan du lagre og gjenkalle posisjonen og statusen til alle åpne paletter og biblioteker, slik at du lett kan bytte mellom ulike palettkonfigurasjoner.

Hvis du skal opprette et palettsett, viser du først alle de palettene du vil trenge til en bestemt oppgave og skjuler alle andre paletter. Velg deretter **Vindu > Palettsett > Arkiver palettsett som/Lagre palettsett som** for å vise dialogboksen **Arkiver palettsett som/Lagre palettsett**, angi et navn og tildel eventuelt en tastaturkommando.

Du henter frem et palettsett ved å velge **Vindu > Palettsett > [navn på palettsett]**, eller trykk tastaturkombinasjonen for dette palettsettet.

Layoutkontroller

Når du åpner et prosjekt, får du øyeblikkelig tilgang til flere grunnleggende funksjoner nederst til venstre i prosjektvinduet.



Layoutkontroller

1 **Zoom**: Oppgi en prosentverdi for zooming eller velg en zoomeverdi på rullegardinmenyen.

2 **Sidenummer**: Skriv inn et sidenummer i feltet **Sidenummer**, eller velg en side i sidelisten som vises når du klikker opp-pilen til høyere i feltet.

3 **Forrige side**: Blar til den forrige siden.

4 **Neste side**: Blar til den siste siden.

5 **Sidemalveksling**: Bytter frem og tilbake mellom den aktive layoutsiden og den tilhørende sidemalen.

6 **Del skjermbildet vertikalt**: Viser layouten i to eller flere separate ruter ovenfor hverandre.

7 **Del skjermbildet horisontalt**: Viser layouten i to eller flere separate ruter ved siden av hverandre.

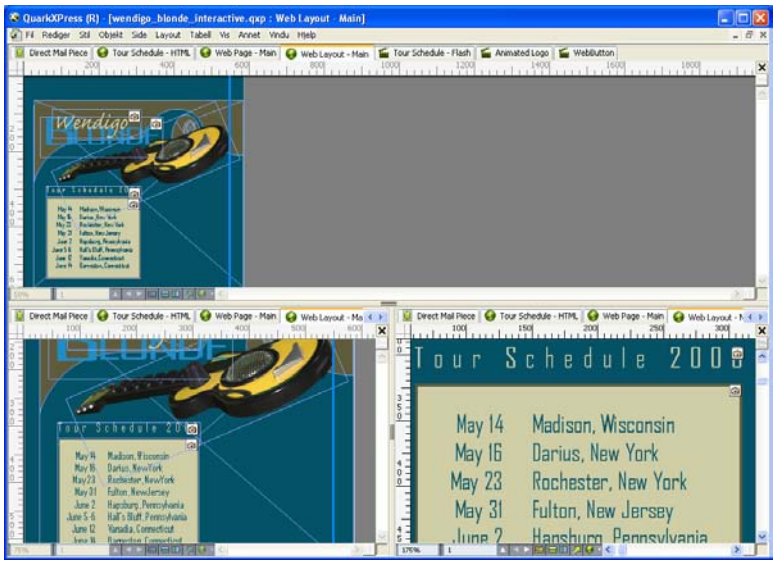
8 **Eksporter**: Viser de samme eksportvalgene som er tilgjengelige når du velger **Arkiv/Fil > Eksporter**.

9 **Forhåndsvisning**: Viser en forhåndsvisning av en weblayout eller interaktiv layout, slik den fremstår etter at den er eksportert. Bare tilgjengelig når du arbeider med weblayouter eller interaktive layouter.

➡ Klikk opp-pilen ved siden av feltet **Sidenummer** for å se en miniatyrbildevisning av alle sidene i layouten. Mac-brukeren kan fortsette å klikke opp-pilen for å forstørre miniatyrbildene.

Dele et vindu

Hvis du deler opp et vindu i to eller flere ruter, kan du vise flere visninger av ett prosjekt på én gang, og se endringene i alle rutene samtidig. Du kan til og med bruke ulike visningsmodi i hver rute, og se det du har redigert i én rute, og oppdatere i den andre ruten i sanntid. Videre kan du dele flere visninger horisontalt eller vertikalt innenfor et vindu.



Ved å dele et vindu, kan du vise arbeidet med forskjellige forstørrelse samtidig.

Det er tre måter å dele et vindu på:

- Velg **Vindu** > **Del vindu** > **Horisontalt** eller **Vindu** > **Del vindu** > **Vertikalt**.
- Klikk skillefeltet til høyre for rullefeltet (for vertikal deling) eller øverst på rullefeltet (for horisontal deling).
- Klikk ikonene for skillefeltet i layoutkontrollfeltet nederst i prosjektvinduet.

Etter at vinduet er delt, kan du endre bredden og høyden på delingen ved å dra feltene mellom delene.

Velg én av følgende metoder for å fjerne delinger fra et vindu:

- Velg **Vindu** > **Del vindu** > **Fjern alle**.
- Dra et skillefelt ut til siden av vinduet.

Opprette et vindu

Velg **Vindu** > **Nytt vindu** for å opprette et nytt vindu som viser det aktive prosjektet.

➡ Hvis du åpner flere vinduer for et prosjekt, foretar endringer med det og deretter begynner å lukke vinduene, vil du ikke bli bedt om å lagre artikkelen før du prøver å lukke det siste vinduet som viser prosjektet.

Prosjekter og layouter

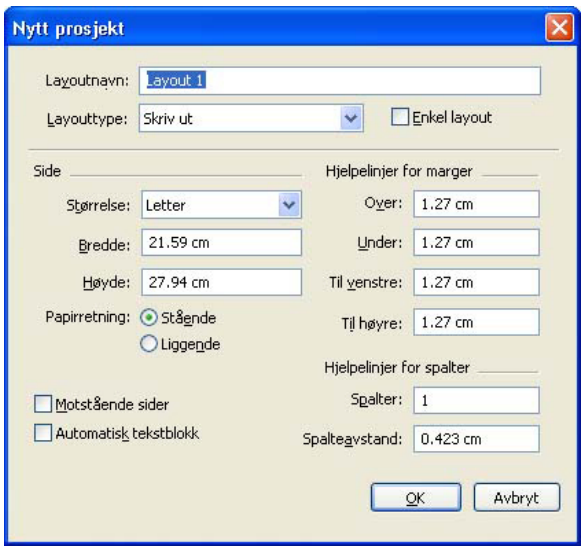
QuarkXPress-filer blir henvist til som *prosjekter*, og hvert prosjekt inneholder én eller flere *layouter*. Hver layout blir lagret i et prosjekt, og hvert prosjekt inneholder minst én layout. Hver layout kan inneholde opptil 2000 sider, og kan ha en størrelse på 48 x 48 tommer (eller 24 x 48 tommer for tosidige oppslag). Et prosjekt kan inneholde et ubegrenset antall layouter.

Du kan lett dele innhold mellom forskjellige versjoner av et dokument, siden flere layouter kan lagres i én enkelt fil – for eksempel et brev med den samme teksten i US-letter og A4-layoutstørrelsen.

Et QuarkXPress-prosjekt kan omfatte følgende tre typer layouter: Utskrift, web og interaktiv. Du kan bruke ett prosjekt til å opprette innhold for forskjellige medier, for eksempel utskrift, PDF, SWF og HTML.

Arbeide med prosjekter

Velg **Arkiv/Fil** > **Nytt** > **Prosjekt** for å opprette et prosjekt. Dialogboksen **Nytt prosjekt** vises.



Dialogboksen **Nytt prosjekt** for typen utskriftslayout

Hvert QuarkXPress-prosjekt inneholder minst én layout. Når du oppretter et prosjekt, må du angi én standardlayout for filen. Du kan bruke standardnavnet for layout eller angi et nytt navn på layouten i feltet **Layoutnavn**. Hvis du skal angi typen standardlayout, velger du **Skriv ut**, **Web**, eller **Interaktiv** på rullegardinmenyen **Layouttype**.

Du finner mer informasjon om weblayouter under «*Weblayouter*».

Du finner mer informasjon om interaktive layouter under «*Interaktive layouter*».

Flikene vises som standard, øverst i prosjektvinduet for hver av layoutene i et prosjekt. Merk av for **Enkel layout** for å hindre at disse flikene vises. (Du kan fremdeles legge til layouter i et prosjekt, men dette vil deaktivere modusen for enkeltlayout).

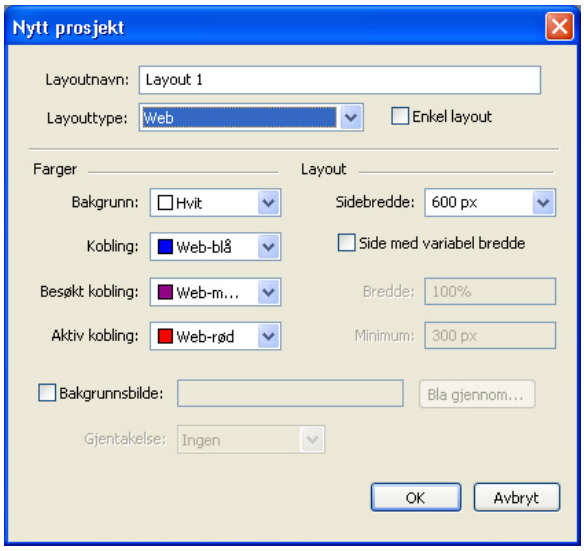
Et prosjekt, som er opprettet i én av språkutgavene av QuarkXPress, kan redigeres, skrives ut og lagret i hvilken som helst annen språkutgave av QuarkXPress. Alle tilgjengelige ordbøker for stavekontroll og orddelingsregler blir støttet i alle språkutgavene. Tekst som benytter funksjoner som er spesielle for Øst-Asia (for eksempel rubi-tekst, fontsett og gruppetegn), kan imidlertid ikke redigeres i et språk som ikke tilhører den øst-asiatiske utgaven av QuarkXPress.

Valg for utskriftslayouter

Med kontrollene i området **Side** kan du angi sidestørrelsen og -retningen for standardlayouten. Ved å merke av for **Dobbeltsidig** kan du opprette oppslag, og ved å merke av for **Automatisk tekstblokk** kan du legge til en tekstblokk på standardtekstmalen for layouten. Med kontrollene for **Hjelpelinjer marger** kan du innstille standardmarger for layouten, og kontrollene i området **Hjelpelinjer spalter** gjør det mulig å opprette en side med flere spalter som standard.

Valg for weblayouter

Med kontrollene i området **Farger** kan du angi standardfargene for sidebakgrunnen og for hyperkoblinger. Med kontrollene i området **Layout** kan du angi en standard sidebredde og bestemme om sidebredden skal være variabel. Du kan bruke kontrollene for **Bakgrunnsbilde** til å importere en bildefil som sidebakgrunnen.



Dialogboksen **Nytt prosjekt** for typen weblayout

Arkivere/Lagre og gi navn til et QuarkXPress-prosjekt

Når du lagrer et QuarkXPress-prosjekt for første gang, vises dialogboksen **Arkiver som/Lagre som**. Bruk denne dialogboksen til å angi et prosjektnavn, lagringssted og en type.

Når du lagrer et QuarkXPress-prosjekt, kan du foreta et valg på rullegardinmenyen **Type/Arkiver som/Lagre som**:

- Velg **Prosjekt** for å lagre et prosjekt som du kan foreta endringer med.
- Velg **Prosjektmal** for å lagre en skrivebeskyttet versjon av prosjektet.

Eksportere layouter og prosjekter

Hvis du skal eksportere én eller flere layouts i det aktive prosjektet, velger du **Arkiv/Fil > Eksporter > Layouter som prosjekt**. Skriv inn et navn i feltet **Arkiver som/Lagre som**, og angi et lagringssted.

Hvis du vil eksportere alle layoutene i et prosjekt, merker du av for **Marker alt** i området **Layouter**. Merk av enkeltlayouter som skal eksporteres, i dette området.

Velg **7.0** på rullegardinmenyen **Versjon** for å eksportere merkede layouter som du kan åpne i tidligere versjoner av QuarkXPress.

Arbeide med layouter

Det er enkelt å navigere mellom layouter, legge til, duplisere og slette layouter.

Du navigerer mellom layouter ved hjelp av tabulatorene øverst i prosjektvinduet.

Hvis du vil legge til en layout i det aktive prosjektet, velger du **Layout > Ny** eller klikker en layoutflik og velger **Ny** på den aktuelle kontekstmenyen.

Hvis du vil duplisere en layout, viser du layouten du vil duplisere og velger deretter **Layout > Dupliser** eller velger **Dupliser**på kontekstmenyen på fliken **Layout**.

Hvis du vil endre egenskapene til en layout, viser du layouten og velger deretter **Layout > Layoutinnstillinger** eller velger **Layoutinnstillinger** på kontekstmenyen på fliken **Layout**. Dialogboksen **Layoutinnstillinger** vises.

Hvis du vil slette en layout, viser du layouten og velger deretter **Layout > Slett** eller velger **Slett** på kontekstmenyen på fliken **Layout**.

Når du bruker følgende kommandoer, blir bare den aktive layouten tatt med i den resulterende utskriften:

- **Arkiv/Fil > Eksporter > PDF**
- **Arkiv/Fil > Eksporter side som EPS**
- **Velg Arkiv/Fil > Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring**
- **Arkiv/Fil > Skriv ut**
- **Arkiv/Fil > HTML** (bare weblayouter)

➡ Lag brukes på den layouten som er aktiv når du oppretter og redigerer dem.

➡ Når du utfører en handling på prosjektnivå (**Rediger > Angre**), legges handlingen til i angreloggen i alle layouter.

➡ Når du stavekontrollerer (menyen **Annet**), kontrollerer QuarkXPress bare den aktive layouten.

➡ Funksjonen **Finn/Endre** (menyen **Rediger**) kan bare søke i den aktive layouten.

Ressurser på prosjekt- og layoutnivå

Noen ressurser blir definert på prosjektnivå, mens andre blir definert på layoutnivå.

Ressurser på prosjektnivå

Ressurser på prosjektnivå kan brukes i alle layouter i prosjektet, og de er de samme i alle de layoutene der de blir brukt. Ressurser på prosjektnivå omfatter programinnstillinger, tekstmaler, farger, O&J-spesifikasjoner, lister, streker og striper, overlappende menyer (bare i weblayouter), metakoder (bare i weblayouter) og menyer (bare i weblayouter).

➡ Selv om alle listedefinisjoner du oppretter kan brukes i en hvilken som helst layout i prosjektet, brukes bare den aktive layouten når du bygger listen.

Ressurser på layoutnivå

Ressurser på layoutnivå kan være unike for hver layout i prosjektet. Ressurser på layoutnivå omfatter følgende:

- Layoutinnstillinger (**QuarkXPress/Rediger > Innstillinger > Layout** eller **Weblayout**)
- Kerningsinnstillinger (**Annet > Automatisk kniping**) *(bare i utskriftslayouter)*
- Kerningsinnstillinger (**Annet > Rediger kerningtabell**) *(bare i utskriftslayouter)*
- Orddelingsunntak (**Annet > Orddelingsunntak**)

- Overlappingsinnstillinger (**Vindu > Vis overlappingsinfo**) *(gjelder bare utskriftslayouter)*
- Zoomverdier

Arbeide med hjelpelinjer

Hjelpelinjer er linjer som ikke skrives ut. Disse skal være et hjelpemiddel for å stille opp objekter og tekst i en layout. Det finnes følgende to typer hjelpelinjer: *Linjalhjelpelinjer* og *hjelpelinjer for kolonner og marger*.

Designrutenett er hjelpelinjer som ikke skrives ut. Disse kan du bruke til å justere objekter og tekst i forhold til tekstens størrelse og posisjon.

Du finner mer informasjon under «*XTensions-programvaren Guide Manager Pro*» og «*Kort om designrutenett*».

Spalte- og marghjelpelinjer

Spalte- og marghjelpelinjer viser hvor en sides utvendige marger er, og hvor eventuelle spalter skal plasseres.

QuarkXPress plasserer automatisk hjelpelinjer for spalter og marger i alle nye utskriftslayouter. Du angir plasseringen av disse i feltene **Hjelpelinjer for spalter** og **Hjelpelinjer for marger** i dialogboksen **Nytt prosjekt** (**Arkiv/Fil > Nytt > Prosjekt**) eller i dialogboksen **Ny layout** (**Layout > Ny**).

Når en sidemal vises i prosjektvinduet, kan du endre plasseringen av hjelpelinjer for spalter og marger gjennom dialogboksen **Hjelpelinjer sidemal** (**Side > Sidemaler for hjelpelinjer og rutenett**). Hvis du merker av for **Automatisk tekstblokk** i dialogboksen **Nytt prosjekt** (**Arkiv/Fil > Nytt > Prosjekt**) eller **Ny layout** (**Layout > Ny**), vil verdiene du oppgir i området **Hjelpelinjer marger** definere størrelsen på og plasseringen av den automatiske tekstblokken.

Du finner informasjon om oppretting av spalte- og marghjelpelinjer under "*Konfigurere en sidemal for rutenett*".

Se også "*XTensions-programvaren Guide Manager Pro*" for mer informasjon.

Linjalhjelpelinjer

Linjalhjelpelinjer (eller bare «hjelpelinjer») er hjelpelinjer du kan plassere manuelt, og de skrives ikke ut. Du oppretter linjalhjelpelinjer ved å dra dem ut fra de horisontale og vertikale linjalene (**Vis > Linjaler**). Du kan opprette linjalhjelpelinjer på sidemaler og på enkeltsider i en layout.

- Når du skal opprette en horisontal linjalhjelpelinje, klikker du på topplinjalen. Når pekeren vises, drar du linjalhjelpelinjen på plass på siden. Når du skal dra ut en vertikal linjalhjelpelinje, klikker du på den vertikale linjalen og drar hjelpelinjen for linjal inn på siden når pekeren vises. Hvis **kontrolltavlepaletten** er åpen når du drar en linjalhjelpelinje, er hjelpelinjens posisjon angitt i **X**-feltet (for vertikale hjelpelinjer) eller **Y**-feltet (for horisontale hjelpelinjer).
- Hvis du oppretter en horisontal linjalhjelpelinje og slipper opp museknappen når den er plassert over pastebordet, vil linjalhjelpelinjen strekke seg over pastebordet og alle

sidene i oppslaget. Hvis du slipper opp museknappen når den horisontale linjalhjelpelinjen er plassert over en dokumentside, vil den bare vises på denne siden.

- Hvis du skal flytte en linjalhjelpelinje, klikker du på den og drar den til et annet sted når hjelpelinjepekeren vises. Du kan også dobbeltklikke linjalhjelpelinjen med det merkede **objektverktøyet** og angi en ny plassering i dialogboksen **Guide Manager Pro**.
- Hvis du vil fjerne en linjalhjelpelinje, drar du den av siden.
- Hvis du skal fjerne alle linjalhjelpelinjer fra en side, ruller du til en del av siden vises, og holder deretter Tilvalg/Alt nede og drar hjelpelinjen tilbake på linjalen.
- Hvis du skal fjerne alle linjalhjelpelinjer fra pastebordet til et oppslag, ruller du til en del av pastebordet vises, holder deretter Tilvalg/Alt nede og klikker et område av linjalen.

Se også "*XTensions-programvaren Guide Manager Pro*".

Feste til hjelpelinjer

I QuarkXPress kan du opprette et «magnetisk» felt rundt hjelpelinjer, slik at når du drar et objekt nær en hjelpelinje, blir det automatisk justert med den. Denne funksjonen kalles **Fest til hjelpelinjer** (menyen **Vis**) og bredden av det magnetiske feltet kalles **Tiltrekn. hjelpelinjer**.

Kontroller at det er merket av for **Vis** > **Fest til hjelpelinjer** for å styre festing med QuarkXPress-kontroller. Hvis du vil angi avstanden, velger du **QuarkXPress/Rediger** > **Innstillinger** >**Utskriftslayout** > **Hjelpelinjer og rutenett** og angir en pikselverdi i feltet **Tiltrekn. hjelpelinjer**.

Du kan også velge **Vis** > **Snap to Page Grids** (Fest til rutenett for sidemal) for å tvinge objekter til å justeres i forhold til sidemalens rutenett. Verdien i feltet **Tiltrekn. hjelpelinjer** gjelder også for sidemalens rutenett. Du finner mer informasjon under «*Feste objekter til designrutenett*».

Angre og gjøre om handlinger

Angre-kommandoen (menyen **Rediger**) omgjør den siste handlingen med et objekt. Hvis du for eksempel utilsiktet klipper ut en bildeblokk, vil kommandoen **Angre** hente bildet tilbake til layouten igjen fra utklippstavlen. Med kommandoen**Gjør om** (menyen **Rediger**) kan du aktivere en handling igjen som du hadde angret.

Velg **Rediger** > **Angre** (Kommando+Z/Ctrl+Z) for å reversere den siste handlingen som ble utført. Menyobjektet angir den aktuelle handlingen som kan angres. Menykommandoen **Angre sletting** blir for eksempel tilgjengelig på menyen **Rediger** etter at du har brukt kommandoen **Objekt** > **Slett**. **Kan ikke angres** vises som grå tekst når **Angre**-funksjonen ikke er tilgjengelig.

Hvis du vil aktivere handlingen igjen etter å ha angret den, velger du **Rediger** > **Gjør om** (Kommando+Skift+Z/Ctrl+Y).

Blokker, linjer og tabeller

Når du skal opprette en vellykket sidelayout, trenger du en ryddig måte å ordne teksten og bildene på – du trenger blokker. Blokker er objekter som kan inneholde tekst eller bilder, og de kan til og med opprettes uten noe som helst innhold, kanskje for å opprette fargerike designelementer på en side. Blokkavgrensninger gir tekst og bilder en bestemt form, størrelse og plassering på en side.

Kort om objekter og innhold

QuarkXPress fungerer basert på objekter (beholdere) og innhold (ting som settes inn i objektene).

Objekter er selve byggesteinene i en sidelayout. Med **objektverktøyet** kan du foreta handlinger som å flytte, rotere, endre form, klippe ut, kopiere og lime inn objekter.

De grunnleggende objekttypene er følgende:

- *Blokker*, inkludert tekstblokker, bildeblokker og blokker uten innhold. Blokker kan ha en rekke former, for eksempel rektangulære, runde og Bézier.
- *Linjer*, inkludert «vanlige» linjer og tekstbaner (som kan inkludere tekst). Linjer kan også være rette eller Bézier.
- *Grupper*, som er sett med objekter som er «limt» sammen, slik at de kan opptre som ett enkelt objekt.
- *Tabeller*, som kan inneholde både tekst og bilder.
- *Skjema* som gjør det mulig å opprette HTML-skjema (gjelder bare for weblayouter).
- *Skjemakontroller* som gjør det mulig å opprette HTML-skjemakontroller (gjelder bare for weblayouter).

Innhold er i bunn og grunn tekst og bilder. Hvis du skal opprette en layout, vil du vanligvis tegne opp noen tekst- og bildeblokker, og deretter sette inn tekst og bilder i disse blokkene.

Siden objekter og innhold er forskjellig, kan du bruke separat verktøy for å gjøre endringer med dem:

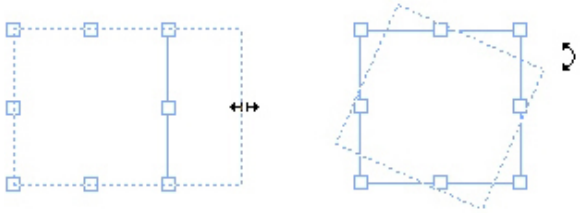
- **Tekstinnholdsverktøyet** gjør det mulig å opprette rektangulære tekstblokker og formatere tekst i tekstblokker eller på tekstbaner. Du kan også bruke **tekstinnholdsverktøyet** til å klippe ut, kopiere og lime inn tekst.
- **Bildeinnholdsverktøyet** gjør det mulig å opprette rektangulære bildeblokker og manipulere bildene i bildeblokker. Du kan også bruke **bildeinnholdsverktøyet** til å klippe ut, kopiere og lime inn bilder.

Kort om håndtak

Omrissene av merkede tekstbaner, linjer og blokker har små hvite firkanter kalt *objekthåndtak*. Disse håndtakene kan brukes til å endre størrelse på og rotere et merket objekt.

Objekthåndtak

Hvis du skal endre størrelse på et objekt, klikker og drar du i objekthåndtakene. Skal objektet roteres, klikker og drar du rett utenfor ett av objektets hjørnehåndtak. Musepekeren endres når du flytter den over eller nær et håndtak for å angi hvilken handling du kan utføre:



Disse håndtakene kan du bruke til å endre størrelse på eller rotere et objekt.

Bildehåndtak

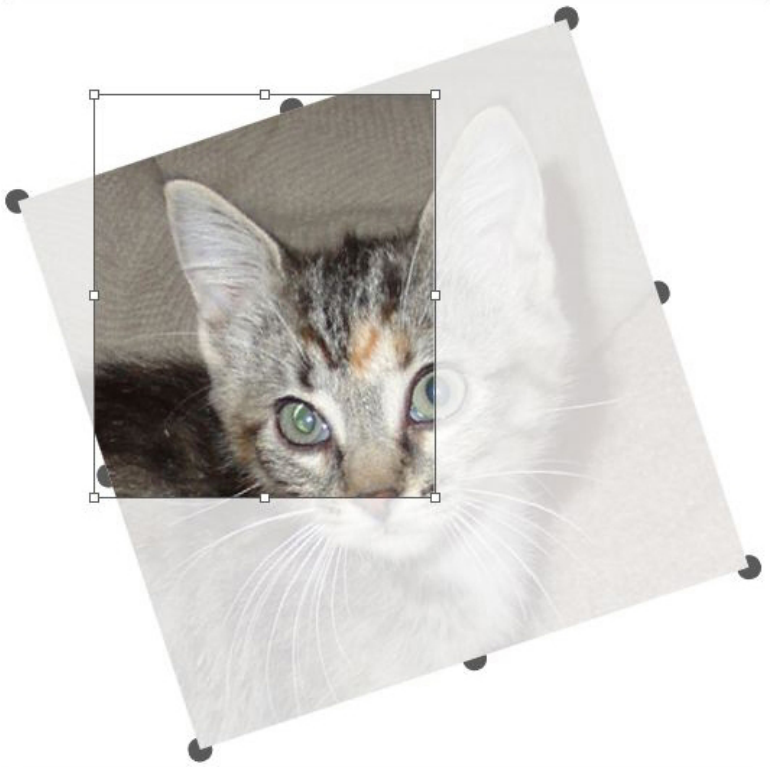
Når du merker **bildeinnholdsverktøyet** og klikker en bildeblokk som inneholder et bilde, vises bildet med store sirkler for håndtak. Disse håndtakene kalles *bildeinnholdshåndtak*. Når du klikker et sted på bildeoverlegget, kan du bruke flyttepekeren til å flytte bildet innenfor blokken.

Bildeblokk med bildeinnholdshåndtak

Bildeinnholdshåndtak vises selv om det merkede bildet er større enn blokken (se illustrasjonen ovenfor). Bildet vises utenfor blokkens grenser. Du kan beskjære bildet ved å endre størrelse på bildeblokken.

Du kan bruke bildeinnholdshåndtakene til å endre størrelse på eller rotere et bilde uten å endre størrelsen eller vinkelen på den tilhørende bildeblokken.

- Skaleringspekere:
- Rotasjonspekere:



Roterte bilder i en ikke-rotert blokk

Hvis du vil flytte en bildeblokk eller se hvordan beskjæringen ser ut uten det gjennomsiktige overlegget, trykker du Kommanod/Ctrl-tasten. Dette fjerner overlegget midlertidig, slik at du kan gjøre ting i blokken som om **objektverktøyet** var merket.

Hvis du klikker og drar med **bildeinnholdsverktøyet** når musepekeren er plassert over et punkt der et bildeblokkhåndtak og bildeinnholdshåndtak overlapper, er det bare bildet som endrer størrelse eller blir rotert. Hvis du vil flytte objekthåndtaket, merker du **objektverktøyet**.

Kort om Bézier-former

Vær sikker på at du forstår følgende definisjoner før du endrer formen på Bézier-blokker og -linjer.

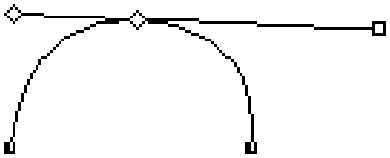
Punkt: Et punkt binder sammen linjesegmenter, og bestemmer hvor en linje begynner og slutter. Punkter som forbinder krumme linjesegmenter har kurvehåndtak som

kontrollerer kurvenes form. QuarkXPress har følgende tre typer punkter: Hjørnepunkter, kurvepunkter og symmetriske punkter.

Hjørnepunkt: Et hjørnepunkt forbinder to rette linjer, en rett linje og en buet linje, eller to ikke-sammenhengende buede linjer. Hvis ett eller begge linjesegmentene er buet, kan det tilhørende kurvehåndtaket beveges uavhengig, slik at det blir en skarp overgang mellom de to segmentene:

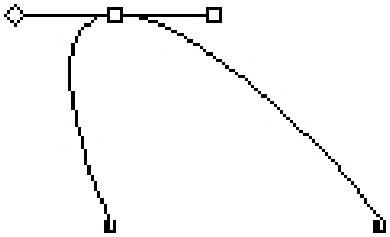
Eksempler på hjørnepunkter

Kurvepunkt: Et kurvepunkt slår sammen to buede punkter, slik at de danner en jevn, sammenhengende kurve. Kurvehåndtakene hviler alltid på en rett linje gjennom punktet, men avstanden mellom dem kan være forskjellige:



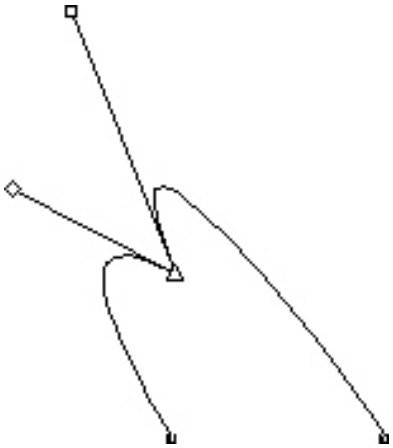
Et kurvepunkt

Symmetrisk punkt: Et symmetrisk punkt slår sammen to buede linjer til en jevn, sammenhengende kurve. Resultatet ligner et kurvepunkt, men kurvehåndtakene har alltid samme avstand fra punktet.



Et symmetrisk punkt

Kurvehåndtak: Kurvehåndtak stikker ut fra kurvepunktene og angir formen på kurven:



Kurvehåndtak (øverst til venstre)

Linjesegmenter: Linjesegmenter er rette eller bueformede linjestykker som ligger mellom to punkter:

Linjesegmenter

Når **punktmerkingsverktøyet** er plassert over en aktiv Bézier-blokk eller -linje, vil forskjellige pekere som vises, angi om du kan velge et punkt, kurvehåndtak eller linjesegment. Klikk og dra med pekerne for å endre form på Bézier-blokken eller -linjen.

- Du kan endre formen fullstendig ved å velge noe annet på undermenyen **Objekt > Form**.
- Klikk et linjesegment hvis du vil legge til et punkt for en Bézier-blokk mens du arbeider med **Bézier-penneverktøyet**. Du kan eventuelt bruke **punkttilføyingsverktøyet**.
- Klikk et punkt hvis du vil fjerne et punkt fra en Bézier-blokk mens du arbeider med **Bézier-penneverktøyet**. Du kan eventuelt bruke **punktfjerningsverktøyet**.
- Du kan konvertere et punkt til en annen type punkt mens du arbeider med **Bézier-penneverktøyet**, ved å Tilvalg+klikke/Alt+klikke punktet. Du kan eventuelt bruke **punktkonverteringsverktøyet**.
- Du kan flytte et punkt eller endre formen på et linjesegment mens du arbeider med **Bézier-penneverktøyet**, ved å Kommando+dra/Ctrl+dra punktet eller linjesegmentet.
- Bruk **punktmerkingsverktøyet** for å merke kurver eller punkter, slik at du kan flytte eller slette dem. Trykk Skift og klikk for å merke flere punkter. Tilvalg+klikk/Alt+klikk et punkt for å gjøre det symmetrisk.

Arbeide med blokker

Det finnes følgende tre typer blokker: Tekstblokker, bildeblokker og blokker uten innhold (blokker med innholdet **Ingen**). Alle de tre blokktypene kan inneholde farge, raster, forløpninger og rammer. Når du tegner opp en tekstblokk, bildeblokk eller en blokk uten innhold, tilsvarer de tilgjengelige kontrollene den blokktypen du opprettet. Du kan imidlertid også importere tekst inn i bildeblokker som inneholder bilder, og

du kan importere bilder inn i tekstblokker som inneholder tekst. Videre kan du, i tillegg til å endre innholdstype, også endre formen og andre blokkspesifikasjoner.

Opprette tekst- og bildeblokker

Blokker kan opprettes på følgende tre måter:

- Hvis du vil opprette en *innholdsløs blokk* (en blokk som kan endres til en bilde- eller tekstblokk), klikker og drar du med **rektangelverktøyet** eller **verktøyet for oval blokk** eller **stjerneverktøyet**. Du kan erklære tekstinnhold ved å holde T nede mens du tegner opp en blokk uten innhold. Du kan erklære bildeinnhold ved å holde R nede mens du tegner opp en blokk uten innhold.
- Du oppretter en rektangulær tekst- eller bildeblokk ved å klikke og dra med **tekstinnholdsverktøyet** eller **bildeinnholdsverktøyet**.
- Bruk **Bézier-penneverktøyet** til å opprette en Bézier-blokk. Du finner mer informasjon under «*Opprette Bézier-blokker*».

Hvis du vil innskrenke rektangulære blokker til kvadrater, og ovale blokker til sirkler, kan du holde nede Skift-tasten mens du drar.

Du kan opprette blokker med følgende verktøy:

Hvis du vil endre en blokk uten innehold til en tekstblokk, holder du Kommando+E/Alt+E nede og importerer en tekstfil.

Hvis du vil endre en blokk uten innehold til en bildeblokk, holder du Kommando+E/Alt+E nede og importerer en bildefil.

Hjørnene på rektangulære blokker kan endres, slik at de blir avrundet, konkave og skrå, via undermenyen **Objekt > Form** eller rullegardinmenyen **Hjørnestil** på **kontrolltavlepaletten**. Du kan legge til og endre avrundede hjørner ved å angi verdier i feltet **Hjørneradius** (fliken **Objekt > Spesifikasjoner > Blokk**). Du kan du dessuten bruke feltet **Blokkhjørneradius** i fliken **Klassisk** eller **Justering av objekter** på **kontrolltavlepaletten**.

Opprette Bézier-blokker

Med **Bézier-penneverktøyet** kan du tegne flersidige Bézier-blokker og -linjer som kan ha flere rette eller buede linjesegmenter (se under «*Kort om Bézier-former*»).

Slik tegner du en Bézier-blokk:

1. Merk **Bézier-penneverktøyet** på **verktøypaletten**. Flytt trådkorspekeren til et vilkårlig sted på siden, og klikk for å opprette det første punktet.
2. Flytt pekeren til det stedet der du vil plassere det neste punktet. Trykk Skift for å begrense pekerbevegelsen til en 45-graders vinkel i forhold til siden.
3. Klikk for å opprette punkter og linjesegmenter.

- Når du klikker et punkt uten å dra, opperettes en rett linje og et hjørnepunkt. Du kan opprette et buet linjesegment og kurvepunkter ved å klikke og dra der du vil plassere det neste punktet. Et punkt med to kurvehåndtak vises. Størrelsen og formen på kurven

blir kontrollert ved å dra i kurvehåndtaket. Trykk Tilvalg/Alt mens du drar et kurvepunkt for å opprette et kurvesegment og et hjørnepunkt.

4 Hvis du vil, kan du redigere Bézier-formen mens du holder på å tegne den.

- Hvis du vil legge til et punkt til et eksisterende segment av formen, klikker du linjesegmentet der du vil ha punktet.
- Hvis du vil slette et punkt fra den aktive formen mens du holder på å tegne den, klikker du punktet.

5 Når blokken skal lukkes, lukker du banen ved å plassere musepekeren over begynnelsen av linjen og klikker deretter når lukkebokspekeren vises.

Når ett av tegneverktøyene er aktive, kan du trykke Kommando/Ctrl for å bytte midlertidig til **punktvalgverktøyet**. Når **punktvalgverktøyet** er aktivt, kan du trykke Kommando+Tilvalg/Ctrl+Alt for å bytte midlertidig til **objektverktøyet**.

Endre størrelse på blokker

Du kan endre størrelsen på hvilken som helst blokk ved å endre størrelse på blokkens omriss. Et omriss er en rektangulær form som omslutter alle blokker, men som ikke vises på utskriften. Blokkens *Kort om håndtak*demarkerer omrisset. Den beste måten å vise et klart omriss på, er å bruke **objektverktøyet** til å velge objekthåndtak på en Bézier-blokk.

Du kan endre størrelse på aktive blokker på én av følgende måter:

- Velg **objektverktøyet** eller et **innholdsverktøy**, og flytt musepekeren over objekthåndtaket til en merket blokk for å vise skaleringspekeren. Klikk og dra håndtaket til et nytt sted for å forminske eller forstørre blokken. Trykk Skift for å beholde blokkens størrelsesforhold. Trykk Tilvalg/Alt for å endre størrelsen på blokken fra midtpunktet. Trykk Kommando/Ctrl for å endre størrelse på blokkens innhold sammen med blokken.
- Angi verdier i feltene **B** og **H** i flikene **Klassisk** eller **Justering av objekter** på **kontrolltavlepaletten** for å endre bredden og høyden, og trykk deretter Retur/Enter.
- Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** (Kommando+M/Ctrl+M), og klikk deretter fliken **Blokk**. Angi verdier i feltene **Bredde** og **Høyde** for å skalere blokken helt nøyaktig. Klikk deretter **OK**.

Endre form på blokker

Du kan endre formen på en blokk på følgende tre måter:

- Du kan endre formen fullstendig ved å foreta et valg på undermenyen **Objekt** > **Form**.
- Du kan legge til og endre avrundede hjørner på rektangulære blokker ved å angi verdier i feltet **Hjørneradius** (**Objekt** > **Spesifikasjoner** > fliken **Blokk**). Du kan du dessuten bruke feltet **Blokkhjørneradius** i fliken **Klassisk** eller **Justering av objekter** på **kontrolltavlepaletten**.
- Du kan endre formen på Bézier-blokker ved å omplassere punkter, kurvehåndtak og linjesegmenter. Du finner mer informasjon under «*Kort om Bézier-former*».

Legge til rammer rundt blokker

Rammer er dekorative kantlinjer som du kan plassere rundt alle typer blokker. Gjør ett av følgende for å få tilgang til rammekontroller for aktive blokker:

- Velg **Objekt** > **Ramme** for å vise fliken **Ramme** i dialogboksen **Spesifikasjoner**.
- Vis fliken **Ramme** på **kontrolltavlepaletten**.

Bruk kontrollene på disse flikene til å angi en rammestil, -bredde, -farge og absorbsjon. Hvis rammestilen inneholder mellomrom, kan du også angi farge og absorbsjon for mellomrommet.

Du kan også opprette egne rammestiler i dialogboksen **Streker og striper** (på menyen **Rediger**), og angi rammeinnstillinger i en Item Style. Du finner mer informasjon om Item Styles under "*XTensions-programvaren Objektstiler*."

Fargelegge blokker

Gjør ett av følgende hvis du vil bruke en bakgrunnsfarge i de aktive blokkene:

- Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** (Kommando+M/Ctrl+M); klikk fliken **Blokk** og bruk deretter kontrollene i området**Blokk**.
- Vis paletten **Farger** (**Vindu** > **Farger**), klikk knappen **Bakgrunnsfarge** , og bruk deretter kontrollene på paletten.
- Bruk kontrollene på fliken **Klassisk** på **kontrolltavlepaletten**.

De tilgjengelige kontrollene på disse flikene og på paletten er følgende:

- **Blokkfarge**: Gir mulighet til å angi blokkens bakgrunnsfarge.
- **Raster**: Gir mulighet til å angi fargetettheten til bakgrunnsfargen (0 % = hvit, 100 % = full farge).
- **Absorbsjon**: Gir mulighet til å kontrollere gjennomsiktigheten til blokkbakgrunnen (0 % = helt gjennomsiktig, 100 % = helt ugjennomsiktig).

Du kan også angi blokkfargen i en Item Style. Du finner mer informasjon om Item Styles under "*XTensions-programvaren Objektstiler*."

Bruke forløpninger på blokker

En forløpning er en gradvis overgang fra én farge til en annen. Gjør ett av følgende hvis du vil bruke en forløpning på bakgrunnen til aktive blokker:

- Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** (Kommando+M/Ctrl+M); klikk fliken **Blokk** og bruk deretter kontrollene i området**Forløpning**.
- Vis paletten **Farger** (**Vindu** > **Farger**), klikk knappen **Bakgrunnsfarge** , og bruk deretter kontrollene på paletten.

De tilgjengelige forløpningsrelaterte kontrollene på denne fliken og på denne paletten, er følgende:

- **Stil**: Gir mulighet til å kontrollere forløpningstypen.

- **Vinkel**: Gir mulighet til å kontrollere vinkelen på overgangen fra én farge til en annen.

Forløpninger består av to farger, og hver av disse kan ha sitt eget raster og sin egen absorbsjon. På fliken **Blokk** i dialogboksen **Spesifikasjoner** er fargen i området **Blokk** den første fargen, og fargen i området **Forløpning** den andre. Klikk **#1** på paletten **Farger** for å sette opp den første fargen, og **#2** for å sette opp den andre.

Du kan også angi forløpningene i en Item Style. Du finner mer informasjon om Item Styles under "*XTensions-programvaren Objektstiler*."

Slå sammen og dele blokker

Med valgene på undermenyene **Slå sammen** og **Del opp** (menyen **Objekt**) kan du lage komplekse Bézier-blokker på grunnlag av eksisterende blokker. Hvis for eksempel en rektangulær blokk overlapper en oval blokk, kan du velge undermenyen **Objekt > Slå sammen**, og foreta et valg som vil opprette én enkelt blokk med det samme innholdet. Hvis du slår sammen to bildeblokker, vil ett bilde vises i den kombinerte blokken. Hvis du slår sammen to tekstblokker, vil teksten formateres som én artikkel gjennom begge blokkene.

Hvis du vil bruke funksjonen **Slå sammen**, velger du to objekter og bruker ett av følgende valg på undermenyen **Objekt > Slå sammen**:

- Kommandoen **Snitt** beholder de områdene der objekter overlapper objektet bak, og fjerner resten.
- Kommandoen **Union** kombinerer alle objektene til en blokk, og beholder både overlappende og ikke-overlappende områder.
- Kommandoen **Forskjell** sletter de fremste objektene. Eventuelle overlappende områder beskjæres.
- Kommandoen **Skjær til omvendt** sletter de bakre objektene. Eventuelle overlappende områder beskjæres.
- Kommandoen **Fjern overlappende** beholder alle formene intakt, men beskjærer eventuelle overlappende områder. Hvis du skal redigere punktene som omgir det utklipte området, vil du legge merke til at det nå finnes to punkter på hvert av de stedene der de to strekene opprinnelig krysset hverandre.
- Kommandoen **Kombiner** ligner kommandoen **Fjern overlappende**, men hvis du ser på punktene som omgir det utskårede området, vil du oppdage at det ikke ble lagt til noen punkter der de to linjene krysser hverandre.

Kommandoen **Del opp** deler enten en sammenslått blokk opp i enkeltstående blokker, deler en kompleks blokk som inneholder baner inni baner, opp i enkeltstående blokker eller deler opp en blokk som inneholder en grense som krysser seg selv (for eksempel et åttetall). Hvis du vil bruke denne funksjonen, velger du to objekter og bruker ett av følgende valg på undermenyen **Objekt > Del opp**:

- Kommandoen **Ytterste baner** fungerer med en sammenslått blokk som inneholder flere, ikke-overlappende former. **Ytterste baner** beholder all informasjon om ytre baner og deler ikke-overlappende ytre baner inn i enkeltstående blokker.
- Kommandoen **Alle baner** oppretter egne blokker av *hver eneste* form i en kompleks blokk.

Legge til tekst og bilder i blokker

Velg **tekstinnholdsverktøyet** hvis du vil legge til tekst i en blokk, dobbeltklikk blokken og begynn deretter å skrive, lime inn tekst som er kopiert fra et annet sted eller velge **Arkiv/Fil > Importer tekst**. Dialogboksen **Importer** vises hvis du velger **objektverktøyet** og dobbeltklikker en tekstblokk.

Velg **bildeinnholdsverktøyet** hvis du vil plassere et bilde i en blokk, og begynn deretter å lime inn et bilde som er kopiert fra et annet sted eller velge **Arkiv/Fil > Importer bilde**. Dialogboksen **Importer** vises hvis du velger **objektverktøyet** eller **bildeinnholdsverktøyet** og dobbeltklikker en bildeblokk.

Endre blokktype

Når du skal konvertere en merket blokk til en annen type, velger du **Bilde**, **Tekst** eller **Ingen** på undermenyen (**Innhold** (menyen **Objekt**). Du kan imidlertid også endre en tekstblokk til en bildeblokk ved å velge **Arkiv/Fil > Importer** og velge et bilde. Du kan endre en bildeblokk til en tekstblokk ved å velge **Arkiv/Fil > Importer** og velge en tekstfil.

Hvis du vil konvertere en merket tekstblokk til en tekstbane, velger du en linjeform på undermenyen **Objekt > Form**.

Når du velger et **blokkverktøy**, kan du bruke følgende modifikatortaster til å opprette tekst- og bildeblokker:

- Hold T-tasten nede mens du tegner for å opprette en tekstblokk.
- Hold R-tasten nede mens du tegner for å opprette en bildeblokk.

Arbeide med linjer

Det finnes følgende to typer linjer: Rette linjer og Bézier-linjer. Du kan bruke farger og linjestiler på alle typer linjer.

Opprette linjer

Når du skal opprette en linje, merker du først **linjeverktøyet** på **verktøypaletten** og flytter trådkorspekeren til ett eller annet sted på siden. Klikk og dra for å tegne linjen.

Du kan begrense en linje til 0, 45 eller 90 grader ved å holde nede Skift-tasten mens du tegner linjen.

Opprette Bézier-linjer

Med **Bézier-penneverktøyet** kan du tegne flersidige Bézier-blokker og -linjer som kan ha flere rette eller buede linjesegmenter (se under «*Kort om Bézier-former*»).

Slik tegner du en Bézier-linje:

1. Merk **Bézier-penneverktøyet** på **verktøypaletten**. Flytt trådkorspekeren til et vilkårlig sted på siden, og klikk for å opprette det første punktet.

2 Flytt pekeren til det stedet der du vil plassere det neste punktet. Trykk Skift for å begrense pekerbevegelsen til en 45-graders vinkel i forhold til siden.

3 Klikk for å opprette et punkt- og et linjesegment.

- Du lager et buet linjesegment ved å klikke og dra der du vil plassere det neste punktet. Et punkt med to kurvehåndtak vises. Størrelsen og formen på kurven blir kontrollert ved å dra i kurvehåndtaket.
- Hold Tilvalg/Alt nede før du klikker, for å lage et hjørnepunkt. Hvis du klikker og holder, kan du styre radiusen til hjørnepunktet ved å dra et kurvehåndtak.
- Hvis du vil legge til et punkt til et eksisterende segment av formen, klikker du linjesegmentet der du vil ha punktet.
- Hvis du vil slette et punkt fra den aktive formen mens du holder på å tegne den, klikker du punktet.

4 Dobbeltklikk for å fullføre linjen.

➡ Når ett av tegneverktøyene er aktive, kan du trykke Kommando/Ctrl for å bytte midlertidig til **punktvalgverktøyet**. Når **punktvalgverktøyet** er aktivt, kan du trykke Kommando+Tilvalg/Ctrl+Alt for å bytte midlertidig til **objektverktøyet**.

Linjemodi for rette linjer

De fire linjemodiene er: **Endepunkter**, **Venstrepunkt**, **Midtpunkt** og **Høyrepunkt**. Avhengig av hvilken modus du velger enten på fliken **Linje** (**Objekt** > **Spesifikasjoner**) eller på **kontrolltavlepaletten** (katetorien **Klassisk** eller **Justering av objekter**), beskrives linjelengden og -posisjonen på forskjellige måter.

- Modusen **Endepunkter**: Feltet **X1** angir den horisontale posisjonen til det første endepunktet, og feltet **Y1** angir den vertikale posisjonen til det første endepunktet. Feltet **X2** angir den horisontale posisjonen til det siste endepunktet, og feltet **Y2** angir den vertikale posisjonen til det siste endepunktet.
- Modusen **Venstrepunkt**: Feltet **X1** angir den horisontale posisjonen til endepunktet helt til venstre, og feltet **Y1** angir den vertikale posisjonen til endepunktet helt til venstre.
- Modusen **Midtpunkt**: Feltet **XM** angir den horisontale posisjonen til linjens midtpunkt, og feltet **YM** angir den vertikale posisjonen til linjens midtpunkt.
- Modusen **Høyrepunkt**: Feltet **X2** angir den horisontale posisjonen til endepunktet helt til høyre, og feltet **Y2** angir den vertikale posisjonen til endepunktet helt til høyre.

Endre linjestørrelser

Du kan endre størrelse på aktive rette linjer på én av følgende måter:

- Merk **objektverktøyet** og flytt pilpekeren over et *Kort om håndtak* for å vise skaleringspekeren. Klikk og dra håndtaket til et nytt sted for å forkorte eller forlenge linjen.
- Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** (Kommando+M/Ctrl+M), og klikk deretter fliken **Linje**. Klikk rullegardinmenyen **Modus** for å vise de fire modusvalgene (se under «*Linjemodi*

for rette linjer»). Velg **Venstrepunkt**, **Midtpunkt** eller **Høyrepunkt** for å vise feltet **Lengde**. Angi en verdi i feltet **Lengde** for å angi en nøyaktig linjelengde, og klikk deretter **OK**.

- Velg enten **Venstrepunkt**, **Midtpunkt**, eller **Høyrepunkt** på rullegardinmenyen **Linjemodus** i dialogboksen **Klassisk** eller fliken **Justering av objekter** på **kontrolltavlepaletten** for å vise feltet **L** (**Lengde**). Hvis du vil endre lengden av en linje, angir du en verdi i feltet **L** og trykker deretter Retur/Enter.

Du endrer størrelsen på en Bézier-linje ved å endre omrisset. Dette gjør du ved å kontrollere at **Objekt > Rediger > Form** ikke er merket. Deretter kan du endre størrelsen på linjen som om det var en blokk.

Endre formen på linjer

Du kan endre formen på en linje på følgende måter:

- Du kan endre formen fullstendig ved å foreta et annet valg på undermenyen **Objekt > Form**.
- Du kan endre formen på Bézier-blokker ved å omplassere punkter, kurvehåndtak og linjesegmenter. Du finner mer informasjon under «*Kort om Bézier-former*».

Kontrollere linjeutseendet

Du kan kontrollere utseendet til aktive linjer med kontrollene på følgende steder:

- **Kontrolltavlepaletten** (fliken **Klassisk**):
- Fliken **Linje** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**).
- Paletten **Farger** (menyen **Vindu**) – bare for linjefarge

I tillegg til farge, raster og absorbsjon, kan du kontrollere følgende egenskaper for linjer:

- *Linjestiler*: Med dette valget kan du kontrollere en linjes generelle utseende. Flere linjestiler er inkludert som standard, og du kan legge til nye via dialogboksen **Streker og striper** (på menyen **Rediger**).
- *Tykkelse*: Du kan angi linjetykkelsen med hvilket som helst måleenhet. Videre kan du angi en **Fin** linjetykkelse. Tykkelsen på en utskrevet fin strek er 0,125 pt på en PostScript-fotosetter, mens verdien er bredere på enkelte laserskrivere.
- *Pilespisser*: Du kan tilpasse et pilhode til linjer på rullegardinmenyen **Pilhoder**.

Du kan også angi linjeutseende i en Item Style. Du finner mer informasjon om Item Styles under "*XTensions-programvaren Objektstiler*."

Slå sammen linjer

Du kan slå sammen to linjer til én ved å velge **objektvektøyet**, merke linjene og velge **Objekt > Slå sammen > Slå sammen endepunkter**. Kommandoen **Slå sammen endepunkter** er bare tilgjengelig når avstanden mellom linjenes endepunkter eller tekstbaner er maksimum seks punkter.

Manipulere objekter

Objekter kan klippes ut og limes inn på nye steder, låses, slik at de ikke kan flyttes, dupliseres én eller flere ganger, stables for å lage uvanlige visuelle effekter, osv.

Merke objekter

Objekter må først merkes for å kunne manipulere dem. Etter at de er merket, vises de fleste objekttypene med omriss og håndtak, slik at du kan endre formen på dem.

Hvis du vil merke et objekt, merker du først **objektverktøyet**, **tekstinnholdsverktøyet** eller **bildeinnholdsverktøyet** og flytter pilpekeren over et objekt. Klikk én gang for å velge ett enkelt objekt, eller Skift+klikk enkeltobjekter for å velge flere enn ett objekt om gangen. Du kan også merke flere objekter ved å merke **objektverktøyet** og tegne rundt et område som inneholder objektene.

Hvis du dobbeltklikker en tekstblokk mens **objektverktøyet** er merket, vises dialogboksen **Importer**. Hvis du dobbeltklikker en tom bildeblokk mens **objektverktøyet** eller **bildeinnholdsverktøyet** er merket, vises dialogboksen **Importer**. Hvis bildeblokken inneholder et bilde, blir **bildeinnholdsverktøyet** merket.

Klikk utenfor et merket objekt for å deaktivere det. Når **objektverktøyet** er merket, kan du trykke Tab-tasten for å fjerne merkingen av alle aktive objekter.

Flytte objekter

Du kan flytte objekter ved å angi en verdi i feltene **Venstrekant** og **Overkant** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**), ved å angi verdier i feltene **X** og **Y** på **kontrolltavlepaletten** (fliken Klassisk og Justering av objekter), og ved å flytte objekter manuelt ved hjelp av **objektverktøyet**. Hvis du holder nede musen før du flytter en blokk eller tekstbane, kan du se innholdet mens du flytter objektet. Du kan også «finjustere» objekter ved å velge **objektverktøyet** og trykke på piltasten på tastaturet.

Blokkens objekthåndtak demarkerer omrisset. Den beste måten å vise et klart omriss på, er å bruke **objektverktøyet** til å velge objekthåndtak på en Bézier-blokk.

Klippe ut, kopiere og lime inn objekter

Når **objektverktøyet** er merket, er kommandoene**Klipp ut**,**Kopier**og **Lim inn** (menyen**Rediger**) tilgjengelige for aktive blokker, linjer og tekstbaner. Velg **Rediger** > **Lim inn** (Kommando+V/Ctrl+V) for å plassere en kopi av objektene på utklippstavlen midt i prosjektvinduet.

Når **objektverktøyet** er merket, kan du fjerne objekter med kommandoen **Slett**. Slettede objekter blir ikke kopiert til utklippstavlen.

Styre stablingsrekkefølgen for objekter

Når to eller flere objekter overlapper hverandre, plasseres hvert av objektene enten foran eller bak det andre objektet. Begrepet «stablingsrekkefølge» betegner dette foran-og-bak-forholdet mellom ulike objekter på en side. Alle objektene du oppretter

ligger på et eget nivå i stablingsrekkefølgen. Hver gang du lager et nytt objekt, plasseres det øverst.

Menyen **Objekt** inneholder to kommandoer for å kontrollere stablingsrekkefølgen til objekter.

- Velg **Objekt > Legg bak** for å legge et objekt bakerst på siden eller laget.
- Velg **Objekt > Legg foran** for å legge et objekt helt foran på siden eller laget.
- Hvis du vil flytte et objekt ett nivå bakover på siden eller laget i Mac OS, holder du Tilvalg nede og velger **Objekt > Flytt bakover**. I Windows velger du **Objekt > Send bakover**.
- Hvis du vil flytte et objekt ett nivå fremover på siden eller laget i Mac OS, holder du Tilvalg nede og velger **Objekt > Flytt forover**. I Windows velger du **Objekt > Flytt forover**

I et lagdelt dokument ligger selve lagene i en bestemt stablingsrekkefølge. Innenfor hvert lag har de enkelte objektene igjen et eget forhold til stablingsrekkefølgen. Når du bruker kommandoene **Legg bak**, **Flytt bakover**, **Legg foran** og **Flytt fremover** (menyen **Objekt**), endres stablingsrekkefølgen til objektene innenfor laget.

Hvis du vil aktivere et objekt som er skjult bak andre objekter, velger du **objektverktøyet** og holder Kommando+Tilvalg+Skift/Ctrl+Alt+Skift nede mens du klikker gjentatte ganger på punktet der flere objekter overlapper hverandre. Når du holder Kommando+Tilvalg+Skift/Ctrl+Alt+Skift nede mens du klikker, blir objekter aktivert i tur og orden fra begynnelsen av stablingsrekkefølgen og bakover.

Gruppere objekter

Du kan sette sammen flere objekter på en side eller i et oppslag til én gruppe. Gruppering av objekter er nyttig når du vil velge eller flytte flere objekter samtidig. Du kan flytte, klippe ut, kopiere, duplisere og utføre en rekke andre funksjoner med en gruppe. Alle objektene som utgjør hodet i en publikasjon, kan for eksempel slås sammen til en gruppe. Etter at objektene er gruppert, kan du modifisere eller flytte hele gruppen som én enkelt blokk, linje eller tekstbane.

Når du har opprettet en gruppe, kan du fremdeles redigere, endre størrelse og flytte individuelle objekter samtidig som gruppeforholdet blir beholdt. Du kan også plassere en kopi av en gruppe i et åpent QuarkXPress-bibliotek, slik at de kan brukes i andre dokumenter.

Objekter kan grupperes når to eller flere objekter (linjer, blokker, tekstbaner eller andre grupper) er aktive. Hvis du skal merke flere objekter mens **objektverktøyet** er merket, kan du Skift+klikke på hvert objekt eller tegne en merkeramme rundt objektene du vil gruppere. Velg **Objekt > Gruppér** (Kommando+G/Ctrl+G) for å plassere flere merkede objekter i én enkelt gruppe.

Du kan slå sammen grupper, og velge én eller flere grupper sammen med individuelle blokker, linjer og tekstbaner, og på denne måten lage en større gruppe.

Når **objektverktøyet** er merket, kan du flytte, klippe ut, lime inn, duplisere, rotere og bruke farge på en gruppe. Når **tekstinnholdsverktøyet** eller

bildeinnholdsverktøyet er merket, kan du manipulere enkeltobjekter på samme måte som med ugrupperte objekter.

Hvis du vil flytte et objekt innen en gruppe, holder du nede Kommando/Ctrl mens du velger objektet med **objektverktøyet**, **tekstinnholdsverktøyet** eller **bildeinnholdsverktøyet**.

Hvis en aktiv gruppe bare inneholder én type objekter (for eksempel bare bildeblokker), vil dialogboksen **Spesifikasjoner** inneholde én eller flere fliker som refererer spesielt til denne typen objekter. Hvis en aktiv gruppe inneholder flere objekttyper, er det mulig at dialogboksen **Spesifikasjoner** bare viser én flik for **Gruppe**.

Velg **Objekt > Løs opp gruppe** (Kommando+U/Ctrl+U) for å løse opp forholdet mellom gruppene.

Endre størrelse på grupperte objekter

Hvis du skal endre størrelse på alle objekter i en gruppe samtidig, klikker og drar du i gruppens skaleringshåndtak. Hvis du holder Kommando+Skift/Ctrl+Skift nede mens du endrer størrelse på en gruppe, blir alle blokker, bilder og all tekst skalert proporsjonalt. Hvis du holder Kommando/Ctrl nede mens du endrer størrelse på en gruppe, blir blokker, bilder og tekst fremdeles skalert, men ikke proporsjonalt.

Duplisere objekter

I QuarkXPress kan du lage én eller flere kopier av blokker, linjer og tekstbaner.

Lag én kopi av et merket objekt med kommandoen **Dupliser** (menyen **Objekt**). Du kan også holde Tilvalg/Alt nede mens du drar et objekt eller en gruppe for å opprette et duplikat.

Funksjonen **Dupliser og repeter** er nyttig for oppsett av diagrammer og andre designelementer som inneholder flere kopier av et objekt med samme avstand mellom dem. Lag flere kopier av et objekt og angi avstanden mellom dem med kommandoen **Dupliser og repeter** (menyen **Objekt**).

Justere objekter

Du kan kontrollere plasseringen av flere valgte objekter i forhold til hverandre via undermenyen **Justering av objekter** eller fliken **Justering av objekter** på **kontrolltavlepaletten**.

Du kan velge mellom åtte valg for avstand og seks justeringsvalg på **kontrolltavlepaletten**, og du kan angi justering i forhold til det merkede objektet, den merkede siden eller (for utskriftslayouter med motstående sider) det merkede oppslaget. Undermenyen **Objekt > Justering av objekter** inkluderer «relativ modus for objekt» og «relativ modus for side», som blir beskrevet nedenfor. **Kontrolltavlepaletten** inkluderer også en tredje modus kalt «Relativ modus for oppslag».

Modiene for justering av objekter er følgende:

- *Relativ modus for objekt* plasserer objekter i forhold til det øverste aktive objektet, som ikke blir flyttet. Det øverste objektet bestemmes på grunnlag av plasseringen av

objektets overkanter. Hvis to eller flere objekter har de samme overkantene, justeres objektene i forhold til objektet lengst til venstre.

- *Relativ modus for side* plasserer objekter i forhold til sidekantene (venstre, høyre, topp eller bunn).
- *Relativ modus for oppslag* er tilgjengelig for aktive utskriftslayouter som omfatter motstående sider. Tenk deg at du har åpnet en layout med et oppslag og deretter merker et objekt på en venstreside og et annet objekt på høyresiden. Hvis du deretter klikker ikonet for **Relativ modus for oppslag** på **kontrolltavlepaletten** og velger **Juster horisontale midtpunkter**, vil objektene plasseres automatisk helt ut på venstre og høyre side av oppslaget.

Rotere objekter

Gjør ett av følgende for å rotere aktive objekter:

- Velg **objektverktøyet** og flytt musen over et hjørnehåndtak. Når roteringspekeren vises, klikker du for å opprette et rotasjonspunkt. Dra deretter med en sirkulær bevegelse for å rotere objektet. Du vil se pilpekeren og objektets posisjon mens du drar. Hvis du holder Skift-tasten nede mens du roterer, blir bevegelsene begrenset til 45-graders vinkler.
- Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** (Kommando+M/Ctrl+M), angi en verdi i feltet **Vinkel** og klikk **OK**.
- Angi en verdi i feltet på **kontrolltavlepaletten** (fliken **Klassisk** og **Justering av objekter**) og trykk Retur/Enter.

Hvis du skal rotere en rett linje, velger du enten **Venstrepunkt**, **Midtpunkt**, eller **Høyrepunkt** på rullegardinmenyen **Modus** (dialogboksen **Spesifikasjoner** eller på **kontrolltavlepaletten**) for å vise feltet **Vinkel**. Hvis du skal rotere en Bézier-linje, viser du linjens omriss ved å fjerne merkingen for **Form** (**Objekt** > **Rediger**).

Skråstille objekter

Hvis du skal skråstille aktive objekter innenfor et omriss, velger du **Objekt** > **Spesifikasjoner** (Kommando+M/Ctrl+M). Klikk deretter fliken **Blokk**. Angi en verdi i feltet **Skråstilling**. Positive verdier skråstiller objekter mot høyre, mens negative verdier skråstiller objekter mot venstre.

Låse og låse opp objekter

Med låsefunksjonen kan du beskytte objekter og innhold mot tilfeldige endringer. Du kan gjøre følgende:

- Merk av for **Objekt** > **Lås** > **Posisjon** for å forhindre at objektets størrelse og posisjon blir endret (og forhindre at objektet blir slettet).
- Hvis du vil forhindre at innholdet til et objekt blir redigert, merker du av for **Objekt** > **Lås** > **Artikkel** eller **Objekt** > **Lås** > **Bilde**.

Merkede objekter åpnes ved å fjerne merkingen for det aktuelle objektet på undermenyen **Objekt** > **Lås**. Du kan også velge **Objekt** > **Spesifikasjoner** og klikke låseikonet ved siden av et felt.

Forankre objekter og grupper i tekst

Du kan *forankre* et objekt eller en gruppe, slik at den flyter som et tegn rundt i teksten. Hvis du vil forankre et objekt eller en gruppe i teksten, merker du blokken eller gruppen du vil forankre med **objektverktøyet**, og velger **Rediger** > **Kopier** (Kommando+C/Ctrl+C) eller **Rediger** > **Klipp ut** (Kommando+X/Ctrl+X). Plasser deretter tekstinnsettingspunktet med **tekstinnholdsverktøyet** på det punktet i teksten der du vil forankre objektet eller gruppen, og velger **Rediger** > **Lim inn** (Kommando+V/Ctrl+V).

Arbeide med tabeller

I QuarkXPress er en tabell et atskilt objekt, på lignende måte som en tekstblokk, bildeblokk, tekstbane eller linje. Når du arbeider med tabeller, kan du nesten betrakte en celle som én enkelt bildeblokk, tekstblokk eller en blokk uten innhold, og du kan stort sett håndtere celler på samme måte som du håndterer disse andre objektene. Bruk menyen **Tabell** når du skal arbeide med elementer i selve tabellen, for eksempel rader og kolonner.

Tegne en tabell

Slik tegner du en tabell og angir egenskapene for den:

1. Velg **tabellverktøyet** på paletten **Verktøy**, dra for å tegne et rektangel med omtrent samme størrelse som den ferdige tabellen og slipp opp museknappen. Dialogboksen **Tabellegenskaper** vises.

Dialogboksen **Tabellegenskaper**

2. Angi antallet horisontale rader i feltet **Rader**, og angi antall vertikale kolonner i feltet **Kolonner**.
3. Standard celletype angis ved å klikke **Tekstceller** eller **Bildeceller** i området **Celletype**. Senere kan du velge bestemte celler og eventuelt konvertere innholdstypen.
4. Hvis du vil opprette tekstceller som utvides etterhvert som du legger til tekst, kan du bruke kontrollene i området **Tilpass automatisk**.

5 Hvis du har en preferanse for hvordan du vil navigere gjennom cellene i en tabell når du trykker Kontroll+Tab, kan du velge noe annet på rullegardinmenyen **Tabulatorrekkefølge**.

6 Hvis du vil koble sammen tekstceller, slik at importert tekst flyter gjennom de angitte cellene, i likhet med sammenkoblede tekstblokker, merker du av for **Koble celler**. Hvis du merker av for **Koble celler**, kan du velge i hvilken rekkefølge tekstcellene skal kobles på rullegardinmenyen **Koblingsrekkefølge**.

Hvis du ikke kobler sammen celler på denne måten, kan du koble dem sammen senere ved hjelp av **koblingsverktøyet** eller kommandoen **Koble tekstceller** (menyen **Tabell**). Videre kan du fremdeles bruke Kontroll+Tab for å hoppe mellom celler mens du legger inn eller redigerer data, selv om du ikke kobler sammen tekstcellene.

7 Hvis du skal importere data fra Excel, merker du av for **Koble til eksterne data**. Du finner mer informasjon under «*Importere Excel-tabeller*».

8 Merk av for **Ivareta geometri** hvis du vil at tabellen skal beholde den samme størrelsen hvis du legger til eller sletter rader.

9 Klikk **OK**.

Konvertere tekst til tabeller

Hvor vellykket konvertering av tekst til en tabell er, avhenger av selve forberedelsene av teksten. Det er viktig at avsnitt, tabulatorer, mellomrom eller kommategn (de tegnene som QuarkXPress kan konvertere) brukes konsekvent i en tekstblokk, fordi disse tegnene brukes i tabellkonverteringen for å angi rader og kolonner. Det er vanlig at brukere benytter flere tabulatortegn i et tekstbehandlingsprogram for å justere datakolonner, fremfor å innstille passende tabulatorstoppere. Hvis tekstblokken du skal konvertere inneholder slike flertabulatortegn, har tekstblokken sannsynligvis et uoverensstemmende antall tabulatorer mellom datakolonner. Du må sørge for at tabulatortegnene samsvarer før du konverterer teksten til en tabell.

Slik konverterer du tekst til en tabell:

1 Merk teksten du vil konvertere til en tabell, med **tekstinnholdsverktøyet** T.

2 Velg **Tabell** > **Konverter tekst til tabell** for å vise dialogboksen **Konverter tekst til tabell**. QuarkXPress gjetter, basert på den merkede teksten, hva som er nødvendig i verste fall for **Skill rader med**, **Skill kolonner med** og antall **Rader** og **Kolonner** i den merkede teksten.

Dialogboksen **Konverter tekst til tabell**.

3 Hvis du vil opprette tekstceller som utvides etterhvert som du legger til tekst, kan du bruke kontrollene i området **Tilpass automatisk**.

4 Hvis du vil at informasjonen i tabellen skal flyte annerledes – hvis for eksempel de gjeldende verdiene er i synkende rekkefølge, men vil få større betydning hvis de er i stigende rekkefølge – kan du endre flyten. Foreta et valg på rullegardinmenyen **Rekkefølge for fylling av celle** (standardinnstillingen er **Fra venstre mot høyre, ovenfra og ned**).

5 Klikk **OK**. Dermed opprettes en ny tabell, forskjøvet i forhold til den opprinnelige tekstblokken.

Importere Excel-tabeller

Tabelldata stammer ofte fra regnearkprogrammer, som Excel, og du kan importere tabelldata på samme måte som du importerer bilder. Selv om teknikken er litt forskjellig, er resultatet det samme: Tabellen i QuarkXPress kobles til Excel-filen for sporing og oppdatering.

Hvis du importerer en tabell fra Excel med funksjonen **Koble til ekstern tabell** i dialogboksen **Tabellinnstillinger**, spores tabeller i bruk på samme måte som bilder i bruk blir det. Dette sikrer at du blir varslet hvis kildetabellen endres, og at du har de nyeste tabelldataene når du kjører ut layouten, enten den skrives ut, lagres for utkjøring, lagres som en PDF-fil eller eksporteres til HTML. Hvis du vil kontrollere statusen til en tabell, kan du velge **Annet** > **Ressurser i bruk** og deretter klikke fliken **Tabeller**.

Selv om du kan oppdatere tabeller på samme måte som du oppdaterer bilder, må du huske på følgende:

- Hvis du merker av for **Inkluder format** i dialogboksen **Tabellkobling** den første gangen du importerer en Excel-tabell, blir tabellens Excel-formatering bevart (så mye som mulig) i QuarkXPress. Hvis du oppdaterer tabellen senere, blir eventuell lokal formatering du har brukt i QuarkXPress, fjernet og erstattet med formateringen fra Excel-filen.

- Hvis du ikke merker av for **Inkluder format** i dialogboksen **Tabellkobling** den første gangen du importerer en Excel-tabell, blir tabellens Excel-formatering forkastet. Hvis du oppdaterer tabellen senere, prøver QuarkXPress å bevare all lokal formatering du har brukt på tabellen i QuarkXPress.

Slik importerer du en Excel-tabell og beholder koblingen i QuarkXPress:

1. Bruk **tabellverktøyet** til å dra for å tegne en tabell med omtrent de dimensjonene du trenger. Når du slipper opp museknappen, vises dialogboksen **Tabellegenskaper**.
2. Merk av for **Koble til eksterne data**.
3. Klikk **OK** for å vise dialogboksen **Tabellkobling**.

Dialogboksen **Tabellegenskaper**

4. Klikk **Velg/Bla gjennom** for å finne og merke den Excel-filen som skal importeres.
5. Hvis filen omfatter flere regneark, velger du ett du vil importere på rullegardinmenyen **Ark**. Hvis du vil importere bare en del av dataene, kan du angi et celleområde i feltet **Område** eller velge et navngitt område på rullegardinmenyen.
6. Merk de spesifikasjonene du vil importere i området **Valg**.
7. Klikk **OK**.

➡ Formler og referanser blir ikke importert. Isteden blir de endelige verdiene som resulterer fra formler og referanser, importert. Bilder som er satt inn, blir ikke importert. Tekst med **autofilter** eller **avansert filter** (**Data** > **Filter**) blir importert som statisk tekst.

➡ En raskere måte å opprette en tabell fra Excel-data på – uten å koble kildetabellen til QuarkXPress-prosjektet for oppdateringer – er å kopiere og lime inn. Dette gjør du ved å merke data i Excel-regnearket og deretter kopiere dem. Deretter er det bare å bytte til QuarkXPress og velge **Rediger** > **Lim inn**. QuarkXPress oppretter en tabell som passer for dataene, og setter inn teksten.

Importere Excel-diagrammer

Hvis du har diagrammer eller bilder som er opprettet med **Sett inn** > **Diagram** eller **Sett inn** > **Bilde** i Excel som du vil bruke i en QuarkXPress-layout, kan du importere disse diagrammene eller bildene på samme måte som du importerer andre bilder. Dette gjør du via dialogboksen **Sett inn diagram** i dialogboksen **Importer bilde** (menyen **Arkiv/Fil**). Diagrammer og bilder som er importert fra Excel, kan spores via fliken **Bilder** i dialogboksen **Ressurser i bruk** (menyen **Annet**) akkurat på samme måte som andre bilder.

Legge til tekst og bilder i tabeller

Når du arbeider med tabeller, kan du betrakte tabellceller som tekstblokker eller bildeblokker. Hver blokk har et innhold, det vil si tekst som kan være, men ikke nødvendigvis er, koblet til teksten i neste celle, et enkeltbilde eller ingenting (eller kanskje bare en forløpning). Du kan derfor legge til innhold i tabeller på lignende måte som du legger til innhold i blokker, ved å skrive inn eller importere tekst, eller importere bilder.

Konvertering av tekstceller til bildeceller er det samme som å konvertere en tekstblokk til en bildeblokk. Merk alle de cellene du vil konvertere, og velg **Objekt** > **Innhold** > **Bilde**.

Redigere tekst i tabeller

Det er to viktige ting å være oppmerksom på vedrørende redigering av tekst i tabeller: Hvordan du navigerer mellom celler og hvordan du merker tekst som skal formateres. Som vanlig når du arbeider med tekst, er **tekstinnholdsverktøyet** T det første du må velge.

Slik fungerer navigering gjennom en tabell:

- Klikk i en celle der du vil skrive inn eller importere tekst.
- Trykk Kontroll+Tab for å flytte til den neste cellen.
- Trykk Kontroll+Skift+Tab for å gå tilbake til den forrige cellen.
- Trykk på piltastene for å flytte gjennom teksten i en celle, og for å flytte fra celle til celle.

Trykk Tab-tasten hvis du vil sette inn et tabulatortegn i en tekstcelle. Hvis du vil legge inn en tabulator for høyreinnrykk, trykker du Tilvalg+Tab/Skift+Tab. Hvis du trenger å justere tall i en tabell etter desimaltegnet eller et annet tegn, kan du sette inn tabulatorer i hver av tabellcellene og deretter angi passende **Juster rundt**-tabulatorstoppere (**Stil** > **Tabulatorer**).

Merking av tekst i rader og kolonner fungerer på følgende måte:

- Hvis du skal merke all tekst i en rad, klikker du utenfor den høyre eller venstre kanten av tabellen.
- Hvis du skal merke all tekst i en kolonne, klikker du utenfor tabellens topp- eller bunnkant.
- Hvis du vil merke all tekst i flere rader eller kolonner, drar du langs kanten av tabellen.

- Hvis du skal merke tekst i rader eller kolonner som ikke er ved siden av hverandre, Skift+klikker du de aktuelle radene eller kolonnene.
- Hvis du vil merke tekst i ulike rader og kolonner, bruker du valgene på undermenyen **Velg** på menyen **Tabell**. Valgene omfatter **Celle**, **Rad**, **Odde rader**, **Like rader**, **Kolonne**, **Odde kolonner**, **Like kolonner**, **Alle celler**, **Overskriftsrader**, **Bunntekstrader** og **Brødtekstrader**. Kommandoene **Velg** på menyen **Tabell** er nyttige for å bruke forskjellig formatering på annenhver rad eller kolonne.

Koble tabellceller

Når celler er koblet sammen, fylles den første tekstcellen i en koblet artikkel med tekst som er skrevet, importert eller limt inn i en celle, og deretter flyter teksten inn i alle etterfølgende koblede celler. Tegnet for neste kolonne (Enter på talltastaturet) er nyttig for å styre tekstflyten i koblede celler, på samme måte som med koblede blokker. I tillegg til å koble sammen tabellceller med hverandre, kan du koble celler til og fra tekstblokker og tekstbaner.

- Hvis du vil koble sammen alle cellene i en tabell, merker du av for **Koble celler** i dialogboksen **Tabellinnstillinger** når du oppretter tabellen.
- Velg **Tabell** > **Koble tekstceller** for å koble sammen merkede celler i en tabell. Alle cellene i det merkede området må være tomme, bortsett fra den første.
- Bruk **Koblingsverktøyet** til å koble sammen tabellceller manuelt. Du må klikke for å merke startcellen og deretter klikke den neste cellen du vil legge til, på samme måte som ved kobling av tekstblokker. Skift+klikk med **koblingsverktøyet** for å omdirigere eksisterende koblinger.
- Bryt koblingen mellom tabellceller ved å klikke den butte enden av pilen mellom koblede celler med **verktøyet for koblingsbrudd**.
- Bruk **koblingsverktøyet** til å koble tabellceller til tekstblokker eller tekstbaner.

Hvis du slår sammen koblede tekstceller (**Tabell** > **Kombiner celler**), fjernes de sammenslåtte cellene fra tekstkjeden mens de gjenværende koblingene forblir uberørt. Hvis en sammenslått celle blir delt (**Tabell** > **Del celle**), blir koblingene beholdt, og teksten formateres i henhold til det som er angitt for koblingsrekkefølge.

Formatere tabeller

På samme måte som med andre objekter i QuarkXPress har også tabeller sin egen utgave av dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**) til formatering av tabellspesifikasjoner. De tilgjengelige panelene i dialogboksen **Spesifikasjoner** bestemmes på grunnlag av hva som er merket. Du kan for eksempel merke hele tabellen med **objektverktøyet**, velge enkeltceller eller cellegrupper med **innholdsverktøyet** eller merke bestemte registerlinjer, bilde- eller tekstceller. Valg på **kontrolltavlepaletten** og paletten **Farger** gjengir også tabellmarkeringer, slik at du kan foreta noen justeringer.

Formatere registerlinjer

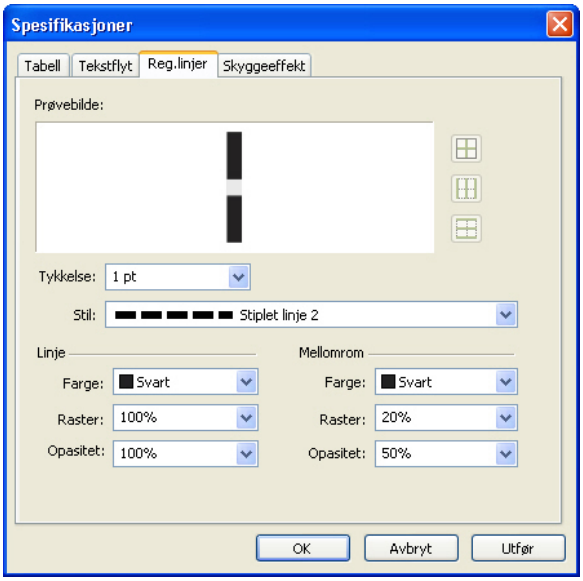
Registerlinjer er de horisontale linjene mellom rader og de vertikale linjene mellom kolonner. Når registerlinjer er merket, kan du angi linjestilen, tykkelsen, fargen på

mellomrom, rastere og absorbsjoner på fliken **Registerlinjer** i dialogboksen **Spesifikasjoner**.

1 Formater registerlinjer ved først å merke dem på følgende måte:

- Merk én enkelt registerlinje ved å klikke den med **innholdsverktøyet** T.
- Merk flere registerlinjer ved å skift+klikke hver enkelt registerlinje.
- Merk hele tabellen eller alle vannrette eller loddrette registerlinjer ved å merke tabellen med **objektverktøyet**. Deretter kan du angi et merket område i dialogboksen **Spesifikasjoner**.
- Slik foretar du et valg på undermenyen **Velg** under menyen **Tabell**: **Horisontale registerlinjer**, **Vertikale registerlinjer**, **Ramme** eller **Alle registerlinjer**.

2 Etter at du har merket de aktuelle registerlinjene, velger du **Objekt** > **Spesifikasjoner** og klikker deretter fliken **Reg.linjer**.



Fliken **Reg.linjer** i dialogboksen **Spesifikasjoner**

3 Hvis du skal merke alle registerlinjer, vertikale registerlinjer eller horisontale registerlinjer, klikker du en av knappene til høyre for området **Prøvebilde**. Med disse knappene, regnet ovenfra og nedover, kan du merke **Alle registerlinjer**, **Horisontale registerlinjer** eller **Vertikale registerlinjer**.

4 Området **Prøvebilde** og knappen **Utfør** i ruten**Reg.linjer** hjelper deg å avgjøre hvilken verdi du bør endre.

Paletten **Måleenheter** (menyen **Vindu**) inneholder også en rute der du kan formatere merkede registerlinjer.

Sette inn og slette tabellrader og -kolonner

Du kan sette inn rader og kolonner hvor som helst i en tabell. Det er bare å klikke i en celle rett over eller under der du vil legge til en rad. Du kan også klikke i en celle til

høyre eller venstre for der du vil legge til en kolonne. Deretter velger du **Tabell > Sett inn > Rad** eller **Tabell > Sett inn > Kolonne**.

Når du skal merke rader eller kolonner som skal slettes, drar du pilpekeren over en tabellkant og skift+klikker deretter pilpekeren, eller bruker kommandoene på undermenyen **Velg** på menyen **Tabell** (for eksempel **Odde rader**). Deretter velger du **Tabell > Sett inn > Rad** eller **Tabell > Sett inn > Kolonne**.

Hvis det er merket av for **Behold geometri** på menyen **Tabell** og du sletter en kolonne eller rad, øker størrelsen på eksisterende kolonner eller rader for å fylle plassen til kolonnene eller radene som slettes. Hvis du ikke har merket av for **Behold geometri**, blir tabellen mindre, alt etter hva som er nødvendig.

Kombinere celler

Hvis du vil kombinere celler, skift+klikker du et rektangulært celleutvalg med **tekstinnholdsverktøyet** T. Velg **Tabell > Kombiner celler**. Hvis du vil gjenopprette kombinerte celler, slik at de stemmer med resten av tabellen, merker du de kombinerte cellene og velger deretter **Tabell > Del celler**.

Hvis du kombinerer tekst- eller bildeceller som ikke er koblet, blir innholdet i øvre venstre celle i markeringen beholdt for den kombinerte cellen.

Endre størrelse på tabeller, rader og kolonner manuelt

I likhet med andre objekter i QuarkXPress, kan du bruke funksjonen for å dra når du skal endre størrelsen på rader, kolonner og tabeller. Når du skal endre størrelsen på en rad eller kolonne, klikker du på en rutenettlinje for å vise skaleringspekeren. Dra pekeren oppover eller nedover for å endre størrelsen på en rad, og mot venstre eller høyre for å endre størrelsen på en kolonne. Hvis du vil endre størrelsen på tabellen i sin helhet, trykker du én av disse tastaturkommandoene mens du drar i et av skaleringshåndtakene.

Tabelleffekt	Mac OS-kommando	Windows-kommando
Endret størrelse for tabell og innhold	Kommando	Ctrl
Proporsjonal størrelsesendring av tabeller (men ikke innhold)	Skift	Skift
Proporsjonal endring av størrelse for tabell og innhold	Kommando+Skift	Ctrl+Skift

Konvertere tabeller tilbake til tekst

Hvis du trenger å eksportere gjeldende data fra en tabell, for eksempel for å lagre dataene som en Word-fil, kan du konvertere informasjonen til tekst. Dette gjør du ved å merke en tabell og velge **Tabell > Konverter tabell > Til tekst**.

Arbeide med tabeller og grupper

Du kan også gruppere tabeller til andre objekter med kommandoen **Gruppe** (menyen **Objekt**). Videre kan du demontere en tabell ved å konvertere cellene i den til en serie med grupperte tekstblokker, bildeblokker eller begge deler. På denne måten kan du

skille elementer i en tabell og bruke dem andre steder i en layout. Dette gjør du ved å merke en tabell og velge **Tabell > Konverter tabell > Til gruppe**. Velg **Objekt > Løs opp gruppe** for å kunne arbeide med enkeltblokker.

Fortsette tabeller på andre steder

Siden tabeller ikke alltid får plass på én side eller ett oppslag, eller innenfor den plassen som er tildelt i en design, kan tabeller nå fortsettes automatisk til andre steder hvor som helst i en layout. Når tabellene skal fortsettes, trenger du fremdeles en oversikt for å forklare hva som er i tabellen. Du kan legge til en oversikt i form av topp- og bunntekstrader som opprettes og synkroniseres automatisk.

Hvis du vil fortsette en tabell på et annet sted, må du angi en tabelldeling. Tabelldelingen er maksimumsstørrelsen en tabell kan bli før den deles i to koblede tabeller. I fortsettelsestabeller blir eventuelle endringer med tabellen, som innsetting av kolonner, gjengitt i hele tabellen. Slik lager du en fortsettelsestabell:

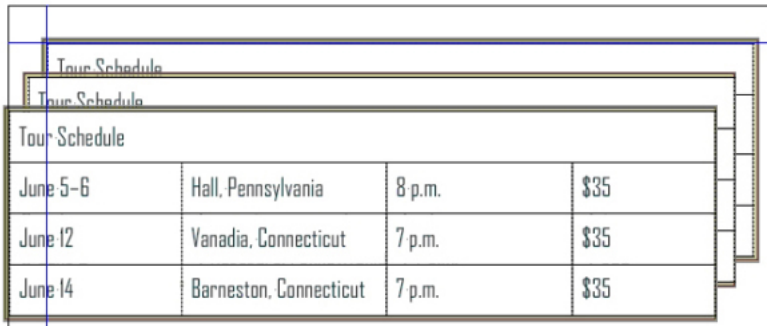
1 Velg **Tabell > Tabelldeling** for å vise dialogboksen **Tabelldeling**.

Dialogboksen **Innstill tabelldeling**

2 Merk av for **Bredde** for å dele tabellen når bredden overskrider verdien i feltet. Standardverdien er at gjeldende tabellbredde vises i feltet **Bredde**. Hvis verdien reduseres, blir tabellen delt.

3 Merk av for **Høyde** for å dele tabellen når høyden overskrider verdien i feltet. Standardverdien er at gjeldende tabellhøyde vises i feltet **Høyde**. Hvis verdien reduseres, blir tabellen delt.

4 Klikk **OK**. Hvis tabellens høyde eller bredde oppfyller kriteriene for tabelldeling, deles tabellen opp i to eller flere koblede tabeller. Du kan flytte den fortløpende tabellen til andre steder i layouten. Hvis tabellen fremdeles passer innenfor kriteriene for tabelldeling, kan den deles senere etter som du justerer den, ved å endre størrelse på eller legge til rader og kolonner.



Tabellen for turnéplanen er ca. 7 tommer høy. Vi delte tabellen ved 3 tommer, noe som resulterte i tre forekomster av tabellen.

Funksjonen for tabelldeling fungerer begge veier: Den fortsetter eventuelt tabellen med flere undertabeller på andre sider hvis tabellen blir større, og slår sammen tabeller igjen hvis tabellen blir mindre.

Hvis du vil skille koblingene mellom fortløpende tabeller, velger du en forekomst i den fortløpende tabellen og velger **Tabell > Opprett separate tabeller**.

Legge til topp- og bunntekstrader i tabeller

Du kan angi at topp- eller bunntekstrader skal gjentas automatisk i fortløpende tabeller. Det beste er at topp- og bunntekstrader blir synkronisert automatisk, slik at eventuelle endringer med teksten blir reflektert i alle forekomstene av en fortløpende tabell. Slik angir du topp- og bunntekstrader for en tabell:

1. Velg **Tabell > Tabelldeling** for å vise dialogboksen **Innstill tabelldeling**.
2. Merk av for **Høyde**.
3. Merk den første raden i tabellen, og velg **Tabell > Gjenta som topptekst** for å angi den første raden som en automatisk topptekstrad. Du kan også merke flere rader øverst i en tabell for å gjenta dem som topptekster.
4. Merk den siste raden i tabellen og velg **Tabell > Gjenta som bunntekst** for å angi den siste raden som en automatisk bunntekstrad. Du kan også merke flere rader for å gjenta som bunntekst.

   Du kan når som helst fjerne merkingen for **Gjenta som topptekst** eller **Gjenta som bunntekst** på menyen **Tabell** for å fjerne topp- eller bunntekstradene fra fortløpende tabeller.

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

I denne fortløpende tabellen gjentas de to første radene – tabelltoppteksten og kolonnetopptekstene – som topptekstrader i forekomstene av den fortløpende tabellen.

Etter at du har lagt til topptekst- og bunntekstrader automatisk, betraktes resten av radene i tabellen som «brødtekstrader». Med valgene på undermenyen **Velg** på menyen **Tabell**, kan du merke alle **Topptekstrader**, **Bunntekstrader** og **Brødtekstrader** for formatering i hvilken som helst forekomst av en fortløpende tabell.

Tekst og typografi

Tekst er en vesentlig del av nesten enhver publikasjon. Fordi forskjellige publikasjoner krever forskjellige teksthåndteringsmetoder, kan du med QuarkXPress velge om du vil opprette og redigere tekst direkte i publikasjonene, eller importere tekst fra en rekke populære tekstbehandlingsprogrammer. I tillegg til standardfunksjoner for tekstformatering og redigering, inneholder QuarkXPress funksjoner for å finne og endre tekst eller spesifikasjoner, stavekontroll, egendefinerte ordlister for stavekontroll og et hjelpeprogram for fonter som du kan bruke til å gjøre endringer med tekstformateringen gjennom hele dokumentet.

Typografi er kunsten å få utseendet på teksten til å formidle tonefallet eller meningen i innholdet. I QuarkXPress kan du styre "tonen" i teksten ved å justere alle typografiske aspekter, blant annet fonttype, stil og avstand.

Redigere tekst

Du kan du skrive inn og importere tekst inn i aktive tekstblokker med **tekstinnholdsverktøyet** T. Tegn skrives inn ved *tekstinnsettingspunktet*, som angis med den blinkende streken. En *artikkel* er all teksten i en tekstblokk. Hvis en serie med blokker er koblet sammen, er all teksten i alle blokkene én enkelt artikkel.

Du kan merke tekst ved å klikke flere ganger med musen. Et dobbeltklikk merker ordet som inneholder tekstinnsettingspunktet, et trippelklikk merker linjen med tekstinnsettingspunktet, fire klikk merker hele gjeldende avsnitt og fem klikk merker hele artikkelen.

Når du dobbeltklikker for å merke et ord og klipper det ut eller kopierer det, registrerer programmet konteksten og legger til eller fjerner mellomrom etter behov når du limer inn ordet på sin nye plass. Denne funksjonaliteten kalles Smart Space. Hvis du vil ta med det nærmeste skilletegnet når du merker et ord, dobbeltklikker du mellom ordet og det tilstøtende skilletegnet.

Importere og eksportere tekst

Gjør ett av følgende for å importere tekst:

- Merk **tekstinnholdsverktøyet** T, plasser tekstinnsettingsmerket der du vil sette inn teksten, og velg deretter **Arkiv/Fil > Importer**. Merk av for **Konverter anførselstegn** for å konvertere doble bindestreker til lange bindestreker, og konvertere merkene for fot og tommer til typografiske anførselstegn og anførselstegn. Merk av for **Inkluder tekstmaler** for å importere tekstmaler fra en Microsoft Word- eller WordPerfect-fil, eller konvertere «XPress Tags» til formatert tekst.
- Dra en tekstfil fra filsystemet på en tekstblokk.
- Dra tekst fra et annet program til en tekstblokk.
- Trykk Kommando/Ctrl og dra en tekstfil fra filsystemet over på en bildeblokk eller en blokk uten innhold.
- Trykk Kommando/Ctrl og dra tekst fra et annet program over på en bildeblokk eller en blokk uten innhold.

Hvis du drar innhold over på en blokk som allerede inneholder tekst eller et bilde, oppretter QuarkXPress en ny blokk for innholdet som ble dradd. Hvis du heller vil erstatte innholdet i blokken, trykker du Kommando/Ctrl mens du drar innholdet til blokken. Trykk Tilvalg/Alt mens du drar, slik at du alltid lager en ny blokk for innhold som blir dradd inn.

Hvis ikke all den importerte teksten får plass i tekstblokken, vises overflytsymbolet. Hvis **Aut. tillegg av sider** (**QuarkXPress/Rediger > Innstillinger > Innstillinger >** ruten**Generelt**) er aktivert, settes det inn så mange sider (når du importerer tekst i en automatisk tekstblokk) som er nødvendig for å få plass til teksten.

Eksporter teksten ved å plassere tekstinnsettingsmerket i en tekstblokk (hvis du vil lagre all teksten i denne blokken), eller velge teksten du vil eksportere. Velg deretter **Arkiv/Fil > Arkiver/Lagre tekst**, foreta et valg på hurtigmenyen **Formatter**, skriv inn et navn, velg en plassering, og klikk **Arkiver/Lagre**.

Filtre for import/eksport

Med XTensions-programvare kan du importere og eksportere tekst i en rekke formater, inkludert dem som er beskrevet i denne delen.

Word 6–2000-filter

Med Word 6–2000-filteret kan du importere eller eksportere dokumenter fra eller til formatene Microsoft Word 97/98/2000 (Word 8).

➡ Fjern merkingen for **Tillat hurtiglagring** for å unngå problemer ved import (på fliken **Lagre** i dialogboksen **Alternativer**) i Microsoft Word, eller bruk kommandoen **Lagre som** for å lage en kopi av Word-filen som skal importeres.

WordPerfect filter

Med WordPerfect Filter kan dokumenter importeres fra WordPerfect 3.0 og 3.1 (Mac OS) og WordPerfect 5.x og 6.x (Windows). Du kan også lagre tekst i WordPerfect 6.0-format med WordPerfect-filteret.

➡ WordPerfect 3.1 for Mac OS kan lese WordPerfect 6.0 for Windows-dokumenter, og derfor finnes det ikke eksportvalg for WordPerfect 3.1 i Mac OS.

Importere og eksportere tekst med Unicode-valg

Du kan angi en kodingstype når du importerer og eksporterer tekst. Kodingstypen angir byte-sekvensen som brukes til å representere hver enkelt glyffe i teksten. Når du arbeider med internasjonal tekst eller HTML-tekst, kan du velge den aktuelle kodingen for å konvertere alle tegnene i filen til Unicode. Valgene fungerer på følgende måte:

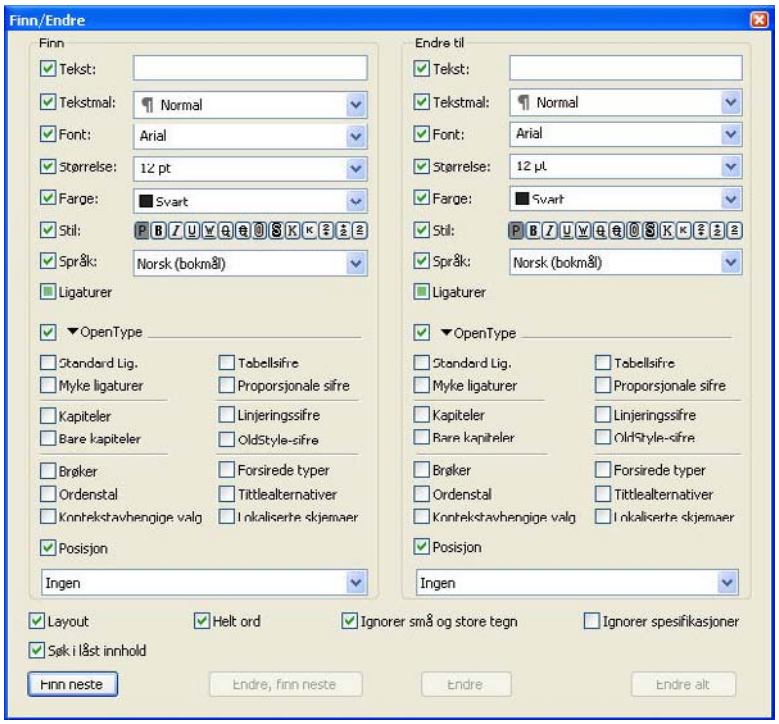
- Dialogboksen **Importer tekst** inneholder en rullegardinmeny kalt **Koding** når vanlig tekst- eller «XPress Tags»-tekstfiler er merket. Programvaren forsøker å bestemme kodingen av de merkede tekstfilene og bruke en passende kodingstype. Du kan imidlertid foreta et annet valg for tekst.
- Dialogboksen **Arkiver tekst/Lagre tekst** inneholder en rullegardinmeny kalt **Koding** når du ekporterer tekst i vanlig tekst- eller «XPress Tags»-format.
- Valget **Konverter anførselstegn** fortsetter å konvertere rette anførselstegn til typografiske anførselstegn, og doble bindestreker til lange tankestreker.

Finne og endre tekst

I dialogboksen **Finn/Endre** (menyen **Rediger**) kan du utføre standardoperasjoner for å finne og endre tekst. Via denne paletten kan du også gjøre følgende:

- Finne og endre med jokertegn: Kommando+Skift+?/Ctrl+Skift+?
- Finne og endre tekstformatering, inkludert tekstmal, font, størrelse, farge skriftstil (inkludert OpenType-stiler)
- Begrense finn/erstatt-operasjoner til en enkeltartikkel, eller en hel layout
- Finne og endre basert på tegnspråk (se under «*Bruke et tegnspråk*»)
- Finne og endre ligaturer
- Finn og endre usynlige tegn (se Veiledning for tastaturkommandoer)

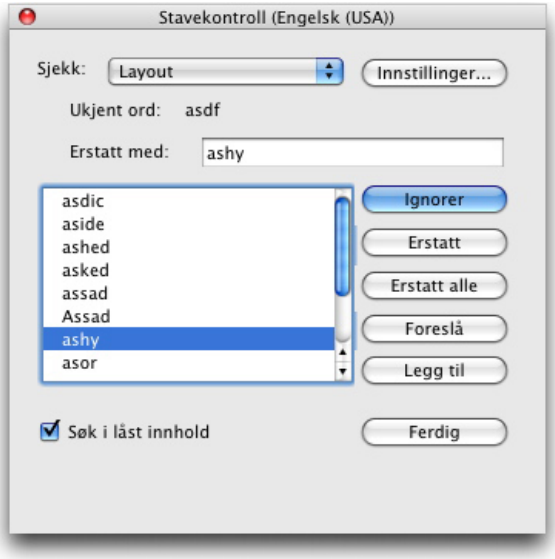
Du kan trykke Tilvalg/Alt for å endre knappen **Finn neste** til **Finn første**. Hvis du vil finne og endre basert på formateringsspesifikasjoner, fjerner du merkingen ved **Ignorer skrift**.



I dialogboksen **Finn/Endre** kan du finne og endre tekst. Hvis du vil finne og endre basert på formateringsspesifikasjoner, fjerner du merkingen ved **Ignorer skrift**.

Stavekontroll

Hvis du vil bruke stavekontroll, foretar du et valg på undermenyen **Annet** > **Stavekontroll** Paletten **Stavekontroll** vises:



Paletten **Stavekontroll**

Bruk et valg på rullegardinmenyen **Sjekk** for å endre definisjonen for stavekontroll. Valgene er **Ord**, **Utvalg**, **Artikkelslutt**, **Artikkel** eller **Layout**. Velger du Layout, hopper stavekontroll over sidemalobjekter som brukes, og sjekker deretter sidemalen(e) etter at alle layoutsidene er stavekontrollert. Merk av for **Søk i låst innhold** for å

stavekontrollere i låste tekstblokker. Stavekontroll starter alltid fra tekstinnsettingsmerket.

Klikk **Start** for å starte en stavekontroll. Skift+klikk **Start** for å starte stavekontroll fra begynnelsen av den aktive artikkelen.

Når du skal endre et feilstavet ord, skriver du riktig staving i feltet **Endre til** eller velger det riktige ordet i listen og klikker deretter **Erstatt**. Klikk **Erstatt alle** for å erstatte alle forekomster av det feilstavede ordet.

Klikk **Foreslå** for å finne forslag til ordet i feltet **Erstatt alle**.

Klikk **Ignorer** for å hoppe over det merkede ordet.

Hvis du vil legge til ordet i feltet **Endre til** i en tilleggsordliste, klikker du **Legg til**. Hvis ingen tilleggsordlister er åpne, kan du velge eller opprette én etter at du har klikket **Legg til**. Hvis du vil legge til alle ukjente ord i en åpen tilleggsordliste, trykker du Tilvalg+Skift/Alt+Skift og klikker **Legg til alle**.

Klikk **Fullført** for å lukke paletten **Stavekontroll**.

➡ Du kan klikke utenfor paletten **Stavekontroll** og gå tilbake til paletten for å starte en stavekontroll på nytt.

➡ Hvis du vil angre endringene fra paletten **Stavekontroll**, velger du **Rediger** > **Angre Endre tekst**.

➡ Klikk **Innstillinger** for å starte en stavekontroll. Du finner mer informasjon under «*Innstillinger – Program – SpellCheck*».

Tilleggsordlister

Lag en *tilleggsordliste* og legg til ord i denne for å unngå at ord blir flagget av stavekontrollen. Du lager en tilleggsordliste ved å velge **Annet** > **Tilleggsordliste**, angir et navn og klikker deretter **Ny**. Når du skal legge til ord i en tilleggsordliste, velger du **Annet** > **Rediger tilleggsordliste**.

Du kan bare ha én ordliste åpen om gangen for bruk med en artikkel. En tilleggsordliste er knyttet til en artikkel til du klikker **Lukk** i dialogboksen **Tilleggsordliste** eller til du åpner en annen tilleggsordliste.

Tilleggsordlister lagres som separate filer på harddisken. Banen til en artikkels tilleggsordliste blir lagret med prosjektet, så hvis du flytter en åpen tilleggsordliste til en annen mappe eller et annet volum, kan ikke programmet finne den.

Når du skal opprette eller åpne en tilleggsordliste uten å lukke paletten **Stavekontroll**, klikker du**Legg til** mens ordet du vil beholde er markert.

Hvis du vil legge til alle ukjente ord i en åpen tilleggsordliste, trykker du Tilvalg+Skift/Alt+Skift og klikker **Legg til alle**.

Telle ord og tegn

Velg **Annet** > **Antall ord og tegn** hvis du vil vise antall ord og tegn i en artikkel.

Dialogboksen **Antall ord og tegn**

Dialogboksen **Telling av ord** viser samlet antall ord og unike ord i artikkelen.

Dialogboksen **Antall tegn** viser samlet antall tegn og spesielle tegn i de ulike språkene.

Tegn for privat bruk er unike tegn som er spesifisert innenfor et område av Unicode-tegnsettet av enkeltpersoner, organisasjoner og programvareforhandlere utenfor ISO- og Unicode-konsortiet.

Bruke tegnspesifikasjoner

QuarkXPress gir mulighet til å beholde nøyaktig kontroll over tekstformatering tegn for tegn.

Bruke en font

Gjør ett av følgende for å bruke en font i den merkede teksten:

- Velg **Stil** > **Font**, og velg en font på undermenyen.
- Vis dialogboksen **Tegnspesifikasjoner** (**Stil** > **Tegn**), og velg en font på menyen **Font**.
- Velg en font på rullegardinmenyen **Font** på fliken **Klassisk** eller **Tegnspesifikasjoner** på **kontrolltavlepaletten**.
- Trykk Kommando+Tilvalg+Skift+M/Ctrl+Alt+Skift+M for å hoppe direkte til fontfeltet i **kontrolltavlepaletten**, skriv inn de første tegnene av fontnavnet til det blir gjenkjent og trykk deretter på Retur/Enter.

De fontene som nylig er brukt, vises øverst i fontlisten.

Hvis du vil vise forhåndsvisninger på fontmenyer, merker du av for **Vis på fontmeny** i ruten **Fonter** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress** menyen **Rediger**). Trykk på Skift for å overstyre denne innstillingen midlertidig.

Velge fontstørrelse

Du kan bruke fontstørrelser fra 2 til 3456 punkter. Gjør ett av følgende for å bruke en størrelse i den merkede teksten:

- Velg **Stil** > **Størrelse**, og velg en punktstørrelse på undermenyen.
- Klikk på pilen ved siden av den gjeldende fontstørrelsen for å vise en liste med punkstørrelser. Velg deretter en størrelse i listen eller angi en ny punktstørrelse.
- Bruk én av tastaturkommandoene nedenfor:

Mac OS

- Øke med 1 pt: Kommando+Tilvalg+Skift+>
- Redusere med 1 pt: Kommando+Tilvalg+Skift+<
- Øke med forhåndsinnstilt verdi: Kommando+Skift+>
- Redusere med forhåndsinnstilt verdi: Kommando+Skift+<

Windows

- Øke med 1 pt: Ctrl+Alt+Skift+>
- Redusere med 1 pt: Ctrl+Alt+Skift+<
- Øke med forhåndsinnstilt verdi: Ctrl+Skift+>
- Redusere med forhåndsinnstilt verdi: Ctrl+Skift+<

Bruke skriftstiler

Gjør ett av følgende for å bruke en skriftstil i den merkede teksten:

- Velg **Stil** > **Stil**, og velg en stil på undermenyen.
- Velg **Stil** > **Tegn** og merk av i boksene i området **Skriftstil**.
- Velg en skriftstil på rullegardinmenyen **Tekststiler** på **kontrolltavlepaletten**. Bruk halvfete og kursive skriftstiler ved hjelp av ikonene til venstre for rullegardinmenyen **Tekststiler**. Hvis du vil fjerne alle stiler fra den merkede teksten, velger du **Fjern alle stiler** på rullegardinmenyen **Tekststiler**

Innebygde fonter er bestemte fontstiler som er innebygd i fontfamilier, for eksempel «Times New Roman MT Std Bd» i fontfamilien «Times New Roman MT Std».

Simulerte fonter er normale innebygde fonter som er endret for å simulere fet, kursiv eller fet kursiv skrift. Når en fontfamilie ikke omfatter en fet eller kursiv variasjon som en egen innebygd font, kan du bruke de fete og kursive stilene, slik at operativsystemet utfører en *transformering* for å opprette en fet eller kursiv gjengivelse av fonten. Resultatet er en simulert font.

Når du endrer fet skrift til en normal font, prøver programmet først å finne en reell fet versjon av fonten, og hvis en slik font ikke finnes, vil det opprette en simulert fet versjon av fonten.

Advarselikoner angir simulerte fonter i en layout, fordi disse kan forårsake utskriftsproblemer. Simulerte fonter vises med et advarselikon på **kontrolltavlepaletten**, **glyffepaletten**, i dialogboksen **Tegnspesifikasjoner**, undermenyen **Stil** > **Stil**, dialogboksen **Rediger tekstmal for tegn**, området **Endre til** på palettenFinn/Endre, **Fonter** i dialogboksen **Ressurser i bruk** (menyen **Annet**), dialogboksen **Erstatt font** som er tilgjengelig via dialogboksen **Ressurser i bruk** og fliken **Tegnspesifikasjoner** i dialogboksen **Rubi**.

Bruke farger, raster og absorbsjon

Gjør ett av følgende for å bruke farger, raster og absorbsjon på merket tekst:

- Foreta valg på undermenyene **Stil** > **Farge**, **Stil** > **Raster** og **Stil** > **Absorbsjon**.
- Vis paletten **Farger** (**Vindu** > **Vis farger**), klikk en farge og velg eller skriv inn verdier for **Raster** og **Absorbsjon**.
- Bruk kontrollene for farge, raster og absorbsjon på fliken **Klassisk** eller **Tegnspesifikasjoner** på **kontrolltavlepaletten**.

Horisontal og vertikal skalering

Gjør ett av følgende for å bruke horisontal eller vertikal skalering på den merkede teksten:

- Velg **Stil** > **Horisontal/Vertikal skalering**, velg **Horisontal** eller **Vertikal** på rullegardinmenyen **Skalering**, angi en verdi i feltet og klikk deretter **OK**.
- Bruk én av tastaturkommandoene nedenfor: Hvis du merker et tekstområde der både horisontal og vertikal skalering er brukt, vil tastaturkommandoene øke eller redusere tekststørrelsen i henhold til dette.

➡ Du kan ikke skalere horisontalt og vertikalt samtidig.

Mac OS

- Komprimer 5 %: Kommando+[
- Utvid 5 %: Kommando+]
- Komprimer 1%: Kommando+Tilvalg+[
- Utvid 1 %: Kommando+Tilvalg+]

Windows

- Komprimer 5 %: Ctrl+[
- Utvid 5 %: Ctrl+]
- Komprimer 1 %: Ctrl+Alt+[
- Utvid 1%: Ctrl+Alt+]

Bruke grunnlinjeforskyvning

Du kan plassere tegn over eller under grunnlinjen uten at det får innvirkning på avstanden mellom avsnitt. Positive og negative verdier henholdsvis hever og senker teksten. Gjør ett av følgende for å bruke grunnlinjeforskyvning på merket tekst:

- Velg **Stil** > **Grunnlinjeforskyvning**, angi en verdi i feltet **Grunnlinjeforskyvning** og klikk deretter **OK**.
- Bruk én av tastaturkommandoene nedenfor:

Mac OS

- Ned 1 punkt: Kommando+Tilvalg+Skift+-
- Opp 1 punkt: Kommando+Tilvalg++

Windows

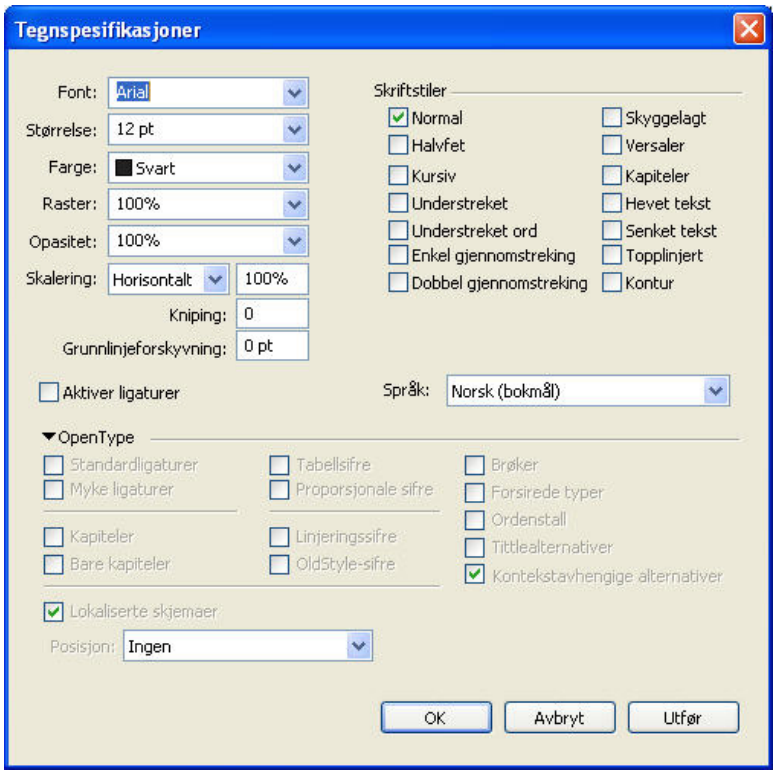
- Ned 1 punkt: Ctrl+Alt+Skift+9
- Opp 1 punkt: Ctrl+Alt+Shift+0

Bruke flere tegnspesifikasjoner

Du kan vise og redigere alle tegnspesifikasjonene samtidig i dialogboksen **Tegnspesifikasjoner** (**Stil** > **Tegn**).

Tomme felt og nedtonede (grå) avmerkingsfelt i dialogboksen **Tegnspesifikasjoner** angir at den markerte teksten inneholder flere stiler. Hvis for eksempel feltet **Font** er tomt, består den merkede teksten av flere fonter.

Hvis du angir en verdi i et tomt felt i dialogboksen **Tegnspesifikasjoner**, blir verdien brukt på all merket tekst. Hvis du merker av for eller opphever merkingen av en grå boks, blir denne stilinnstillingen brukt på eller fjernet fra all merket tekst.



Formater tekst via dialogboksen **Tegnspesifikasjoner**.

Bruke avsnittsspesifikasjoner

Avsnittsspesifikasjoner er formateringsvalg som gjelder for et helt avsnitt. Disse omfatter innstillinger for justering, innrykk, linjeavstand og tabulator. Du kan bruke spesifikasjoner på merkede avsnitt via dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner** (**Stil** > **Format**) eller **kontrolltavlepaletten**.

Du kan kopiere avsnittsformater som er brukt i et avsnitt, til andre avsnitt i samme blokk eller tekstkjede. Kopier avsnittsformater ved å velge avsnittet/-ene du vil endre og trykke på Tilvalg+/Alt+Shift, mens du klikker hvor som helst i avsnittet med formatene du vil kopiere. Tegnspesifikasjonene blir ikke endret når avsnittsformater kopieres på denne måten.

Styre justering

Du kan velge mellom følgende fem avsnittsjusteringer: Venstrejustert, Senterert, Høyrejustert, Rette marger og Tvungen justering. Valget **Tvungen justering** justerer alle linjer mellom de venstre og høyre innrykkene, på samme måte som valget**Rette marger**, men justerer også den siste linjen (hvis det er en retur i slutten av avsnittet).

Gjør ett av følgende for å innstille justeringen av merket tekst:

- Velg **Stil** > **Justering** og velg en justeringsmåte på undermenyen.
- Klikk et justeringsikon på fliken **Klassisk** eller **Avsnittsspesifikasjoner** på **kontrolltavlepaletten**.
- Bruk én av tastaturkommandoene nedenfor:

Mac OS

- Til venstre : Kommando+Skift+L
- Sentrert : Kommando+Skift+C
- Til høyre : Kommando+Skift+R
- Rette marger : Kommando+Skift+J
- Tvungen justering : Kommando+Tilvalg+J

Windows

- Til venstre : Ctrl+Skift+L
- Sentrert : Ctrl+Skift+C
- Til høyre : Ctrl+Skift+R
- Rette marger : Ctrl+Skift+J
- Tvungen justering : Ctrl+Alt+Skift+J

Styre innrykk

Du kan angi innrykk for merkede avsnitt via undermenyen som vises i dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner** når du velger **Stil** > **Justering** (**Stil** > **Format**) eller via fliken **Avsnittspesifikasjoner** i **kontrolltavlepaletten**.

- Du angir hvor langt et avsnitt skal rykkes inn fra den venstre siden av en blokk eller spalte, ved å oppgi en verdi i feltet **Venstre innrykk**.
- Angi en verdi i feltet **Første linje** for å angi hvor langt den første linjen i et avsnitt skal rykkes inn fra verdien for **Venstre innrykk**. Vær oppmerksom på at innrykket for **Første linje** er relativt i forhold til **Venstre innrykk** i et avsnitt. Hvis du for eksempel angir et **Venstre innrykk** på 12,7 mm og et innrykk for **Første linje** på 12,7 mm, vil den første linjen starte 25,4 mm fra tekstblokkens venstre kant.
- Du angir hvor langt et avsnitt skal rykkes inn fra den høyre siden av en blokk eller spalte, oppgir du en verdi i feltet **Høyre innrykk**. Klikk **OK**.
- Når du skal lage et hengende innrykk, angir du et positivt **Venstre** og et negativt innrykk for **Første linje**. Du kan også dra innrykksikonene på spaltelinjalen. Eksperimenter med hengende innrykk ved hjelp av **Utfør**-knappen på fliken **Format** i dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner** (**Stil** > **Format**).

Foruten å angi hengende innrykk som en avsnittsspesifikasjon, kan du angi et spesialtegn som tvinger fram innrykk av alle tekstlinjene fra dette punktet til neste avsnittsskift. Trykk Kommando+\ (Mac OS) eller Ctrl+\ (Windows) for å angi et spesielt innrykkstegn. (Innrykkstegnet er et usynlig tegn. Du kan vise usynlige tegn ved å velge **Vis** > **Vis usynlige** (Kommano+I/Ctrl+I).

Både justering og innrykk måles fra innstillingen **Blokkmarg** som er angitt på fliken **Tekst** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (**Objekt**-menyen). Verdien som er angitt for **Blokkmarg** har innvirkning på de fire sidene i en tekstblokk, men ikke de indre spaltene.

Styre linjeavstand

Linjeavstand er et mål på avstanden mellom linjer – dvs. avstanden mellom grunnlinjene for tekst i avsnitt. Linjeavstanden du angir, brukes på alle linjene i merkede avsnitt. Du kan du angi linjeavstand på følgende tre ulike måter:

- *Absolutt linjeavstand* angir avstanden mellom tekstens grunnlinjer som en bestemt verdi, uavhengig av tegnenes størrelse på linjen. Hvis du for eksempel angir en absolutt linjeavstand på 16 punkter for et avsnitt, vil alle grunnlinjene ha en innbyrdes avstand på 16 punkter. Verdien du angir som absolutt linjeavstand, er den totale vertikale avstanden mellom grunnlinjene for tekst.
- Ved *Automatisk linjeavstand i intervaller* kombineres en grunnverdi for automatisk linjeavstand med en absolutt verdi som er angitt i feltet **Linjeavstand** (menyen **Stil**). Et pluss- (+) eller minustegn (–) skal stå foran verdier for linjeavstander i intervaller.
- Hvis du skriver *Automatisk linjeavstand* betyr dette at programmet benytter verdien i feltet **Automatisk linjeavstand** (ruten som vises når du velger **QuarkXPress /Rediger > Innstillinger> Avsnitt**)og til å bestemme om det skal benyttes prosent- eller intervallbasert automatisk linjeavstand. Standarden – prosentbasert – tar grunnverdien på automatisk linjeavstand og legger den til en bestemt prosent av den største fontstørrelsen på overlengden, for å fastslå den totale linjeavstanden mellom en linje med automatisk linjeavstand og linjen over denne. Standardverdien for prosentbasert automatisk linjeavstand er 20 %. Hvis du vil angi automatisk linjeavstand, angir du **auto** i feltet **Linjeavstand**.

Gjør ett av følgende for å innstille justeringen av merkede avsnitt:

- Velg **Stil** > **Linjeavstand**, angi deretter en absolutt linjeavstand, en linjeavstand i intervaller (med et pluss- eller minustegn foran) eller **auto** i feltet **Linjeavstand**.
- Bruk kontrollene på fliken **Linjeavstand** på **kontrolltavlepaletten**.
- Bruk én av tastaturkommandoene nedenfor:

Mac OS

- Redusere med 1 pt: Kommando+Skift+:
- Redusere med 0,1 pt: Command+Tilvalg+Skift+:
- Øke med 1 pt: Command+Skift+"
- Øke med 0,1 pt: Kommando+Tilvalg+Skift+"

Windows

- Redusere med 1 pt: Ctrl+Skift+:
- Redusere med 0,1 pt: Ctrl+Alt+Skift+:
- Øke med 1 pt: Ctrl+Skift+"
- Øke med 0,1 pt: Ctrl+Alt+Skift+"

Styre avstand før og etter avsnitt

Med kontrollene **Avstand før** og **Avstand etter** kan du angi avstanden før og etter merkede avsnitt.

Gjør ett av følgende for å innstille avstanden før og etter merkede avsnitt:

- Velg **Stil** > **Formater**, angi deretter verdier i feltene **Avstand før** eller **Avstand etter**.
- Bruk kontrollene **Avstand før avsnitt** og **Avstand etter avsnitt** på fliken **Avsnittsspesifikasjoner** på **kontrolltavlepaletten**.

Innstille tabulatorer

Du kan velge mellom seks tabulatortyper:

- **Til venstre** venstrejusterer teksten ved tabulatoren.
- **Sentrert** midtstiller teksten ved tabulatoren.
- **Til høyre** høyrejusterer teksten ved tabulatoren.
- **Desimalpunktum** justerer teksten rundt et punktum.
- **Komma** justerer teksten rundt et komma.
- **Juster rundt** justerer tekst rundt det tegnet du angir. Når du velger denne tabulatoren, vises feltet **Juster rundt**. Velg den eksisterende oppføringen, og angi tegnet du vil justere rundt.

Hvis du ikke angir tilpassede tabulatorer, angir programmet standard venstrejusterte tabulatorer for hver halve tomme.

Gjør ett av følgende for å bruke tabulatorer i merkede avsnitt:

- Bruk kontrollene på fliken **Tabulatorer** i dialogboksen **Avsnittsspesifikasjoner** (**Stil** > **Tabulatorer**).
- Bruk kontrollene på fliken **Tabulatorer** på **kontrolltavlepaletten**. Ved å bruke **kontrolltavelpaletten** sparer du plass på skjermen, og du vil hele tiden se hvordan virkningene oppdateres etter hvert som du endrer tabulatorinnstillinger. Du kan tra tabulatorikonene til linjalen, eller dra tabulatorikoner direkte inn i teksten. Når du drar tabulatorer til linjalen eller teksten, vises en vertikal linje på skjermen for å hjelpe deg å bestemme hvor du vil plassere tabulatoren.

Styre enkle og løsrevne linjer:

Enkle og løsrevne linjer er to typer typografisk uønskede linjer. Enkle linjer blir definert som når den siste linjen i et avsnitt plasseres øverst i en spalte. En løsreven linje får vi når den første linjen i et avsnitt står nederst i en spalte.

Med funksjonen **Hold linjer sammen** kan du unngå deling av avsnitt. Et avsnitt som ikke får plass i en spalte eller på en side, blir dermed plassert øverst i neste spalte eller på neste side. Du kan også angi hvor mange linjer som skal beholdes nederst i en spalte eller blokk og øverst i den etterfølgende spalten eller blokken, hvis et avsnitt skal deles. Med funksjonen **Lås til neste avsnitt**kan du holde et avsnitt sammen med det etterfølgende avsnittet. På den måten kan du holde en deloverskrift sammen med avsnittet den tilhører, eller unngå at andre tekstlinjer som logisk hører sammen deles.

Det er vanlig å angi **Lås til neste avsnitt** for tekstmaler for overskrift og undertitler, og angi **Hold linjer sammen** (vanligvis med parametrene **Start** og **End**) for brødtekstmaler.

Funksjonene **Hold linjer sammen** og **Lås til neste avsnitt** kan aktiveres eller deaktiveres for merkede avsnitt ved å velge **Stil** > **Formater** for å vise fliken **Formater** i dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner**, og merk eller opphev merking for **Hold linjer sammen** og **Lås til neste avsnitt**.

Styre kerning

Kerning er avstandsjusteringen mellom tegnpar. Visse tegnpar tar seg bedre ut når de er kernet på grunn av formen på tegnene. Du kan bruke automatisk kerning, og du kan også bruke manuelle kerningskontroller til å angi ekstra kerning mellom tegn.

Kerningverdier uttrykkes som 1/200 av en gefirt. En positiv kerningverdi øker avstanden mellom tegn; en negativ verdi reduserer den.

Manuell kerning

Gjør ett av følgende for å bruke kerning mellom to tegn:

- Velg **Stil** > **Kern**, og angi en verdi i feltet **Kerning**. Klikk **OK**.
- Bruk kontrollene for **Kerning** på **kontrolltavlepaletten**.
- Bruk én av tastaturkommandoene nedenfor:

Mac OS

- Reduser med 1/20 gefirt: Kommando+Skift+{
- Øk med 1/20 gefirt: Kommando+Skift+}
- Reduser med 1/200 gefirt: Kommando+Tilvalg+Skift+{
- Øk med 1/200 gefirt: Kommando+Tilvalg+Skift+}

Windows

- Reduser med 1/20 gefirt: Ctrl+Skift+{
- Øk med 1/20 gefirt: Ctrl+Skift+}
- Reduser med 1/200 gefirt: Ctrl+Alt+Skift+{
- Øk med 1/200 gefirt: Ctrl+Alt+Skift+}

Automatisk kerning

Hvis du skal kerne teksten automatisk over en bestemt punktstørrelse, viser du ruten **Tegn** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress/** menyen **Edit**), merker **Auto Kern Above**, og angir en verdi i feltet.

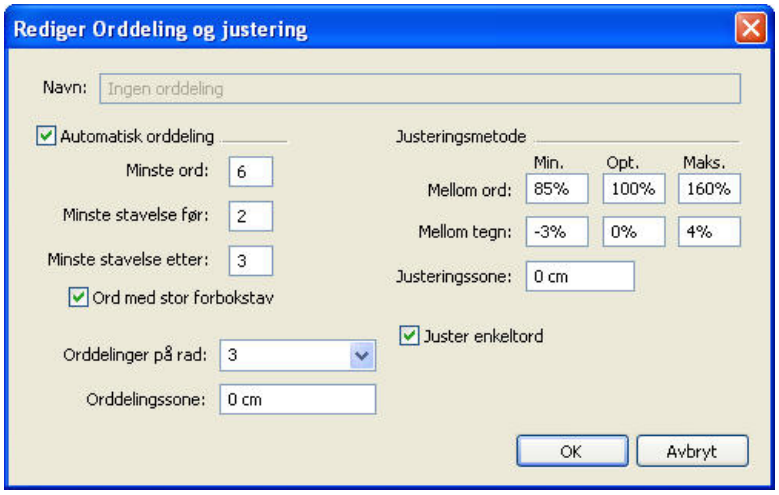
QuarkXPress benytter informasjon for kerning som er innebygd i fonten (fontens*kerningtabell*). En kernetabell inneholder en rekke tegnpar – for eksempel «*Ta*» og en tilhørende kerneverdi for hvert par i tabellen. Du kan ikke endre kerningtabellen

til en font, men du kan opprette en tilpasset kerningtabell for hvilken som helst font via dialgoboksen **Rediger kerningtabell** (menyen **Annet**). I denne dialogboksen kan du tilpasse både horisontalt (**Med retningen**) og vertikalt (**Mot retningen**) mellomrom i kerningparene.

Med QuarkXPress kan du opprette dine egne kerningtabeller.

Styre orddeling og justering

En orddelings- og justeringsspesifikasjon (O&J) er en navngitt pakke med innstillinger for å dele ord som går over margen av en tekstlinje, og for justering av mellomrom mellom ord og tegn. Du kan bruke O&J-er på enkeltavsnitt, eller du kan tilknytte en O&J med en tekstmal for avsnitt. Disse innstillingene kan du styre via dialogboksen **Rediger orddeling og justering (Rediger > Orddeling og justering > Ny)**.



Dialogboksen **Rediger orddeling og justering**

- **Automatisk orddeling**: Angi om automatisk orddeling skal være tillatt.
- **Minste ord**: Angir det minste antallet tegn et ord må inneholde for at det skal deles.
- **Minste stavelse før**: Angir det minste antallet tegn før en bindestrek.
- **Minste stavelse etter**: Angir det minste antallet tegn etter en bindestrek.
- **Ord med stor forbokstav**: Angir om orddeling av ord med store forbokstav skal være tillatt.
- **Orddelinger på rad**: Angir hvor mange ord som kan deles ved flere linjeslutt etter hverandre.
- **Orddelingssone**: Angir området før innrykket på høyre side der orddeling kan forekomme. Hvis du for eksempel angir orddelingssonen til 0,05", blir ordet delt når et akseptabelt orddelingspunkt faller innenfor 0,05" av innrykkingen på høyre side. Ordet foran det delte ordet må ikke ligge innenfor orddelingssonen.
- **Justeringsmetode**: Angir hvordan avstanden skal være mellom ord og tegn.

- **Avstand**: Angir minimum og maksimum avstand mellom ord i avsnitt med justert eller tvungen justering. Angir optimal avstand mellom ord i alle avsnitt uansett justering.
- **Mellom tegn**: Angir minimum og maksimum avstand mellom tegn i avsnitt med justert eller tvungen justering. Angir optimal avstand mellom tegn i alle avsnitt uansett justering.
- **Justeringssone**: Angir området før det høyre innrykket innenfor hvilket det siste ordet i den siste linjen av et justert avsnitt må ligge i for å kunne justere denne linjen. Hvis du for eksempel angir 2,54 cm, må siste linje i et avsnitt der orddelings- og justeringsspesifikasjonen er brukt, ikke justeres før det siste ordet i linjen ligger innenfor 2,54 cm fra høyre innrykk.
- **Juster enkeltord**: Angir om et enkeltord på en linje i et justert avsnitt skal strekke seg fra det venstre til det høyre innrykket. Hvis dette ikke blir merket av, blir ett enkelt ord på en linje venstrejustert.

Angi orddelingsunntak

I de fleste språkutgavene av QuarkXPress, kan du opprette språkspesifikke lister med *orddelingsunntak*. I dialogboksen **Orddelingsunntak** (menyen **Annet**) finner du rullegardinmenyen **Språk**, der du kan angi hvilket språk et orddelingsunntak skal gjelde for. Når et avsnitt orddeles automatisk, kontrollerer programmet listen med orddelingsunntak for det aktuelle avsnittsspråket.

Dialogboksen **Foreslått orddeling** (menyen **Annet**) viser anbefalt orddeling for et ord basert på orddelingsmetoden definert for avsnittet og orddelingsunntakene for avsnittsspråket.

Bruke myke bindestreker

Foruten automatisk orddeling kan du kontrollere linjeskift og tekstflyt ved å sette inn manuelle, eller myke, bindestreker (Kommando+- [bindestrek]/Ctrl+- [bindestrek]). En myk bindestrek settes bare inn hvis ord blir delt på slutten av en linje.

Styre kniping

Med funksjonen *kniping* kan du justere avstanden mellom merkede tegn og ord for plasstilpasning og spesiell typografisk effekt. Knipeverdier uttrykkes som 1/200 av en gefirt. Positive og negative knipeverdier henholdsvis øker og reduserer avstanden mellom tegn.

Kniping brukes vanligvis til plasstilpasning. For mye kniping kan derimot ha en uønsket effekt på design og lesevennlighet. Følg disse retningslinjene når du bruker kniping for dokumenttilpasning:

- Knip hele avsnitt i stedet for en linje eller et ord.
- Sett opp grenser for kniping (for eksempel fra +3 til -3).
- Pass på at avsnitt som står ved siden av hverandre, har en lignende knipeverdi.

Disse reglene er generelle. Riktig kniping avhenger av design, font, spaltebredde og andre faktorer.

Manuell kniping

Gjør ett av følgende for å bruke kniping i den merkede teksten:

- Velg **Stil** > **Knip**, angi en verdi i feltet **Kniping** og klikk deretter **OK**.
- Bruk kontrollene for **Kniping** på **kontrolltavlepaletten**.
- Bruk én av tastaturkommandoene nedenfor:

Mac OS

- Reduser med 1/20 gefirt: Kommando+Skift+{
- Øk med 1/20 gefirt: Kommando+Skift+}
- Reduser med 1/200 gefirt: Kommando+Tilvalg+Skift+{
- Øk med 1/200 gefirt: Kommando+Tilvalg+Skift+}

Windows

- Reduser med 1/20 gefirt: Ctrl+Skift+{
- Øk med 1/20 gefirt: Ctrl+Skift+}
- Reduser med 1/200 gefirt: Ctrl+Alt+Skift+{
- Øk med 1/200 gefirt: Ctrl+Alt+Skift+}

Redigere knipetabeller

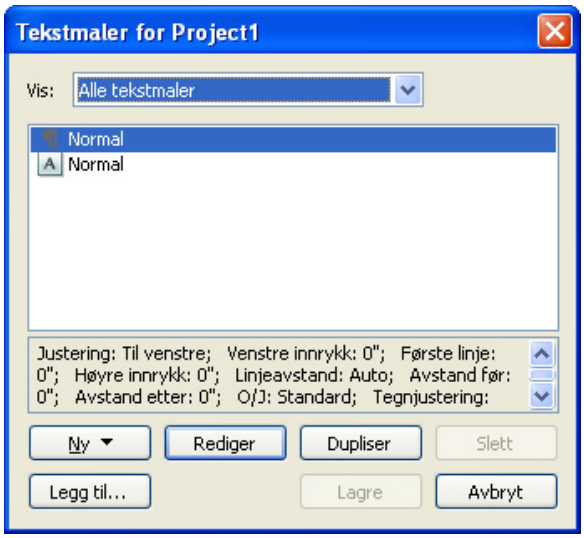
Programmet benytter informasjon for kniping som er innebygd i fonten (fontens*knipetabell*). Du kan ikke endre knipetabellen til en font, men du kan opprette en tilpasset knipetabell for hvilken som helst font via dialgoboksen **Rediger knipetabell** (menyen **Annet**).

Arbeide med tekstmaler

En tekstmal er en gruppe avsnittsspesifikasjoner, tegnspesifikasjoner eller begge deler som kan brukes på merkede avsnitt og tegn i ett trinn. Bruk tekstmaler for å endre uformatert tekst til stiler, for eksempel overskrifter, undertitler, bildetekst eller uformatert tekst. Bruk av flere tegn- og avsnittspesifikasjoner samtidig ved hjelp av tekstmaler, reduserer layouttiden og hjelper til å opprettholde typografisk samsvar.

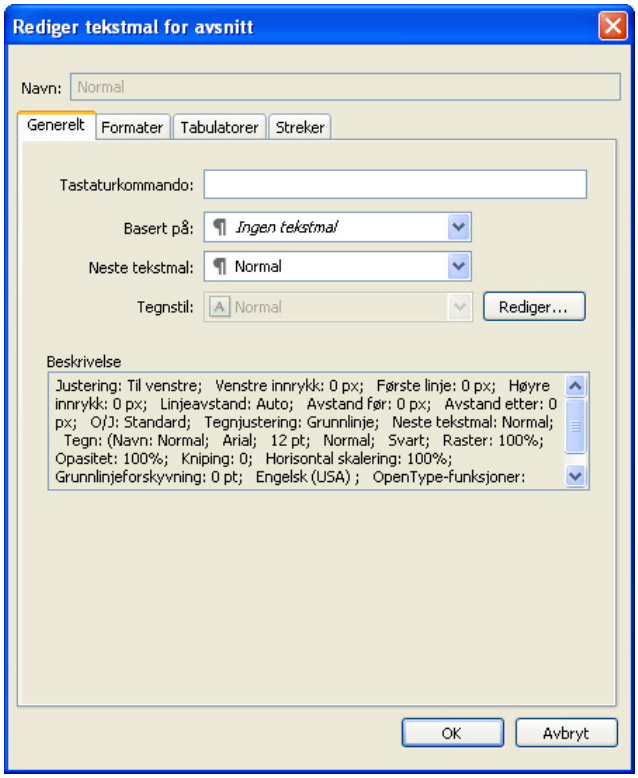
Opprette og redigere tekstmaler for avsnitt

En tekstmal for avsnitt er en navngitt pakke med avsnitt- og tegnspesifikasjoner. Du kan bruke alle formateringsspesifikasjonene til tekstmalen for avsnitt på tekst, ved ganske enkelt å bruke tekstmalen på teksten. I dialogboksen **Tekstmaler** (**Rediger** > **Tekstmaler**) kan du opprette, redigere, duplisere eller slette tekstmaler for avsnitt.



I dialogboksen **Tekstmaler** kan du opprette, redigere og slette tekstmaler.

Hvis du vil opprette en tekstmal for avsnitt, velger du **Avsnitt** på rullegardinmenyen **Ny**. Dialogboksen **Rediger tekstmal for avsnitt** åpnes. Bruk kontrollene i denne dialogboksen for å konfigurere spesifikasjonene for den nye tekstmalen.



Konfigurer en tekstmal for avsnitt i dialogboksen **Rediger tekstmal for avsnitt** .

Konfigurer først kontrollene i kategorien **Generelt**:

- **Navn**: Skriv inn et navn i dette feltet. Programmet kan også bruke standardnavnet «Ny tekstmal».
- **Tastaturkommando**: Hvis du vil angi en tastaturkommando for tekstmalen, skriver du inn en i feltet **Tastaturkommando**. Du kan skrive inn en hvilken som helst

kombinasjon av tastene Kommando, Tilvalg, Skift eller Control/Ctrl eller Ctrl+Alt, sammen med en funksjonstast eller en tast på det numeriske tastaturet.

- Hvis du definerer en tastaturkommando for en tekstmal med en tastekombinasjon som også definerer en eksisterende kommando, vil tekstmalkommandoen overstyre den eksisterende kommandoen når **tekstinnholdsverktøyet** T er valg og en tekstblokk er aktiv.
- **Basert på**: Du kan basere spesifikasjonene for en ny tekstmal på en eksisterende tekstmal ved å klikke rullegardinmenyen **Basert på** og velge en tekstmal i listen. Vær oppmerksom på at hvis du baserer en tekstmal på en eksisterende tekstmal via rullegardinmenyen **Basert på** i dialogboksen **Rediger tekstmal for avsnitt**, blir endringer i den opprinnelige tekstmalen automatisk brukt i alle tekstmaler som er basert på denne.
- **Neste tekstmal**: Du kan velge en overgang fra en tekstmal for avsnitt til en annen etter at du har angitt et linjeskift, ved å velge en tekstmal for avsnitt på rullegardinmenyen **Neste tekstmal**.
- **Stil**: Du kan forbinde en tekstmal for avsnitt med tekstmalen for avsnitt ved å foreta et valg på rullegardinmenyen **Stil** i området **Tegnspesifikasjoner**. Se under «*Opprette og redigere tekstmaler for tegn*» hvis du skal opprette en tekstmal for tegn.

Gjennom kategoriene **Format**, **Tabulatorer** og **Streker** kan du angi ytterligere spesifikasjonene for tekstmalen for avsnitt. Klikk **OK** når du er ferdig for å gå tilbake til dialogboksen **Tekstmaler**. Klikk deretter **Arkiver/Lagre** for å lagre tekstmalen. Etter at du har lagret en avsnittsbasert tekstmal, oppføres den på undermenyen **Tekstmal for avsnitt** (menyen**Stil**) og på paletten **Tekstmaler**.

Hvis du oppretter en ny tekstmal uten at noen prosjekter er åpne, blir tekstmalen en del av standardlisten med tekstmaler og inkluderes i alle prosjekter du oppretter senere. Hvis du oppretter en tekstmal med et prosjekt åpent, blir tekstmalen bare tatt med på tekstmallisten for det aktive prosjektet.

Når du skal lage en ny avsnittbasert tekstmal som bygger på formatert tekst, må du først plassere tekstinnsettingspunktet i et avsnitt som inneholder formateringsspesifikasjonene som skal brukes i tekstmalen for avsnitt. Velg **Rediger** > **Tekstmaler** for å vise dialogboksen **Tekstmaler**. Velg **Nytt** > **Avsnitt**, og skriv et navn i feltet **Navn**. Klikk **Arkiver/Lagre**. Nå kan du bruke den nye tekstmalen på de avsnittene du vil.

Oppdatere tekstmaler for avsnitt

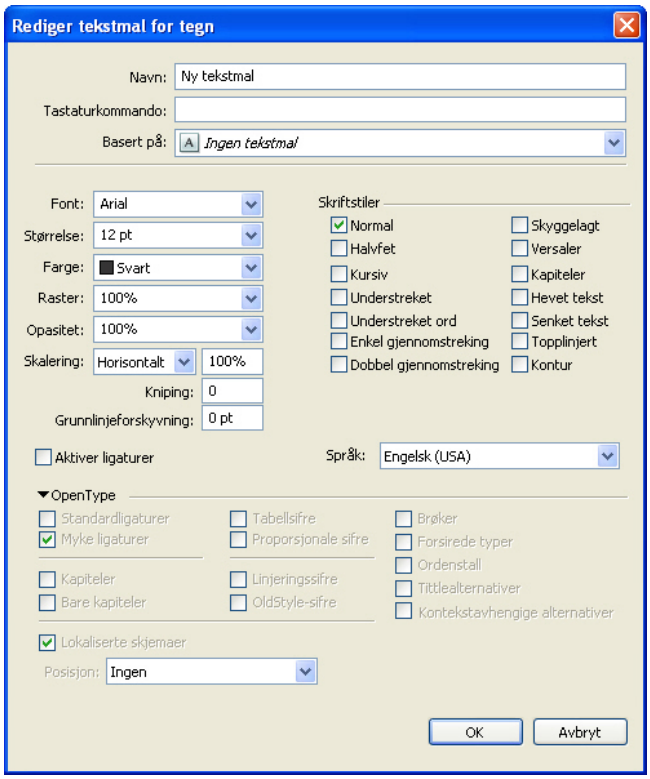
Når du plasserer markøren i et avsnitt med samme lokale formatering, kan du oppdatere en eksisterende tekstmal, slik at den omfatter den lokale formateringen, ved å klikke **Oppdater** Du kan eventuelt også velge **Stil** > **Oppdater tekstmal** > **Avsnitt**.

Hvis du vil oppdatere både tekstmalen for avsnitt og tekstmalen for tegn som brukes i teksten, slik at de gjengir lokal formatering, velger du **Stil** > **Oppdater tekstmal** > **Begge**.

Opprette og redigere tekstmaler for tegn

En tekstmal for tegn er et navngitt sett med tegnspesifikasjoner. Du kan bruke alle formateringsspesifikasjonene til tekstmalen for tegn på tekst, ved ganske enkelt å bruke tekstmalen på teksten. I dialogboksen **Tekstmaler** (**Rediger > Tekstmaler**) kan du opprette, redigere, duplisere eller slette tekstmaler for tegn.

Hvis du vil opprette en tekstmal for tegn, velger du **Tegn** på rullegardinmenyen **Ny**. Dialogboksen **Rediger tekstmal tegn** åpnes. Bruk kontrollene i denne dialogboksen for å konfigurere spesifikasjonene for den nye tekstmalen.



Konfigurer en tekstmal for tegn i dialogboksen **Rediger tekstmal for tegn**.

Konfigurer først kontrollene på fliken **Generelt**:

- **Navn**: Skriv inn et navn i dette feltet. Programmet kan også bruke standardnavnet «Ny tekstmal».
- **Tastaturkommando**: Hvis du vil angi en tastaturkommando for tekstmalen, skriver du inn en i feltet **Tastaturkommando**. Du kan skrive inn en hvilken som helst kombinasjon av tastene Kommando, Tilvalg, Skift eller Kontroll/Ctrl eller Ctrl+Alt, sammen med en funksjonstast eller en tast på det numeriske tastaturet.
- **Basert på**: Du kan basere spesifikasjonene for en ny tekstmal på en eksisterende tekstmal ved å velge tekstmalen på rullegardinmenyen **Basert på**.

Velg deretter tegnspesifikasjoner nederst i dialogboksen **Rediger tekstmal for tegn**. Klikk **OK** når du er ferdig for å gå tilbake til dialogboksen **Tekstmaler**. Klikk deretter **Arkiver/Lagre** for å lagre tekstmalen. Etter at du har lagret en tegnbasert tekstmal, oppføres den på undermenyen **Tekstmal tegn** (**Stil**-menyen) og på paletten **Tekstmaler**.

Oppdatere tekstmaler for tegn

Når du merker tekst med samme lokale formatering, kan du oppdatere en eksisterende tekstmal, slik at den omfatter den lokale formateringen, ved å klikke **Oppdater**. Du kan eventuelt også velge **Rediger** > **Oppdater tekstmal** > **Tegn**.

To update both the paragraph style sheet and the character style sheet applied to text so that they reflect local formatting, choose **Style** > **Update Style Sheet** > **Both**.

Bruke tekstmaler

Gjør ett av følgende for å bruke en tekstmal på den merkede teksten:

- Velg navnet på tekstmalen på undermenyen **Stil** > **Tekstmal for avsnitt** eller undermenyen **Stil** > **Tekstmal for tegn**.
- Vis paletten **Tekstmaler** (menyen **Vindu**) og klikk deretter navnet på tekstmalen på paletten.
- Bruk eventuelt tastaturkommandoen som står ved siden av tekstmalnavnet på paletten **Tekstmaler**.

Hvis lokale avsnitts- eller tegnspesifikasjoner finnes i merket tekst, ser du et plusstegn ved siden av tekstmalnavnet på paletten **Tekstmaler**. Hvis du vil fjerne lokale egenskaper, kan du klikke **Ingen tekstmal** og velge tekstmalen på nytt, eller Tilvalg/+klikke/Alt+klikke tekstmalnavnet.

Legge til tekstmaler

Hvis du skal importere avsnitt- og tegnbaserte tekstmaler fra en annen artikkel eller et annet prosjekt, velger du **Arkiv/Fil** > **Legg til**, navigerer til målartikkelen eller målfilen for prosjektet, og viser deretter ruten **Tekstmaler** og importerer de tekstmalene du vil ha.

Hvis en tekstmal fra kildefilen har samme navn som en tekstmal i målprosjektet, men er definert forskjellig, vil dialogruten **Legg til konflikt** vises. I denne dialogruten kan du bestemme hvordan slike konflikter skal håndteres.

Plassere tekst i tekstblokker

Emnene nedenfor dekker flere måter å styre den vertikale og horisontale posisjonen til tekst i tekstblokker.

Bruke registerlinjer

QuarkXPress-versjon 7.0 og tidligere, inkluderer en funksjon kalt Registerlinjer. Registerlinjene var en serie med usynlige horisontale linjer med like mellomrom, som gikk fra toppen til bunnen av hver side. Ved å låse avsnitt til registerlinjene, kan du justere grunnlinjer fra spalte til spalte og fra blokk til blokk, på en side eller på tvers av oppslag.

I QuarkXPress 8.0 er funksjonen Registerlinjer blitt erstattet med funksjonen Designrutenett. Du finner mer informasjon under «*Arbeide med designrutenett*».

Justere tekst vertikalt

Det er fire valg for vertikal plassering av tekstlinjer i tekstblokker:

- **Over**: I tekstblokker der teksten er justert i overkant, plasseres overkanten på den første linjen som angitt i området **Første grunnlinje**.
- **Sentrert**: I tekstblokker med sentrert justering blir tekstlinjene sentrert mellom overlengden til **Første grunnlinje** og underkanten av tekstblokken.
- **Nederst**: I tekstblokker der teksten er justert i underkant, plasseres den siste linjen nederst i blokken.
- **Rette marger**: I tekstblokker med rette marger plasseres den første tekstlinjen som angitt i området **Første grunnlinje**, den siste linjen plasseres på blokkmargen nederst i blokken, og de gjenstående tekstlinjene justeres jevnt mellom dem. Når du justerer tekst vertikalt, kan du angi den maksimale vertikale avstanden mellom avsnitt.

Velg ett av følgende valg på rullegardinmenyen **Type** (fliken **Objekt** > **Spesifikasjoner** > **Tekst** i området **Vertikal justering**) hvis du vil bruke disse valgene. I feltet **Maks. mell. avs**. (som bare er tilgjengelig når du har valgt **Rette marger** på rullegardinmenyen **Type**), kan du angi hvor stort mellomrommet skal være mellom vertikalt justerte avsnitt.

Justeringsvalgene **Sentrert**, **Under** og **Rette marger** skal bare brukes med firkantede tekstområder, og kan bli forstyrret av objekter som plasseres i teksten.

Angi blokkmarg

Med blokkmarg menes *margen* mellom teksten og innsiden av tekstblokken. Bruk kontrollene for blokkmarg når du skal angi blokkmargen for en aktiv tekstblokk (**Objekt** > **Spesifikasjoner** > kategorien **Tekst** i området > **Blokkmarg**). Angi lik marg på alle de fire sidene ved å unngå å merke av for **Flere innrykk**. Angi en tallverdi i feltet **Alle kanter**. Angi ulike blokkmarger for de fire sidene ved å merke av for **Flere innrykk** og angi tallverdier i feltene **Over**, **Til venstre**, **Under** og **Til høyre**.

Styre font-bruk

Vis ruten **Fonter** i dialogboksen **Ressurser i bruk** (menyen **Annet**) for å vise og erstatte fonter. I denne ruten vises alle fonter som brukes i det aktive prosjektet. Hvis du vil erstatte alle forekomster av en font, velger du fontens navn, klikker **Erstatt** og velger en erstatningsfont.

Hvis en font er oppført på fliken **Fonter** (**Annet** > **Ressurser i bruk**) som **[Name of Font]** med et negativt tall foran, betyr det at systemet du bruker ikke har denne fonten installert. Når dette skjer kan du installere den nødvendige fonten og åpne dokumentet på nytt, eller du kan bruke kommandoen **Ressurser i bruk** til å finne forekomster av fonten og erstatte disse med en annen font.

Konvertere tekst til blokker

Hvis du skal konvertere det merkede tegnet eller de merkede tegnene til en Bézier-bildeblokk, foretar du et valg på undermenyen **Objekt > Tekst til blokk**

Merket tekst kan konverteres til Bézier-bildeblokker uten teksttilknytting ved å velge **Objekt > Konverter tekst til blokker > Utilknyttet**.

Merket tekst kan konverteres til tilknyttede Bézier-bildeblokker ved å velge **Objekt > Konverter tekst til blokker > Tilknyttet**.

Hele innholdet av en tekstblokk eller flere tekstblokker kan konverteres til bildeblokker uten teksttilknytting ved å velge **Objekt > Konverter tekst til blokker > Konverter hele blokken**.

Du finner mer informasjon under «*Kort om Bézier-former*» og «*Bruke forankrede blokker*».

I versjon 8 og nyere av QuarkXPress kan du konvertere mer enn én tekstlinje om gangen til blokker.

Bruke tekstflyt

Med tekstflytfunksjonen kan du styre hvordan teksten skal flyte bak, rundt eller inni objekter og bilder. Du kan angi at teksten skal flyte rundt det aktuelle objektet, eller du kan lage egne baner for tekstflyt og redigere dem manuelt.

Tekstflyt er en utmerket måte å fremheve teksten visuelt på.

Tekstflyt rundt alle sider av et objekt

Hvis teksten skal flyte rundt på alle sidene av et objekt, merker du en tekstblokk med enten **tekstinnholdsverktøyet** eller **objektverktøyet**, viser fliken **Tekst** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**), og merker deretter av for **Tekstflyt på alle sider**.

Det er tekstblokken som bestemmer om teksten flyter rundt et objekt på tre sider eller alle sider, og ikke selve objektene. Dette er den eneste tekstflytkontrollen som virker inn på selve tekstblokken. Alle de andre tekstflytkontrollene virker inn på ett eller flere objekter som er plassert foran tekstblokken.

Tekstflyt rundt linjer og tekstbaner

Hvis du skal bruke tekstflyt på en linje eller tekstbane foran en tekstblokk, velger du linjen eller tekstbanen, velger **Objekt** > **Tekstflyt**, og foretar deretter et valg på rullegardinmenyen **Type**:

- Velg **Ingen** for å la teksten flyte fritt bak linjen eller tekstbanen.
- Velg **Objekt** for å la teksten flyte rundt linjen eller tekstbanen. Du kan angi avstanden teksten skal være fra toppen, bunnen, venstre og høyre kanten til det merkede objektet. Hvis det merkede objektet er en tekstbane, vil annen tekst bare flyte rundt *banen*, og ikke teksten på banen.
- Velg **Manuell** for å opprette en redigerbar tekstflytbane. Du kan angi avstanden til en ny bane fra teksten, og deretter kan du endre denne banen ved å velge **Objekt** > **Rediger** > **Tekstflyt**. Du finner informasjon om hvordan du endrer en tekstflytbane under «*Finjustere en tekstflytbane*» og «*Redigere en tekstflytbane*."

Tekstflyt rundt tekstblokker

Hvis du skal bruke tekstflyt på en tekstblokk foran en annen tekstblokk, velger du den fremre tekstblokken, velger **Objekt** > **Tekstflyt**, og foretar deretter et valg på rullegardinmenyen **Type**:

- Velg **Ingen** for å la teksten flyte bak en aktiv tekstblokk.
- Velg **Objekt** for å la teksten flyte rundt en aktiv tekstblokk. Hvis tekstblokken er firkantet, kan du skrive inn verdier i feltene **Over**, **Til venstre**, **Under** og **Til høyre** for å bestemme avstanden fra blokken til teksten. Hvis tekstblokken ikke er firkantet, vises bare feltet **Tekstavstand**.

Tekstflyt rundt bilder

Bilderedigeringsprogrammer kan lagre baner og alfakanaler sammen med bilder. En bane er en jevn Bézier-form, mens en alfakanal vanligvis er et gråtonebilde. Både baner og alfakanaler brukes vanligvis for å bestemme hvilke deler av et bilde som skal vises, og hvilke som skal skjules eller være gjennomsiktige.

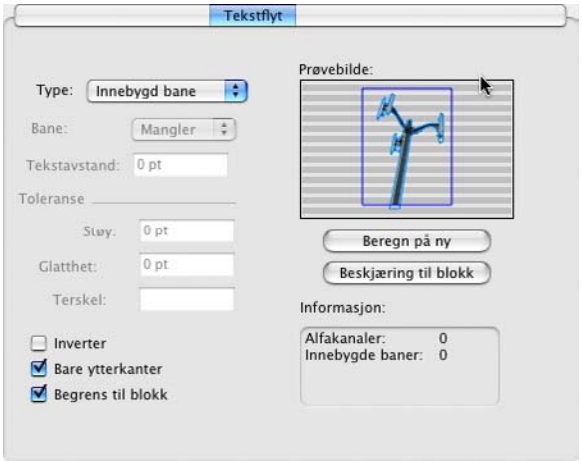
Hvis du importerer et bilde med en innebygd bane eller alfakanal, kan du bruke denne banen eller alfakanalen til å styre hvordan tekst skal flyte rundt dette bildet. Nærmere forklart: Programmet kan skanne en bane eller kanaler og opprette en tekstflytbane basert på informasjonen.

Hvis du skal bruke tekstflyt på en bildeblokk foran en tekstblokk, merker du bildeblokken, velger **Objekt** > **Tekstflyt**, og foretar deretter et valg på rullegardinmenyen **Type**:

- Velg **Ingen** for å la teksten flyte bak den aktive bildekomponenten.
- Velg **Objekt** for å la teksten flyte rundt bildekomponentens omriss. Hvis bildekomponenten er rektangulær, kan du skrive inn verdier i feltene **Over**, **Til venstre**, **Under** og **Til høyre** for å bestemme avstanden fra blokken til teksten. Hvis bildekomponenten ikke er rektangulær, vises bare feltet **Tekstavstand**.
- Velg **Automatisk visning** for å opprette en Bézier-avgrensningsbane og -tekstflytbane på grunnlag av bildets ikke-hvite områder.

- Velg **Innebygd bane** for å la teksten flyte rundt en bane som et bilderedigeringsprogram har innebygd i bildefilen.
- Velg **Alfakanal** for å la teksten flyte rundt en alfakanal som et bilderedigeringsprogram har innebygd i bildefilen.
- Velg **Ikke-hvite områder** for å la teksten flyte rundt hovedinnholdet i bildet. Avhengig av verdien i feltet **Terskel** vil teksten flyte rundt et mørkt felt i et større, lyst område (eller omvendt).
- Velg **Samme som avgrensning** for å la teksten flyte langs den samme banen som er valgt på fliken **Avgrensning**.
- Velg **Bildets omriss** for å la teksten flyte rundt det firkantede "bruttoformatet" av den importerte bildefilen. Dette omfatter et eventuelt hvitt bakgrunnsområde som er lagret med den opprinnelige bildefilen. Skriv inn verdier i feltene **Over**, **Til venstre**, **Under** og **Til høyre** for å bestemme avstanden fra bildets omriss til teksten.

Den indre banen i området **Prøvebilde** tilsvarer avgrensningsbanen, mens den ytre konturen tilsvarer bildeblokken.



Fliken **Tekstflyt** i dialogboksen **Bilde** viser prøvebilde av tekstflyt

Finjustere en tekstflytbane

Når du velger **Automatisk visning**, **Innebygd bane**, **Alfakanal**, **Ikke-hvite områder** eller **Samme som avgrensning** på rullegardinmenyen **Type** (**Stil** > **Bilde**> **Tekstflyt**), kan du påvirke tekstflytbanen via følgende felt:

1. **Tekstavstand** endrer størrelsen på tekstflytbanen. Positive verdier gjør at teksten flyter lenger ut, negative verdier får den til å flyte lengre inn.
2. I feltet **Støy** kan du angi den minste tillatte lukkede banen. Baner som er mindre enn støyverdien, vil bli ignorert. En slik støyverdi kan være nyttig for å avgrense størrelsen på tekstflytbaner og gjøre dem lettere å skrive ut.
3. I feltet **Glatthet** kan du styre banens nøyaktighet. En lavere verdi gir en mer komplisert bane med et større antall punkter. En høyere verdi gir en mindre nøyaktig bane.
4. Verdien for **Terskel** bestemmer hvordan «hvitt» skal defineres. Alle piksler definert som «hvite», blir utelatt. Hvis for eksempel verdien for **Terskel** er 20 %, og et punkt i

bildet har en lysere gråtoneverdi enn 20 %, blir dette punktet betraktet som «hvitt» og utelatt fra avgrensingsbanen.

Redigere en tekstflytbane

Hvis du skal justere en tekstflytbane, merker du av for **Tekstflyt** (**Objekt** > **Rediger**). Avgrensningsbanen vises som et magenta omriss. Du kan redigere banen på samme måte som et annet Bézier-objekt.

Videre kan du endre punkttypene og segmentene til tekstflytbanen med kontrollene på **kontrolltavlepaletten**. Bruk én av følgende tre knapper for å endre et punkt fra én type til en annen:

- **Symmetrisk punkt**: Et symmetrisk punkt slår sammen to buede linjer til en jevn, sammenhengende kurve. Resultatet tilsvarer nesten et kurvepunkt, men kurvehåndtakene hviler alltid på en rett linje gjennom punktene, og har alltid samme innbyrdes avstand til hverandre:
- **Jevnt punkt**: Et kurvepunkt slår sammen to buede punkter, slik at de danner en jevn, sammenhengende kurve. Kurvehåndtakene hviler alltid på en rett linje gjennom punktet, men avstanden mellom dem kan være forskjellige.
- **Hjørnepunkt**: Et hjørnepunkt forbinder to rette linjer, en rett linje og en buet linje, eller to ikke-sammenhengende buede linjer. Hvis ett eller begge linjesegmentene er buet, kan det tilhørende kurvehåndtaket beveges uavhengig, slik at det blir en skarp overgang mellom de to segmentene:

Bruk én av følgende tre knapper for å endre karakteren til et linjesegment:

- **Rett segment**: Retter ut det aktive segmentet.
- **Kurvesegment**: Bøyer det aktive segmentet.

Du kan også endre punkt- og segmenttypen på undermenyen **Stil** > **Punkt-/segmenttype**.

Arbeide med tekstbaner

En tekstbane er en linje du kan legge til tekst på. Du kan manipulere hvordan teksten skal følge banen, tekstspesifikasjonene (for eksempel font, farge og størrelse), og form- og stilspesifikasjonene til banen.

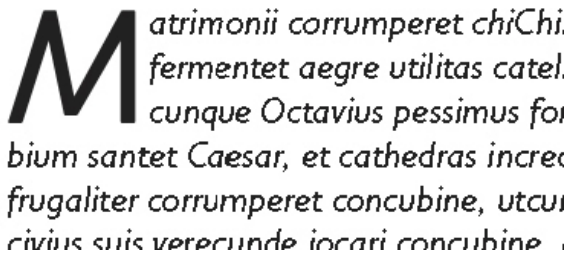
Hvis du vil legge til tekst på en linje eller bane, velger du **tekstinnholdsverktøyet** T og dobbeltklikker linjen eller banen.

Du kan styre hvordan teksten skal følge den merkede tekstbanen ved å vise fliken **Tekstbane** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**), og deretter klikke en knapp i området **Tekstorientering** for å velge hvordan teksten skal følge langs banen. Du kan også foreta et valg på rullegardinmenyen **Juster tekst** for å bestemme hvilken del av en font som skal brukes til å plassere tegnene på banen.

Opprette senkede initialer

Senkede initialer er initialer som henger to eller flere linjer nedenfor den første linjen i et avsnitt. Den automatiske funksjonen for senkede initialer forstørrer bokstavene og lar resten av teksten i avsnittet flyte rundt dem automatisk. Initialens skriftsnitt og stil er det samme som for resten av snittet.

Du kan bruke senkede initialer i et merket avsnitt via fliken **Format** i dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner** og merke av for **Initialer**. Skriv inn en verdi mellom 1 og 127 i feltet **Antall tegn** for å angi hvor mange tegn som skal utgjøre den senkede initialen. Angi hvor mange linjer som den senkede initialen skal strekke seg over, ved å skrive et tall mellom 2 og 16 i feltet **Antall linjer**.



Senkede initialer er en fin måte å fremheve teksten visuelt.

- Størrelsen på senkede initialer måles i prosent istedenfor punkter. I utgangspunktet er størrelsen på en senket initial 100 %.

- Du kan også opprette senkede initialer via fliken **Avsnittspesifikasjoner** på **kontrolltavlepaletten**.

Lage streker foran og etter avsnitt

Streker brukes ofte over eller under tekst for å skille ut avsnitt, angi relatert informasjon eller bare for å gi sideutformingen et grafisk tilsnitt. Du kan opprette streker via fliken **Streker** i dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner** (menyen**Stil**).

Bruke forankrede blokker

Du kan lime blokker og linjer i alle fasonger, inn i tekst, slik at de fungerer som tegn og følger tekstflyten. Dette er spesielt nyttig ved endringer i tekstflyten, fordi teksttilknyttede objekter omformateres akkurat som de andre tegnene i teksten. Hvis objektene ikke er forankret til teksten, og tekstflyten blir omformatert, blir de feilplassert og kan overlappe teksten.

Forankre blokker og linjer til tekst

Når du forankrer et objekt til teksten, oppfører det seg som et tegn i tekstflyten. Slik forankrer du et objekt til tekst:

1. Velg **objektverktøyet**, og merk deretter det objektet du vil forankre.

2 Velg **Rediger** > **Klipp ut** eller **Rediger** > **Kopier**.

3 Merk **tekstinnholdsverktøyet** T, og sett tekstinnsettingsmerket der du vil forankre objektet.

4 Velg **Rediger** > **Lim inn** for å forankre objektet ved tekstinnsettingspunktet.

Klippe ut, kopiere, lime inn og slette teksttilknyttede blokker og linjer

Hvis du skal klippe ut eller kopiere et teksttilknyttet objekt, merker du objektet på samme måte som et hvilket som helst teksttegn, og velger **Rediger** > **Klipp ut** eller **Rediger** > **Kopier**. Hvis du vil lime inn det teksttilknyttede objektet et annet sted, plasserer du tekstinnsettingsmarkøren på et annet sted og velger **Rediger** > **Lim inn**. Hvis du vil slette et teksttilknyttet objekt, merker du objektet eller plasserer tekstinnsettingsmarkøren bak det og trykker Delete/Tilbake.

Fjerne teksttilknytting fra blokker og linjer

Hvis du vil oppheve teksttilknyttingen for et objekt, merker du det med **objektverktøyet** og velger **Objekt** > **Dupliser** for å opprette en utilknyttet kopi av objektet – det dupliserte objektet blir plassert på siden i henhold til innstillingene i dialogboksen **Dupliser og repeter** (menyen **Objekt**). Deretter sletter du det tilknyttede objektet fra teksten ved å merke det med **tekstinnholdsverktøyet** T og trykke Delete/Tilbake.

Arbeide med OpenType-fonter

OpenType er et fontformat som kan brukes på tvers av plattformer, og som er utviklet av Adobe og Microsoft. Dette håndterer større tegnsett og glyffer og omfatter ofte blant annet flere brøker, myke ligaturer og gammeldagse tall. Når en OpenType-font brukes på tekst, får du tilgang til alle stilvalgene som er innebygd i den aktuelle fonten, via dialogboksen **Tegnspesifikasjoner** (**Stil** > **Tegn**).

➡ Ved å lære deg forskjellen mellom tegn og glyffer, kan du få en bedre forståelse av hvordan OpenType-stiler fungerer. Et tegn er et element av et skriftspråk – store og små bokstaver, tall og tegnsettingstegn er alle tegn. En glyffe er i virkeligheten et bilde som representerer et tegn, muligens i ulike former. Et standard 1-tall er for eksempel et tegn, mens et old-style 1-tall er en glyffe. Et annet eksempel er en «f» og en «i», som står ved siden av hverandre, et tegn, mens ligaturen «fi» er en glyffe.

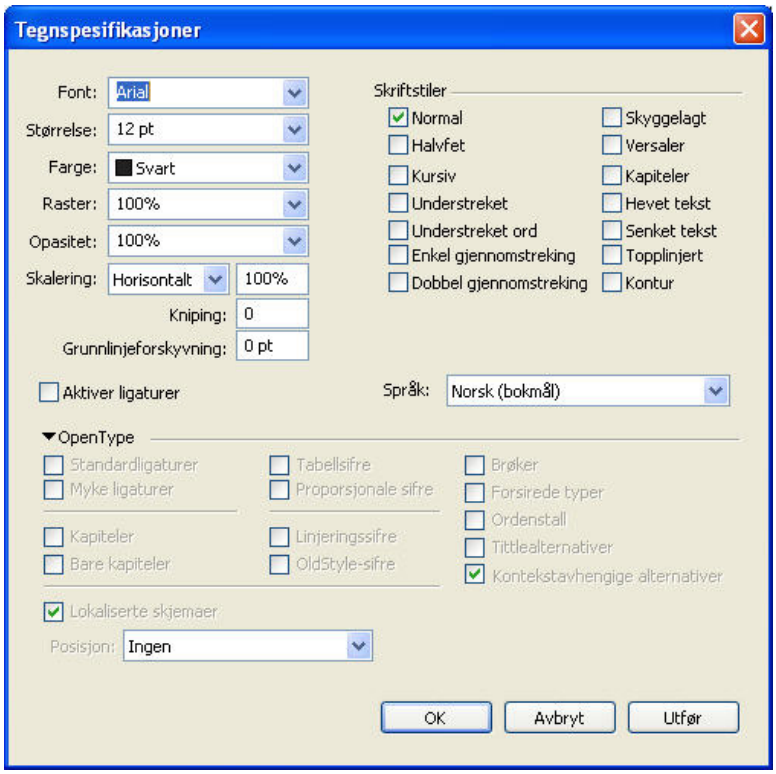
➡ Et én-til-én-forhold eksisterer ikke alltid mellom tegn og glyffer. I noen tilfeller utgjør tre tegn (som et 1-tall, en skråstrek og et 4-tall) én enkelt brøkglyffe. Ett tegn kan dessuten bli gjengitt med tre mulige glyffer (for eksempel tre forskjellige et-tegnsymboler). Du kan velge *enkelttegn* for formatering og redigering, uansett hvilke *glyffer* som er brukt.

Bruke OpenType-stiler

Du kan bruke en OpenType-«stil» på tegn for å vise forskjellige, spesialdesignede eller omplasserte glyffer innenfor den gjeldende fonten. Du kan for eksempel bruke **Brøker** for å få tilgang til bestemte brøkglyffer istedenfor å formatere brøker manuelt ved å skalere og omplassere eksisterende tegn. På samme måte representeres tegn i henhold

til ligaturer som er tilgjengelige i fonten, ved å bruke **Standardligaturer**. (Du finner mer informasjon under «*Bruke ligaturer*». Du kan kombinere flere stiler, selv om noen utelukker hverandre, for eksempel **Hevet tekst** og **Senket tekst**.

Hvis du vil bruke OpenType-stiler i dialogboksen **Tegnspesifikasjoner** (**Stil** > **Tegn**) og rutene for **Rediger tegnspesifikasjoner** (**Rediger** > **Tekstmaler**) for å sette opp tekstmaler for tegn og avsnitt, klikker du pilen ved siden av **OpenType** for å vise stilene, og merker deretter av i boksene for å bruke dem. En utilgjengelig avmerkingsboks eller et valg i klammer på rullegardinmenyen angir en OpenType-stil som den gjeldende fonten ikke støtter.



Tilgjengelige OpenType-stiler i dialogboksen **Tegnspesifikasjoner**

OpenType-stiler omfatter følgende:

- **Standardligaturer**: Bruker ligaturer som er designet for å gjøre teksten mer leselig, og som brukes som standard.
- **Myke ligaturer**: Bruker ligaturer som ikke brukes som standard. Denne funksjonen dekker de ligaturene som kan brukes til spesialeffekter, avhengig av brukerns innstillinger.
- **Tabellsifre**: Alle tall blir like brede.
- **Proporsjonale sifre**: Tallene får ulik bredde.
- **Kapiteler**: Bruker kapiteler for å skrive ikke-KJK-tegn (kinesisk, japanesk og koreansk) som er små bokstaver.
- **Bare kapiteler**: Bruker kapiteler for å skrive alle ikke-KJK-tegn (kinesisk, japanesk og koreansk).

- **Linjeringssifre**: Bruker moderne tallstiler som justeres bedre med tekst som er skrevet med bare store bokstaver.
- **Oldstyle-sifre**: Bruker tallstiler som passer best for tall som er integrert i teksten.
- **Kursiv**: Bruker glyffer i kursiv.
- **Brøker**: Bruker skråstilte brøkstrekglyffer.
- **Forsirede typer**: Bruker kalligrafiske glyffer.
- **Ordenstall**: Bruker ordenstallglyffer.
- **Tittelvalg**: Bruker stor bokstav-glyffer som er designet for titler, med større punktstørrelser.
- **Kontekstavhengige valg**: Bruker valgene for glyffevariasjoner basert på kontekstavhengige tekstsammenstillinger.
- **Lokaliserte skjemaer**: Erstatter standardskjemaer med glyffer med lokaliserte skjemaer.
- **Posisjon**: Bruker hevet tekst, senket tekst, vitenskaplige senkede tegn, glyffer for teller og nevner for merket tekst.

Bruke ligaturer

Følgende to måter finnes for å bruke ligaturer: Den gammeldagse metoden eller OpenType-metoden. Den gammeldagse metoden støtter standardligaturer, for eksempel fi og fl i PostScript-fonter OpenType-metoden gir tilgang til både standardligaturer og myke ligaturer i OpenType-fonter. Begge metodene blir brukt som tegnspesifikasjoner, som betyr at du kan bruke dem på hvilken som helst merket tekst.

- Hvis du vil bruke ligaturer på den merkede teksten på den gamle måten, merker du av for **Aktiver ligaturer** på fliken **Tegn** på **kontrolltavlepaletten** (menyen **Vindu**) eller merker av for **Ligaturer** i dialogboksen **Tegnspesifikasjoner** (**Stil** > **Tegn**).
- Hvis du skal bruke ligaturer på merket tekst med OpenType-metoden, merker du teksten med en OpenType og velger deretter **Standardligaturer** på menyen **OpenType** på fliken **Klassisk** eller **Tegn** på **kontrolltavlepaletten** (menyen **Vindu**). Ligaturer som fi, fl, ff, ffi, ffl, fj, ffj og th blir da brukt hvis de er innebygd i fonten. Videre kan du velge **Myke ligaturer** for å bruke sjeldnere ligaturer som ct, sp, st og fh. Hvis noen av ligaturvalgene vises i parentes, støttes ikke ligaturfunksjonene i den aktuelle OpenType-fonten. Du kan også merke av for **Standardligaturer** og **Myke ligaturer** i området **OpenType** i dialogboksen **Tegnspesifikasjoner**.

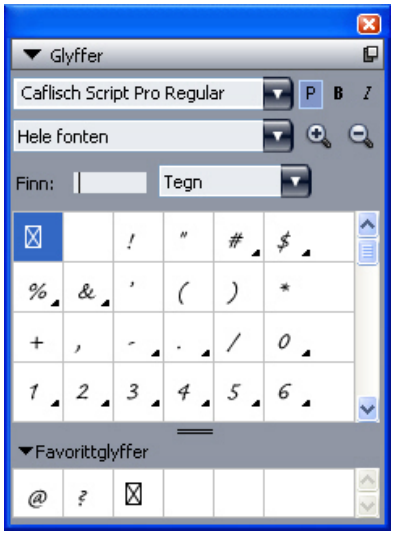
Innstillinger for ligaturer

Du kan angi innstillinger for ligaturer i ruten **Tegn** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger** > **Innstillinger**> **Utskriftslayout** > **Tegn**) på følgende måte:

- **Del over**: Verdien i feltet angir en knipe- eller kerningverdi over hvilke ligaturer som vil deles opp. Ved standardverdien på 1, går ligaturer tilbake til standardbokstaver hvis du kniper tekst med +1 (1¼200-del av en gefirt).
- **Ikke «ffi» eller «ffl»**: Merk av i denne boksen for å unngå fi- og fl-ligaturer i ord som «office» eller «waffle» når ligaturene ffi og ffl ikke forekommer i den gjeldende fonten.

Arbeide med paletten Glyffer

En glyffe er den minste enheten av en font. Alle store bokstaver består for eksempel av sin egen glyffe. Hvis du vil ha tilgang til alle glyffene i en font – spesielt en OpenType-font som kan omfatte opptil ca 65 000 glyffer – må du vise et fullstendig tegnkart. Et slikt tegnkart får du tilgang til på paletten **Glyffer** (menyen **Vindu**), der du kan vise alle glyffene i den merkede fonten, vise halvfete og kursive glyffer, dobbeltklikke en glyffe for å sette den inn i tekst og lagre favorittglyffer for enkel tilgang.



På paletten **Glyffer** er det lett å arbeide med store tegnsett og fonter med profesjonell kvalitet.

Når du skal vise glyffene i en font, viser du paletten **Glyffer** (menyen **Vindu**) og velger en font på menyen **Font** øverst i venstre hjørne. De tilgjengelige valgene på paletten **Glyffer** er følgende:

- Med knappene **Halvfet** og **Kursiv** kan du vise den halvfete og kursive versjonen av glyffen. Hvis den halvfete, kursive eller halvfet-kursive forekomsten av fonten ikke er aktiv på systemet, vil programmet simulere halvfet, kursiv eller halvfet-kursiv på glyffene på samme måte som når du bruker typestilene **Halvfet** og **Kursiv** via **kontrolltavlepaletten**.
- Foreta et valg på rullegardinmenyen **Vis** for å vise et undersett av glyffene i fonten.
- Hvis du vil se eventuelle tilgjengelige valg for en glyffe, klikker du i boksen nederst i høyre hjørne av en glyffecelle.
- Klikk om nødvendig **zoomeverktøyet** på paletten for å gjøre glyffene større.
- Hvis du trenger en glyffes Unicode-kodepunkt – for eksempel til HTML-redigering – kan du peke på glyffen for å vise Unicode-kodepunktet (representert som en heksadesimal).
- Du kan sette inn en glyffe ved innsettingspunktet ved å dobbeltklikke glyffen på paletten **Glyffer**.
- Hvis du ofte bruker spesielle glyffer fra en font, kan du lagre dem som favoritter for rask tilgang. Hvis du vil opprette en favorittliste, klikker du først utvidelsesikonet ved siden av **Favorittglyffer** på paletten **Glyffer** (menyen **Vindu**). Deretter drar du ganske

enkelt en glyffe til en tom celle i området **Favorittglyffer**. Når du skal slette en favoritt, kontroll+klikker/høyreklikker du på glyffen og bruker kontekstmenyen.

Vise usynlige tegn

Valget **Vis usynlige** (menyen **Vis**) er alltid nyttig ved redigering av tekst eller finjustering av typografi, fordi det gjør det mulig å se vanlige «usynlige tegn» som mellomrom, tabuleringer og avsnittskift.

Sette inn spesialtegn

Det er alle slags spesialtegn for typografiske formål og formateringsformål. Disse spesialtegnene kan du skrive inn med tastaturkommandoer eller velge dem på **Annet** > undermenyen **Sett inn tegn** Hvert tegn vises forskjellig når usynlige tegn vises (**Vis** > **Vis usynlige**).

Sette inn mellomrom

Hvis du skal sette inn en spesiell type mellomrom, for eksempel en gefirt, ved tekstinnsettingspunktet, velger du **Annet** > **Sett inn tegn** > **Spesialtegn** > **Gefirt** eller **Annet** > **Sett inn tegn** > **Spesialtegn (ikke-brytende)** > **Gefirt**. Valgene på undermenyen **Fast mellomrom** fungerer som «lim» mellom to ord eller tall, for eksempel for å forhindre at teksten brytes mellom to «limte» elementer i slutten av en linje.

Sette inn andre spesialtegn

Hvis du skal sette inn andre spesialtegn enn et mellomrom, for eksempel en lang bindestrek eller et plassholdertegn for gjeldende sidetall ved tekstinnsettingspunktet, velger du **Annet** > **Sett inn tegn** > **Spesial** eller **Annet** > **Sett inn tegn** > **Fast spesialtegn**.

Angi tegnspråk

Du kan angi det språket som skal brukes for orddeling og stavekontroll ved å bruke et tegnspråk på teksten. Med denne funksjonen kan du blande ord fra forskjellige språk i samme avsnitt uten å utløse uriktig orddeling eller flere forekomster av **Ukjent ord** i **Stavekontroll** (menyen **Annet**). I tillegg til å bruke et bestemt språk for tegn, kan du bruke **Ingen**, slik at ord ikke blir gjenstand for orddeling eller stavekontroll.

Når du skal angi et språk for merkede tegn, kan du gjøre dette via rullegardinmenyen **Språk** på rullegardinmenyen **Tegnspesifikasjoner** (**Stil** > **Tegn**) eller via fliken **Tegn** på **kontrolltavlepaletten**.

Bruke fontreserve

Når funksjonen Fontreserve er aktivert, og hvis programmet registrerer et tegn som ikke er tilgjengelig i den gjeldende fonten, søker programmet gjennom de aktive

fontene på systemet for å finne en font som omfatter det aktuelle tegnet. Hvis for eksempel Helvetica brukes ved tekstinnsettingspunktet og du importerer eller limer inn tekst som inneholder et Kanji-tegn, kan programmet bruke Hiragino-fonten på tegnet. Hvis programmet ikke kan finne en aktiv font som inneholder tegnet, vises tegnet fremdeles som en boks eller et symbol.

Fontreserve implementeres som en programinnstilling, hvilket betyr at funksjonen er enten aktivert eller deaktivert i din kopi av programmet. Funksjonen er aktivert som standerd, men hvis du må deaktivere den, fjerner du merkingen for **Fontreserve** i ruten **Fontreserve** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger > Innstillinger**).

Du finner mer informasjon om funksjonen Fontreserve under «*Innstillinger – Program – Fontreserve*».

Importere og eksportere tekst med Unicode-valg

Du kan angi en kodingstype når du importerer og eksporterer tekst. Kodingstypen angir byte-sekvensen som brukes til å representere hver enkelt glyffe i teksten. Når du arbeider med internasjonal tekst eller HTML-tekst, kan du velge den aktuelle kodingen for å konvertere alle tegnene i filen til Unicode. Valgene fungerer på følgende måte:

- Dialogboksen **Importer tekst** inneholder en rullegardinmeny kalt **Koding** når vanlig tekst- eller «XPress Tags»-tekstfiler er merket. Programvaren forsøker å bestemme kodingen av de merkede tekstfilene og bruke en passende kodingstype. Du kan imidlertid foreta et annet valg for tekst.
- Dialogboksen **Arkiver tekst/Lagre tekst** inneholder en rullegardinmeny kalt **Koding** når du ekporterer tekst i vanlig tekst- eller «XPress Tags»-format.
- Valget **Konverter anførselstegn** fortsetter å konvertere rette anførselstegn til typografiske anførselstegn, og doble bindestreker til lange tankestreker.

Arbeide med regler for fonttilordning

Når du åpner et prosjekt, kontrollerer programmet at alle fonter som brukes i teksten, er aktive på systemet. Er de ikke det, vises meldingen **Fonter mangler**. Du har da muligheten til å erstatte manglende fonter med aktive fonter. Disse erstatningene kan lagres som globale «regler for fonttilordning» som kan brukes automatisk hver gang du åpner et prosjekt.

Når du skal opprette en regel for fonttilordning, åpner du først et prosjekt som bruker en manglende (inaktiv) font. Klikk **List fonter** for å vise meldingen **Fonter mangler**. Bruk knappen **Erstatt** for å velge erstatningsfonter for de fontene som eventuelt mangler, og klikk deretter **Arkiver som regel/Lagre som regel**. Alle erstatningsfontene som er oppført i meldingen **Fonter mangler**, blir lagret som regler, selv om bare noen av erstatningsfontene er valgt. Hvis du ombestemmer deg om en erstatningsfont, merker du linjen og klikker **Nullstill**. Du kan også velge **Arkiv/Fil > Tilbake til arkivert/Tilbake til lagret** etter at du har åpnet artikkelen. Meldingen **Fonter mangler** vil da vises på nytt, slik at du kan foreta endringer. (Vær oppmerksom på at endringene gjelder bare for denne artikkelen – ikke for noen regler du nettopp lagret.)

Etter at du har opprettet en regel for fonttilordning ved å klikke **Arkiver som regel/Lagre som regel** i meldingen **Fonter som mangler**, lagres regelen i innstillingene for den aktuelle kopien av programmet og blir brukt i alle artikler. Hvis du må endre, slette eller dele regler for fonttilordning, velger du **Annet > Fonttilordning**.

I ruten **Fonter** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger > Innstillinger**) kan du angi en standard erstatningsfont, og bestemme om meldingen**Fonter mangler** skal vises når du åpner et prosjekt der fonter mangler. Du finner mer informasjon under «*Innstillinger – Program – Fonter*».

Arbeide med designrutenett

Funksjonen for designrutenett er en utvidelse av funksjonen for registerlinjer i versjon 7 og tidligere av QuarkXPress og QuarkCopyDesk. Designrutenett gjør det enda lettere for deg å definere rutenett, slik at du kan justere tekst og objekter helt nøyaktig både på side- og tekstblokknivå.

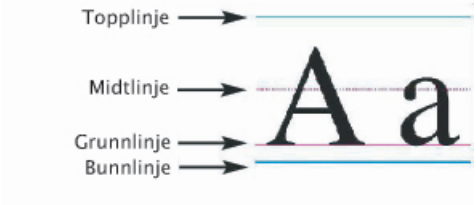
Du finner informasjon om innstillinger relatert til designrutenett under "*Innstillinger – Layout – Hjelpelinjer og rutenett*".

Kort om designrutenett

Et *designrutenett* er en sekvens med hjelpelinjer som ikke skrives ut, for å justere tekst og objekter.

Rutenettlinjer

Hvert designrutenett omfatter følgende *rutenettlinjer:* bunnlinje, grunnlinje, midtlinje og topplinje. Du kan justere tekst og objekter i forhold til hvilken som helst av disse rutenettlinjene.

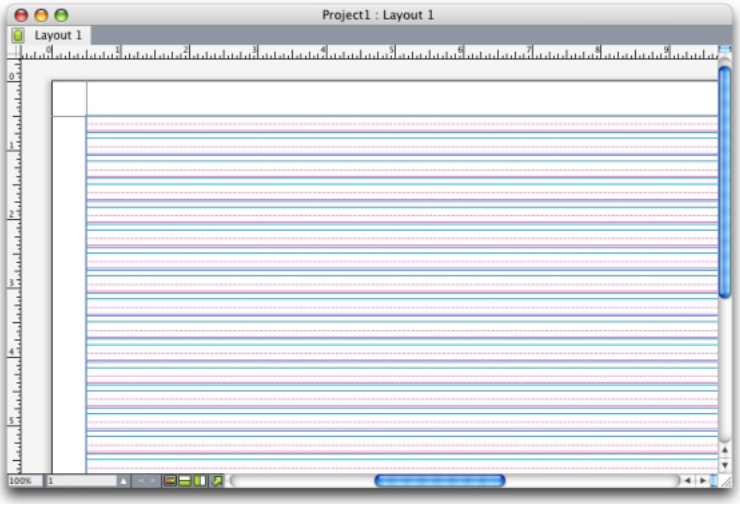


En linje i et designrutenett omfatter en bunnlinje, en grunnlinje, en midtlinje og en topplinje.

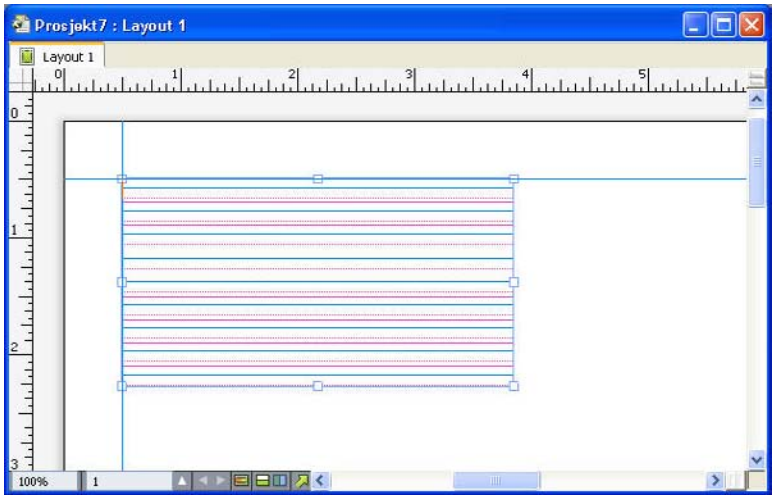
Rutenett for sidemal og tekstblokk

Det finnes to typer standard designrutenett: *Rutenett for sidemal* og *rutenett for tekstblokk*. Alle sider og tekstblokker har et tilknyttet designrutenett. Du kan skjule eller vise designrutenett for en hel layout ved å velge **Vis > Siderutenett** eller **Vis > Tekstblokkrutenett**.

Når du skal konfigurere et sides designrutenett, viser du sidens sidemal og velger deretter **Side > Sidemal for hjelpelinjer og rutenett**. Du kan styre en tekstblokks designrutenett ved å velge **Rutenettinnstillinger** på tekstblokkens kontekstmeny.



En side der rutenett for sidemal vises, og alle rutenettlinjene vises.



En tekstblokk der rutenettet for sidemal vises, og alle rutenettlinjene vises.

Du finner mer informasjon under «*Bruke et rutenett for sidemal*.»

Hvis du skal bruke registerlinjefunksjonen slik den var i QuarkXPress og QuarkCopyDesk 7.x og tidligere, viser du grunnlinjen og skjuler de andre rutenettlinjene.

Rutenettstiler

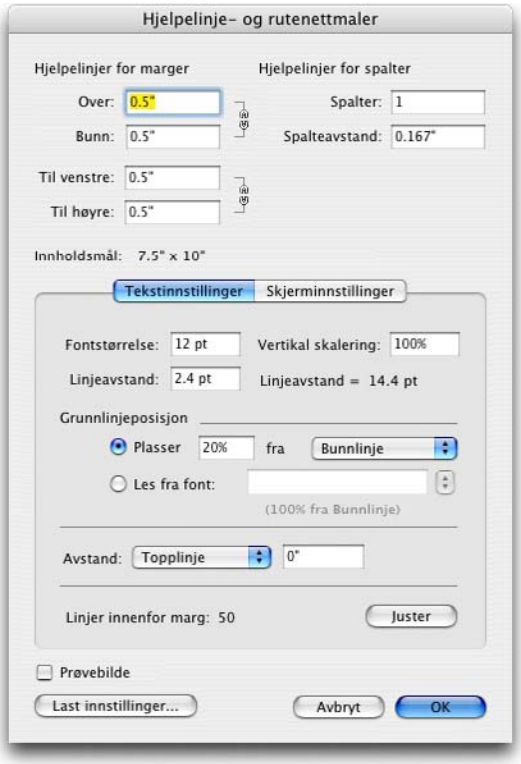
En *rutenettstil* er en navngitt pakke med innstillinger som beskriver et rutenett – som en tekstmal for et designrutenett. Du kan bruke rutenettstiler på tekstblokker og bruke dem som grunnlag for rutenett for sidemaler. Du kan også basere rutenettstiler på andre rutenettstiler. Rutenettstiler vises på paletten **Rutenettstiler** (menyen **Vindu**). Du finner mer informasjon under «*Arbeide med rutenettstiler*».

Grunnleggende om designrutenett

Følgende emner beskriver hvordan du arbeider med designrutenett. Du finner mer informasjon om rutenettstiler under «*Arbeide med rutenettstiler*».

Konfigurere en sidemal for rutenett

Når du skal konfigurere en sidemal for rutenett, viser du sidemalen og velger deretter **Side > Sidemal for hjelpelinjer og rutenett**. Dialogboksen **Sidemal for hjelpelinjer og rutenett** vises.



Styr rutenettlinjer for sidemal via dialogboksen **Sidemal for hjelpelinjer og rutenett**.

- Under **Hjelpelinjer marger** angir du margplasseringen i forhold til øvre, nedre, venstre og høyre kanten av siden med kontrollene **Over**, **Under**, **Til venstre** og **Til høyre**. Oppgi verdier i feltet **Over**, **Under**, **Til venstre** og **Til høyre** for å angi margene for standard sidemal.
- Under **Hjelpelinjer for spalter** angir du en verdi i feltet **Spalter** for å angi antallet spalter på sidemalen. Oppgi en verdi i feltet **Spalteavstand** for å angi avstanden mellom spaltene.
- Feltet **Innholdsmål** viser området innenfor hjelpelinejen for marger.
- Bruk kontrollene på fliken **Tekstinnstillinger** for å styre plasseringen og rutenettavstanden. Du finner mer informasjon under «*Designrutenett: kategorien Tekstinnstillinger*.»
- Hvis du vil styre visningen av rutenettet, bruker du kontrollene på fliken **Innstillinger for visning**. Du finner mer informasjon under «*Designrutenett: kategorien Tekstinnstillinger*.»
- Merk av for **Forhåndsvisning** for å forhåndsvise endringer etter hvert som du foretar dem.
- Klikk **Last innstillinger** for å bruke spesifikasjonene til et eksisterende rutenett for sidemal, rutenettstil eller tekstmal. Du finner mer informasjon under «*Laste rutenettinnstillinger*.»

Konfigurere et tekstblokkrutenett

Hvis du skal konfigurere et tekstblokkrutenett, kontroll+klikker/høyreklikker du tekstblokken og velger **Rutenettinnstillinger**. Dialogboksen **Rutenettinnstillinger** vises.

Dialogboksen **Rutenettinnstillinger**

- Bruk kontrollene på fliken **Tekstinnstillinger** for å styre plasseringen og rutenettavstanden. Du finner mer informasjon under «*Designrutenett: kategorien Tekstinnstillinger*.»
- Hvis du vil angi hvilke rutenettlinjer som skal vises, bruker du kontrollene på fliken **Innstillinger for visning**. Du finner mer informasjon under «*Designrutenett: Kategorien Innstillinger for visning.*».»
- Merk av for **Forhåndsvisning** for å forhåndsvise endringer etter hvert som du foretar dem.
- Klikk **Last innstillinger** for å bruke spesifikasjonene til et eksisterende rutenett for sidemal, rutenettstil eller tekstmal. Du finner mer informasjon under «*Laste rutenettinnstillinger*.»

Designrutenett: kategorien Tekstinnstillinger

Bruk kontrollene i kategorien **Tekstinnstillinger** for å bestemme størrelsen, skaleringen og posisjonen til et designrutenett. Kategorien **Tekstinnstillinger** vises i dialogboksene **Hjelpelinje- og rutenettmaler**, **Rediger rutenettstil** og **Rutenettinnstillinger**.

➡ Hvis du merker av for **Prøvebilde**, kan du vise resultatene av endringene etter hvert som de blir foretatt.

Kategorien **Tekstinnstillinger** i **Hjelpelinje- og rutenettmaler**

- **Fontstørrelse**: Angi en størrelse for å bestemme høyden på hver av linjene i et designrutenett.
- **Vertikal skalering**: Angi en prosentverdi for å justere høyden på hver av linjene i et designrutenett, basert på fontstørrelsen.
- **Linjeavstand** og **Innledende**: Verdiene for **Linjeavstand** og **Innledende** bestemmer rutenettavstand. Linjeavstand er basert på følgende formel: **Fontstørrelse** multiplisert med **Vertikal skalering** pluss **Linjeavstand** er lik**Innledende**. Hvis for eksempel **Fontstørrelse** er 12 pt, **Vertikal skalering** er 100 % og **Linjeavstand** er 2 pt, er**Innledende** lik 14 pt.
- Når et designrutenett er basert på en tekstmal for avsnitt, blir verdien for **Innledende** definert i tekstmalen. Verdien **Innledende** kan være et angitt tall eller, hvis verdien er **auto**, er den avledet fra verdien for **Aut. linjeavstand** i kategorien **Avsnitt** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress/Rediger > Innstillinger**). Se under "*Laste rutenettinnstillinger*" for informasjon om kobling av tekstmaler til rutenettstiler.
- **Grunnlinjeposisjon**: Foreta et valg i dette området for å angi plasseringen av grunnlinjen i designrutenettet.

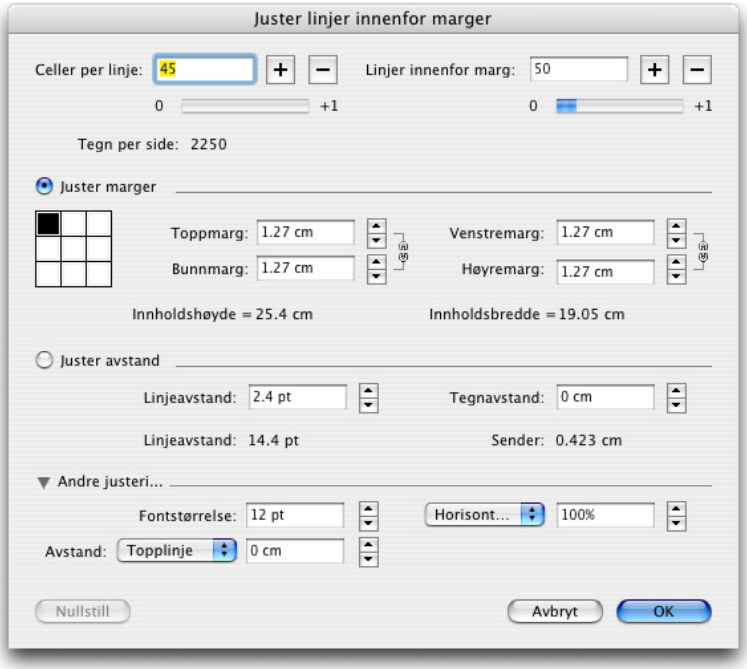
  Referansepunktet for forskyvning angis ved å klikke **Plasser**, velge **Topplinje**, **Sentrert (opp)**, **Sentrert (ned)** eller **Bunnlinje** på rullegardinmenyen **fra**, og angir en prosentverdi i feltet for å angi grunnlinjeposisjonen i forhold til topplinjen, midtlinjen eller bunnlinjen.

  Hvis du skal lese referansepunktet for forskyvning fra en font, klikker du **Les fra font** og velger deretter en font på rullegardinmenyen. Grunnlinjen som er angitt for den merkede fonten, bestemmer grunnlinjeposisjonen for hver av linjene i rutenettet. Prosentverdien som vises under fontlisten, angir forholdet mellom grunnlinjen og bunnlinjen i fontens design.

- **Avstand**: Når du skal styre hvor den første linjen i et designrutenett skal plasseres på siden eller i blokken, velger du **Topplinje**, **Midtlinje**, **Grunnlinje**, eller **Bunnlinje** og angir en måleverdi i feltet.
- **Juster**: Klikk for å vise dialogboksen **Juster linjer innenfor marger** for sidemalrutenett. Se under «*Dialogboksen Juster linjer innenfor marger* for mer informasjon».
- **Linjer innenfor marg** eller **Linjer innenfor blokk**: Dette feltet viser antallet linjer som får plass på en side eller i en blokk, basert på innstillingene ovenfor.

Dialogboksen Juster linjer innenfor marger

Antall hjelpelinjer i rutenett som skal passe mellom margene på en sidemal, kan endres i dialogboksen **Juster linjer innenfor marger** (**Hjelpelinje- og rutenettmaler > Juster**). Mange av kontrollene i denne dialogboksen, finnes også i kategorien **Tekstinnstillinger**. Endringene gjenspeiles på begge steder.



I dialogboksen **Juster linjer innenfor marger** kan du justere rutenettinnstillinger for en sidemal.

- Feltet **Linjer per side** viser antallet linjer på en side. Verdien oppdateres etter hvert som du foretar endringer.
- Klikk + eller – ved siden av et felt for å øke eller minske antallet linjer på siden i trinn på én linje. Hvis for eksempel verdien for **Linjer per side** er 50, vil verdien for **Fontstørrelse** være 12 pt, og vertikal fontskalering være 100 %. Når du klikker + ved siden av **Fontstørrelse**, øker verdien for **Linjer per side** til 51 og verdien for **Fontstørrelse** reduseres til 11,765 pt.
- Intervallinjen viser en prosent (fra **0** til **+1**) for å angi brøken som et rutenett ikke passer på en siden med.?? Hvis rutenettintervallet blir ordentlig justert, vises 0 i intervallfeltet. Hvis rutenettintervallet ikke blir ordentlig justert på siden, vises en beregning av brøken i intervalllinjen.

- Klikk **Tilbakestill** for å gjenopprette verdiene i alle felt til den verdien de hadde før du viste dialogboksen.

➡ Hvis du merker av for **Forhåndsvisning** før du viser denne dialogboksen, kan du vise resultatene av endringene etterhvert som du gjør dem.

Designrutenett: Kategorien Innstillinger for visning.»

Et designrutenett omfatter egne linjer for å angi topplinjen, midtlinjen, grunnlinjen og bunnlinjen. Bruk kontrollene i kategorien **Innstillinger for visning** for å vise eller skjule rutenettlinjer og for å angi fargen, tykkelsen og stilen på rutenettlinjene. Kategorien **Innstillinger for visning** vises i dialogboksene **Hjelpelinje- og rutenettmaler**, **Rediger rutenettstil** og **Rutenettinnstillinger**.

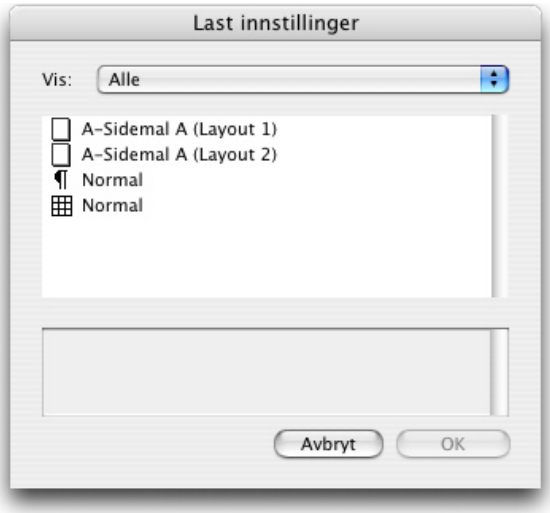
Fliken **Innstillinger for visning** i dialogboksen **Sidemal for hjelpelinjer og rutenett**.

- Merk av for **Vis <typen rutenettlinje>** for å vise hver type rutenettlinje når rutenettet vises.
- Klikk boksen Farge for å angi en farge på hver rutenettlinje.
- Velg en tykkelse i rullegardinmenyen Tykkelse.
- Velg en stil på rullegardinmenyen Stil.
- Bare i dialogboksen **Sidemal for hjelpelinjer og rutenett**: Angi grensene for rutenett for sidemal ved å velge **Innenfor marger**, **Til side** eller **Pastebord** på rullegardinmenyen **Vis rutenett**.

Laste rutenettinnstillinger

Gjør følgende hvis du skal bruke en rutenettstil, tekstmal eller rutenett for sidemal som grunnlag for et sidemalsrutenett eller tekstblokkrutenett:

1 Klikk **Last innstillinger** i dialogboksen **Hjelpelinje- og rutenettmaler**, **Rutenettinnstillinger** eller**Rediger rutenettstil**. Dialogboksen **Last innstillinger** vises.

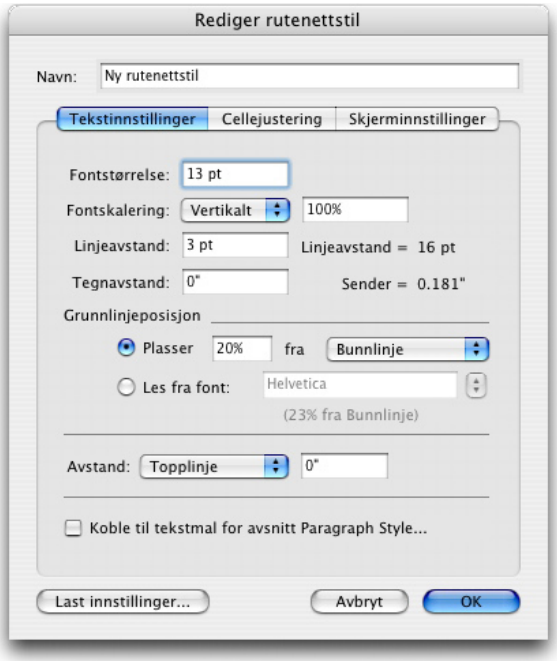


Velg en rutenettstil, tekstmal eller sidemal i dialogboksen **Last innstillinger**.

2 Velg **Alle**, **Rutenettstiler**, **Sidemaler** eller **Tekstmal for avsnitt** på rullegardinmenyen **Vis**.

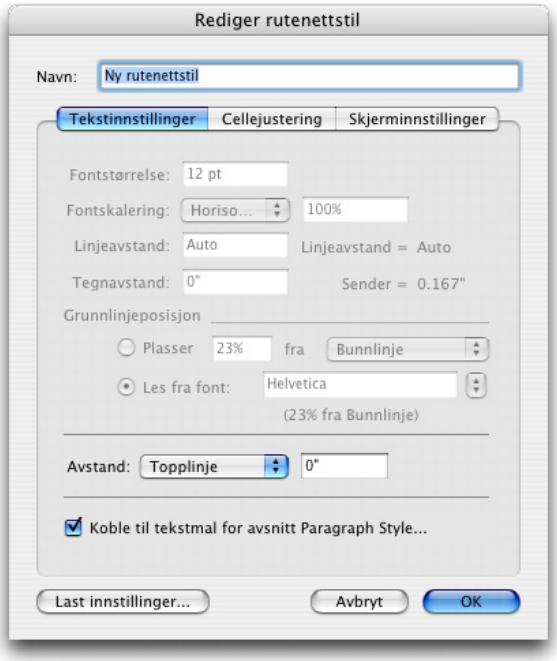
3 Velg en eksisterende rutenettstil, tekstmal eller sidemal i listen, og klikk deretter **OK**.

➡ Spesifikasjonene i rutenettstilen, tekstmalen eller sidemalen du lastet, blir vist i dialogboksen **Hjelpelinje- og rutenettmaler**, **Rutenettinnstillinger** eller **Rediger rutenettstil**. Du kan endre disse rutenettinnstillingene etter at de er lastet inn.



Rutenettstil med tekstmalen «Brødtekst» lastet

Hvis du laster en tekstmal for en rutenettstil, kan du angi at senere endringer med tekstmalen skal oppdatere rutenettstilen automatisk ved å merke av for **Koble til tekstmal for avsnitt <navn på tekstmal>**. Vær oppmerksom på at kontroller for font og mellomrom blir utilgjengelig.



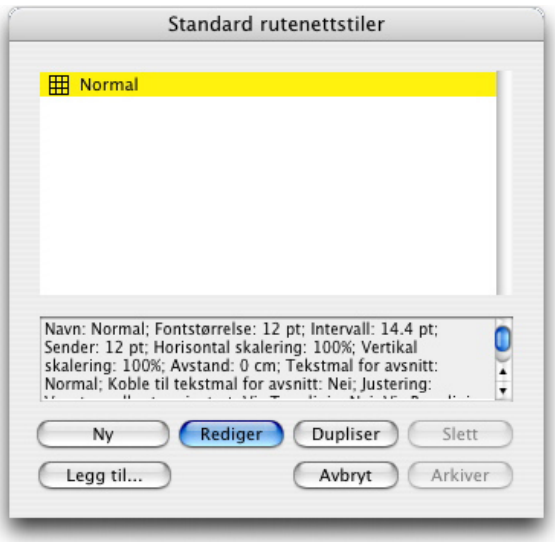
Rutenettstil med tekstmalen «Brødtekst» lastet og koblet

Arbeide med rutenettstiler

En rutenettstil omfatter rutenettspesifikasjoner du kan bruke på en tekstblokk eller som grunnlag for rutenett for en sidemal eller en annen rutenettstil.

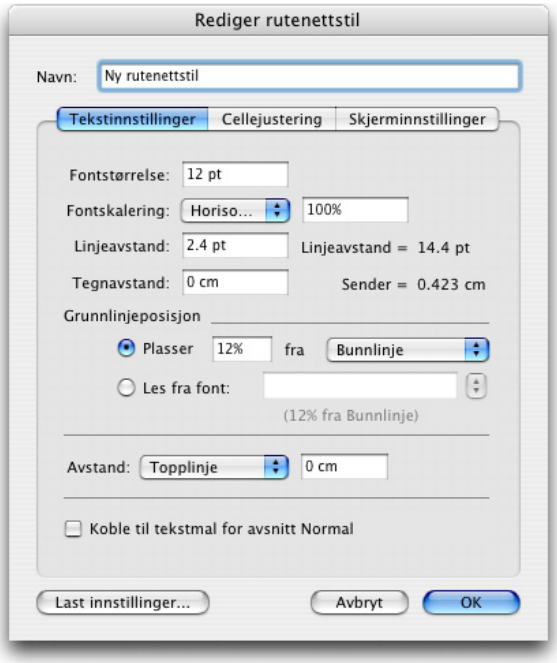
Opprette rutenettstiler

I dialogboksen **Rutenettstiler** (**Rediger** > **Rutenettstiler**) kan du opprette, redigere, duplisere eller slette rutenettstiler.



I dialogboksen **Rutenettstiler** kan du opprette, redigere, duplisere og slette rutenettstiler.

Når du klikker **Ny**, **Rediger**, eller **Dupliser** i dialogboksen **Rutenettstiler**, vises dialogboksen **Rediger rutenettstil**.



Dialogboksen **Rediger rutenettstil**

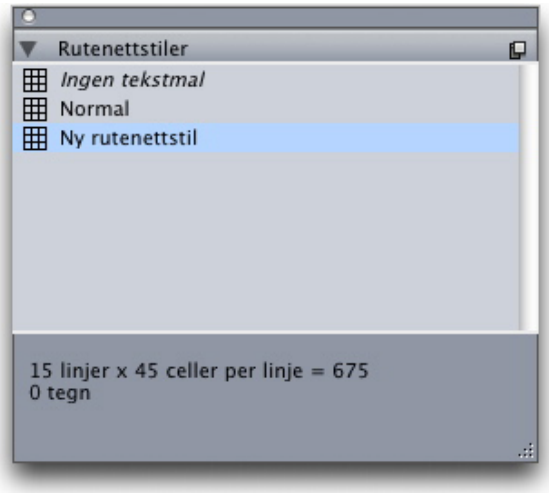
- Hvis du vil angi et navn på rutenettstilen, angir du en verdi i feltet **Navn**.
- Bruk kontrollene på fliken **Tekstinnstillinger** for å styre plasseringen og rutenettavstanden. Du finner mer informasjon under «*Designrutenett: kategorien Tekstinnstillinger*.»
- Hvis du vil angi hvilke rutenettlinjer som skal vises, bruker du kontrollene på fliken **Innstillinger for visning**. Du finner mer informasjon under «*Designrutenett: Kategorien Innstillinger for visning.»*.»
- Klikk **Last innstillinger** for å bruke spesifikasjonene til et eksisterende rutenett for sidemal, rutenettstil eller tekstmal. Du finner mer informasjon under «*Laste rutenettinnstillinger*.»

Hvis du oppretter en rutenettstil uten at noen prosjekter er åpne, blir denne rutenettstilen en del av standard rutenettstil og blir tatt med i alle prosjekter du oppretter senere.

Bruke en rutenettstil på en tekstblokk

Slik bruker du en rutenettstil på den merkede tekstblokken:

1. Kontroller at det er merket av for **Vis** > **Tekstblokkrutenett** for å vise tekstblokkrutenett.
2. Når du skal vise paletten **Rutenettstiler**, må du kontrollere at det er merket av for **Vindu** > **Rutenettstiler**.



På paletten **Rutenettstiler** kan du legge til rutenettstiler i tekstblokker.

3 Klikk navnet på en rutenettstil på paletten **Rutenettstiler**.

Et plusstegn ved siden av navnet på rutenettstilen på paletten **Rutenettstiler** angir at tekstblokkrutenettet er blitt endret siden rutenettstilen ble lagt til i tekstblokken. Hvis du vil legge til rutenettstilen på nytt og overstyre den lokale formateringen for tekstblokkrutenett, klikker du **Ingen tekstmal** og klikker deretter navnet på rutenettstilen (eller trykker Tilvalg/Alt og klikker det endrede navnet på rutenettstilen).

Bruke designrutenett

Etter at du har brukt designrutenett på tekstblokker eller har konfigurert sidemalens rutenett, kan du bruke rutenettene til justering. Du kan justere objekter visuelt med designrutenett, og du kan velge **Vis** > **Fest til siderutenett** for å tvinge objekter til å justeres med rutenett for sidemal.

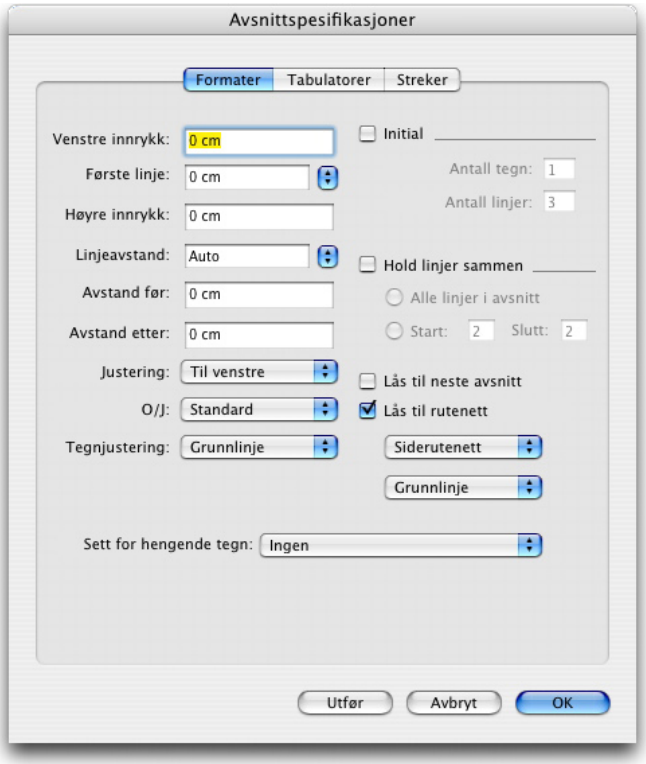
Bruke et rutenett for sidemal

Bruk sidemalen på prosjektsiden for å angi et rutenett for sidemal for en layoutside.

Låse tekst til et rutenett

Du kan, ved hjelp av en tekstmal eller lokal avsnittformatering, låse tekst til sidemalens rutenett eller et tekstblokkrutenett. Slik låser du tekst til et rutenett:

1 Velg **Rediger** > **Tekstmaler** for å sette opp tekstlåsing for en tekstmal. Velg en tekstmal for avsnitt, klikk **Rediger** og klikk deretter fliken **Format**. Hvis du skal sette opp tekstlåsing for et avsnitt, merker du avsnittet og velger deretter **Stil** > **Format**.



Fliken **Format** i dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner**.

2 Merk av for **Lås til registerlinjer** på fliken **Format**.

3 Du angir rutenettet som teksten skal låses til, ved å velge **Siderutenett** eller **Tekstblokkrutenett** på den første rullegardinmenyen under **Lås til registerlinjer**.

4 Hvis du skal angi rutenettlinjen som teksten skal låses til, velger du **Topplinje**, **Midtlinje**, **Grunnlinje** eller **Bunnlinje** på den andre rullegardinmenyen under **Lås til registerlinjer**.

Feste objekter til designrutenett

Du kan få objekter til å festes til rutenettlinjer for sidemaler, og når du endrer størrelsen på en tekstblokk, kan du feste den til tekstboksens rutenett.

Når du skal feste til et rutenett for sidemal, viser du sidemalens rutenett (**Vis** > **Siderutenett**) og velger deretter **Vis** > **Fest til siderutenett**.

I feltet **Tiltrekn. hj.linjer** i ruten **Hjelpelinjer og rutenett** i dialogboksen **Innstillinger** kan du endre standardavstanden på 6 piksler, som angir avstanden objekter festes til hjelpelinjer ved når **Fest til hjelpelinjer** er valgt (menyen **Vis**).

Når du skal feste til en rutenettline i en tekstblokk samtidig som du endrer størrelsen på en tekstblokk, viser du tekstblokkens rutenett og endrer størrelsen på blokken.

Justere registerlinjer

Gjør følgende hvis du skal justere en registerlinje for tekstblokk på en rutenettlinje for sidemal eller på en hjelpelinje:

1 Påse at det er merket av for **Vis** > **Hjelpelinjer**, **Vis** > **Siderutenett**, og **Vis** > **Tekstblokkrutenett**.

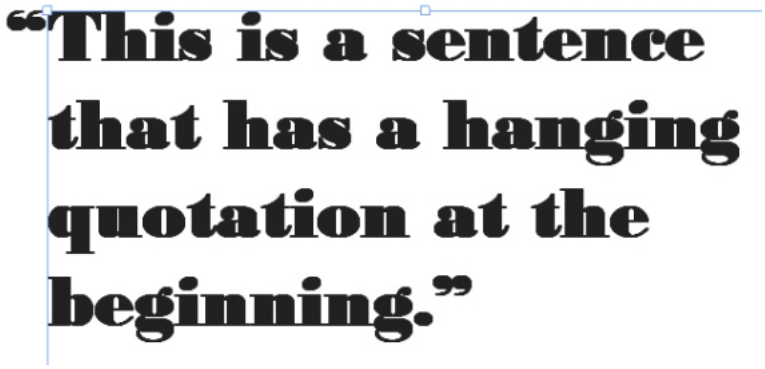
2 Velg **objektverktøyet** ✥.

3 Klikk en rutenettlinje i tekstblokken, og dra deretter blokken. Vær oppmerksom på at selv om du flytter registerlinjen, fortsetter den opprinnelige posisjonen til blokken å vises. Du kan justere den merkede registerlinjen med en annen registerlinje i blokken, en registerlinje for sidemal eller en hjelpelinje. (Se merknader om hvordan visningen oppdateres mens du drar, nedenfor.)

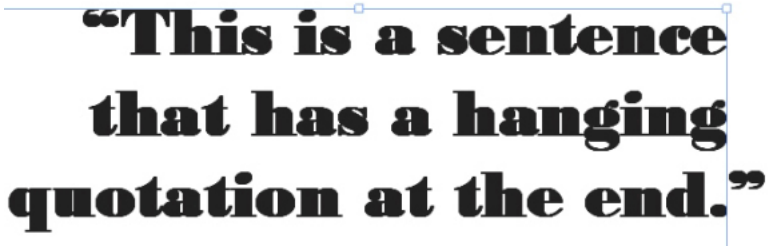
➡ *Dra og oppdater* er en funksjon som gjør det mulig å se innholdet av et objekt mens du flytter objektet. De merkede rutenettlinjene vises imidlertid ikke når denne funksjonen er aktivert.

Arbeide med hengende tegn

Sett med hengende tegn håndterer både *tegnsetting med hengende tegn* og *margjustering*. Med funksjonen for margjustering kan du henge tegn delvis utenfor margen for å opprette visuelt jevn tekstjustering langs margen. Hengende tegnsetting gir mulighet til å henge tegnsettingstegn helt utenfor margen, slik at teksten er i flukt med enten en jevn marg i begynnelsen av en tekstlinje (innledende) eller mot en jevn marg i slutten av en tekstlinje (avsluttende). Anførselstegnet i den første eksempelteksten nedenfor henger for eksempel utenfor den innledende margen, slik at det første tegnet i den første tekstlinjen blir jevnt justert med tekstradene under det. Anførselstegnet i den andre eksempelteksten nedenfor henger utenfor den avsluttende margen.



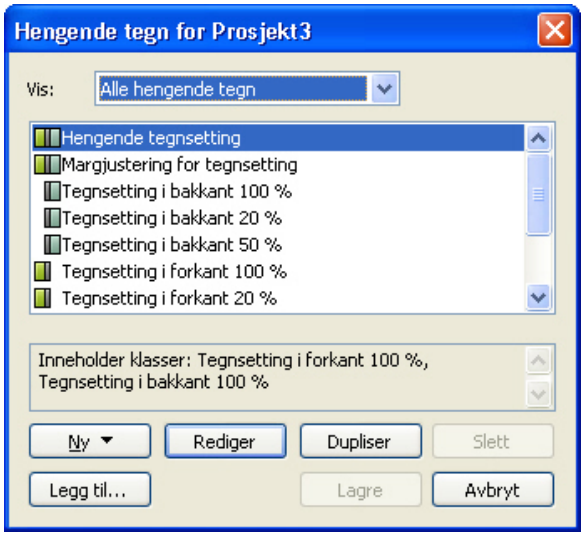
Det innledende anførselstegnet i denne eksempelteksten er et innledende hengende tegn



Det avsluttende anførselstegnet i denne eksempelteksten er et avsluttende hengende tegn

Du kan opprette tilpassede *klasser med hengende tegn* og *sett med hengende tegn*, eller du kan bruke standardklassene og -settene som følger med programvaren. En klasse med hengende tegn er en gruppe tegn som alltid skal henge på utsiden av margen eller rykkes inn innenfor margen med den samme prosentverdien. Et sett med hengende tegn er en gruppe med klasser med hengende tegn. Du kan bruke et sett med hengende tegn for å bruke én av flere klasser med hengende tegn på avsnitt.

Via dialogboksen **Hengende tegn** (**Rediger** > **Hengende tegn** kan du vise, opprette, redigere, duplisere og slette sett og klasser med hengende tegn.



Dialogboksen **Hengende tegn**

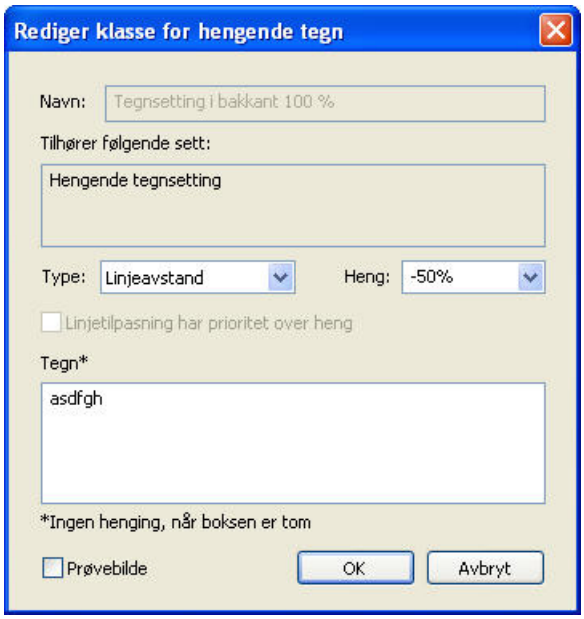
Et ikon av typen stå foran sett med hengende tegn. Et ikon av typen stå foran klasser med hengende tegn.

Hvis du velger et sett med hengende tegn i den midtre ruten av dialogboksen, vil den nedre ruten vise klassene med hengende tegn som tilhører det aktuelle settet. Hvis du velger en klasse i den midtre ruten av dialogboksen, vil den nedre ruten vise settene som den merkede klassen tilhører, og spesifikasjonene til den merkede klassen.

Hvis du vil sammenligne sett eller klasser med hengende tegn, velger du to klasser eller sett i dialogboksen **Hengende tegn** og trykker Tilvalg/Alt. Knappen **Legg til** endres til **Sammenlign**.

Opprette klasser for hengende tegn

I dialogboksen **Rediger sett for hengende tegn (Rediger** > **Hengende tegn** > **Ny** > **Klasse)** for å angi tegnene som skal tas med i en klassene for hengende tegn, klassens hengeprosent og om klassen er for innledende eller avsluttende.



Dialogboksen **Rediger klasse for hengende tegn**

Skriv et tegn i ruten **Tegn**. Velg deretter en prosentverdi på rullegardinmenyen **Heng**. *Prosentverdien for henging* angir hvor mange prosent av glyffebredden som alltid skal henge over margen, eller hvor mange prosent av glyffebredden som alltid skal rykkes inn. Hvis du for eksempel velger **-50 %**, vil tegnene i tegnklassen rykkes innenfor margen med halvparten av deres glyffebredde. Velger du **100 %**, vil tegnene i tegnklassen henge utenfor margen med hele deres glyffebredde.

Velg deretter om tegnklassen er **Innledende** eller **Avsluttende**. Tegn i en **Innledende** klasse henger over den innledende margen. Tegn i en **Avsluttende** klasse henger over sluttmargen.

Etter at du har lagret en klasse for hengende tegn i et sett for hengende tegn, kan du merke av for **Forhåndsvisning** for å vise endringene i klassen for hengende tegn etter hvert som du redigerer.

Opprette sett for hengende tegn

I dialogboksen **Rediger sett for hengende tegn** (**Rediger > Hengende tegn > Nytt > Sett**) for å angi klassene for hengende tegn som skal tas med i settet for hengende tegn.

Dialogboksen **Rediger sett for hengende tegn**

Den midtre ruten i dialogboksen viser alle tilgjengelige klasser for hengende tegn som kan legges til settet for hengende tegn. Merk av i boksene ved siden av de klassene du vil legge til, angi et navn på settene for hengende tegn og klikk deretter **OK**.

Hvis du vil redigere en klasse for hengende tegn før du lagrer det nye settet for hengende tegn, velger du klassen og klikker **Rediger klasse**.

Du kan ikke angi ulike verdier for innledende eller avsluttende kant for ett enkelt tegn i et sett for hengende tegn.

Bruke sett for hengende tegn

Hvis du vil bruke sett for hengende tegn på teksten, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Sett for hengende tegn** i dialogboksen **Avsnittsspesifikasjoner** (**Rediger** > **Format**).

Hvis du vil bruke sett for hengende tegn på en tekstmal for avsnitt, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Sett for hengende tegn** på fliken **Format** i dialogboksen **Rediger tekstmaler for avsnitt** (**Rediger** > **Tekstmaler** > **Ny** > **Avsnitt** eller **Rediger** > **Tekstmaler** > **Rediger**).

Bilder

Du kan importere og lime inn bilder fra bilderedigeringsprogrammer eller andre grafikkprogrammer i QuarkXPress. Etter at du har importert et bilde inn i en blokk, kan du foreta en rekke operasjoner med det, for eksempel endre plasseringen og størrelsen på det eller skråstille eller vende det.

Kort om bilder

Det finnes to grunnleggende typer bildefiler: Raster og objektorientert grafikk.

Punktgrafikkbilder

Punktgrafikkbilder (også kalt rasterbilder) blir satt sammen av enkeltstående piksler (ørsmå prikker). Pikslene justeres på et rutenett, slik at øyet oppfatter dem som ett enkelt bilde.

Fargemodus viser til måten som fargene gjengis i en fil på, mens *bitdybde* representerer antallet biter som brukes til å gjengi hver piksel. Den enkleste fargemodusen er «1-biters» (også kalt «strekbilder» eller «svart-hvitt»). Mer kompliserte bilder, for eksempel fotografier, har dybde fordi hver piksel inneholder flere biter som kan beskrive flere gråtonenivåer eller farger.

Dimensjoner beskriver den fysiske størrelsen på et bilde (for eksempel 3 x 5 tommer). Målene til et bilde bestemmes av programmet som opprettet filen, og de lagres i selve bildefilen.

Oppløsning er antall piksler (bildepunkter) per tomme i et bilde. Oppløsningen avhenger av målene. Hvis du endrer målene på bildet, endrer du med andre ord også oppløsningen. Tenk deg for eksempel et bilde som måler 1 x 1 tomme med en oppløsning 72 ppt. Hvis bildet skaleres til 200 % etter at det er importert, vil den relle oppløsningen reduseres til 36 ppt, fordi hvert enkelt bildepunkt blir forstørret. Via feltet **Effektiv oppløsning** på fliken **Klassisk** på **kontrolltavlepaletten**, kan du fastslå den effektive oppløsningen til et importert bilde.

Objektorienterte bilder

Objektorienterte bilder inneholder informasjon som beskriver hvordan posisjonen og spesifikasjonene til geometriske objekter skal tegnes. Du kan da redusere størrelsen på eller forstørre bildene, trekke dem ut og rotere dem uten å måtte bekymre deg om

hvordan de kommer til å se ut, fordi objektorienterte bilder blir skarpe og jevne, uansett hvilken størrelse du skalerer dem til, fordi de er ikke satt sammen av piksler.

Objektorienterte bilder omtales noen ganger som vektorfilformat, fordi bildene bruker vektorinformasjon (avstand og retning) for å beskrive former.

Støttede bildefiltyper

Filtypen er måten bildeinformasjonen blir lagret på. Her er en liste over filformater som støttes av QuarkXPress:

- *Adobe Illustrator (AI):* Det opprinnelige filformatet til Adobe Illustrator. Importerte Adobe Illustrator 9-filer tilsvarer rent funksjonelt importerte PDF-filer. Hvis du importerer en Adobe Illustrator 8-fil, er eventuelle EPS-data i filen inkludert. Du kan ikke importere Adobe Illustrator-filer som er lagret i versjon 7 eller eldre.
- *BMP-format (punktgrafikk):* En rasterbildefil som for det meste brukes på Microsoft Windows-plattformen.
- *DCS 2.0 (Desktop Color Separations):* En EPS-fil lagret som én enkelt fil som kan omfatte prosessplater (cyan, magenta, gult, svart) og plater for spesialfarger, og et fullstendig bilde. En DCS 2.0-fil er forhåndsseparert, slik at den skrives ut raskere enn en vanlig EPS-fil. Det fullstendige bildet brukes til komposittutskrifter. DCS 2.0-filer kan inneholde både punktgrafikkinformasjon og objektorientert informasjon. DCS 2.0-formatet støtter fargemodellene for punktgrafikk, spesialfarger og CMYK. DCS 1.0 – også kalt «femfil-format» – inneholder følgende fem separate filer: Filer for cyan, magenta, gul og svart plate, pluss en fil med det fullstendige bildet.
- *EPS (Encapsulated PostScript):* Et vanlig filformat som støtter både raster- og vektorinformasjon. Noen EPS-filer har ikke et prøvebilde. Etter at du har importert en EPS-fil som ikke har et prøvebilde, vises «PostScript-bilde» og filens navn i bildeblokken. Hvis du imidlertid sender bildet til en PostScript-utskriftsenhet, skrives bildet ut. Hvis du vil gjøre prøvebildet synlig, velger du **Generer** på rullegardinmenyen **Prøvebilde** i dialogboksen **Innstillinger** (menyen **Rediger**), og importerer deretter bildet på nytt.
- *GIF(Graphics Interchange Format) :* Et rasterfilformat som støtter 8-biters indeksert farge, gjennomsiktighet og animasjon.
- *JPEG (Joint Photographic Experts Group):* Et komprimert format med «tapsfaktor». Kompresjon med «tapsfaktor» er en metode som kan forårsake tap av data og mulig kvalitetsforringelse. En slik komprimering resulterer ofte i mindre filstørrelser enn komprimering uten tapsfaktor.
- *PDF (Portable Document Format):* Et rettighetsbeskyttet format utviklet av Adobe Systems, Inc for å lette filoverføring. Du kan importere PDF-filversjoner opptil 1.7 inn i QuarkXPress.
- *PICT:* Dette er et Mac OS-format som er basert på de originale grafikkrutinene i QuickDraw. PICT-filer kan inneholde både punktgrafikk og objektorientert grafikk.
- *PNG (Portable Network Graphics):* Et filformat for punktgrafikk, og formatet støtter både indekserte farger og uavbrutte fargetoner, med komprimering med eller uten tapsfaktor.

- *PSD (Photoshop-dokument):* Et rettighetsbeskyttet filformat utviklet av Adobe Systems, Inc. Filtypen psd er standard filtype for Adobe Photoshop-filer.
- *SWF:* En rettighetsbeskyttet filformat for vektorgrafikk utviklet av Adobe Systems, Inc som brukes til animasjon.
- *TIFF (Tagged Image File Format):* Et filformat som tillater komprimering uten tapsfaktor hvis kildeprogrammet støtter dette. TIFF-filer kan inneholde punktgrafikk og objektorientert grafikk, og formatet støtter fargemodellene for gråtoner, RGB, CMYK og indekserte farger. Med dette formatet er det mulig å inkludere innkapslede baner og alfakanaler, samt OPI-kommentarer.
- *WMF (Windows Metafile):* Et Windows-filformat som kan inneholde både punktgrafikk og objektorientert grafikk. Når et bilde med Windows Metafile-format importeres inn i QuarkXPress i Mac OS, blir bildeformatet konvertert til PICT.

Arbeide med bilder

QuarkXPress inneholder et stort utvalg av verktøy for å arbeide med bilder.

Importere et bilde

Gjør ett av følgende for å importere et bilde:

- Velg **Arkiv/Fil** > **Importer**.
- Velg **bildeinnholdsverktøyet**, merk en bildeblokk og velg deretter **Arkiv/Fil** > **Importer**.
- Merk **bildeinnholdsverktøyet**, merk en bildeblokk og lim deretter inn et bilde fra utklippstavlen.
- Dra en bildefil fra filsystemet over på en bildeblokk.
- Dra et bilde fra et annet program til en bildeblokk.
- Trykk Kommando/Ctrl og dra en bildefil fra filsystemet over på en tekstblokk, en blokk uten innhold, en tom bildeblokk eller en blokk som inneholder et bilde.
- Trykk Kommando/Ctrl og dra en bilde fra et annet program over på en tekstblokk, en blokk uten innhold, en tom bildeblokk eller en blokk som inneholder et bilde.

Hvis du drar innhold over på en blokk som allerede inneholder tekst eller et bilde, oppretter QuarkXPress en ny blokk for innholdet som ble dradd. Hvis du heller vil erstatte innholdet i blokken, trykker du Kommando/Ctrl mens du drar innholdet til blokken. Trykk Tilvalg/Alt mens du drar, slik at du alltid lager en ny blokk for innhold som blir dradd inn.

Når du importerer et bilde, blir det importert i full størrelse, med nullpunktet (øvre venstre hjørne) plassert øverst i venstre hjørne av i blokkens omriss. Mens **bildeinnholdsverktøyet** er merket, vises bildet i full størrelse utover blokkens kantlinjer.

Det kan være nødvendig å endre et bildes størrelse eller flytte det etter at det er importert, slik at det får plass i blokken.

Flytte bilder

Du kan flytte bilder inni blokkene med **bildeinnholdsverktøyet**, via dialogboksen **Spesifikasjoner** (**Objekt** > **Spesifikasjoner**) eller på **kontrolltavelpaletten**. Når **bildeinnholdsverktøyet** er merket, kan du klikke hvor som helst på et bilde, uansett hvordan det er plassert i blokken. Du kan også finjustere et bilde i den tilhørende blokken med piltastene.

Hvis **objektverktøyet** er merket når du bruker pilene på **kontrolltavlepaletten** eller på tastaturet, vil *blokken* flytte seg i stedet for bildet inni bildeblokken. Du finner mer informasjon om flytting av bilder under «*Flytte objekter*».

Endre størrelse på bilder

Du kan endre størrelse på bilder for å gjøre dem større eller mindre med **bildeinnholdsverktøyet** på menyen **Objekt** (**Objekt** > **Spesifikasjoner**), menyen **Stil** eller **kontrolltavlepaletten**. Etter at du har importert et bilde til en blokk, kan du velge **Tilpass blokk til bilde** og **Tilpass bilde til blokk** på kontekstmenyen (eller menyen **Stil**). Hold nede Skift-tasten mens du endrer størrelsen på et bilde med **bildeinnholdsverktøyet** for å endre størrelsen på bildet proporsjonalt.

Beskjære bilder

Hvis du bare vil at et utsnitt av bildet skal vises, kan du beskjære det manuelt ved å endre størrelsen på blokken.

Rotere og skråstille bilder

Rotering av et bilde innebærer at bildet får en annen vinkel innenfor blokken, mens skråstilling innebærer at bildet «lener».

Du roterer et bilde ved å velge verktøyet for **bildeinnhold** og flytte musen over bildets hjørnehåndtak. En roteringspeker vises, i henhold til det merkede hjørnet. Dra pekeren for å rotere bildet. Du kan også angi verdier for bilderotering i feltet **Bildevinkel** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (**Objekt** > **Spesifikasjoner** > **Bilde**) eller på **kontrolltavelpaletten** (fliken **Klassisk**).

Du kan også angi verdier for å skråstille et bilde i feltet **Bildeskråstilling** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (**Objekt** > **Spesifikasjoner**) eller på **kontrolltavelpaletten** (fliken **Klassisk**).

Fargelegge og rastrere bilder

Du kan bruke farge- og rasterverdier på skygger og mellomtoner i svart-hvitt- og gråtonebilder via paletten **Farger** (**Vindu** > **Farger**), dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**), (**Stil** > **Bilde**), eller menyen **Stil**. Du kan også bruke farger på bilde- og blokkbakgrunnen.

- Hvis du vil bruke farge på et svart-hvitt- eller gråtonebilde, velger du ikonet **Farge på bilde** på paletten **Farger** og klikker et fargenavn.
- Hvis du vil bruke farge på bakgrunnen i et svart-hvitt- eller gråtonebilde, velger du ikonet **Bakgrunnsfarge for bilde** på paletten **Farger** og klikker et fargenavn.

Vende bilder

Du kan vende innholdet i en bildeblokk fra venstre til høyre og fra topp til bunn via menyen **Stil** (**Stil** > **Vend horisontalt** eller **Stil** > **Vend vertikalt**) eller fliken **Klassisk** på **kontrolltavlepaletten** (klikk ikonet for å vende horisontalt eller vertikalt).

Vise, kontrollere status og oppdatere bilder

QuarkXPress viser automatisk et 72-ppt prøvebilde med lav oppløsning av de importerte bildefilene, samtidig som det beholder en bane til bildefilene og henter høyoppløsningsinformasjonen som kreves for utskrift.

Med funksjonen **Ressurser i bruk** (på menyen **Annet**) kan du holde rede på alle importerte bilder. Denne funksjonen brukes ved å velge **Annet** > **Ressurser i bruk** og klikke **Bilder** for å vise ruten **Bilder**.

Knappen **Vis** viser det merkede bildet i layouten.

Med knappen **Oppdater** kan du oppdatere bilder som mangler og er endret. Hvis du skal oppdatere endrede bilder uten en bekreftelse, Tilvalg+klikker/Alt+klikker du knappen **Oppdater**.

Hvis du vil unngå utskrift av et bilde, fjerner du avmerkingen for kolonnen **Skriv ut** for det aktuelle bildet.

Angi bakgrunnsfarger for bilder

Du kan nå endre blokkfarger, bildefarger og bildebakgrunnsfarge for å øke designvalgene med bilder. Du finner mer informasjon under «*Fargelegge og rastrere bilder*».

- Når det gjelder de grå pikslene, blir bildefargene og bildets bakgrunnsfarge blandet.
- Hvis du angir forskjellige absorbsjonsverdier for bildefargen eller bildets bakgrunnsfarge, vil fargen fungere sammen og med blokkfargen.

*Bare for 1-bits bilder og gråtonebilder:*Når du åpner et prosjekt fra en tidligere versjon av QuarkXPress, tilordnes blokkfargen til bildets bakgrunnsfarge, slik at bildene ser like ut.

Beholde bildespesifikasjoner

Når du importerer et bilde inn i en bildeblokk, enten bildeblokken allerede inneholder et bilde eller ikke, kan du beholde alle bildespesifikasjonene. Hvis for eksempel en tom bildeblokk i en mal angir at bildet bør skaleres 50 % og roteres 90 grader, kan du importere et nytt bilde. Disse spesifikasjonene blir da brukt automatisk på bildet.

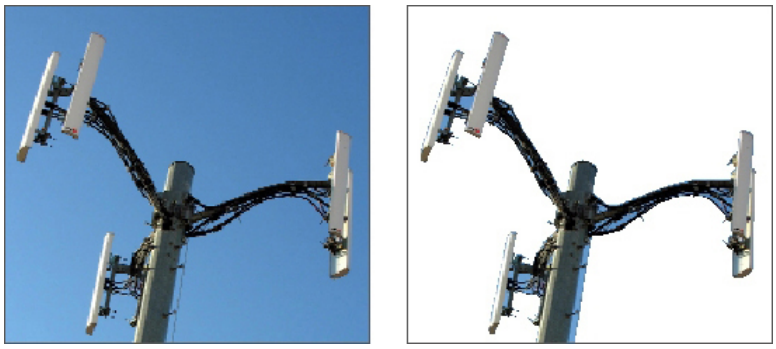
Merk av for **Behold spesifikasjoner for bildeblokk** i dialogboksen **Importer bilde** (menyen **Arkiv/Fil**) hvis du vil importere et bilde og beholde spesifikasjonene som er angitt for blokken og/eller det eksisterende bildet.

Arbeide med avgrensningsbaner

En avgrensningsbane er en lukket Bézier-form som angir hvilke deler av et bilde som skal vises, og hvilke deler som skal betraktes som gjennomsiktige. Avgrensningsbaner

er spesielt nyttige når du prøver å isolere motivet i bildet fra den omgivende bakgrunnen i den originale bildefilen (dypetsing).

I QuarkXPress eller QuarkCopyDesk kan du opprette avgrensingsbaner fra grunnen av, eller de kan opprettes på grunnlag av baner eller alfakanaler i det importerte bildet. Avgrensingsbaner som opprettes i QuarkXPress eller QuarkCopyDesk, er basert på den høyoppløselige bildefilen, og de lagres sammen med layouten.

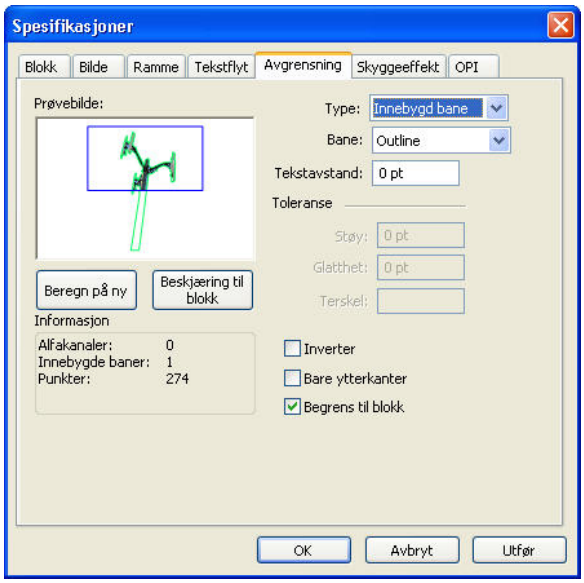


Med en avgrensningsbane kan du styre hvilke deler av et bilde som skal vises eller skjules.

Opprette avgrensningsbaner

Hvis du skal opprette eller tildele en avgrensningsbane, velger du **Objekt** > **Avgrensning**, og foretar deretter et valg på rullegardinmenyen **Type**:

- Velg **Objekt** for å beskjære bildet til bildeblokkens kantlinjer. Hvis du velger **Objekt**, oppretter du ikke en avgrensningsbane – du beskjærer bare bildet til blokken.
- Velg **Innkapslet bane** for å avgrense et bilde til en bane som allerede er lagret i bildefilen. Velg en bane på rullegardinmenyen **Bane** hvis bildefilen har mer enn én innebygd bane.
- Velg **Alfakanal** for å avgrense et bilde rundt en alfakanal som allerede er inkludert i en bildefil. Velg en alfakanal på rullegardinmenyen **Alfa** hvis det er mer enn én innebygd alfakanal i bildefilen. Vær oppmerksom på at bruk av avgrensningsbaner rundt en alfakanal vil opprette en markert kant istedenfor en forløpningseffekt. Bruk en alfamaske hvis du vil ha en halv-gjennomsiktig forløpning. (Se under «*Arbeide med alfamasker*».)
- Velg **Ikke-hvite områder** for å lage en avgrensningsbane basert på bildets innhold. Avgrensningsbanen viser omrisset til et mørkt felt i et større, lyst eller lysere område (eller omvendt), avhengig av bildet og verdien i feltet **Terskel**. Valget **Ikke-hvite områder** fungerer best når de uønskede områdene er mye lysere enn selve bildet (eller omvendt).
- Velg **Bildets omriss** for å avgrense bildet til det firkantede «bruttoformatet» til det importerte bildet. Dette omfatter de delene av bildet som opprinnelig er hvite. Skriv inn verdier i feltene **Over**, **Til venstre**, **Under** og **Til høyre** for å angi hvor langt innenfor eller utenfor bildets omriss banen skal gå. Positive verdier legger banen lenger ute, og negative verdier legger den lenger inn.



Fliken **Avgrensing** i dialogboksen **Spesifikasjoner**

Den grønne banen i området **Forhåndsvisning** tilsvarer avgrensningsbanen, mens den blå konturen tilsvarer bildeblokken.

Bruke innebygde avgrensningsbaner

Du kan bruke bildebehandlingsprogrammer til å inkludere baner og alfakanaler i et bilde. Hvis et bilde med slik informasjon importeres til QuarkXPress, kan du få tilgang til bane- og kanalinformasjonen på fliken **Avgrensning** i dialogboksen **Spesifikasjoner** eller på **kontrolltavlepaletten**.

TIFF- og PSD-filer kan ha innebygde baner og alfakanaler. EPS-, BMP-, JPEG-, PCX- og PICT-filer kan bare ha innkapslede baner.

Manipulere avgrensningsbaner

Velg **Objekt> Rediger> Avgrensningsbane** for å aktivere redigering av avgrensningsbanen etter at du har lagt den til. Velg deretter ett av følgende verktøyer: Verktøyet for å **velge punkt** ,**legge til punkt** , **fjerne punkt** og **konvertere punkt** . Du finner mer informasjon under «*Verktøy*» .

Du kan også endre avgrensningsbaner med kontrollene på **kontrolltavlepaletten**. Bruk én av følgende tre knapper for å endre et punkt fra én type til en annen:

- **Symmetrisk punkt** : Et symmetrisk punkt slår sammen to buede linjer til en jevn, sammenhengende kurve. Resultatet tilsvarer nesten et kurvepunkt, men kurvehåndtakene hviler alltid på en rett linje gjennom punktene, og har alltid samme innbyrdes avstand til hverandre:
- **Jevnt punkt** : Et kurvepunkt slår sammen to buede punkter, slik at de danner en jevn, sammenhengende kurve. Kurvehåndtakene hviler alltid på en rett linje gjennom punktet, men avstanden mellom dem kan være forskjellige.
- **Hjørnepunkt** : Et hjørnepunkt forbinder to rette linjer, en rett linje og en buet linje, eller to ikke-sammenhengende buede linjer. Hvis ett eller begge linjesegmentene er

buet, kan det tilhørende kurvehåndtaket beveges uavhengig, slik at det blir en skarp overgang mellom de to segmentene:

Bruk én av følgende tre knapper for å endre karakteren til et linjesegment:

- **Rett segment** : Retter ut det aktive segmentet.
- **Kurvesegment** : Bøyer det aktive segmentet.

Du kan også endre punkt- og segmenttypen på undermenyen **Stil** > **Punkt-/segmenttype**.

Opprette spesialeffekter med avgrensningsbaner

Med de ulike valgene på fliken **Avgrensing** kan du invertere en avgrensingsbane eller angi om et bilde skal beskjæres til bare ytterkantene, eller om det skal være inni blokken. Du kan opprette spesialeffekter, for eksempel gjøre synlige områder gjennomsiktige og omvendt, tillate hull i tekstflytbanen, beskjære bildet og bare bruke ytterkantene av bildeblokken eller fjerne deler av avgrensningsbanen som faller utenfor blokkens kantlinjer.

Arbeide med alfamasker

I motsetning til avgrensningsbaner, som gir en hard kant, som først og fremst brukes til å skille et forgrunnsbilde fra et bakgrunnsbilde, kan alfamasker omfatte informasjon om gjennomsiktighet for å avstemme et forgrunnsbilde mot en ny bakgrunn. Når du skal arbeide med alfamasker i QuarkXPress, må du først opprette en alfamaske i et bilderedigeringsprogram, for eksempel Adobe Photoshop. Deretter kan du bruke alfamasken i QuarkXPress.

Alfamasken på flammene gjør at teksten i bakgrunnen vises gjennom.

Når du skal arbeide med alfamasker i QuarkXPress, må du lagre dem med bildet i et format som støtter alfakanaler.

Hvis du vil bruke en alfamaske på det merkede bildet, velger du en alfakanal på **kontrolltavlepalettens** rullegardinmeny **Maske**.

Arbeide med PSD-bilder

Du kan importere opprinnelige, ikke-utflatede bildefiler fra Adobe Photoshop direkte inn i QuarkXPress med XTensions-programvaren PSD Import. Etter at filene er importert, kan du manipulere alle lag, kanaler og baner som er lagret med Photoshop-filer (PSD). Integreringen mellom Photoshop og QuarkXPress strømlinjeformer arbeidsrutinen, siden du kan hoppe over utflating, det vil sparer plass på harddisken fordi du kan arbeide med opprinnelige filer, og det vil dessuten øke dine kreative muligheter ved å gi tilgang til lag, kanaler og baner.

Når XTensions-programvare PSD Import kjøres, kan du importere en PDS-fil inn i en merket QuarkXPress-bildeblokk med **Arkiv/Fil** > **Importer**.

Velg **Vindu** > **PSD Import** for å arbeide med lag, kanaler og baner i bildet. Du kan blande lag, arbeide med fargekanaler og velge baner via paletten **PSD Import**.

➡ XTensions-programvaren PSD Import være lastet inn for å kunne arbeide med PSD-filer i QuarkXPress.

Klargjøre PSD-filer

Når du klargjør bilder i Photoshop for bruk med PSD Import, er det noen få ting du bør huske på:

- Du behøver ikke å lagre bildet i et annet filformat, noe som betyr at du ikke behøver å flate ut lagene.
- Opprette alfakanaler eller avgrensningsbaner for eventuelle konturer du vil at teksten skal flyte rundt.
- Opprette kanaler for områder der du vil bruke en annen spesialfarge eller fernissering.
- PSD Import kan ikke lese laginformasjon for enkelte bilder – inkludert de som benytter lageffekter. Isteden brukes komposittbildet.

➡ Bildeeffekter er ikke tilgjengelige for Photoshop-bilder.

➡ PSD Import støtter PSD-filer i modiene gråtoner, RGB, CMYK, indeks og flerkanal.

Arbeide med PSD-lag

Ved å eksperimentere med lag kan du også se på ulike bilder i hele sammenhengen av layouten. Videre kan du endre et lags absorbsjon og prøve ulike forløpningsmodi, for eksempel oppløsning, gjøre lysere og forskjeller, for å se hvordan disse effektene fungerer med resten av designen.

Via ruten **Lag** på paletten **PSD Import** kan du vise, skjule, blande og endre absorbsjonen til lag i PSD-bilder. Paletten **PSD Import** viser informasjon om hvordan bildefilen ble opprettet, men du kan ikke foreta fundamentale endringer med bildefilen:

- Du kan ikke opprette, gi navn til, kopiere, duplisere, justere, omplassere, slette eller slå sammen lag via ruten **Lag**.
- Hvis PSD-filen ikke inneholder lag, vises bare bakgrunnslaget på paletten **PSD Import**.

Blande PSD-lag

På rullegardinmenyen **Forløpningsmodus** i ruten **Lag**, kan du styre hvordan piksler på et merket lag fungerer sammen med pikslene på alle de underliggende lagene. Forløpningsmodiene ligner forløpningsmodi i andre bilderedigeringsprogrammer som **Multiply**, **Color Dodge**, **Exclusion** og **Saturation**.

Vise og skjule Photoshop-lag

Du kan vise og kjøre ut lag som ikke vises. Skjulte lag vises ikke på skjermen eller på utskrift. I PSD Import kan du skjule et hvilket som helst lag, inkludert bakgrunnslaget.

- Når du vil vise et lag, klikker du det tomme blokkikonet til venstre for laget.
- Hvis du vil vise alle lag, Tilvalg+Skift+klikker/Alt+Skift+klikker du ikonet for tom blokk.
- Hvis du vil skjule et lag, klikker du øyeikonet 👁.
- Hvis du vil skjule alle lagene unntatt ett, Tilvalg+klikker/Alt+klikker du øyeikonet 👁.

Hvis endringene du har gjort i forløpningen og lagenes absorbsjon gir uønskede resultater, kan du gjenopprette lagene til deres opprinnelig tilstand i den importerte PSD-filen med valgene **Gjenopprett lag** eller **Gjenopprett alle lag** på palettmenyen **PSD Import**.

Modifisere absorbsjonen til PSD-lag

Via en meny og et felt på fliken **Lag** kan du styre pikslenes absorbsjon på et merket lag. Du kan angi en absorbsjon fra 0 (gjennomsiktig) til 100 % (ugjennomsiktig) i trinn på 1 %.

Arbeide med lagmasker

Hvis lagmasker er lagret med PSD-filer, kan du aktivere og deaktivere maskene i ruten **Lag** på paletten **PSD Import** ved å Skift-klikke lagmaskens miniatyrbildevisning.

Kort om PSD-kanaler

Photoshop-kanaler lagrer fargeinformasjon for bilder. Gråtonebilder og bilder med indekserte farger har som standard én kanal, RGB-bilder har tre kanaler og CMYK-bilder har fire kanaler. Disse omtales under ett som *standardkanalene*. Via ruten **Kanaler** på paletten **PSD Import** kan du vise og skjule alle kanaler, endre fargen og trykkfargetettheten til en merket spesialfargekanal eller alfakanal og tilordne spesialfarger til merkede indekserte farger. Du kan for eksempel tilordne spesialeffekter som ferniss, relieff og utstansing til kanaler.

Vise og skjule kanaler

Synlige kanaler i importerte PSD-filer vises på skjermen og kan skrives ut. Skjulte kanaler vises ikke på skjermen og kan ikke skrives ut. Prosessen med å vise og skjule kanaler er den samme for alle lag.

Klikker du komposittkanaler, vises alle standardkanalene, for eksempel CMYK eller RGB.

Modifisere kanalfarge og tetthet

Med PSD Import kan du endre en spesialfarges farge, raster og trykkfargetetthet, maske eller alfakanal som du opprettet i Photoshop. Du kan tilordne spesialfarger til kanaler som overtrykker komposittbilder, og du kan angi tettheten for å vise kanaler på skjermen og trykke fargekompositter. (Tetthetsverdien er ikke relevant ved utkjøring av fargeseparasjoner.)

Kanaler som er angitt som maskekanaler i Photoshop, importeres på en annen måte enn kanaler som er angitt som spesialfarger. I Photoshop er maskekanaler tilordnet en absorbsjonsinnstilling, mens spesialkanaler er tilordnet en tetthetsinnstilling. Siden PSD Import har støtte for trykkfargetetthet, importeres maskekanaler med 0 % trykkfargetetthet. Hvis du vil se skjulte kanaler i fliken **Kanaler** på paletten **PSD Import**. Spesialfargekanaler, derimot, bevarer tetthetsinnstillingen som er lagret i PSD-filen, og blir tilordnet QuarkXPress-farger som standard.

I dialogboksen **Kanalvalg** kan du endre farge, raster, og trykkfargetetthet for piksler i en spesialfarge- eller alfakanal. Dialogboksen **Kanalvalg** vises ved å dobbeltklikke en kanal i ruten **Kanaler** på paletten **PSD Import** (menyen **Vindu**).

Arbeide med indekserte fargekanaler

Ved utskrift av fargeseparasjoner fra QuarkXPress ved hjelp av PSD Import, er standardinnstillingen at fargene i indekserte fargebilder separeres som CMYK. Du kan overstyre dette ved å opprette en spesialfarge eller multi-ink-farge (**Rediger > Farger**) og tilordne den til de merkede, indekserte fargene i bildet. Med PSD Import kan du også opprette spesialfarger fra farger i bildet med indekserte farger. Begrensede farger som ikke modifiseres, blir fremdeles separert som CMYK.

Arbeide med PSD-baner

Ved hjelp av PSD Import kan du også velge mellom innebygde baner for å angi avgrensning og tekstflyt. Ruten **Baner** på paletten **PSD Import** gir enkel tilgang til funksjonene for avgrensningsbane og tekstflyt i QuarkXPress.

Via ruten **Baner** kan du velge ulike avgrensningsbaner som kan brukes til tekstflytomriss. Når du skal velge et tekstflytomriss, klikker du den tomme boksen i den første kolonnen. **Tekstflyt**-ikonet vises, og teksten flyter rundt omrisset av avgrensningsbanen.

Bildeblokken må ligge foran teksten for at tekstflyt skal fungere. Hvis teksten ikke brytes, merker du bildeblokken og velger **Objekt > Flytt fremover** eller **Objekt > Legg foran**.

Du kan også styre visningen av et bilde via ruten **Baner** ved å merke en avgrensningsbane du opprettet i Photoshop. Når du skal velge en avgrensningsbane, klikker du den tomme boksen i den andre kolonnen. Ikonet for **Avgrensningsbane** vises, og bildets område i den merkede avgrensningsbanen vises.

Du kan angre alle endringer du har foretatt med banene i PSD Import. Banene gjenopprettes til deres opprinnelig tilstand, som vil si slik de ble opprettet i PSD-filen. Dette gjør du ved å velge **Gjenopprett bane** eller **Gjenopprett alle baner** på paletten **PSD Import** eller på kontekstmenyen.

Utskrift med PSD Import

Ved utskrift av en layout med PSD Import, kan du angi hvilke lag, kanaler og baner som skal skrives ut for hvert enkelt PSD-bilde. Siden øyeikonet 👁 på paletten **PSD Import** styrer både visning og utskrift, skrives bildene ut slik de vises.

Hvis du skriver ut en layout uten at XTensions-programvaren PSD Import kjøres, skrives PSD-filene ut som lavoppløselige komposittprøvebilder. Informasjon om lag, kanaler og baner er ikke tilgjengelig, og bildene kan ikke separeres.

Bruke bildeeffekter

Funksjonen Bildeeffekter legger til flere vanlige bilderedigeringsfunksjoner i QuarkXPress. Dette gjør det mulig å bruke sofistikerte bildemanipuleringsfunksjoner innenfor den omgivende layouten, istedenfor å måtte arbeide i et annet program og bytte frem og tilbake. Bildeeffekter er nærmere beskrevet under «*Bildeeffekter: Justeringer*» og «*Bildeeffekter: Filtre*».

Endringer med funksjonen Bildeeffekter er ikke-destruktive, noe som betyr at de ikke påvirker kildebildefilen. Justeringer og filtre lagres isteden med layouter, og de kan vises på skjermen med full oppløsning og brukes ved utkjøring. Hvis du imidlertid foretrekker å lagre endringer direkte med bildefiler, kan funksjonen Bildeeffekter gjøre det også. Du kan eksportere bilder selektivt med alle nivåer av justeringer, filtre og transformeringer, inkludert alt fra rotering og beskjæring i QuarkXPress til effektene **Negativ** og **Gaussisk uskarp**, som du kan oppnå med funksjonene for bildeeffekter. Når du eksporterer bilder, kan du også konvertere filtypen og fargemodusen og angi om de skal lagres over kildebildefilene eller om det skal opprettes nye bildefiler (som automatisk kan kobles til layouten igjen).

Du kan bruke flere effekter og mange forekomster av den samme effekten, men med forskjellige parametere.

➡ Når du skal arbeide med bildeeffekter, må XTensions-programvaren Vista være lastet inn.

➡ Når du synkroniserer et bilde, kan du inkludere bildeeffekter, slik at hvis du legger til, sletter eller endrer en effekt, blir denne endringen brukt i alle forekomstene av det synkroniserte bildet. Når du legger til en bildeblokk på paletten **Delt innhold** (menyen **Vindu**), merker du av for **Synkroniser innhold** i dialogboksen **Egenskaper for delt objekt**. Husk deretter å klikke **Innhold og spesifikasjoner**. Da vil de samme effektene bli brukt på den samme bildefilen gjennom hele layouten.

Arbeide med bildeeffekter

Via paletten **Bildeeffekter** (menyen **Vindu**) kan du eksperimentere med forskjellige effekter. Importer og merk ganske enkelt et bilde i ett av de støttede filformatene: TIFF (tif), PNG (png), JPEG (jpg), Scitex CT (sct), GIF (gif), PICT (pct eller pict), BMP (bmp) eller raster/Photoshop EPS (eps).

Via paletten **Bildeeffekter** kan du bruke effekter på det merkede bildet. Du kan også bruke undermenyen **Stil** > **Bildeeffekter** > **Justeringer** og **Stil** > **Bildeeffekter** > **Filtre** hvis du vil bruke effekter.

Effekter brukes på bilder, slik de er oppført på paletten **Bildeeffekter**, fra øverst til nederst. Hvis du vil endre rekkefølgen på effektene, er det bare å dra dem opp og ned i listen.

Fjerne og slette bildeeffekter

På paletten **Bildeeffekter** kan du fjerne en effekt midlertidig hvis du har lyst til å eksperimentere, eller du kan slette effekter permanent fra listen.

- Hvis du vil fjerne en effekt (uten å slette den), fjerner du merkingen for den. Du kan merke av eller fjerne merkingen for effekter for å eksperimentere med forskjellige kombinasjoner.
- Hvis du vil slette en effekt, merker du den og klikker **Slett effekt** 🗑 eller trykker Tilbake/Slett.

Vise effekter med full oppløsning

Funksjonen Bildeeffekter viser bilder i henhold til prøvebildets gjeldende oppløsning. Du kan endre oppløsningen for et merket bilde ved å foreta et valg på undermenyen **Prøvebilde** (undermenyen **Objekt**).

Bildeeffekter: Filtre

Filtre inneholder valg som evaluerer et helt bilde eller hele pikselgrupper, og endrer deretter pikslene på grunnlag av omgivelsene. Hvis du har erfaring med et filter eller en effekt fra et annet program, kommer du også til å mestre filterkontrollene i QuarkXPress.

- Filteret **Fjern smårusk** finner kantene til et bilde og gjør hele bildet uskarpt, bortsett fra disse kantene. Støy blir fjernet samtidig som detaljene blir bevart, og det kan være nyttig for å fjerne støv fra et skannet bilde.
- Filteret **Gaussisk uskarp** glatter ut overganger ved å jevne ut piksler ved siden av harde kanter til definerte linjer og skyggelagte områder i et bilde. Ved å merke av for **Uskarpt bilde** og/eller **Uskarp maske**, kan du bruke dette filteret separat på bilder og deres alfamasker.
- Filteret **Uskarp maske** sammenligner pikselverdier i et definert område med den angitte terskelverdien. Hvis en piksel har en lavere kontrastverdi enn terskelverdien, økes kontrasten.
- Filteret **Finn kanter** markerer kantene til et bilde med mørke streker mot en hvit bakgrunn.
- Filteret **Solarisasjon** blander negative og positive områder i et bilde, slik at du oppnår en fotografisk solarisasjonseffekt. Hvis du vil gjøre dette gjennom dialogboksen **Solarisasjon**, legger du inn en verdi for **Terskel** i feltet, eller drar glidebryterne. Verdiene angir hvilke piksler som skal endres. Piksler med lavere verdier enn terskelverdien, betraktes som negative, og de med høyere verdier enn terskelverdien, betraktes som positive. Pikselverdien blir da motsatt.
- Filteret **Diffus** stokker pikslene, slik at bildet ser mindre fokusert ut. Standardinnstillingen er at effekten brukes på bildet og på masken som er valgt for bildet, på fliken **Objekt** > **Spesifikasjoner** > **Bilde**.
- Filteret **Relieff** får områder i bildet til å vises opphøyd eller preget.
- Når du bruker filteret **Relieff**, kan du angi fra hvilken retning bildet skal heves eller preges ved hjelp av filteret **Relieffeffekter**. Angi forskjellige retninger ved å klikke retningspilene i dialogboksen **Relieffeffekter**. Hvis du for eksempel klikker pilen øverst til høyre, kan dette angi at når du trykte et stempel på et objekt, trykte du en anelse mot høyre, slik at stempelet ble dradd utover i denne retningen.
- Filteret **Kantdeteksjon** viser bare kantene til bildet og undertrykker resten av fargene. Dialogboksen **Kantdeteksjon** inneholder følgende to matematiske metoder for å fastsette kantene: **Sobel** og **Prewitt**. Metoden Sobel kan være mer nøyaktig, fordi den tar med flere av pikslene i omgivelsene i beregningene.
- Filteret **Tegn kontur** markerer overgangene i større lysstyrkeområder for hver fargekanal, og lager en svart-hvitt-avgrensning av bildet. Det er også mulig å invertere resultatene.

- Filteret **Legg til støy** legger til tilfeldige piksler i et bilde for å simulere bilder tatt med høyhastighetsfilm. Filteret bruker et jevnt mønster for å skyggelegge toner og mellomtoner, mens et jevnere og mer mettet mønster blir lagt til i bildets lysere områder.
- Filteret **Median** eliminerer eller reduserer bevegelseseffekten i et angitt område av et bilde. Effekten søker etter piksler med lignende lysstyrke og erstatter senterpikselen med den midtre lysstyrkeverdien for pikslene det ble søkt i. Piksler som skiller seg ut betydelig fra de tilgrensende pikslene, påvirkes ikke.

Bildeeffekter: Justeringer

Justeringer analyserer piksler i et bilde og knytter dem til ulike verdier. Hvis du har erfaring med en justering eller en effekt fra et annet program, kommer du også til å mestre justeringskontrollene i QuarkXPress.

- Hvis et bilde er for lyst eller mørkt, kan effekten **Nivåer** brukes til å gjøre høylysområder lysere, komprimere skygger og justere mellomtonene hver for seg.
- Hvis du vil gjøre et bilde lysere eller mørkere, kan du foreta nøyaktige tonejusteringer med effekten **Kurver**. Istedenfor å begrense justeringene til skygger, høylys og mellomtoner, kan du justere hvilket som helst punkt langs en skala fra 0 til 100 % (for CMYK og gråtoner) eller 0 til 255 (for RGB). Dette verktøyets nøyaktighet krever mer erfaring og kunnskap enn å bruke effekten **Nivåer**.
- Hvis du vil foreta enkle endringer i toneområdet til et bilde, kan du bruke effekten **Lysstyrke/kontrast** til å justere fargetonen til de enkelte pikslene i stedet for å justere hver enkelt kanal.
- Bruk effekten **Fargebalanse** til å fjerne uønskede fargeskjær, eller korrigere farger med for stor eller liten metning. Denne effekten endrer den samlede fargeblandingen i et bilde for generell fargekorrigering.
- Effekten **Nyanse/metning** er utviklet for å justere den generelle fargeintensiteten og lyset i et utvasket eller dempet bilde, men brukes vanligvis som en spesialeffekt. Bildets gjeldende nyanse (fargeskjær), metning (intensitet) og klarhet (grad av hvitt lys) uttrykkes med nuller som standardverdi.
- Bruk effekten **Selektiv farge** hvis du vil etterligne en gammel trykkemetode for korreksjon av bestemte farger. Dette øker eller reduserer mengden prosessfarge for hver av primærfargene i et bilde. Hvis for eksempel et eple er fiolett, kan du fjerne cyan fra de områdene som innvirker på rødt.
- Med effekten **Gammakorreksjon** kan du justere de hvite punktene i bilder som er beregnet på å vises på skjerm (i en weblayout). Du kan kontrollere lysstyrken når et bilde vises på skjermen ved å justere det hvite punktet. I dialogboksen **Gammakorreksjon** kan du justere mellomtonene ved å legge inn en ny verdi i feltet **Gamma**, eller du kan dra glidebryteren. En høyere verdi gir et generelt mørkere bilde.

➡ Selv om du kan kontrollere visningen av bildet ved å modifisere gamma, kan det fremdeles være problemer med forskjeller mellom Windows og Mac OS. Windows benytter en høyere gammaverdi (2.2) for visning enn Mac OS (1.8), slik at det samme bildet vil se mørkere ut i Windows.

- Effekten **Reduser metning** konverterer et fargebilde til et svart-hvitt-bilde uten å endre fargemodusen og lysstyrkeverdien til hver enkelt piksel. Det tilordnes for eksempel identiske verdier for rødt, grønt og blått for hver piksel i et RGB-bildet, slik at bildet vises som gråtoner.
- Effekten **Inverter** inverterer gråtoneverdiene til hver av kanalene i et bilde. Denne effekten anbefales for 1-bits, gråtone- og RGB-bilder. Denne effekten anbefales ikke for CMYK-bilder, fordi disse inneholder en svart kanal. Inverteringen av den svarte kanalen fører vanligvis til bilder som er for det meste svarte eller hvite.
- Effekten **Terskel** konverterer fargebilder til svart-hvitt-bilder uten å bruke grått. Legg inn en verdi i feltet **Terskel** eller dra glidebryteren. Alle piksler som er lysere eller mørkere enn terskelverdiene, blir konvertert til henholdsvis hvitt og svart.
- Effekten **Reduser toner** modifiserer tonenivåene for hver kanal i et bilde for å produsere spesialeffekter. Hvis du vil gjøre dette gjennom dialogboksen **Reduser toner**, legger du inn en ny verdi i feltet **Nivåer** eller drar glidebryterne. Hvis du for eksempel velger fem tonenivåer i et RGB-bilde, gir det 15 farger (fem for hver av de tre primærfargene).
- Effekten **Negativ** inverterer lysstyrken og fargen til CMYK-bilder. Siden CMYK-bilder inneholder en svart kanal, anbefales denne effekten fremfor effekten **Inverter** for CMYK-bilder. Inverteringen av den svarte kanalen fører vanligvis til bilder som er for det meste svarte eller hvite. Hvis du eksporterer bildet i en annen fargemodus (**Arkiv/Fil** > **Arkiver bilde/Lagre bilde**), brukes ikke effekten **Negativ**.

Lagre og laste forhåndsinnstillinger for bildeeffekter

Hvis du vil bruke de samme justeringene og filtrene på flere bilder på en rask og konsekvent måte, kan du eksportere innstillingene som forhåndsinnstillinger. Forhåndsinnstillinger blir lagret som separate filer med filtypen vpf.

Hvis du vil lagre en forhåndsinnstilling, bruke effekter på et bilde, bekrefte alle innstillingene og det merkede bildet, klikker du **Arkiver forhåndsinnstilling/Lagre forhåndsinnstilling** på paletten **Bildeeffekter**.

Når du skal bruke en forhåndsinnstilling, merker du et bilde og klikker deretter **Last forhåndsinnstilling** på paletten **Bildeeffekter**.

Du kan ikke redigere forhåndsinnstillinger. Hvis du må foreta endringer i innstillingene i en forhåndsinnstillingsfil, må du slette den eksisterende filen og opprette en ny.

Standardinnstillingen for lagring av forhåndsinnstillinger er at de lagres i mappen «Forhåndsinnstillinger for bildeeffekter» i programmappen. Bildedata lagres i hurtigbufferen samtidig som du arbeider med bilder via paletten **Bildeeffekter**. Du kan tilpasse plasseringene for lagring av forhåndsinnstillinger via ruten **Bildeeffekter** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress/Rediger** > **Innstillinger**).

Gå gjennom bruk av bildeeffekter

Vis ruten **Vista** i dialogboksen **Ressurser i bruk** (menyen **Annet**) for å gjøre det enkelt å se hvor funksjonen Bildeeffekter er brukt i en layout. I likhet med ruten **Bilder**, viser også ruten **Vista** en liste over filnavn, plassering, sidenummer (et korssymbol eller «PB» angir pastebordet), filtype og antall effekter for hvert bilde i layouten.

Se også «*Arkivere/lagre bildefiler*».

Arkivere/lagre bildefiler

Du kan eksportere bildefiler i de formatene du ønsker. Eventuelle endringer du foretar i QuarkXPress - inkludert alt du kan gjøre på fliken **Bilde** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**) og paletten **Bildeeffekter** (menyen **Vindu**) - kan lagres med kildebildefilen eller i en ny bildefil. Det å foreta modifikasjoner i en kildebildefil, blir betegnet som *gjengivelse*, og det gjøres vanligvis for å påskynde behandlingstiden under utskrift, eller for å optimere filer som skal sendes til en tjenesteleverandør.

Via dialogboksen **Valg for bildeeksport** kan du styre hvilke bildeeffekter som skal brukes og hvordan de merkede bildene skal gjengis.

Hvis du skal eksportere ett merket bilde, velger du **Arkiv/Fil > Arkiver bilde/Lagre bilde > Valgt bilde**. Velg **Arkiv/Fil > Arkiver bilde/Lagre bilde > Alle bilder i layouten** for å eksportere alle bildene i den aktive layouten. (Vær oppmerksom på at dette valget bare kan brukes på kompatible formater og fargemodi.) Hvis du skal eksportere mer enn ett merket bilde i en layout, velger du **Annet > Ressurser i bruk**, klikker **Vista**, merker bildene som skal eksporteres og klikker deretter **Gjengi**.

Når du eksporterer et bilde, kan du angi nøyaktig hvilke spesifikasjoner du vil lagre med hvert bilde, og hvilken filtype og fargemodus de har. Videre kan du velge å overskrive den originale bildefilen eller opprette en ny fil. Merk av for **Overskriv originalbilde** hvis du vil erstatte originalfilen.

Merk av for **Koble layout til nytt bilde** for å lagre en ny fil og erstatte koblingen til originalfilen med en kobling til en ny fil. Hvis du velger å gjengi transformeringer til bildet (for eksempel skalering, skråstilling, beskjæring og rotering) blir spesifikasjonene for bildeblokk justert etter behov for å være sikker på at bildet ser likedan ut etter ny importering som det gjorde før.

Farge, absorbsjon og skyggeeffekter

I QuarkXPress kan du lage egne farger, velge farger fra flere standardiserte fargeavstemmingssystemer og redigere farger. Du kan bruke både farge og raster på tekst og bilder. Du kan dessuten styre absorbsjonen til tekst på samme måte som du styrer fargen på den. Du kan bruke skyggeeffekter både på objekter og tekst.

Kort om farger

Kort om spesialfarger og prosessfarger

Noen utskriftsenheter kan skrive ut QuarkXPress-layouter med alle farger, men den endelige produksjonsfasen i mange publiseringsmiljøer innebærer at man bruker fargeseparasjonsplater som gjengis ved hjelp av fargeblekk under trykkingen.

QuarkXPress-separasjonsplater

Du kan angi følgende to typer farger i et prosjekt: Spesialfarger og prosessfarge. Når du skriver ut en side som inneholder spesialfarger, tar QuarkXPress med alle tegn, bilder og objekter med en gitt spesialfarge på samme spesialfargeseparasjon. Når en layout inneholder objekter med prosessfarger, deler QuarkXPress opp fargen i sine enkelte faktorer for prosesstrykkfarge, og trykker én prosess-separasjonsplate for hver av trykkfargekomponentene for hver side i layouten. Hvis dokumentsidene for eksempel inneholder objekter med spesialfarger i tillegg til objekter der du har brukt firefargers prosessfarger, trykker programmet fem separasjonsplater for hver side med følgende farger: Cyan, magenta, gule og svarte separasjonsplater, pluss en plate som inneholder sideelementene med spesialfarger.

Trykkplater

Trykkere lager egne trykkplater for hver av separasjonene med både spesial- og prossessfargene, for å gjengi fargene på trykk. En *firefargers* jobb krever fire særskilte trykkplater, som hver representerer en forskjellig trykkfarge, for å oppnå det endelige resultatet.

Kommersielle fargesystemer

Ofte er det nyttig å velge farger fra et kommersielt fargesystem når du skal rådføre deg med trykkeren om fargene i layouten. Gjennom dialogboksen **Rediger farge** (**Rediger** > **Farger** > **Ny**) kan du velge farger fra følgende fargemodeller: PANTONE Hexachrome, PANTONE MATCHING SYSTEM, TRUMATCH-fargesystemet,

FOCOLTONE-fargesystemet, DIC og TOYO. Fargene i fargesystemene brukes i hovedsak til layouter som skal presenteres på trykk.

TRUMATCH og FOCOLTONE

TRUMATCH- og FOCOLTONE-fargesystemet benytter forhåndsdefinerte farger, slik at det ferdig trykte resultatet vil stemme ganske bra overens med den trykte fargeprøven (med forbehold om variasjoner i papirfarge, svertekvalitet, og andre variabler).

PANTONE

Farger fra PANTONE MATCHING SYSTEM skrives ut på separate plater ved utskriften. Fordi pantone-trykkfargene er standardiserte, katalogiserte og ferdigblandede, er du sikret riktig farge på den ferdige trykksaken.

DIC og TOYO

DIC og TOYO er spesialfargesystemer som brukes i Japan.

Arbeide med farger

Noen farger blir tatt med automatisk på paletten **Farger**. Hvis du skal bruke andre farger må du opprette farger og redigere eksisterende farger i dialogboksen **Farger**. Du kan da opprette farger med fargehjul, numeriske felt eller fargesystemer.

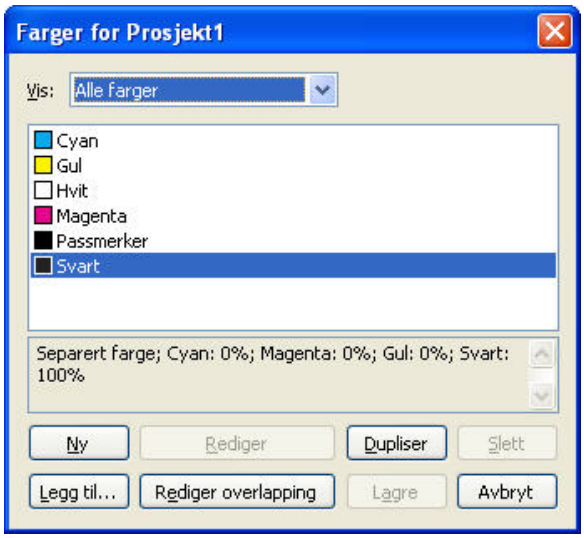
Paletten Farger

Når du åpner en artikkel, inneholder paletten **Farger** (**Vis** > **Vis farger**) alle fargene i programmets dialogboks **Farger** (**Rediger** > **Farger**).

Med paletten **Farger** kan du opprette, redigere og slette farger.

Dialogboksen Farger

I dialogruten **Farger** (**Rediger** > **Farger**) kan du opprette, redigere, duplisere, slette og legge til farger. Du kan også redigere overlappingsregler for farger i dialogboksen **Farger**.



I dialogboksen **Farger** kan du opprette, redigere og slette fargedefinisjoner.

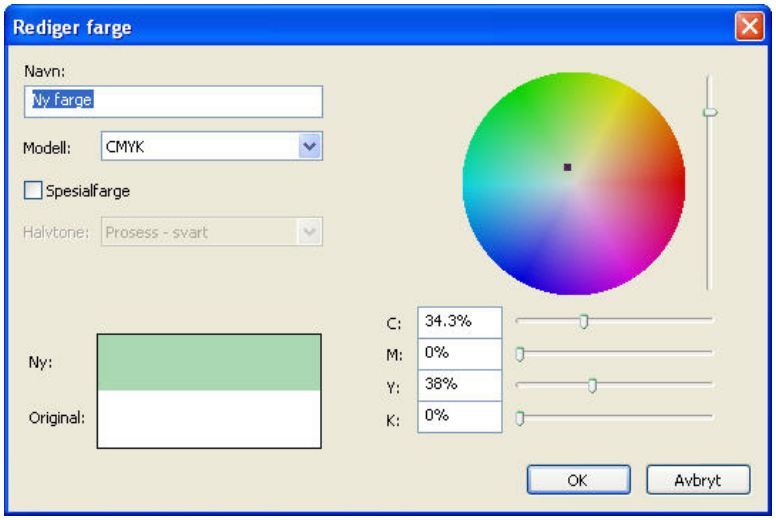
Lage nye farger

Du kan velge mellom flere fargemodeller og fargesystemer når du oppretter farger. Hvis det er farger du bruker ofte, kan du lage nye standardfarger for fargelisten i programmet når ingen filer er åpne. Du kan opprette opptil 1000 standardfarger eller dokumentspesifikke farger. Du oppretter en farge ved å velge **Rediger** > **Farger** for å åpne dialogboksen **Farger**, og klikk **Ny** for å åpne dialogboksen **Rediger farge**. Angi deretter et navn i feltet **Navn** og angi fargemodellen for den nye fargen.

- **RGB**: Dette additive fargesystemet, brukes oftest i sammenheng med lysbildopptakere eller fargeskjermer, men fungerer også godt til websider. Rødt, grønt og blått lys blandes for å representere farger på en skjerm.
- **HSB**: Denne fargemodellen brukes ofte av kunstnere, fordi den ligner på måten de blander farger. Med farge menes fargevalør, metning er et mål på mengden med fargestoff, og intensitet er et mål på mengden med svart som er blandet inn.
- **LAB**: Dette fargerommet er utviklet for å være uavhengig av ulike løsninger fra produsenter av skjermer og skrivere. Fargemodellen LAB, også kjent som fargerommet LAB, er en utbredt tredimensjonal modell for å representere farger. Fargene angis her med en skala for luminans (**L**) og to skalaer for krominans eller farger, (**A** for overgangen grønn-rød, og **B** for overgangen blå-gul).
- **Multi-Ink**: Denne fargemodellen er farge basert på prosentverdier for fargetone til den eksisterende prosessfargen eller spesialfarger.
- **CMYK**: CMYK er en subtraktiv fargemodell som brukes i firefargetrykk for å gjengi farger med primærfargene cyan, magenta, gul og svart.
- **Web Safe- og Web Named-farger**: Web Safe-farger brukes til å oppnå konsekvente farger i weblayouter.
- Når du skal velge en farge fra et fargesystem og legge det til i fargelisten, velger du ett av fargesystemene på rullegardinmenyen **Modell**.

Redigere farger

Velg fargen du vil redigere ved å velge **Rediger** > **Farger**, velg fargen du vil redigere i listen **Farger** og klikk deretter **Rediger** for å åpne dialogboksen **Rediger farge**. Du kan også dobbeltklikke fargen du vil redigere i listen **Farger** for å åpne dialogboksen **Rediger farge**.



Dialogboksen **Rediger farge**

Duplisere en farge

Velg fargen du vil duplisere ved å velge **Rediger** > **Farger**, velg fargen du vil duplisere i listen **Farger** og klikk deretter **Dupliser** for å åpne dialogboksen **Rediger farge** for den dupliserte fargen.

Slette en farge

Selv om du ikke kan slette noen av standardfargene, kan du likevel slette alle nye eller dupliserte farger du har opprettet. Hvis du skal fjerne en farge fra fargelisten, velger du **Rediger** > **Farger**, merker fargen du vil fjerne fra listen **Farger**, og klikker deretter **Slett**.

Importere farger fra en annen artikkel eller et annet prosjekt

Du kan tilføye farger fra andre artikler eller prosjekter ved hjelp av dialogboksen **Farger** (**Rediger** > **Farger**), eller med kommandoen **Legg til** (**Arkiv/Fil** > **Legg til**).

Endre alle forekomster av én farge til en annen farge

Hvis du vil endre alle objekter med én farge til en annen i hele prosjektet, kan du enten redigere fargen du vil endre til aktuell farge, eller velge **Rediger** > **Farger** for å vise dialogboksen **Farger**, og velg navnet på fargen som skal slettes, og klikk **Slett**.

Husk å lagre arbeidet før du endrer alle objekter og all tekst fra én farge til en annen i hele prosjektet. Dermed kan du gå tilbake til den opprinnelige versjonen hvis du gjør en feil. Velg i så fall **Arkiv/Fil** > **Tilbake til arkivert/Tilbake til lagret** for å angre feilen uten å miste noe av det andre arbeidet.

Bruke farge, raster og forløpninger

Hvis du vil legge farger og rastere på blokker, rammer og bilder, kan du via fliken **Blokk** og **Ramme** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (**Objekt** > **Spesifikasjoner**), eller du kan bruke paletten **Farger** (**Vis** > **Vis farger**).

Du kan også angi forløpninger og bakgrunnsraster ved å bruke paletten **Farger** (**Vis** > **Vis farger**).

Du kan gjøre blokker gjennomsiktige ved å velge bakgrunnsfargen **Ingen** på rullegardinmenyen **Farge** på fliken **Blokk** (**Objekt** > **Spesifikasjoner**), eller ved å velge **Ingen** på paletten **Farger**. Når en blokk er gjennomsiktig, kan du se objekter som ligger under den. Du bør bare bruke **Ingen** når du ønsker at en blokk skal være gjennomsiktig. Hvis en blokk skal være ugjennomsiktig, bruker du fargen **Hvit**.

Du kan fargelegge de mørke områdene i svart-hvitt-bilder og gråtonebilder ved å velge kommandoen **Farge** (**Stil** > **Farge**) når en bildeblokk, med et bilde i ett av disse formatene, er aktiv.

Fargelegge med paletten Farger

Gjennom paletten **Farger** kan du angi en bakgrunnsfarge, et raster, en rammefarge og forløpning mellom to farger som bakgrunnen i en blokk.

Lage forløpninger via paletten Farger

En forløpning er en overgang fra én farge til en annen. Du kan bruke paletten **Farger** til å angi to forløpningsfarger, deres rastere, mønsteret i overgangen og vinkelen i forhold til blokken. En forløpning kan inneholde hvilke to farger som helst i et prosjekt.

Bruke farge og raster på tekst

Du kan bruke farger og rastere på tekst på følgende fire måter:

- Du kan bruke farge og raster med kommandoene **Stil** > **Farge** og **Stil** > **Raster**.
- Du kan bruke paletten **Farger** (**Vis** > **Vis farger**).
- Du kan bruke kommandoen **Tekstmal for tegn** (**Stil** > **Tekstmal for tegn**) for å bruke farger og rastere på merket tekst ved hjelp av tekstmalene for tegn du har opprettet.
- Du kan bruke dialogboksen **Tegnspesifikasjoner** (**Stil** > **Tegn**).

Bruke farge og raster på linjer

Når du skal legge farger og rastere på linjer, har du følgende tre muligheter:

- Du kan bruke fliken **Linje** (**Objekt** > **Spesifikasjoner**).
- Du kan bruke paletten **Farger** (**Vis** > **Vis farger**).
- Du kan bruke innstillingene for farge, raster og linjeavstand med kommandoene **Stil** > **Farge** og **Stil** > **Raster**.

Arbeide med absorbsjon

Absorbsjon brukes på fargenivå, slik at du kan angi absorbsjon omtrent for alt du kan bruke farge på, innbefattet den første eller andre fargen i en forløpning. Dette betyr at ulike absorbsjoner kan være aktive med forskjellige spesifikasjoner for det samme objektet, dvs. at du for eksempel kan ha forskjellige absorbsjoner på en tekstblokkramme, bakgrunn, et bilde og de enkelte teksttegnene. Det er imidlertid én ting du bør vurdere ved angivelse av absorbsjon, og det er hvordan objekter passer sammen med hverandre.

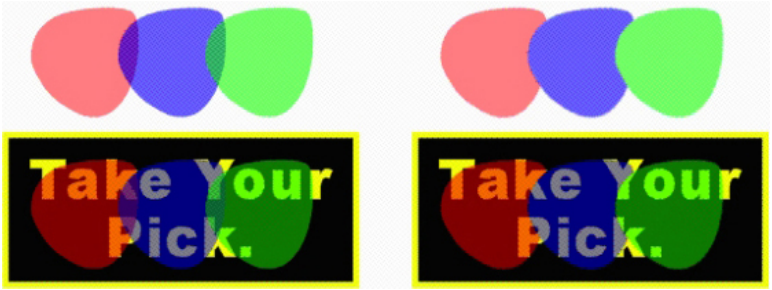
Angi absorbsjon

Det er like enkelt å angi absorbsjon som det er å angi en fargesjattering. Du kan faktisk legge inn en absorbsjonsverdi fra 0 (gjennomsiktig) til 100 % (ugjennomsiktig) i trinn på 0,1 % over alt der du kan velge en farge. Dette kan du blant annet gjøre på paletten **Farger**, **kontrolltavlepaletten**, menyen **Stil**, diverse fliker i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**), dialogboksen **Tegnspesifikasjoner** (**Stil** > **Tegn**). Legg inn en verdi i feltet **Absorbsjon** på fliken **Bilde** (menyen **Objekt** > **Spesifikasjoner**) for å angi absorbsjonen for et bilde.

Angi absorbsjon for grupper

Husk at når du stabler objekter med forskjellig absorbsjon, blir fargene kombinert og kan resultere i flere lag med trykkfarge. Hvis du for eksempel plasserer en gul blokk med 30 % absorbsjon foran en cyanfarget blokk med 100 % absobsjon, vil blokken i forgrunnen bli litt grønnaktig.

Du kan styre dette ved å gruppere objektene og angi en gruppeabsorbsjon istedenfor å angi absorbsjon for hvert enkelt objekt. Dette kan du gjøre via feltet **Gruppeabsorbsjon** på fliken **Gruppe** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**). Avhengig av hvilken effekt du vil oppnå, må du kanskje gjenopprette feltet **Absorbsjon** for enkeltobjektene til 100 % (ellers kan hvert objekts absorbsjon bli lagt til gruppens absorbsjon).



Sammenlign absorbsjonen til enkeltobjekter med gruppeabsorbsjonen mellom disse tre grupperte objektene. Hvert av objektene til venstre er 50 % gjennomsiktige, slik at objektene i forgrunnen passer inn med objektene i bakgrunnen. Til høyre, der hvert objekts absorbsjon er 100 %, mens gruppens absorbsjon er 50 %, passer hele gruppen inn med bakgrunnen. Objektene i gruppen kan imidlertid ha individuell absorbsjon i tillegg til gruppeabsorbsjon.

Opprette forløpninger med gjennomsiktighet

Du kan blande en farge med **Ingen** fremfor bare med hvitt. Velg ganske enkelt **Ingen** for den første eller andre fargen i en forløpning på paletten **Farger** eller fliken **Blokk** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**).

Fargestyring

QuarkXPress løser problemet med å produsere forutsigbar farge med ICC-basert fargestyringsverktøy som krever liten innblanding fra brukere. QuarkXPress gir imidlertid fargeeksperter styring over alle sider ved fargestyring. QuarkXPress tilbyr, i tillegg til strømlinjeforming av fargestyringsimplementeringen, sann forhåndsvisning av utskriftsklare filer via forhåndsvisninger som simulerer utskrift på en rekke enheter.

Kilde- og utskriftsoppsett

Implementeringen av fargestyring i QuarkXPress gir fargeeksperter mulighet til å opprette og finjustere «pakker» med fargestyringsinnstillinger, kalt kilde- og utskriftsoppsett. Hvert enkelt *kildeoppsett* angir profiler og gjengivelseshensikt for heldekkende farger og bilder i fargerommene RGB, CMYK, LAB og gråtoner. Videre angir det kildefargerom for navngitte farger og angir dessuten grunnleggende fargerom for farger. *Utskriftsoppsett* angir utskriftsprofiler og fargemodeller, og konfigurerer korrekturvalg for å simulere ulike typer utskrift på skjermen.

Brukernes erfaring med fargestyring

Det er mange måter å arbeide på: Du kan bruke anerkjente standardinnstillinger, implementere kilde- og utskriftsoppsett fra en fargeekspert eller arbeide i et eldre fargestyringsmiljø.

Kort om standardmiljøet for fargestyring

Standardinnstillingene er utviklet for å gi nøyaktige forhåndsvisninger og førsteklasses utskrift i de fleste tilfeller. Du behøver ikke å foreta noen innstillinger, men hvis du vil se standardinnstillingene, kan du merke av for skjermprofilen, kildeoppsettet og valgene for forhåndsvisning av utskriftsklar fil i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**).

Angi en fargemotor

På rullegardinmenyen **Fargebehandlingsmotor** kan du velge hvilken fargemotor som skal brukes til å transformere farger for fargestyring. De tilgjengelige valgene omfatter **LogoSync CMM**, **Kodak CMM** og **System Settings** (systeminnstillinger).

Angi en skjermprofil

Området **Skjerm** i ruten **Skjermvisning** viser gjeldende skjermprofil. Standardinnstillingen **Automatisk** viser til den aktuelle skjermen som er registrert i Mac OS eller Windows. Du kan velge en annen profil på rullegardinmenyen **Profil**. Du bør kanskje endre standard skjermprofil hvis du har en tilpasset profil for skjermen, eller hvis du bytter mellom en bærbar datamaskin og en skrivebordsmaskin og vil simulere det samme visningsmiljøet.

Angi et kildeoppsett

Området **Kildealternativer** i ruten **Fargestyring** viser standardkildeoppsettet, **standardinnstillingen 0** i **QuarkXPress 7**, som gir det nyeste og mest anerkjente fargestyringsmiljøet. Hvis du heller foretrekker fargestyringsmiljøet fra en tidligere versjon av QuarkXPress enn 7.0, kan du velge **Emuler gammel QuarkXPress** på rullegardinmenyen **Kildeoppsett**.

Angi et standardoppsett for forhåndsvisning av utdata

Foreta et valg på rullegardinmenyen **Prøvetrykk** for å angi et standard utskriftsoppsett for å vise farge i utskriftslayouter.

Angi en gjengivelseshensikt

Rullegardinmenyen **Gjengivelseshensikt** viser metoden som brukes for å konvertere farger fra ett fargerom til et annet. Standardinnstillingen, **Absolutt kolorimetrisk**, gjengir farger i fargeskalaen helt nøyaktig, og tilordner farger utenfor fargeskalaen til den mest tilnærmede fargen. Hvis du for eksempel legger vekt på strekbilder og Pantone-farger fremfor fotografier, bør du kanskje velge et annet alternativ i rullegardinmenyen **Gjengivelseshensikt**, noe som er avhengig av typen jobb du arbeider med.

Fargestyring av EPS- og PDF-bilder for flerfargerom

Noen EPS- og PDF-filer kan inneholde elementer som benytter ulike fargerom. En EPS- og PDF-fil kan for eksempel inneholde et bilde som benytter RGB-fargerommet og en farge som benytter CMYK-fargerommet. Merk av for **Fargebehandle importerte EPS-/PDF-filer i layout**, slik at QuarkXPress kan behandle disse ulike elementene på passende måte med det angitte utskriftsoppsettet.

Arbeide med kilde- og utskriftsoppsett fra en fargeekspert

Hvis en fargeekspert oppretter tilpassede kilde- og utskriftsoppsett som er spesielle for din arbeidsrutine – eller til og med spesielle for enkeltjobber eller klienter – kan du bruke disse oppsettene gjennom innstillinger, visningsvalg, utskriftsinnstillinger og Job Jackets på en enkel måte. Et fotosetteri eller trykkeri kan for eksempel forsyne deg med oppsett, slik at du er sikker på at utskriftene passer med deres utstyr.

Legge til kildeoppsett

Hvis det er opprettet kildeoppsett for et prosjekt du arbeider på, kan du legge til disse kildeoppsettene i andre prosjekter. Velg knappen **Legg til** i dialogboksen **Kildeoppsett** (**Rediger > Fargeoppsett > Kilde**) for å bla til og velge et kildeoppsett.

Importere utskriftsoppsett

Hvis det er opprettet utskriftsoppsett for deg, kan du importere dem via dialogboksen **Utdataformater** (**Rediger > Fargeoppsett > Utskrift**). Bruk knappen **Importer** for å bla til og velge filene for utskriftsoppsett.

Velge kilde- og utskriftsoppsett

Hvis du vil bruke tilpassede kilde- og utskriftsoppsett, kan du velge dem i ulike menyer for fargestyring på følgende måte:

- Fargekilder: Hvis du vil bruke et tilpasset kildeoppsett, velger du det på rullegardinmenyen **Kildeoppsett** i ruten **Fargestyring** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) for layouten.
- Fargevisning: Hvis du vil bruke et tilpasset utskriftoppsett for korrektur, velger du det på undermenyen **Forhåndsvisning av utdata** på menyen **Vis**.
- Fargeutskrift: Hvis du vil bruke et tilpasset utskriftsoppsett for trykking eller andre typer utkjøring, velger du dette på rullegardinmenyen **Format** i ruten**Farger** i dialogboksen **Skriv ut** (menyen **Arkiv/Fil > Skriv ut**).

Arbeide med kilde- og utskriftsoppsett i Job Jackets

Når du oppretter et prosjekt fra en Job Jackets-fil, er passende kilde- og utskriftsoppsett tatt med og valgt for deg. Du kan fremdeles importere, legge til og opprette flere oppsett, og velge disse oppsettene for visning og utskrift.

Arbeide i et gammelt fargestyringsmiljø

Du kan åpne prosjekter fra QuarkXPress 3.3, 4.x, 5.x, eller 6.x og være trygg på at farger vises og skrives ut som de alltid har gjort.

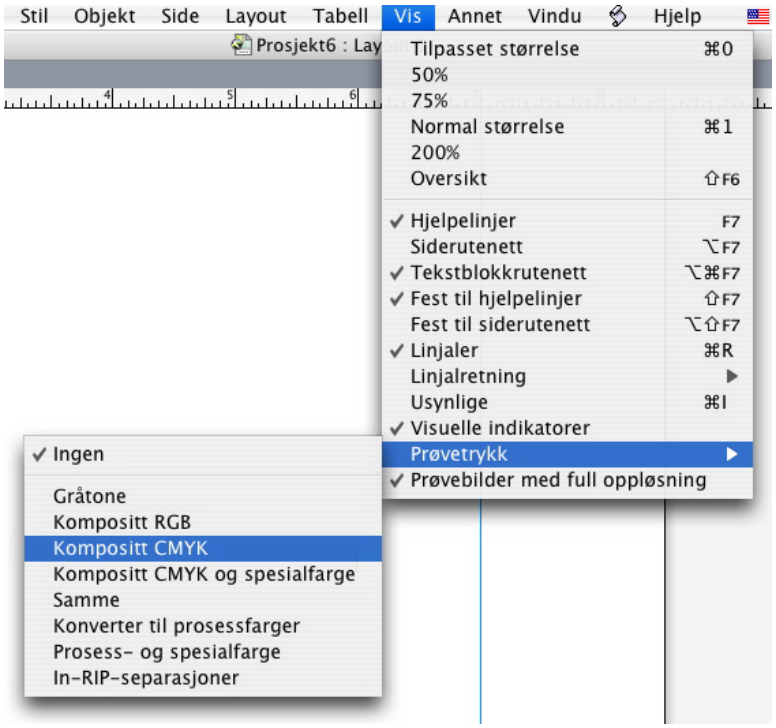
Du kan fortsette å arbeide i et eldre fargestyringsmiljø fra QuarkXPress-versjonene 3.3, 4.x, 5.x, eller 6.x. Hvis du velger å arbeide i et eldre fargestyringsmiljø, kan du fremdeles benytte deg av funksjonene for å vise prøvebilder av utskriftsklare filer i QuarkXPress.

Det er enkelt å oppgradere til metodene i QuarkXPress 7 ved å endre **Kildeoppsett** til **QuarkXPress 7.0 Standard** (eller til et tilpasset valg) via innstillingene for **Fargestyring** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger > Innstillinger**). **Kildeoppsett** bestemmes av layouten, så hvis du åpner et prosjekt med flere layouter, kan du endre kildeoppsettet for hver layout. Kontroller deretter at eventuelle utskriftsoppsett du bruker (**Rediger > Fargeoppsett > Utskrift**) angir profiler av typen **QuarkXPress 7.0 Standard** fremfor profiler fra tidligere versjoner.

Fargeprøve på skjermen (forhåndsvisning av utskriftsklar fil)

QuarkXPress gir skjermsimulering som er nøyaktig nok til forhåndvisning av utskriftsklar fil for flere typer utskrift. Ved hjelp av informasjonen i kildeoppsettet, utskriftsoppsettet og eventuelle andre tilpassede innstillinger (for eksempel bruk av forskjellige profiler på bildene), viser de fleksible simuleringsvalgene hvordan den samme layouten vil se ut når den kjøres ut til ulike medier og med forskjellige utskriftsmetoder.

Hvis du vil forhåndsvise utskriftsklare filer, foretar du et valg på undermenyen **Prøvetrykk** på menyen **Vis**. Menyen viser alle de utskriftsoppsettene som er tilgjengelige i layouten, slik at hvis du har importert tilpassede utskriftsoppsett fra en fargeekspert, er disse oppført her. Etter at du har foretatt dette valget, vises hele layouten i dette fargerommet, inkludert paletten **Farger** (menyen **Vindu**) og eventuelle fargeprøver som vises i hele QuarkXPress.



Undermenyen **Forhåndsvisning av utdata** (menyen **Vis**) inneholder valg for skjermsimuleringer, slik at du kan se hvordan fargene vil ta seg ut på utskriften. Hvis du for eksempel vil konvertere spesialfarger til prosessfarger eller kjøre ut en hel RGB-layout i gråtoner, kan du få en idé om hvordan de ulike valgene vil ta seg ut.

Fargestyring for eksperter

Selv om QuarkXPress er utviklet for å gi fremragende farge gjennom en hel arbeidsrutine rett ut av esken, kan en fargeekspert alltid tilpasse og finjustere fargestyringsinnstillinger til bestemte jobber, utstyr og utskriftsprosesser. Hvis du forstår hvordan farger fungerer og kjenner til all terminologien for fargestyring, for eksempel profiler og gjengivelseshensikt, kan du opprette tilpassede kilde- og utskriftsoppsett som reflekterer bestemte arbeidsrutiner. Oppsettene er flyttbare, slik at du kan dele dem med brukere for å unngå overraskende farge på skjermen og på trykk.

Opprette et kildeoppsett

En *kildeoppsett* beskriver farger i en layout, slik de fremkommer før utskrift, eller med andre ord, hvor fargene stammer fra. Et kildeoppsett inneholder profiler og gjengivelseshensikter for både heldekkende farger og bilder i RGB, CMYK, LAB og gråtoner. Videre omfatter det informasjon om grunnleggende fargerom for navngitte farger (for eksempel farger av typen Pantone Process Coated) og farger (som cyan, magenta, gul, svart og Multi-ink). Du bør kanskje opprette kildeoppsett for klienter på grunnlag av deres standard arbeidsrutine, eller opprette kildeoppsett for et bestemt prosjekt.

Før du kan begynne å opprette et kildeoppsett, må du kjenne til noen detaljer om maskinvaren og programvaren i en klients arbeidsrutine – for eksempel hva slags digitalt kamera og hvilken type skanner de bruker – og du må kontrollere at de relevante profilene er tilgjengelige. Det er også nyttig å se et prøveprosjekt, slik at du kjenner til hvilke typer bilder, farger, trykkfarger og utstyr de arbeider med, som logoer,

diagrammer og grafiske fremstillinger, fotografier og duotoner, utskrift til SWOP eller visning på web.

Du oppretter et kildeoppsett ved å velge **Rediger** **Fargeoppsett** **Kilde**.

Opprette et utskriftsoppsett

Et *utskriftsoppsett* beskriver egenskapene til ulike typer utskriftssenheter og bestemmer hvordan farger skal håndteres i forskjellige utskriftssammenhenger. Du kan betrakte et utskriftsoppsett som «hvor farger skal gå». Et utskriftsoppsett angir kompositt- eller separasjonsutskrift, utskriftssmetoden og en utskriftssprofil. Du oppretter utskriftsoppsett både for å vise simuleringer med **Vis** > **Prøvetrykk** og for faktisk utskrift, PDF og andre formater.

I likhet med kildeoppsett, må du kjenne til detaljer om typiske jobber, utkjøringsmetoder og utstyr for å kunne begynne å opprette et utskriftsoppsett. Det er for eksempel nyttig å vite navnet på og ha profilene til eventuelle komposittenheter for utskrift. QuarkXPress gir standard utskriftsoppsett for ulike arbeidsrutiner: Samme, Kompositt CMYK, Kompositt CMYK og spesialfarge, Kompositt Hexachrome, Kompositt RGB, Konverter til prosessfarger, Gråtoner, In-RIP-separasjoner og Prosess- og spesialfarge.

Du oppretter et utskriftsoppsett ved å velge **Rediger** **Fargeoppsett** **Utskrift**.

Dele kilde- og utskriftsoppsett

Kilde- og utskriftsoppsett er flyttbare, slik at fargeeksperter lett kan distribuere dem til brukere og arbeidsgrupper. Kildeoppsett kan tilføyes fra andre prosjekter, og utskriftoppsett kan eksporteres som enkeltfiler og lagres i utdatastiler. Begge typer oppsett, kilde og utskrift, kan deles ved å innlemme dem i Job Jackets. Før oppsett blir distribuert til en arbeidsgruppe eller til klienter, må de testes med vanlige jobber.

- Velg **Rediger** > **Fargeoppsett** og endre den tilsvarende innstillingen hvis du vil dele, legge til, eksportere eller importere oppsett.
- Hvis du vil ta med oppsett i Job Jackets og angi kilden og utskriftsoppsettene som brukes i en Job Jackets-struktur eller jobbseddel, klikker du knappen **Avanserte innstillinger** i dialogboksen **Job Jacket Manager** (menyen **Annet**), velger et prosjekt som inneholder kilde- eller utskriftsoppsett i listen til venstre, og drar deretter kilde- eller utskriftoppsettene til målstrukturen for Job Jackets eller jobbseddel. Du kan også velge et utskriftsoppsett som omfatter spesielle utdatastiler.
- Hvis du vil bruke et tilpasset utskriftsoppsett for utskrift eller andre typer utkjøring, velger du dette utskriftsoppsettet på rullegardinmenyen **Format** i ruten **Farge** i dialogboksen **Utdatastiler** (menyen **Rediger** > **Utdatastiler** > **Ny/Rediger**).

Finjustere fargestyring for enkeltbilder

Hvis du må angi profiler og gjengivelseshensikt for enkeltbilder, kan du fremdeles gjøre dette nesten på samme måte som du gjorde i tidligere versjoner av QuarkXPress. Dette overstyrer standardinnstillingene for QuarkXPress eller det merkede kildeoppsettet. Du vil for eksempel endre gjengivelseshensikten til en EPS-logo til Metning, mens du lar resten av bildene i en layout, hovedsakelig fotografier, være som de er, på Merkbar effekt.

For å få tilgang til fargestyringskontroller for enkeltbilder, må du først gjøre funksjonen tilgjengelig ved å merke av for **Aktiver tilgang til bildeprofiler** i ruten **Fargestyring** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**). Slik bruker og endrer du bildeprofiler:

- Importere bilder: Dialogboksen **Importer bilde** (menyen **Arkiv/Fil** inneholder en rute av typen **Fargestyring** der du kan angi **Profil** og **Gjengivelseshensikt** for det merkede bildet.
- Slik endrer du profiler: På paletten **Informasjon om profil** (menyen **Vindu**) vises informasjon om det merkede bildets type og fargerom. På denne paletten kan du raskt endre bildets innstilling for **Profil**, **Gjengivelseshensikt** og **Fargestyring** til [enhetstype].

Profilbehandling

Fargestyring er drevet av profiler fra grunnen av. Etter hvert som du tar i bruk nye arbeidsstrømmer, skaffer nye enheter og feilsøker utskrift, kan det fra tid til annen være nødvendig å installere nye profiler, finne ut hvilke profiler som er tilgjengelige og avgjøre hvordan enkeltprofiler brukes i en layout. Du kan utføre disse oppgavene ved hjelp av funksjonene Profilbehandling og Ressurser i bruk.

Funksjonene Profilbehandling og Ressurser i bruk betraktes som avanserte fargestyringsfunksjoner. Du får tilgang til kommandoen **Profilbehandling** på menyen **Annet**, og i ruten **Profiler** i dialogboksen **Ressurser i bruk** ved å merke av for **Aktiver tilgang til bildeprofiler** i ruten **Fargestyring** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**).

Installere profiler

Hvis du skaffer nye profiler fra produsentene, og disse ikke blir installert automatisk på systemnivå, kan du dra dem til mappen «Profiler» i QuarkXPress-programmappen. Neste gang du starter QuarkXPress, er profilene tilgjengelige i den relevante rullegardinmenyen for fargestyring. Via dialogboksen **Profilbehandling** (menyen **Annet**) kan du også angi en ny mappe for profiler.

Laste inn profiler

Hvis du har flere profiler enn du behøver for en bestemt arbeidsrutine, kan du strømlinjeforme de tilgjengelige profilene i QuarkXPress. Dette gjør du via dialogboksen **Profilbehandling** (menyen **Annet**).

Kontrollere profilbruk

Når du arbeider med layouter fra andre brukere, kan du raskt se hvor disse brukerne har implementert fargestyring, ved å ta en titt i ruten **Profiler** i dialogboksen **Ressurser i bruk** (menyen **Annet**). I liket med funksjonene Bilder i dokumentet og Fonter i dokumentet kan du med funksjonen Profiler i dokumentet, se hvor profiler er tilgjengelige i layouten og om de er angitt i kilde- eller utskriftsoppsett eller brukt på bilder. Når det gjelder profiler som er brukt på bilder, kan du erstatte én profil med en annen.

Arbeide medskyggeeffekter

En skyggeeffekt er en objektspesifikasjon, som i likhet med farge, tilføyes via ruten **Skyggeeffekt** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**) eller på **kontrolltavlepaletten**. Du kan opprette skyggeeffekter for objekter, rammer, tekst og bilder, for å nevne noe, avhengig av hvordan objektene er formatert.

I QuarkXPress kan du opprette skyggeeffekter automatisk.

Når du skal arbeide med skyggeeffekter, må XTensions-programvaren DropShadow være lastet inn.

Bruke skyggeeffekt

Hvis du vil bruke skyggeeffekter, velger du objektet og merker av for **Bruk skyggeeffekt** i ruten**Skyggeeffekt** på **kontrolltavlepaletten** eller i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**). Du kan bruke skyggeeffekter med den samme formen som et objekt – for eksempel blokk, strek, tekstbane eller tabell – forutsatt at objektet har en bakgrunnsfarge. Du kan bruke skyggeeffekter på tekst når blokkbakgrunnens absorbsjon er under 100 %. Du kan bruke en skyggeeffekt på bildeomrisset når en avgrensningsbane eller alfamaske er merket og blokkbakgrunnen er **Ingen**. Du kan bruke en skyggeeffekt på en gruppe med skyggeeffekten som gjengir fellesformen til alle objektene i gruppen.

Tilpasse skyggeeffekter

Ved hjelp av valgene på fliken **Skyggeeffekt** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**) eller **kontrolltavlepaletten**, kan du tilpasse hvordan skyggeeffekten skal se ut, inkludert avstanden fra blant annet objektet, størrelse i forhold til det originale objektet, avstand, lyskildevinkel, farge, raster, absorbsjon og uskarpheten. Du kan også synkronisere vinkelen med andre skyggeeffekter i layouten, slik at det er lett å oppretteholde en betydelig lyskilde på en hel layout og få skyggeeffektene til å bli tilsynelatende mer naturlige.

Kombinere skyggeeffekter med objekter

Andre valg styrer samspillet mellom skyggeeffekter og andre objekter, inkludert håndtering av absorbsjon og tekstflyt. I likhet med andre valg, befinner disse seg på fliken **Skyggeeffekt** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**) eller **kontrolltavlepaletten**.

- Bruk valget **Overfør objektets absorbsjon** hvis du vil at skyggeeffekten skal reflektere ulike absorbsjoner i objektet, for eksempel forskjeller i blokkbakgrunn og -ramme.

- Bruk valget **Objekt utsparer skyggeeffekt** for å hindre at en skygge vises gjennom halv-gjennomsiktige områder av et objekt, det vil for eksempel si å forhindre at skyggen synes gjennom blokken.
- Bruk valget **Skyggeeffekt for tekstflyt** for å inkludere en skyggeeffekt med den tekstflytkonturen som er angitt på fliken **Tekstflyt** (**Objekt** > **Spesifikasjoner**).
- Bruk valgene **Overfør objektets absorbsjon** og **Objekt utsparer skyggeeffekt** sammen for å oppnå forskjellige resultater, basert på kombinasjonen av disse innstillingene, som vist her.

Helt til venstre er verken **Overfør objektets absorbsjon** eller **Objekt utsparer skyggeeffekt** merket av. I det andre eksemplet fra venstre er det bare merket av for **Overfør objektets absorbsjon**. Helt til høyre er det merket av for begge valgene.

Dokumentoppbygging

Med funksjonen Lag kan du lett skjule, vise og unnlate å skrive ut grupper med objekter. Med funksjonen Lister kan du opprette innholdsfortegnelser og andre lister. Med funksjonen Indeks kan du automatisk generere en indeks for en layout. Med funksjonen Bøker kan du slå sammen prosjekter til bøker, synkronisere de tilhørende tekstmalene og fargene og opprette indekser og innholdsfortegnelser for flere prosjekter. Med funksjonen Biblioteker kan du beholde elementer du bruker ofte, på et lettilgjengelig sted.

Bruke automatisk sidenummerering

Slik setter du inn et automatisk sidetall:

1. Vis en sidemal ved å velge navnet på den i undermenyen **Vis** (**Side ? Vis**).
2. Opprett en tekstblokk der du vil at sidenummeret skal vises.
3. Trykk Kommando+3/Ctrl+3. Dette tegnet angir gjeldende sidetall <#>. Layoutsider som bygger på sidemaler, vil vise gjeldende sidetall på det stedet der du plasserer nummertegnet for gjeldende side.
4. Velg nummertegnet for gjeldende side <#>, og spesifiser de tegnspesifikasjonene du vil ha.

Opprette en automatisk tekstblokk

Med en automatisk tekstblokk kan du automatisk flyte teksten fra side til side. Slik oppretter du en automatisk tekstblokk:

1. Vis en sidemal ved å velge navnet på den i undermenyen **Vis** (**Side > Vis**).
2. Opprett en tekstblokk der du vil at den automatiske tekstblokken skal vises.
3. Velg **koblingsverktøyet**.
4. Klikk koblingsikonet for automatisk tekstblokk.
5. Klikk blokken du opprettet i trinn 2.

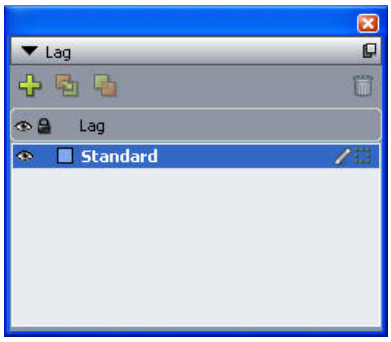
Alle sider som er basert på denne sidemalen, vil inneholde en automatisk tekstblokk. Tekst som settes inn i denne blokken, vil automatisk flyte fra side til side.

Arbeide med lag

Paletten **Lag** er «kontrollsenteret» for lag. På denne paletten kan du skjule, vise, låse eller låse opp lag med ett enkelt klikk. Her kan du også angi det aktive laget (der objekter som nylig er tegnet opp vil bli plassert), for å omorganisere lagenes stablingsrekkefølge, slå sammen lag og flytte objekter fra ett lag til et annet.

Hvert lag du oppretter har en unik fargeprøve på paletten **Lag**. Når du oppretter et objekt på et lag, brukes dette lagets farge på objektets omriss og håndtak.

Velg **Vis** > **Lag** for å vise paletten **Lag**.



Du kan arbeide med lag på paletten **Lag**.

Hvert lag har et **standardlag**. Du kan legge til eller fjerne objekter fra **standardlaget**, men dette laget kan ikke slettes. Når du åpner en layout som ble laget med en eldre versjon enn QuarkXPress 5.0, vises alle objektene på **standardlaget**.

En layout kan inneholde opptil 256 lag medregnet **standardlaget**.

Kort om lag

Et QuarkXPress-lag er som et gjennomsiktig overlegg som dekker alle sidene i en layout. Du kan legge nær sagt hva som helst på et lag, inkludert bildeblokker, tekstblokker, linjer, tabeller, interaktive objekter og alle andre typer QuarkXPress-objekter.

Lag kan være nyttige på mange forskjellige måter:

- Du kan legge forskjellige oversettelser av et dokument på ulike lag, og på denne måten lagre alle språkversjoner av et dokument i den samme layouten. Når du skriver ut layouten, kan du skjule alle lagene unntatt det som inneholder ønsket språk.
- Du kan legge ulike versjoner av en design på forskjellige lag, slik at du lett kan veksle frem og tilbake på designtemaet ved visning av en design til klienten.
- Du kan bruke laglåsing for å forhindre utilsiktede endringer på lag som inneholder sideelementer som ikke skal endres. Hvis du for eksempel skal skrive ut på papir med ferdigtrykt brevhode og bakgrunnsgrafikk, kan du inkludere dette brevhodet og bakgrunnsgrafikken på laget, slik at du kan se hvordan det ferdigtrykte dokumentet vil se ut, og detter kan du låse laget og utelate det ved utskrift.

Hvis du har brukt bilderedigeringsprogrammer som Adobe Photoshop, kjenner du kanskje allerede til konseptet med lag. Lag har imidlertid noen implikasjoner i QuarkXPress-layouter som de ikke har i bilderedigering:

- Selv om et lag vises foran, kan du «klikke deg gjennom» eventuelle tomme deler av laget og velge objekter på underliggende lag, uten å måtte endre det aktive laget manuelt.
- Hvert lag finnes på hver eneste side i en QuarkXPress-layout, slik at de ikke er spesielle for en side eller et oppslag. Dette gjør det enklere å styre utseendet til hver enkelt side i en lang layout.
- Tekst i et bakre lag kan flyte rundt objekter i ett av de fremre lagene.

Opprette lag

Klikk knappen **Nytt lag** på paletten **Lag** for å opprette et nytt lag. Det nye laget legges til på paletten **Lag**, foran det aktive laget. Det nye laget blir automatisk aktivt, hvilket betyr at alle objekter du oppretter, legges på dette laget.

Hvis du skal opprette et objekt på et bestemt lag, klikker du først lagets navn på paletten **Lag** for å gjøre det aktivt. Deretter bruker du de vanlige objektverktøyene for å opprette objektene på laget.

Merke lag

Det aktive laget er angitt på paletten **Lag** med **redigeringsikonet**. Det aktive laget er det laget der alle objekter du oppretter blir lagt. Du kan innstille det aktive laget på følgende to måter:

- Klikk navnet på laget på paletten **Lag**.
- Velg ett enkelt objekt på siden. Dette objektets lag blir automatisk det aktive laget.

Det er bare ett lag som kan være aktivt om gangen (selv om du merker objekter på mer enn ett lag om gangen). Du kan imidlertid merke mer enn ett lag om gangen (hvis du for eksempel vil slå sammen lagene). Gjør ett av følgende for å merke mer enn ett lag:

- Merk objekter fra mer enn ett lag (for eksempel ved å merke alt på siden).
- Hvis du skal merke flere lag som står oppført fortløpende på paletten, holder du Skift-tasten nede mens du klikker det første og siste laget i rekken av lag du vil merke.
- Hvis du vil merke flere lag som ikke står oppført fortløpende på paletten, trykker du Kommando/Ctrl samtidig som du klikker de lagene du vil merke.

Hvis du vil fjerne merkingen for et lag når flere lag er merket, trykker du Kommando/Ctrl og klikker deretter laget du vil fjerne merkingen for.

Vise og skjule lag

Hvilke lag som skal vises til enhver tid, bestemmes i kolonnen **Synlig** på paletten **Lag**. Et lag er synlig når ikonet for **Synlig** vises i kolonnen **Synlig**.

- Klikk i kolonnen **Synlig** til venstre for navnet på laget for å vise eller skjule det. Du kan også dobbeltklikke et lag for å åpne dialogboksen **Spesifikasjoner**, der du kan merke av eller fjerne merkingen for **Synlig**, og deretter klikke **OK**.
- Velg navnet på et lag og velg **Vis alle lag** eller **Skjul alle lag** på palettmenyen **Lag** for å vise eller skjule alle lagene i en layout samtidig.
- Velg navnet på laget som skal være aktivt, og velg deretter **Skjul andre lag** på palettmenyen **Lag** for å skjule alle lag unntatt det som er aktivt. Du kan også trykke Control/Ctrl mens du klikker **synligikonet** for det laget du vil vise. Dermed blir alle de andre lagene skjult.
- Det er også mulig å vise alle lag bortsett fra det som er aktivt ved å velge **Vis andre lag** på palettmenyen **Lag**.

Når du bruker funksjonen **Finn/Endre**, søker QuarkXPress etter både skjulte og synlige lag. Hvis det blir funnet treff på skjulte lag, vises den skjulte tekstblokken eller tekstbanen et øyeblikk i QuarkXPress.

Når du utfører stavekontroll i en layout eller en artikkel, søker QuarkXPress gjennom alle lagene i layouten eller artikkelen. Hvis det blir funnet tvilsom staving på et skjult lag, vises den skjulte tekstblokken eller tekstbanen et øyeblikk i QuarkXPress.

Når et lag er skjult, er standardinnstillingen at det vises som ikke avmerket i ruten **Lag** i dialogboksen **Skriv ut**. Dette laget skrives følgelig ikke ut (med mindre du klikker for å merke av laget manuelt i dialogboksen **Skriv ut**).

Når du oppretter et objekt på et skjult lag, vil objektet være synlig helt til du fjerner merkingen for objektet.

Identifisere hvilket lag et objekt befinner seg på

Det er to måter å identifisere hvilket lag et objekt befinner seg på:

- Se på objektets omriss og håndtak (du må kanskje velge **Vis** > **Hjelpelinjer** for å kunne se dem). Alle lagene (unntatt **Standard**-laget) er tilordnet en egen fargeprøve på paletten **Lag**, og objektenes omriss og håndtak for objekter på laget blir tegnet opp med lagets farge.
- Ta en titt på paletten **Lag**. Når du velger et sideobjekt, vises **Objektikonet** på paletten **Lag** ved siden av navnet på laget med det merkede objektet. Hvis du merker flere objekter på ulike lag, vises **Objektikonet** ved siden av alle lag med det merkede objektet.

Slette lag

Du kan slette alle lag, bortsett fra **standardlaget**. Når du sletter lag, kan du velge om du også skal slette objektene på laget, eller om objektene skal flyttes til et annet lag. Slik sletter du et lag:

1. På paletten **Lag**, merker du laget eller lagene du vil slette.
2. Klikk knappen **Slett lag**.
3. Hvis det finnes objekter på de lagene du sletter, vises dialogboksen **Slett lag**. Foreta et valg:

- Hvis lagene inneholder objekter du vil slette, merker du av for **Slett objekter på valgt(e) lag**.
- Hvis lagene inneholder objekter du vil flytte til et annet lag, fjerner du merkingen for **Slett objekter på valgt(e) lag** og velger et mållag på rullegardinmenyen **Flytt objekter til laget**.

4 Klikk **OK**.

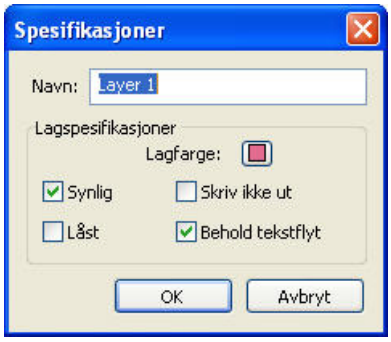
Hvis du vil slette alle ubrukte lag i en layout, merker du lagets navn på paletten og velger deretter **Slett ubrukte lag** på palettmenyen.

Endre valg for lag

Du kan styre følgende valg for det merkede laget i dialogboksen **Spesifikasjoner**:

- **Navn**: Lagets navn, som vist på paletten **Lag**.
- **Lagfarge**: Fargen som brukes på omriss og håndtak til objekter på det aktuelle laget.
- **Synlig**: Styrer hvorvidt laget skal være synlig i QuarkXPress.
- **Skriv ikke ut**: Styrer hvorvidt laget er innstilt til å skrives ut når layouten skrives ut. Du kan overstyre denne innstillingen i dialogboksen **Skriv ut**.
- **Låst**: Styrer hvorvidt det skal være mulig å manipulere objekter med musen på dette laget.
- **Behold tekstflyt**: Styrer hvorvidt tekstflyt fra objekter på dette laget skal brukes på underliggende lag når dette laget er skjult.

Dialogboksen **Spesifikasjoner** for et lag vises ved å dobbeltklikke navnet på laget på paletten **Lag**, eller velge navnet på et lag på paletten og deretter velge **Rediger lag** på palettmenyen.



Du kan styre valg for lag i dialogboksen **Spesifikasjoner**.

Du kan innstille standardverdiene for avmerkingsboksene **Synlig**, **Låst**, **Skriv ikke ut** og **Behold tekstflyt** for nye lag i rutene **Lag** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress** menyen **Rediger**).

Flytte objekter til et annet lag

Paletten **Lag** gir tre måter for å flytte eksisterende objekter til andre lag. Merk alle objektene du vil flytte med **objektverktøyet** og gjør deretter ett av følgende:

- Klikk knappen **Flytt objekt til lag**, og velg deretter mållaget i dialogboksen **Flytt objekter**.
- Dra **objektikonet** til mållaget.
- Klipp ut objektene fra gjeldende lag og lim dem inn på det aktuelle laget.

Du kan plassere en kopi av et objekt på et annet lag ved å trykke Kontroll/Ctrl samtidig som du drar **objektikonet** til mållaget på paletten **Lag**.

Du kan flytte sidemalsobjekter på layoutsider fra **Standard**-laget til andre lag, men disse objektene vil i så fall ikke lenger være sidemalsobjekter.

Endre stablingsrekkefølgen til lag

Stabling på et lag fungerer på samme måten som det gjør på en «vanlig» side. Alle objekter innenfor et lag har sin egen plass i stablingsrekkefølgen (plasseringen av objektene forfra og bakover på laget). Når du tegner opp objekter på et lag, legges de nye objektene foran (oppå) eksisterende objekter i dette laget. Du kan bruke kommandoene **Legg bak**, **Flytt bakover**, **Legg foran** og **Flytt fremover** (menyen **Objekt**) hvis du vil endre stablingsrekkefølgen til objektene innenfor et lag, men vær oppmerksom på at disse kommandoene flytter ikke objekter til andre lag. Alt på et fremre lag vises imidlertid foran alt på det bakre laget.

Du kan endre stablingsrekkefølgen til lag ved å dra et lag til en ny posisjon på paletten **Lag**. (Laget øverst på paletten **Lag** er det laget som ligger helt foran i layouten.)

Lag og tekstflyt

Objekter på lag følger standardregelen for tekstflyt i QuarkXPress: Tekst kan flyte rundt objekter som ligger foran teksten. Hvis du for eksempel lager en liten bildeblokk midt i en tekstspalte, brekkes teksten automatisk rundt bildeblokken.

I QuarkXPress vurderes også innstillingen for **Type** på fliken **Tekstflyt** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**) når det skal angis hvorvidt tekst skal brekkes rundt objektene.

Når du skjuler et lag, kan du velge om du vil vise eller skjule tekstflyten som skyldes de blokkerende objektene på det aktuelle laget. Standardinnstillingen er at tekstflyt som framtvinges av skjulte lag, blir beholdt.

- Hvis du derimot vil skjule tekstflyten som framtvinges av skjulte objekter, dobbeltklikker du det skjulte laget på paletten **Lag** for å vise dialogboksen **Spesifikasjoner** og deretter fjerner du merkingen for **Behold tekstflyt** og velger **OK**.
- Hvis du vil endre standardinnstillingene for tekstflyt på nye lag, fjerner du merkingen for **Behold tekstflyt** i ruten **Lag** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**).

Duplisere lag

Hvis du vil duplisere et lag, merker du laget på paletten **Lag** og velger deretter **Dupliser lag** på palettmenyen **Lag**. Det nye, dupliserte laget plasseres rett foran det opprinnelige laget.

Hvis du dupliserer en artikkel som består av sammenkoblede tekstblokker, men ligger på forskjellige lag, vil du oppdage følgende funksjonaliteter:

- Hvis du dupliserer laget som inneholder den første blokken i artikkelen, dupliseres all teksten i denne blokken samt all tekst i de koblede blokkene som utgjør hele artikkelen. Den første blokken vises på det dupliserte laget og overflytsymbolet vises.
- Hvis du dupliserer et lag som inneholder én av blokkene midt i artikkelen, dupliseres all teksten i denne blokken, samt teksten i de koblede blokkene som utgjør hele artikkelen. Den midtre blokken vises på det nye, dupliserte laget og overflytsymbolet vises. Ingen deler av teksten i foregående blokker i artikkelen blir kopiert til det nye laget.
- Hvis du dupliserer laget som bare inneholder den siste blokken i en artikkel, er det bare teksten i den siste blokken som tas med i det nye laget, og ikke teksten i noen av de foregående blokkene i artikkelen.

Slå sammen lag

Når du slår sammen to eller flere lag, flyttes alle objektene på lagene til det samme laget. Stablingsrekkefølgen blir beholdt både innenfor alle de sammenslåtte lagene (det vil si alt på det fremre laget blir beholdt foran alt på det bakre laget). Slik slår du sammen lagene:

1. Merk lagene du vil slå sammen på paletten **Lag**.
2. Klikk **Slå sammen lag** på paletten **Lag**. Dialogboksen **Slå sammen lag** vises.
3. Velg et mållag på rullegardinmenyen **Velg mållag**.
4. Klikk **OK**. De visuelle indikatorene for de sammenslåtte objektene viser fargen på laget de sammenslåtte objektene ble plassert på, og de andre lagene du hadde merket for sammenslåing, blir slettet.

Ingen lag kan slås sammen når ett av de valgte lagene er låst.

Objekter kan slås sammen fra standardlaget, men standardlaget blir aldri slettet ved en sammenslåingsoperasjon.

Låse objekter på lag

Via paletten **Lag** kan du låse hele lag for å unngå utilsiktede endringer med objekter på et lag.

Låsing av lag er uavhengig av låsing av objekter. Objekter som låses via **Objekt > Lås** kan fremdeles merkes og redigeres, mens objekter på et låst lag kan ikke merkes i det hele tatt. Hvis du låser et objekt på et lag med **Objekt > Lås**, og deretter låser og låser opp laget, beholder objektet objektlåsen selv etter at laget er låst opp.

Det er kolonnen **Lås** på paletten **Lag** som styrer låsingen av lagene. Velg én av følgende metoder for å låse lag:

- Hvis du vil låse eller låse opp et lag, klikker du kolonnen **Lås** til venstre for navnet på laget. Du kan også dobbeltklikke et lag for å åpne dialogboksen **Spesifikasjoner**, merke av eller fjerne merkingen for **Låst** og deretter klikke **OK**.
- Hvis du vil låse alle lag bortsett fra ett, trykker du Kommando/Ctrl og klikker i kolonnen **Lås** ved siden av det laget du vil redigere.
- Hvis du vil låse alle lag, velger du **Lås alle lag** på palettmenyen.

Bruke sidemaler med lag

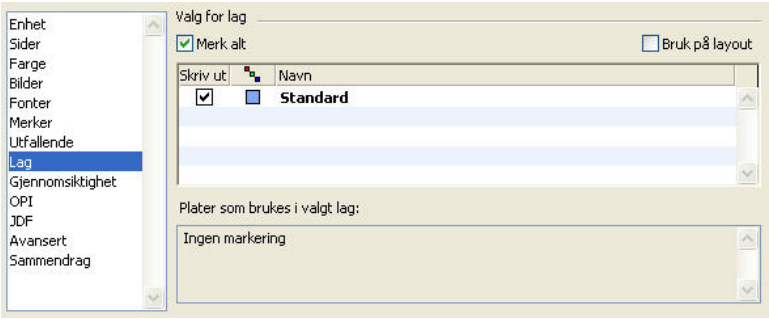
Objekter fra sidemaler ligger på **standardlaget** på layoutsidene. Sett i sammenheng med lag, har objekter fra sidemaler følgende egenskaper:

- Hvis du bruker en sidemal på en layoutside, har objektene på sidemalen bare innvirkning på **standardlaget** til layoutsiden.
- Objekter som legges til sidemalen, plasseres bak eventuelle objekter som er lagt til på **standardlaget** på en layoutside.
- Sidemalobjekter som ligger på **standardlaget**, kan flyttes til et annet lag, men da vil ikke disse objektene lenger være sidemalobjekter.

Unngå utskrift av lag

På samme måte som du kan unngå utskrift av objekter som bildeblokker, kan du via dialogboksen **Spesifikasjoner**, velge at lag ikke skal skrives ut. Når du vil at et lag ikke skal skrives ut, dobbeltklikker du laget på paletten **Lag**. I dialogboksen **Spesifikasjoner** merker du av for **Skriv ikke ut** og klikker deretter **OK**.

Når det er merket av for **Skriv ikke ut** for et lag, er standardinnstillingen at laget vises som ikke avmerket i ruten **Lag** i dialogboksen **Skriv ut**. Dette laget skrives følgelig ikke ut (med mindre du klikker for å merke av laget manuelt i dialogboksen **Skriv ut**).



Dialogboksen **Skriv ut** inneholder innstillinger for å kontrollere hvilke lag som skal skrives ut.

➡ Hvis du vil endre standardinnstillingen for utskrift for nye lag, merker du av for **Skriv ikke ut** i rutene for **Lag** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**).

➡ Innstillingen **Skriv ikke ut** for et lag er uavhengig av kontrollene **Skriv ikke ut** og **Skriv ikke ut bilde** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**).

Arbeide med lister

Ved hjelp av funksjonen Lister kan du samle avsnittstekst der det er blitt brukt en bestemt tekstmal for tegn eller avsnitt. Selv om funksjonen Lister som regel benyttes til innholdsfortegnelser, kan du også bruke den når du lager fortegnelser over illustrasjoner eller bilder i en publikasjon.

Forberede til lister

Før du lager en liste, må du opprette og bruke tekstmaler i dokumentet. Dette gjør du ved først å opprette tekstmalene som skal brukes i en innholdsfortegnelse, for eksempel «Kapittelnavn», «Seksjonsnavn» og «Brødtekst». Deretter lager du en annen avsnittbasert tekstmal til den formaterte innholdsfortegnelsen.

Inkludere tekstmaler i en liste

Det første du må gjøre når du skal lage en liste, er å bestemme deg for hvilke tekstmaler som skal være med i listen. Når du skal lage innholdsfortegnelser, tar du kanskje med tekstmaler for kapittel og -seksjoner i listen, fordi innholdsfortegnelser vanligvis viser kapitteloverskrifter med de tilhørende sidetallene. Avsnitt- og tegnbaserte tekstmaler kan tas med i listene.

Angi nivåer i en liste

Du må også bestemme deg for hvordan de forskjellige tekstmalene for avsnitt skal ordnes i nivåer. Som regel vil du ha kapittelnavnet på øverste nivå, mens avsnitt i et kapittel kommer på et lavere nivå. Hvis du for eksempel skriver en bok om et program og det første kapitlet heter «Menyen Fil», vil du sannsynligvis at kapitteltittelen «Menyen Fil» skal stå på øverste nivå i listen. Menyvalgene «Nytt», «Åpne», «Lukk» og «Lagre/Arkiver» (undertitler i kapitlet «Menyen Fil») kommer på andre nivå. Listen blir lettere å lage hvis du tar disse avgjørelsene på forhånd.

Opprette en ny liste

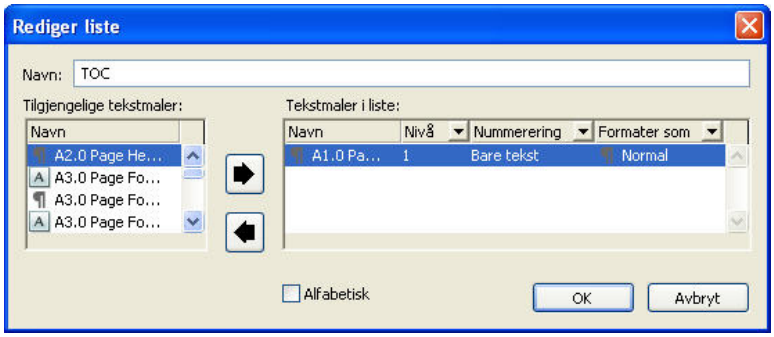
Etter at du har definert og tatt i bruk tekstmalene i dokumentet, og bestemt deg for hvilke som skal være med i listen, er du klar til å opprette listen. Velg **Rediger > Lister** og klikk **Ny** for å vise dialogboksen **Rediger liste**, og skriver et navn i feltet **Navn**.

Listen **Tilgjengelige stiler** viser alle tekstmalene i det aktive prosjektet. Velg de tekstmalene du vil bruke i listen, og klikk **Legg til** for å legge dem til i listen **Stiler i liste**. Hvis du for eksempel vil ta med alle overskrifter som benytter tekstmalene "Overskrift 1" og "Overskrift 2" i en innholdsfortegnelse, legger du til disse to tekstmalene i listen **Stiler i liste**.

Etter at du har angitt hvilke tekstmaler som skal avgjøre hva som skal tas med i innholdsfortegnelsen, kan du angi hvordan den skal formateres. Velg et **Nivå**, et valg for **Nummerering** og en tekstmal av typen **Formater som** for hver av stilene i listen **Stiler i list**:

- **Nivå** bestemmer hvordan listeinnholdet skal rykkes inn på paletten **Lister** (høyere nivåer gir større innrykking).
- **Nummerering** gir mulighet til å styre om og hvor listen skal inkludere sidetallet for hver tekstmalforekomst.

- Med **Formater som** kan du angi hvilken tekstmal som skal brukes på hvert nivå i den automatisk genererte innholdsfortegnelsen.



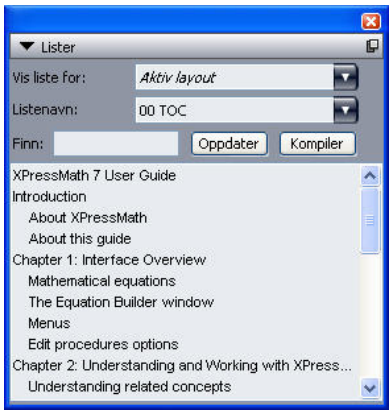
Via dialogboksen **Rediger liste** kan du opprette lister for elementer i likhet med automatiske innholdsfortegnelser.

Importere lister fra et annet dokument

I QuarkXPress kan du legge til lister fra et annet dokument eller fra dialogboksen **Lister** (**Rediger > Lister**) eller ved hjelp av kommandoen **Legg til** (**Arkiv/Fil > Legg til**).

Navigere med lister

Vis paletten **Lister** (menyen **Vindu**) for å vise en liste, velg listen på rullegardinmenyen **Listenavn** og klikk deretter **Oppdater**. Den merkede listen vises på paletten **Lister**.



Du kan flytte rundt i en layout via paletten **Lister**.

➡ Hvis artikkelen inneholder flere layouter, kan du velge en annen layout på rullegardinmenyen **Vis liste for**.

Hvis du skal finne en bestemt linje i den aktive listen, skriver du inn et ord fra den aktuelle linjen i feltet **Finn** på paletten. Listen i paletten blar til den første forekomsten av det aktuelle ordet i listen.

Hvis du vil hoppe til et bestemt avsnitt, dobbeltklikker du det på paletten **Lag**. Vinduet ruller til det aktuelle avsnittets plassering i layouten.

Opprette lister

Hvis du skal opprette en innholdsfortegnelse (eller annen type liste) i layouten, plasserer du tekstinnsettingspunktet der du vil ha listen, og klikker deretter **Opprett** på paletten **Lister**. Listen opprettes automatisk. Tekstmalene du har valgt for listen på rullegardinmenyen **Formater som** (i dialogboksen **Ny liste**) , tas automatisk i bruk.

Hvis teksten i dokumentet ligger på pastebordet, vises et korstegn (Mac OS) eller bokstavene «PB » (Windows) i stedet for sidetall ved siden av teksten i listen du har opprettet.

Oppdatere lister

Paletten **Lister** oppdateres ikke automatisk mens du arbeider. Når du gjør endringer i teksten, må du oppdatere listen for å være sikker på at den er ajour. Dette gjør du ved å velge **Oppdater** på paletten **Lister**. Da gjennomgås teksten i dokumentet på ny, og det blir kompilert en ny liste på paletten **Lister**.

Når du skal oppdatere en liste som allerede er på plass i en tekstblokk, merker du blokken, klikker **Oppdater** for å være sikker på at listen er ajour, og klikker deretter **Kompiler**. Programmet registrerer at det allerede er en kopi av listen i layouten, og viser en melding der du blir spurt om du vil **sette inn** en ny kopi av listen, eller **erstatte** den gjeldende versjonen. Klikk **Erstatt** hvis du vil oppdatere den eksisterende listen.

Arbeide med lister i bøker

Du kan lage en fortegnelse over alle kapitlene i en bok. Etter at du har definert sidemalen for kapitlet, som inneholder de listene som skal brukes for boken som helhet, kan du samordne kapitlene og oppdatere listene på paletten **Lister** (**Vis > Vis lister**). Etter at listen er definert, oppdatert og slått sammen, kan du kompilere listen i en aktiv tekstblokk.

Angi en liste for en bok

Slik oppdaterer du en liste for en bok:

1. Åpne sidemalen for kapittel. Lister for bøker må tas med i sidemalen for kapittel.
2. I sidemalen for kapittel oppretter du en liste som inneholder de aktuelle spesifikasjonene.
3. På paletten **Bok** klikker du **Synkroniser**. På den måten blir alle spesifikasjonene for listen tilføyd til hvert kapittel.
4. Velg **Vis > Vis lister**. Velg boken som i øyeblikket er åpen, på rullegardinmenyen **Vis liste**.
5. Merk tekstblokken der du vil at listen du lager skal vises, og velg **Kompiler**.

Oppdatere en liste for en bok

Når du velger **Oppdater** for å oppdatere en liste for den aktuelle boken, blir alle kapitlene i boken åpnet og gjennomsøkt for å samle sammen tekst til listen og vise den på paletten **Lister**. Slik oppdaterer du en liste for en bok:

1. Velg **Vis > Vis lister** for å vise paletten **Lister**.

2 Når du skal vise listen for denne boken, velger du den åpne boken på rullegardinmenyen **Vis lister**.

3 Velg **Oppdater** for å gjennomsøke alle kapitlene i boken og kompilere en ny liste. Etter at prosessen er ferdig, vises bokens liste på paletten **Lister**.

Arbeide med indekser

I QuarkXPress opprettes indekser ved å merke ord i dokumenter som oppføringer på første nivå, andre nivå, tredje nivå eller fjerde nivå. Du kan opprette kryssreferanser og velge om indeksoppføringene skal dekke et ord, et antall avsnitt, et tekstutvalg eller all tekst til neste gang en bestemt tekstmal forekommer. Når du skal opprette indeksen, angir du et format (innrykket eller løpende), tegnsetting, en sidemal og tekstmaler for de ulike nivåene. QuarkXPress oppretter deretter indeksen og gir den stilpreg.

Programvare kan alltid automatisere innskriving, formatering og oppdateringen av sidetall i en indeks, men det må en person til for å kunne avgjøre hvilke uttrykk som skal tas med i en meningsfylt og nyttig indeks. Siden det ikke er mulig å automatisere prosessen helt, kan det ta litt tid å lage en indeks. Når leserne derimot finner den informasjonen de trenger, er dette vel anvendt tid.

Angi farge på indekseringstegn

Når du legger til et ord i en indeks, kodes ordet med klammer eller en boks i QuarkXPress. Disse kalles indekseringstegn. Indekseringstegn vises i et dokument når paletten **Indeks** er åpen (**Vis > Vis indeks**). Du kan tilpasse fargen på indekseringstegnene via dialogboksen **Indeksinnstillinger**.

1 Velg **QuarkXPress/Rediger > Innstillinger > Indeks**.

2 Klikk **Farge på indekseringstegn** for å vise en fargevelger.

3 Bruk glidebryterne, pilene, feltene eller fargehjulet for å angi en farge for indekseringstegnene.

4 Velg **OK** for å lukke fargevelgeren; velg deretter **OK** igjen for å lukke dialogboksen **Indeksinnstillinger**.

➡ Når du indekserer et tekstområde, merkes området med klammer. Når du setter tekstinnsettingsmerket i tekst og skriver et stikkord, merkes plasseringen med en rute.

Opprette indeksoppføringer

Hvert element i en indeks, enten det dreier seg om ett ord eller flere ord, kalles en oppføring. Hvert oppføring tilordnes et nivå. Nivåene angir hierarkiet til oppføringen, fra første til fjerde nivå. De mest generelle oppføringene finner du på første nivå, og oppføringer på fjerde nivå er de mest konkrete.

I QuarkXPress kan du lage fire nivåer av indeksoppføringer i en innrykket indeks, og to nivåer av oppføringer i en løpende indeks.

Opprette stikkord på første nivå

Et stikkord på første nivå er et hovedemne som er alfabetisk sortert i en indeks.

Før du begynner å legge til ord i en indeks, må du velge om indeksen skal være *innrykket* eller *løpende*. En innrykket indeks har opptil fire nivåer med oppføringer der stikkordene er atskilt ved hjelp av avsnittsmerker og ulike tekstmaler. En innrykket indeks har to oppføringsnivåer der stikkordene på andre nivå står umiddelbart etter stikkordene på første nivå i samme avsnitt.

1. Sett innsettingsmerket for tekst i teksten, eller merk et tekstområde for å angi begynnelsen på teksten du vil indeksere.
2. Når du skal legge inn tekst for stikkord på første nivå i feltet **Tekst** på paletten **Indeks** (på menyen **Vis**), merker du teksten i dokumentet eller skriver den inn i feltet.
3. Hvis du vil oppheve alfabetiseringen av stikkordene, skriver du tekst i feltet **Sorter som**. Hvis stikkordet for eksempel er «20. århundre», vil du kanskje sortere som «Tjuende århundre». Dette har ingen innvirkning på stavemåten til stikkordet.
4. Velg **Første nivå** på rullegardinmenyen **Nivå**.
5. Hvis du vil overstyre standard tegnformatering på et sidetall eller en kryssreferanse, velger du en annen tegnbasert tekstmal på rullegardinmenyen **Stil**. Standardformateringen er tegnstilen til selve stikkordet.
6. Foreta et valg på rullegardinmenyen **Område** for å angi tekstområdet som inndeksoppføringen skal dekke.
7. Velg **Legg til** på paletten **Indeks**. Stikkordet på første nivå vises i alfabetisk rekkefølge i listen **Stikkord**. Den indekserte teksten er merket med parenteser eller en blokk i dokumentet. Du kan også velge **Legg til alle** hvis du vil legge til alle forekomster av den merkede teksten i listen **Stikkord**.

Du kan legge til stikkord ved å merke tekst i dokumentet, hente fram kontekstmenyen og velge **Legg til indeks**. På den måten tilføyes stikkordet med nivåene, stilen og området du har valgt. Kontekstmenyen som vises, er den samme som kontekstmenyen for tekstblokker, bortsett fra valget **Legg til indeks**.

Hvis du merker et ord, legger det til i indeksen og deretter prøver å legge til det merkede ordet i indeksen en gang til (for eksempel på et annet nivå), får du feilmeldingen: «Det er allerede en indeksreferanse på dette stedet.» Du kan indeksere det samme ordet mer enn én gang ved plassere tekstinnsettingsmerket i ordet, og deretter skrive det aktuelle ordet i feltet **Tekst**. Det andre stikkordet viser en blokk samt klammer for indekseringstegnet.

Trykk på Tilvalg/Alt for å endre knappen **Legg til** til **Legg til i omvendt rekkefølge**. Knappen **Legg til reversert** legger til en oppføring i listen **Stikkord** i omvendt rekkefølge, og det settes inn et komma mellom ordene. Hvis du for eksempel legger til «Finn Larsen», blir stikkordet oppført som «Larsen, Finn» når du klikker **Legg til reversert** . Likeledes blir «Lillian Marie Beckstrøm» til «Beckstrøm, Lillian Marie».

Trykk Tilvalg/Alt for å endre knappen **Legg til alle** til **Legg til i omvendt rekkefølge**. Når du klikker knappen **Legg til i omvendt rekkefølge**, blir alle forekomster av den merkede teksten lagt til i listen **Stikkord** i omvendt ordrekkefølge.

Opprette stikkord på andre, tredje eller fjerde nivå

I en innrykket indeks er stikkord på andre, tredje og fjerde nivå plassert under stikkord på første nivå i det nye avsnittet. I en løpende indeks står stikkord på andre nivå etter stikkord på første nivå i det samme avsnittet.

1. Sett innsettingsmerket for tekst i begynnelsen av tekstområdet du vil indeksere.
2. Bruk valgene **Tekst**, **Sorter som**, **Stil** og **Område** på samme måte som når du oppretter et stikkord på første nivå.
3. Klikk ved siden av et stikkord i venstre kolonne i listen **Stikkord** for å angi at denne oppføringen skal være på et høyere nivå, og at alle andre stikkord på andre, tredje og fjerde nivå skal sorteres under denne.

➡ Stikkord på andre, tredje og fjerde nivå rykkes inn hvis den avsnittbaserte tekstmalen, som er brukt i indeksen, har en verdi for venstre innrykk.

4. Velg **Andre nivå**, **Tredje nivå** eller **Fjerde nivå** på rullegardingmenyen **Nivå**.

   Pilens plassering bestemmer hvilke valg som er tilgjengelige for **Nivå**. Valget **Andre nivå** er tilgjengelig når pilen står ved siden av et stikkord på første eller andre nivå. Valget **Tredje nivå** er tilgjengelig når pilen står ved siden av et stikkord på første, andre eller tredje nivå, og **Fjerde nivå** er tilgjengelig når pilen står ved siden av et stikkord på første, andre, tredje eller fjerde nivå.

5. Klikk knappen **Legg til** . Det nye stikkordet blir alfabetisert og rykket inn under passende oppføring.

➡ Velg **Utelat sidenr**. på rullegardinmenyen **Område** når en indeksoppføring skal brukes som en overskrift over flere informasjonsnivåer. Hvis du for eksempel skal lage en kokebok, kan det være aktuelt å ha stikkord for «Dessert», utelate sidetall for stikkordet, og deretter føre opp flere ulike typer kaker, for eksempel «sjokoladekake» eller «sitronkake» som stikkord på andre eller tredje nivå.

Opprette kryssreferanser

I tillegg til å føre opp sidetall for stikkord, kan du også henvise leserne til andre emner. I en referanse til «Typografi» kan det for eksempel være aktuelt å ta med «Se også Fonter». Dette gjøres ved å opprette kryssreferanser. Du kan opprette en kryssreferanse til en eksisterende oppføring i indeksen, eller du kan legge til en ny oppføring spesielt for kryssreferansen. Bruk paletten **Indeks** (**Vis** > **Vis indeks**) for å opprette kryssreferanser.

Opprette kryssreferanse for et nytt stikkord

Slik oppretter du en kryssreferanse for et nytt stikkord i en indeks:

1. Plasser tekstinnsettingsmerket hvor som helst i teksten (det spiller ingen rolle hvor du plasserer det, ettersom det ikke angis sidetall for denne oppføringen).
2. Skriv inn teksten for referanseoppføringen i feltet **Tekst** på paletten **Indeks**.
3. Bruk kontrollene **Sorter som** og **Nivå** på samme måte som når du oppretter et stikkord.

4 Velg **Kryssreferanse** på rullegardinmenyen **Område**. Velg den typen kryssreferanse du vil ha på rullegardinmenyen: **Se**, **Se også** eller **S.d**.

5 Angi stikkordene i indeksen som skal kryssrefereres, ved å skrive inn tekst i feltet eller ved å klikke et eksisterende stikkord i listen.

6 Klikk knappen **Legg til**. Utvid stikkordet for å se kryssreferanseteksten.

Opprette en kryssreferanse for et eksisterende stikkord i en indeks

Slik oppretter du en kryssreferanse for et eksisterende stikkord i en indeks:

1 Plasser tekstinnsettingsmerket hvor som helst i teksten (det spiller ingen rolle hvor du plasserer det, ettersom det ikke angis sidetall for denne oppføringen).

2 Merk et stikkord i listen **Stikkord**. Oppføringen settes automatisk inn i feltet **Tekst**.

3 Klikk knappen **Rediger** på paletten **Indeks**, dobbeltklikk stikkordet, eller merk stikkordet og vis kontekstmenyen.

4 Velg **Kryssreferanse** på rullegardinmenyen **Område**. Velg den typen kryssreferanse du vil ha på rullegardinmenyen: **Se**, **Se også** eller **S.d**.

5 Angi stikkordene i indeksen som skal kryssrefereres, ved å skrive inn tekst i feltet eller ved å klikke et eksisterende stikkord i listen.

➡ Utvid oppføringen hvis du vil se kryssreferanseteksten på listen **Stikkord** sammen med sidenummerreferanser.

➡ Når du kompilerer en indeks, følger kryssreferanser umiddelbart etter sidehenvisningene. De blir formatert med tekstmalen for tegn som er angitt i dialogboksen **Indeksinnstillinger** (**Rediger> Innstillinger> Indeks**. Hvis du har valgt **Formatering stikkord**, får kryssreferansen samme tekstmal som den påfølgende oppføringen. Hvis du bruker rullegardinmenyen **Stil** (på paletten **Indeks**) når du skal angi en tegntekstmal for en kryssreferanse, vil dette valget overstyre tekstmalen du valgte i dialogboksen **Indeksinnstillinger**. Teksten du skriver inn i feltet **Kryssreferanse**, får denne tekstmalen. Tekstmalen blir imidlertid ikke brukt på komponenten «Se», «Se også» eller «S.d.» i kryssreferansen.

Tegnsettingen foran kryssreferanser er angitt i feltet **Før kryssref**. i dialogboksen **Indeksinnstillinger** (**QuarkXPress**/menyen**Rediger > Innstillinger > Indeks**). Hvis du vil at tegnsetting skal følge etter en kryssreferanse, skriver du denne tegnsettingen etter kryssreferanseteksten du har skrevet på paletten **Indeks**.

Redigere stikkord i indekser

Stikkord i indekser kan merkes og redigeres i feltet **Tekst** eller **Sorter som**. Du kan også merke en kryssreferanse eller sidehenvisning og redigere disse på rullegardinmenyen **Stil** eller **Område**. Det er dessuten mulig å forandre nivået til et stikkord.

1 Merk et stikkord eller en referanse i listen **Stikkord**. (Du kan se referansene ved å utvide en oppføring.)

2 Klikk knappen **Rediger** på paletten **Indeks**, dobbeltklikk stikkordet, eller merk stikkordet og velg **Rediger** på kontekstmenyen.

Når du er i redigeringsmodus, er knappen **Rediger** trykt inn.

3 Foreta endringer med det valgte stikkordet eller referansen. Du kan også merke og redigere andre stikkord og referanser.

4 Klikk **Rediger** igjen for å gå ut av redigeringsmodusen.

Slette stikkord i indekser

Slik sletter du stikkord og fjerner indekseringstegnene fra teksten:

1 Merk et stikkord eller en referanse i listen **Stikkord**. (Du kan se referansene ved å utvide en oppføring.)

2 Vis kontekstmenyen og velg **Slett** eller klikk knappen **Slett** på paletten **Indeks**.

Angi tegnsetting i indekser

I dialogboksen **Indeksinnstillinger** kan du angi den tegnsettingen som skal settes inn automatisk når du kompilerer en indeks.

1 Velg **QuarkXPress/Rediger** > **Innstillinger** > **Indeks**.

2 Velg indekstegnsetting, herunder eventuelle omkringliggende mellomrom, og kryssreferansemaler i feltene **Skilletegn**.

- **Etter stikkord** angir tegnsettingen som skal følge umiddelbart etter hver indeksoppføring (vanligvis kolon). Eksempel: «QuarkXPress: xii, 16–17, 19» bruker kolon og mellomord etter indeksoppføringen «QuarkXPress».

  Når det står en kryssreferanse umiddelbart etter et stikkord, brukes tegnene **Før kryssreferanse** i stedet for tegnene for **Etter stikkord**.

- **Mellom sidetall** angir ordene eller tegnsettingen som skal brukes mellom oppramsing av sidetall (vanligvis komma eller semikolon). Eksempel: «QuarkXPress: xii, 16–17, 19» bruker komma og mellomord mellom sidetall.
- **Mellom sider i utvalg** angir ordene eller tegnsettingen som skal brukes til å angi flere fortløpende sider (vanligvis en strek eller ordet «til» med mellomrom på hver side, slik som her: « til »). Eksempel: «QuarkXPress: xii, 16–17, 19» bruker en strek mellom en rekke sider.
- **Før kryssreferanse** angir ordene eller tegnsettingen som skal brukes foran en kryssreferanse (vanligvis punktum, semikolon eller mellomrom). Eksempel: «QuarkXPress: xii, 16–17, 19. Se også Sidekontroll» bruker punktum og mellomord før kryssreferansen.
- **Kryssreferansestil** angir hvilken tekstmal som skal brukes som kryssreferanse. I denne tekstmalen brukes bare ordene «Se», «Se også» og «S.d.»
- **Mellom stikkord** angir ordene eller tegnsettingen som brukes mellom oppføringsnivåer i en fortløpende indeks (vanligvis semikolon eller punktum). En fortløpende indeks fører opp stikkord og understikkord til en stikkordoppføring i et avsnitt, i stedet for

med tabulatorinnrykk. Eksempel: «QuarkXPress: xii, 16–17, 19; Utskrift fra: 62–64; Typografisk i: 32, 34» bruker for eksempel semikolon mellom oppføringer.

I en innrykket indeks brukes tegnene som er angitt for **Mellom stikkordene**, som avsluttende tegnsetting for hvert avsnitt.

3 Klikk **OK**.

En ferdig indeks består av formatert tekst, og ikke dynamiske koblinger til den indekserte teksten. Hvis du fortsetter å redigere teksten eller listen **Stikkord**, må du kompilere indeksen på nytt.

Du kan skrive inn opptil 72 tegn i alle feltene for **Skilletegn**. Du kan også bruke enkelte «XPress-koder» i feltene for **Skilletegn**. Hvis du for eksempel skriver inn /t i feltet **Etter stikkord**, settes det automatisk inn et standard tabulatortegn etter hvert stikkord når du kompilerer indeksen.

Kompilere en indeks

Bruk dialogboksen **Kompiler indeks** til å opprette en indeks på grunnlag av innholdet i paletten **Indeks**.

Når du kompilerer en indeks, genererer QuarkXPress listen, formaterer den i henhold til dine spesifikasjoner og plasser den på sider basert på den sidemalen du velger. Indeksinnstillinger er dokumentspesifikke hvis de angis mens et dokument er åpent.

Før du kompilerer en indeks, bør du lage en sidemal med en automatisk tekstblokk for indeksen. Lag deretter avsnittmaler for seksjonsoverskriftene og alle nivåene som brukes i indeksen. Vanligvis skilles nivåene fra hverandre med ulike innrykk.

Når du genererer en indeks for en bok, bør indeksen flyte inn i det siste kapitlet i boken. Hvis indeksen får flyte inn i et annet kapittel i en bok med fortløpende sidenummerering, er det mulig at sidetallene etter indekskapitlet blir endret. Det kan være lurt å lage et eget kapittel til indeksen og legge dette inn helt i slutten av boken.

Slik kompilerer du en indeks:

1 Velg **Annet** > **Kompiler indeks**, eller åpne kontekstmenyen for paletten **Indeks** og velg **Kompiler indeks**.

2 Klikk **Innrykk** eller **Løpende** for **Format**. Hvis indeksen er organisert med mer enn to nivåer med informasjon, bør du opprette en innrykket indeks. Hvis du oppretter en løpende indeks, oppføres alle nivåer med informasjon for alle oppføringer i samme avsnitt, uten hierarki.

3 Velg **Hele boken** hvis du vil indeksere hele boken som dokumenteter en del av. Hvis dokumentet ikke er inkludert i en bok, er ikke valget tilgjengelig. Hvis dette valget ikke er avmerket, blir bare det aktive dokumentet indeksert.

4 Velg **Erstatt nåværende indeks** hvis du vil skrive over den eksisterende indeksen.

5 Hvis du vil legge til overskrifter i hver alfabetisk seksjon i indeksen, velger du **Bokstav som overskrift** og velger deretter en tekstmal på rullegardinmenyen.

6 Velg en **Sidemal** for indeksen (bare sidemalene med automatiske tekstblokker som står oppført). QuarkXPress legger automatisk til de nødvendige sidene i slutten av dokumentet som skal inneholde indeksen. Hvis du angir en sidemal for motstående sider, legges den høyre siden til først.

7 Velg tekstmaler for hvert nivå i indeksen på rullegardinmenyene under **Formatering av nivåer**. Hvis du klikker **Løpende** som **Format**, er det bare rullegardinmenyen **Første nivå** som er tilgjengelig (fordi alle nivåene er plassert i samme avsnitt).

8 Klikk **OK** for å lukke dialogboksen **Kompiler indeks** og generere indeksen.

Hvis du må sammenligne to versjoner av en indeks, opphever du merkingen for **Erstatt nåværende indeks** i dialogboksen **Kompiler indeks** (menyen **Annet**).

Redigere ferdige indekser

Etter at du har kompilert en indeks, er det viktig å se nøye over den. Påse at indeksen er omfattende, at kryssreferansene er riktige og at nivåene er logiske. Forsikre deg om at du liker tegnsettingen og formateringen. Det er lite trolig at du blir helt fornøyd med den første indeksen du lager. Du kan løse enkelte problemer ved å redigere og kompilere indeksen på nytt, mens andre problemer krever lokal formatering av teksten i indeksen.

Indekstekst som ikke skrives ut

Hvis teksten i klammer ikke blir skrevet ut fordi den ligger på pastebordet, er dekket av et annet objekt eller ikke får plass i tekstblokken, står det et korstegn † (Mac OS) eller «PB» med mellomrom etter «B» (Windows) ved siden av oppføringen i indeksen i stedet for et sidetall.

Bare i Mac OS: Hvis du vil søke etter trådkorset, taster du Tilvalg+T i feltet **Finn** i dialogboksen **Finn/Endre** (menyen **Rediger**). Se deretter etter om du kan løse problemet i dokumentet eller ganske enkelt fjerne korstegnene fra den kompilerte indeksen.

Bare i Windows: Hvis du vil søke etter tegnene «PB », skriver du dem inn i feltet **Finn** (inkludert mellomrommet) i dialogboksen **Finn/Endre** (menyen **Rediger**). Se deretter etter om du kan løse problemet i dokumentet eller ganske enkelt fjerne tegnene fra den kompilerte indeksen.

Redigere og kompilere indeksen på nytt

Når du skal løse problemer med tegnsettingen, indeksoppføringene eller organiseringen av indeksen, går du tilbake til paletten **Indeks**, dialogboksen **Indeksinnstillinger** (**QuarkXPress/Rediger > Innstillinger > Indeks**) eller dialogboksen **Kompiler indeks** (på menyen **Annet**). Foreta endringene og kompiler deretter indeksen på nytt.

Oppdatere indeksen

Hvis du redigerer et indeksert dokument etter at du har kompilert indeksen, bør du kompilere indeksen på nytt. Siden QuarkXPress ikke oppdaterer den indekserte teksten automatisk, bør du ikke kompilere den endelige indeksen før du er rimelig sikker på at layouten er helt ferdig.

Bruke lokal formatering i indeksen

Når du har en indeks som du er fornøyd med – og du er nesten sikker på at publikasjonen ikke vil endres – kan du ofte fremdeles forbedre indeksen med lokal formatering. Hvis du f. eks. bare har en oppføring under hver av titlene «W», «X», «Y» og «Z», kan du kanskje kombinere dem under én overskrift for «W–Z». Du ønsker kanskje å bruke dialogruten **Finn/Endre** (menyen **Rediger**) til å gi bestemte ord stilpreg. Husk at slik formatering ikke tas med i fremtidige versjoner av indeksen hvis du velger å slette eller endre stikkordet på dette tidspunktet.

Arbeide med bøker

Publikasjoner som er sammensatt av flere dokumenter, kan representere en stor utfordring. Dokumenter som hører sammen, må oppbevares i nærheten av hverandre, men likevel være atskilte. I slike tilfeller kan bøker vise seg å være løsningen.

Bøker er QuarkXPress-filer som vises i form av vinduer med koblinger til enkeltdokumenter, kalt kapitler. Etter at du har tilføyd kapitler til en bok, kan du åpne, lukke og holde rede på kapitlene fra paletten **Bok**. Med QuarkXPress kan du synkronisere tekstmaler og andre spesifikasjoner du har brukt i kapitlene til en bok, skrive ut kapitlene fra paletten **Bok** og automatisk oppdatere sidetall på tvers av kapitlene.

I QuarkXPress kan du åpne opp til 25 bøker samtidig. Bøker kan åpnes av flere brukere om gangen, slik at alle i en arbeidsgruppe kan åpne forskjellige kapitler. Bøker er åpne helt til du lukker dem, eller til du avslutter QuarkXPress. Endringer blir lagret når du lukker paletten **Bok** eller går ut av QuarkXPress.

Endringer i bøker (for eksempel hvis du legger til eller omorganiserer kapitler) blir automatisk lagret når du lukker bøkene eller avslutter QuarkXPress. Når du åpner og redigerer kapitler, må kapitteldokumentene lagres på samme måte som alle andre enkeltstående QuarkXPress-prosjekter, med kommandoen **Arkiver/Lagre** (menyen **Arkiv/Fil**).

➡ Når en medarbeider i en arbeidsgruppe forandrer noe i en bok – for eksempel åpner eller omorganiserer kapitlene i en bok – blir boken oppdatert for å gjenspeile endringene. Klikk hvor som helst på paletten **Bok** for å tvinge den til å oppdeteres.

Opprette bøker

I QuarkXPress er en bok en samling med dokumenter (kapitler). Du kan når som helst lage en ny bok. Slik lager du en ny bok:

1. Velg **Arkiv/Fil** > **Ny** > **Bok**.
2. Bruk kontrollene i dialogboksen når du skal angi hvor den nye bokfilen skal lagres.
3. Angi et navn på boken i feltet **Boknavn/Filnavn**.
4. Velg **Opprett**. Den nye boken vises som et vindu foran alle åpne dokumenter.

➡ Hvis du lagrer bokfilene på et delt sted, kan flere brukere åpne bøker og redigere kapitler. Når Bok-funksjonen skal brukes i et flerbrukermiljø, må alle brukerne ha samme bane

fra datamaskinen til boken. Derfor må boken lagres på en felles nettverksserver i stedet for på datamaskinen til en bruker som også skal ha tilgang til boken.

Arbeide med kapitler

Bøker inneholder enkeltstående QuarkXPress-dokumenter (såkalte kapitler). Kapitlene opprettes når du tilføyer dokumenter til åpne bøker. Du åpner kapitlene på paletten **Bok** i stedet for med kommandoen **Åpne** (menyen **Arkiv/Fil**). Du kan både omorganisere og fjerne kapitlene i bøkene. Bokens kapitler må lagres på samme volum som boken.

Legge til kapitler i en bok

Du kan legge til opptil 1000 kapitler i en bok. Slik legger du til kapitler i en åpen bok:

1. Klikk **Legg til nytt kapittel** på paletten **Bok**.
2. Finn det første prosjektet du vil legge til i boken ved hjelp av kontrollene i dialogboksen. Når du legger til det første kapitlet i en bok, blir dette automatisk til kapittelmalen. Kapittelmalen definerer tekstmaler, farger, orddelings- og justeringspesifikasjoner, lister og streker og striper for hele boken. Følgende spesifikasjoner er spesielle for kapittelmalen: kapitler, som ikke er kapittelmaler, har spesifikasjoner som er uavhengige av dem i kapittelmalen.
3. Merk dokumentet i listen og klikk **Legg til**. Hvis dokumentet ble opprettet i en eldre versjon av QuarkXPress, får du en advarsel om at prosjekter blir oppdatert til nåværende format hvis du legger det til i boken. Hvis du velger **OK**, blir prosjektet oppdatert og lagret på nytt som et kapittel i QuarkXPress-boken.
4. Gjenta punkt 1–3 for resten av kapitlene du vil legge inn i boken.

Etter hvert som du legger til kapitler, vises de i listen på paletten **Bok**. Hvis ett av kapitlene er merket på paletten **Bok** når du klikker knappen **Legg til nytt kapittel**, blir det nye kapitlet lagt til umiddelbart etter det merkede kapitlet. Hvis ingen kapitler er merket, blir det nye kapitlet lagt til i slutten av listen.

Et kapittel kan bare tilhøre i én bok. Hvis du vil bruke det samme kapitlet i en annen bok, må du lage en kopi av dokumentet med kommandoen **Arkiver som/Lagre som** (menyen **Arkiv/Fil**). Denne kopien kan du så legge til i den andre boken. Når du setter kapitlet inn i en annen bok, kan dette føre til endringer med bokens sidenummerering.

Kapittelstatus

Etter at du har kapitler i en bok, kan både du og andre brukere åpne, lukke og ordne kapitlene via paletten **Bok**. Kolonnen **Status** på paletten **Bok** viser gjeldende status for hvert kapittel:

- **Tilgjengelig** betyr at du kan åpne dette kapitlet.
- **Åpen** betyr at kapitlet allerede er åpent på maskinen din.
- [**Brukernavn**] betyr at en annen bruker har kapitlet åpent. Brukernavnet viser navnet som er tilordnet datamaskinen som brukeren benytter. Du kan lese mer og fildeling og navn på datamaskiner i dokumentasjonen som fulgte med datamaskinen.

- **Modifisert** betyr at kapitlet har blitt åpnet og redigert uavhengig av boken. Hvis du vil oppdatere statusen til **Tilgjengelig**, åpner du kapitlet på nytt via paletten **Bok** og lukker det igjen.
- **Skjult** betyr at kapittelfilen er blitt flyttet etter at kapitlet ble lagt til boken. Dobbeltklikk på kapittelnavnet for å åpne en dialogboks, og bruk den til å finne filen.

Åpne kapitler i bøker

Selv om flere brukere kan åpne samme bok, kan et kapittel bare åpnes av én enkelt bruker. Kapitlene kan dessuten bare åpnes når **Status**-kolonnen viser at kapitlet er **Tilgjengelig**. eller **Modifisert**. Dobbeltklikk navnet på et tilgjengelig kapittel når du vil åpne det.

Åpne kapitler uavhengig av bøker

Hvis du skal arbeide på en datamaskin som ikke er en del av nettverket der boken er plassert (hvis du for eksempel skal redigere et kapittel hjemme), kan du arbeide med en kopi av kapitlet uavhengig av boken. Når du er ferdig med kapitlet, kopierer du det tilbake til det opprinnelige lagringsstedet på nettverket. Dermed vises kapitlet på paletten **Bok** som **Modifisert**.

Sørg for at andre brukere ikke redigerer det originale kapitlet mens du redigerer kopien, ved å legge den originale kapittelfilen i en annen mappe, slik at den får statusen **Skjult** på paletten **Bok**.

Omorganisere kapitler i en bok

Du kan til enhver tid omorganisere kapitler i en bok, uansett hvilken status de har. Når du omorganiserer kapitler, oppdateres alle automatiske sidetall. Klikk på kapittelnavnet for å merke det, og klikk deretter en knapp av typen **Flytt kapittel** , på paletten **Bok**. Dermed blir det valgte kapitlet flyttet en rad opp eller ned.

Fjerne kapitler fra bøker

Du kan når som helst fjerne et kapittel fra en bok. Klikk på kapittelnavnet for å merke det, og klikk deretter knappen **Slett kapittel** . På den måten blir kapitlet fjernet fra paletten **Bok**, og alle koblingene til boken blir brutt. Kapitlet blir til et vanlig QuarkXPress-dokument.

Kontrollere sidenumre

Hvis kapitlene har seksjoner (**Side > Seksjon**) når du legger dem inn i en bok, blir disse seksjonene og sidenumrene beholdt. Hvert kapittel i en bok kan for eksempel være en ny seksjon. Hvis kapitlene ikke har seksjoner, tilordnes det fortløpende sidetall til kapitlene i en bok i QuarkXPress. Hvis for eksempel det første kapitlet i en bok består av 10 sider, starter det andre kapitlet på side 11.

Du kan legge til og fjerne seksjoner for å endre sidenummereringen i en bok. Hvis en dokumentside inneholder et automatisk sidetallstegn, vises siden med riktig sidetall.

Arbeide med seksjonerte kapitler

Hvis et kapittel inneholder en seksjonsstart, blir sidenummereringen for den seksjonen brukt helt fram til neste seksjonsstart i boken. Hvis for eksempel det første kapittelet i en bok er en seksjon med sidenummer-prefikset «A», vil alle sidene i de påfølgende kapitlene ha prefikset «A», til QuarkXPress finner en ny seksjon. I dette eksemplet kunne det andre kapitlet vært en ny seksjon med sidetallsprefikset «B».

Du kan når som helst legge til, endre eller slette seksjoner i bokkapitler (**Side > Seksjon**). Hvis du fjerner alle seksjonene fra alle kapitlene i en bok, vil boken gå over til å bruke fortløpende sidenummerering.

Hvis du vil vise sidetallene for kapitlene på paletten **Bok**, må du bruke automatisk sidenummerering.

Arbeide med ikke-seksjonerte kapitler

Hvis kapitlene ikke er inndelt i seksjoner, lager QuarkXPress en «kapittelinnledning» for den første siden i hvert kapittel. En kapittelinnledning angir at sidenummereringen for kapitlet skal begynne etter den siste siden i det forrige kapitlet. Hvis du vil overstyre en kapittelinnledning og starte en seksjon, åpner du kapitlet og velger **Side > Seksjon**. Velg **Innled seksjon**. Dette vil oppheve merkingen for **Innled kapittel**. Når du legger til sider i et kapittel, omorganiserer eller fjerner kapitler, blir de fortløpende sidene og kapitlene nummerert i henhold til denne seksjonsinnledningen.

For at kapittelsidene skal gjengi riktig sidenummerering i en bok, bør du legge inn sidetallene med sidetallstegnet for aktiv side.

Alle brukere som åpner en bok, kan legge til, omorganisere og slette kapitler. De kan også legge til seksjoner i kapitler, slik at de overstyrer fortløpende sidenummerering eller synkronisere kapitler. Det kan være lurt å bare la én bruker utføre disse oppgavene (for eksempel redaktøren), og be de andre brukerne om bare å åpne og lukke kapitlene via paletten.

Hvis du åpner et kapittel utenfor den tilknyttede QuarkXPress-boken (dvs. at du ikke åpner kapitlet via paletten **Bok**), er det mulig at sidetallene endres midlertidig. Hvis kapitlet inneholder kapittelinnledninger, som oppdaterer sidetallene automatisk på tvers av kapitlene, starter kapitlet på side 1 så lenge du redigerer det utenfor boken. Sidetallene blir imidlertid oppdatert automatisk idet du åpner kapitlet på paletten **Bok** igjen. Hvis kapitlet omfatter vanlige seksjonsinnledninger, skjer det ingenting med sidetallene når du redigerer kapitlet utenfor boken.

Synkronisere kapitler

Hvis du vil være sikker på at alle tekstmaler, farger, spesifikasjoner for orddeling og justering, lister og streker og striper som brukes i kapitlene i en bok er de samme, kan du samkjøre alle disse innstillingene med spesifikasjonene i en sidemal for kapittel. Standardinnstillingen er at det første kapitlet i boken utgjør sidemalen for kapitlet, men du kan når som helst endre sidemalen for kapittel.

Når du synkroniserer kapitler, blir alle spesifikasjonene i hvert kapittel sammenlignet med sidemalen for kapittel og endret hvis det er nødvendig. Etter at du har synkronisert kapitlene, bruker alle kapitlene i boken de samme tekstmalene, fargene, spesifikasjonene

for orddeling og justering, listene, og strekene og stripene som er angitt i sidemalen for kapittel.

Angi sidemalen for kapittel

Standardinnstillingen er slik at det første kapitlet du legger inn i en bok blir kapittelsidemal. Sidemalen for kapittel angis med bokstaven M til venstre for kapittelnavnet på paletten **Bok**. Hvis du vil endre sidemalen for kapittel, klikker du for å velge den nye sidemalen for kapittel. Når du klikker i det tomme området til venstre for kapittelnavnet, flyttes sidemalikonet M for kapittel til det nye kapitlet.

Synkronisere spesifikasjoner

Før du synkroniserer spesifikasjonene i en bok, bør du kontrollere at tekstmalene, fargene, spesifikasjonene for orddeling og justering, listene, og strekene og stripene i den nåværende kapittelsidemalen er riktig definert. Deretter gjør du følgende:

1. Kontroller at alle kapitlene i boken har statusen **Tilgjengelig**. Hvis et kapittel ikke er tilgjengelig, blir ikke spesifikasjonene for kapitlet synkronisert.
2. Velg hvilke kapitler som skal synkroniseres. Hvis du vil velge flere kapitler som står oppført fortløpende, klikker du på det første kapitlet og holder deretter Skift-tasten nede mens du klikker på det siste kapitlet du vil ta med. Hvis du vil velge flere kapitler som ikke er fortløpende, trykker du Kommando/Ctrl mens du klikker på kapitlene.
3. Klikk knappen **Synkroniser bok** på paletten **Bok**. Dialogboksen **Synkroniser markerte kapitler** vises.
4. Åpne fliken **Tekstmaler**, **Farger**, **O/Js**, **Lister** eller **Streker og striper** for å velge fra en liste med disse spesifikasjonene. De aktuelle spesifikasjonene vises i listen **Tilgjengelig**. Velg spesifikasjonene du vil synkronisere og dobbeltklikk dem, eller klikk pilen for å flytte de aktuelle spesifikasjonene til kolonnen **Inkludert**.
5. Hvis du vil synkronisere alle spesifikasjonene i dialogboksen **Synkroniser markerte kapitler**, velger du knappen **Synkroniser alle**.
6. Klikk **OK**. Hvert kapittel i boken blir åpnet, sammenlignet med sidemalen for kapittel, endret etter behov og deretter lagret. Når du synkroniserer kapitler, blir de endret på følgende måte:

- Spesifikasjoner med samme navn blir sammenlignet. Kapittelspesifikasjonene redigeres etter behov for å stemme overens med sidemalen for kapittel.
- Spesifikasjoner som finnes i kapittelmalen, men som mangler i de andre kapitlene, blir lagt til i disse kapitlene.
- Spesifikasjoner som finnes i andre kapitler, men som ikke er definert i kapittelsidemalen, blir beholdt.

➡ Hvis du forandrer noe som virker inn på spesifikasjonene i en bok, må du synkronisere kapitlene på nytt.

➡ Du kan bruke synkronisering når du skal gjøre globale endringer i spesifikasjonene i en bok. Hvis du for eksempel bestemmer deg for å endre en spesialfarge gjennom hele

boken, kan du endre definisjonen av fargen i kapittelmalen, og deretter klikke knappen **Synkroniser bok**.

Skrive ut kapitler

Via paletten **Bok** kan du raskt skrive ut flere kapitler med de samme innstillingene. På paletten **Bok** kan du velge om hele boken eller bare utvalgte kapitler skal skrives ut. Slik skriver du ut kapitler i en åpen bok:

1. Kontroller at kapitlene som skal skrives ut, har statusen **Tilgjengelig** eller **Åpen**. Du kan ikke skrive ut kapitler som er **Skjult** eller som andre bruker.
2. Hvis du skal skrive ut hele boken, må du passe på at ingen av kapitlene er merket. Velg et kapittel ved å klikke det. Hvis du vil velge flere fortløpende kapitler, holder du nede Skift-tasten mens du klikker navnene. Hvis du vil velge flere kapitler som ikke er fortløpende, trykker du Kommando/Ctrl mens du klikker på dem.
3. Klikk knappen **Skriv ut kapitler** på paletten **Bok** for å åpne dialogboksen **Skriv ut**.
4. Hvis du vil skrive ut alle sidene i de valgte kapitlene, velger du **Alle** på rullegardinmenyen **Sider**.
5. Velg andre utskriftsinnstillinger på vanlig måte, eller foreta et valg på rullegardinmenyen **Utskriftsoppsett**. Alle sidene eller kapitlene skrives ut med disse innstillingene.
6. Klikk **OK**. Dermed åpner QuarkXPress alle kapitlene, skriver dem ut og lukker til slutt hvert kapittel. Hvis det mangler et kapittel eller en annen person bruker det, blir ikke boken skrevet ut.

I felt der du må oppgi sidetall (for eksempel i dialogboksen **Skriv ut**), må hele sidetallet oppgis sammen med eventuelle prefikser, eller et absolutt sidetall. Et absolutt sidetall gjengir sidens faktiske posisjon i forhold til den første siden i dokumentet, uavhengig av hvordan dokumentet er inndelt i seksjoner. Hvis du skal angi et absolutt sidetall i en dialogboks, setter du et plusstegn (+) foran sidetallet. Hvis du for eksempel skal vise den første siden i et dokument, skriver du «+1».

Opprette indekser og innholdsfortegnelser for bøker

I QuarkXPress kan du lage en indeks og en innholdsfortegnelse for en hel bok. Disse oppgavene utføres ved hjelp av funksjonene for lister og indekser, og ikke via paletten **Bok**. Alle kapitlene i boken må imidlertid ha statusen **Tilgjengelig** når du skal lage en fullstendig liste eller indeks.

Indekser for bøker

Indekseringsfunksjonen er tilgjengelig når du kjører XTensions-programvaren Index. Når du skal lage en indeks, koder du tekst som stikkord i indeksen via paletten **Indeks** (menyen **Vis**). Du velger tegnsetting for indeksen i dialogboksen **Indeksinnstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger** > **Innstillinger** > **Indeks**). Etter at boken er ferdig, kompilerer du indeksen ved hjelp av dialogboksen **Kompiler indeks** (menyen **Annet**).

Lister for bøker

En liste i QuarkXPress er en samling av tekst som er formatert med bestemte avsnittsbaserte tekstmaler. Du kan for eksempel ta all tekst som bruker tekstmalen «Kapittelnavn», og all tekst som bruker tekstmalen «Seksjonsoverskrift», og lage en innholdsfortegnelse med to nivåer. Lister er ikke begrenset til innholdsfortegnelser – du kan for eksempel opprette en figurliste med den tekstmalen du bruker for figurtekst. Når du skal generere lister, gjøres dette via dialogboksen **Lister** (menyen **Rediger**) og paletten **Lister** (menyen **Vis**).

Arbeide med biblioteker

Biblioteker er praktiske til oppbevaring av sideelementer som brukes ofte. Dette kan for eksempel være logoer, publikasjonshoder, juridisk tekst og fotografier. Ett enkelt bibliotek har plass til opptil 2000 oppføringer. En bibliotekoppføring kan være en tekstblokk, tekstbane, bildeblokk, strek, flere merkede elementer (som ikke er gruppert) eller en gruppe. Når du skal flytte oppføringer inn og ut av biblioteker, er det bare å dra elementene, eller klippe ut/kopiere og lime dem inn igjen.

Biblioteker er nyttige til lagring av elementer som du ofte får bruk for i en layout. Firmalogoer, juridisk informasjon, bilder og tekst som ofte brukes, diagramformater og utklippsbilder er alle gode kandidater til biblioteker. Det kan også være lurt å lagre elementene i biblioteket hvis de har formatering som er vanskelig å huske.

Bruk rullefeltene på **bibliotekpaletten** når du skal bla nedover gjennom bibliotekoppføringene. Dra i skaleringsboksen nederst i høyre hjørne av en **bibliotekpalett** for å endre størrelsen på den. Du kan dessuten gjøre en **bibliotekpalett** større ved å klikke palettens zoomboks. Klikk zoomboksen igjen for å gå tilbake til det forrige skjermbildet.

En **bibliotekpalett**

Bibliotekene i QuarkXPress kan ikke brukes på tvers av plattformer; de kan bare åpnes på samme plattform som de ble opprettet på.

Opprette biblioteker

Du kan når som helst opprette et bibliotek så lenge du har færre enn 25 åpne filer. Slik oppretter du et nytt bibliotek:

1 Velg **Arkiv/Fil** > **Nytt** > **Bibliotek**.

Når du oppretter et nytt bibliotek, fortsetter dette biblioteket å være åpent til du selv lukker det. Når du starter QuarkXPress, blir alle bibliotekpaletter som tidligere var åpne, automatisk åpnet på nytt og plassert i standardposisjonene for bibliotek.

2 Bruk kontrollene i dialogboksen for å angi en plassering for den nye bokfilen.

3 Angi et navn på biblioteket i feltet **Boknavn/Filnavn**.

4 Velg **Opprett**.

Legge til bibliotekoppføringer

Når du legger til oppføringer i et bibliotek, blir kopier av objektene plassert i biblioteket og vist som miniatyrbilder. De originale objektene blir ikke fjernet fra dokumentet. Slik legger du til oppføringer i et åpent bibliotek:

1 Velg **objektverktøyet** ✥.

2 Merk objektene eller gruppen med objekter som skal plasseres i biblioteket. Hvis du vil merke flere objekter, holder du nede Skift-tasten mens du klikker på dem. Hvis du merker flere objekter samtidig, blir de imidlertid lagret i biblioteket som én enkelt oppføring, og ikke som flere, enkeltstående oppføringer.

3 Dra objektene eller gruppen inn i biblioteket og slipp opp museknappen når bibliotekpekeren vises. Bibliotekoppføringen plasseres mellom pilikonene.

Hente inn oppføringer fra biblioteker

Når du skal sette inn en bibliotekoppføring i et dokument, velger du et hvilket som helst verktøy og klikker på bibliotekoppføringen. Dra oppføringen inn i dokumentet. Dermed blir en kopi av oppføringen satt inn i dokumentet.

Manipulere bibliotekoppføringer

Du kan flytte på oppføringene i ett og samme bibliotek, flytte oppføringer fra ett bibliotek til et annet, bytte ut og slette bibliotekoppføringer.

- Hvis du vil flytte en oppføring i et bibliotek, klikker og drar du den til den nye posisjonen.
- Hvis du vil kopiere en oppføring fra ett bibliotek til et annet, klikker og drar du den til det andre åpne biblioteket.
- Hvis du vil erstatte en oppføring i et bibliotek, merker du først objektene i et dokument og velger deretter **Rediger** > **Kopier**.. Klikk oppføringen i biblioteket for å merke den, og velg **Rediger** > **Lim inn**.
- Hvis du vil slette en oppføring i et bibliotek i Mac OS, klikker du den og velger **Rediger** > **Slett**, **Rediger** > **Klipp ut**, eller trykker Delete. Hvis du vil slette en bibliotekoppføring i Windows, velger du **Rediger** (palettmenyen **Bibliotek**) > **Slett** eller **Rediger** > **Klipp ut**.

*Bare i Windows:*Når du kopierer, limer inn eller sletter bibliotekoppføringer i Windows, bruker du menyen **Rediger** øverst på **bibliotekpaletten**.

Hvis du flytter et bilde med høy oppløsning etter at du har importert det til et dokument, må du oppdatere banen til bildet med kommandoen **Ressurser i bruk** (på **Annet**-menyen) når du flytter bibliotekoppføringer inn i et dokument.

Arbeide med merker

I QuarkXPress kan du administrere bibliotekoppføringene ved å sette merker på dem. Du kan bruke det samme merket til flere oppføringer, og du kan velge oppføringer som skal vises på grunnlag av merkene. Hvis du for eksempel har et bibliotek fullt av forskjellige firmalogoer, kan du sette et merke med det aktuelle firmanavnet ved hver oppføring.

Sette merke på bibliotekoppføringer

Etter at du har satt merke ved en oppføring i biblioteket, kan du bruke det samme merket til andre oppføringer. Du kan også gi hver enkelt oppføring et entydig navn. Slik setter du merker ved bibliotekoppføringene:

1 Dobbeltklikk på en bibliotekoppføring for å åpne dialogboksen **Bibliotekoppføring**.

2 Skriv inn et dekkende navn i feltet **Merke** eller velg et navn i listen **Merke**. Hvis du vil forandre navnet på en bibliotekoppføring, skriver du inn et nytt merke eller velger et annet merke fra listen.

3 Klikk **OK**.

Vise bibliotekoppføringer på grunnlag av merker

Hvis du vil vise oppføringer på basert på merkene, klikker du på rullegardinmenyen (Mac OS) eller på **Merker**-menyen (Windows) øverst i venstre hjørne av paletten **Bibliotek**. Velg et merke for å vise de tilhørende oppføringene.

- Menyen viser **Alle**, **Uten merke** og eventuelle merker du har opprettet og knyttet til oppføringene.
- Du kan også velge flere merker samtidig for å vise flere oppføringsfliker. Det står et hakemerke ved siden av alle merkene du har valgt.
- Hvis du velger mer enn ett merke i Mac OS, vises **Ulike merker** på rullegardinmenyen. Når du velger **Merker**-menyen i Windows, står det et hakemerke ved siden av merkene som vises på paletten.
- Hvis du vil vise alle oppføringene i biblioteket, uansett merke, velger du **Alle**.
- Hvis du vil vise oppføringer som ikke er tildelt merker, velger du **Uten merke**. Du kan velge **Uten merke** i tillegg til andre merker.
- Hvis du vil skjule oppføringer som er blitt tildelt merker, velger du merket én gang til.

Arkivere/Lagre biblioteker

Når du klikker på lukkeboksen på en Bibliotek-palett, lagrer QuarkXPress automatisk alle endringer som er gjort i biblioteket. Hvis du vil, kan du bruke funksjonen Aut. arkivering i bibliotek til å lagre endringer etter hvert. Slik aktiverer du Arkiver bibliotek automatisk:

1 Velg **QuarkXPress/Rediger > Innstillinger**; klikk **Arkiver/Lagre** i listen til venstre for å vise ruten **Arkiver/Lagre**.

2 Merk av for **Arkiver bibliotek automatisk/Lagre bibliotek automatisk**.

3 Klikk **OK**.

Utskrift

Enten du vil ha korrekturutskrift på laserskriver, eller du trenger sluttfilm eller plateutskrift på en fotosetter med høy oppløsning, får du alltid gode resultater med QuarkXPress.

Skrive ut layouter

I mange publiseringsmiljøer kan du skrive ut på en rekke forskjellige utskriftsenheter, fra blekkstråleskrivere til store laserskrivere og til og med avanserte platesettere. Emnene nedenfor forklarer utskrift og hvordan du skriver ut fra QuarkXPress.

Oppdatere bildebaner

QuarkXPress benytter følgende to typer informasjon for importerte bilder: lavoppløselig og høyoppløselig. Lavoppløselig informasjon brukes til å forhåndsvise bilder. Når du skriver ut, er det banene til bildene som brukes for å få tilgang til den høyoppløselige informasjonen i de opprinnelige bildefilene.

En bane til et bilde opprettes når du importerer et bilde. Programmet lagrer informasjon om banen til hvert bilde i tillegg til tidspunktet for siste endring av bildet.

Hvis et bilde flyttes eller endres etter at det er importert, blir du varslet om dette når du kjører kommandoen **Skriv ut** eller **Arkiver/Lagre for utkjøring** (menyen **Arkiv/Fil**).

Hvis du har bildefilene i samme mappe som prosjektet, behøver du ikke å tenkte på bildebaner. Hvis du har bildefilene i samme mappe som artikkelen, behøver du ikke å tenkte på bildebaner. Programmet kan alltid «finne» bilder som er i samme mappe som dokumentet, uansett om bildet var eller ikke var i denne mappen da det ble importert.

OPI-systemer (Open Prepress Interface) skifter ut høyoppløselige filer og forhåndsseparerer fargebilder. Hvis du bruker et slikt utkjøringssystem, kan du for eksempel importere et lavoppløselig RGB TIFF-bilde i et dokument, og angi at QuarkXPress automatisk skal legge inn OPI-kommentarer, slik at de lavoppløselige bildene byttes ut med høyoppløselige ved utskrift. OPI-systemer har ulike funksjonaliteter for bytting.

Innstille kontroller i dialogboksen Skriv ut

Slik skriver du ut en utskriftslayout:

1 Velg **Arkiv/Fil > Skriv ut** (Kommando+P/Ctrl+P). Dialogboksen **Skriv ut** vises.

2 Du velger en skriverdriver ved å foreta et valg på rullegardinmenyen **Skriver**.

- *Bare i Windows:* Hvis du klikker knappen **Innstillinger**, åpnes en dialogboks med kontroller som gjelder spesielt for den valgte skriverdriveren. Du kan lese mer om valgene i denne dialogboksen eller hvordan du installerer skrivere i dokumentasjonen som følger med Microsoft Windows-programvaren.

3 Angi utdatamålene på én av følgende måter:

- Foreta et valg på rullegardinmenyen **Utskriftsoppsett** hvis du vil bruke et gjeldende utskriftsoppsett.
- Utskriftsvalg kan konfigureres manuelt med kontrollene i nedre halvdel av dialogboksen. Denne delen av dialogboksen **Skriv ut** er inndelt i ruter. Du viser en rute ved å klikke navnet på den i listen nederst til venstre. Du finner mer informasjon under «*Dialogboksen Skriv ut*».
- Hvis du vil lagre de gjeldende utskriftsvalgene som et nytt utskriftsformat, velger du **Ny Skriv ut utdatastil** på rullegardinmenyen **Utskriftsoppsett**.

4 Skriv inn en verdi i feltet **Kopier** for å angi hvor mange kopier du vil skrive ut.

5 Angi en verdi i feltet **Sider** for å angi hvilke sider du vil skrive ut. Du kan angi sidegrupper, ikke-påfølgende sider eller en kombinasjon av dette for utskrift. Bruk komma og bindestrek til å angi fortløpende eller ikke-fortløpende sideintervaller. Hvis du for eksempel har en 20-siders layout og vil skrive ut side 3 til og med 9, 12 til og med 15, samt side 19, skriver du inn 3–9, 12–15, 19 i feltet Sider.

6 Hvis du vil angi om bare ujevne, bare jevne eller alle sider skal skrives ut, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Siderekkefølge**. **Alle** (standardinnstillingen) skriver ut alle de tilhørende sidene. Når du velger **Odde**, blir bare sider med odde sidetall skrevet ut. Når du velger **Like**, blir bare sider med like sidetall skrevet ut.

7 Hvis du vil at dokumentene skal skrives ut mindre eller større, skriver du inn en prosentverdi i feltet **Skalering**. Standardverdien er 100 %.

8 Hvis du skriver ut minst to kopier av layouten, og vil at hver kopi skal komme ut av skriveren i rekkefølge, merker du av for **Sortert**. Hvis det ikke er merket av for **Sortert**, skriver QuarkXPress ut flere kopier av hver side til skriveren om gangen.

9 Hvis du vil skrive ut oppslag (horisontalt tilstøtende sider) side om side på film eller papir, merker du av for **Oppslag**.

10 Hvis du vil skrive ut en layout med flere sider, i omvendt rekkefølge, merker du av for **Baklengs**. Den siste siden i layouten blir skrevet ut først.

11 Merk av for **Tilpass utskriftsområde** for å redusere eller øke størrelsen på en side i dokumentet, slik at den passer inn i det utskrivbare området i det valgte utskriftsmediet.

12 *Bare i Mac OS:* Klikk knappen **Skriver** for å åpne dialogboksen for **skriverdriveren**. Du kan lese mer om dette i dokumentasjonen som følger med datamaskinen.

13 Klikk **Skriv ut** for å skrive ut layouten.

14 Klikk **Avbryt** for å lukke dialogboksen **Skriv ut** uten å lagre innstillinger eller skrive ut layouten.

➡ Området øverst til høyre i dialogboksen **Skriv ut** er området for forhåndsvisning av sider. Dette bildet kan du bruke til å vise en forhåndsvisning av hvor mange sider som skal vises på utkjøringsenheten.

Dialogboksen Skriv ut

Rutene i dialogboksen **Skriv ut** er beskrevet i emnene nedenfor.

Ruten Enhet

I ruten **Enhet** kan du styre enhetsspesifikke innstillinger, inkludert PPD-valg og sideplassering.

- Når du angir en PPD-fil, vil feltene **Papirformat**, **Bredde** og **Høyde** automatisk fylles med standardinformasjonen fra PPD-filen. Hvis du velger en PPD-fil for en fotosetter, vil også feltene **Sideavstand** og **Forskyvning** bli tilgjengelige. Du kan redigere listen over tilgjengelige PPD-filer på rullegardinmenyen **PPD** ved hjelp av dialogboksen **PPD Manager** (menyen **Annet**). Hvis du ikke har den rette PPD-filen, kan du velge en lignende innebygd generell PPD-fil.
- Hvis du vil angi størrelsen på utskriftsmaterialet som skriveren bruker, velger du en størrelse på rullegardinmenyen **Papirformat**.
- Hvis du vil angi bredde og høyde for egendefinerte utskriftsmedier som skriveren støtter, velger du **Annet** på rullegardinmenyen **Papirformat** og oppgir verdier i feltene **Papirbredde** og **Papirhøyde**. Ved utskrift til en fotosetter med kontinuerlig bane, bør du bruke valget **Automatisk** i feltet **Papirhøyde**.
- Hvis du vil plassere dokumentet på det valgte utskriftsmediet, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Posisjon**.
- Standardoppløsningen for den valgte PPD-filen blir automatisk lagt inn i feltet **Oppløsning**.
- *Gjelder bare for fotosettere:*Skriv inn en verdi i feltet **Forskyvning** for å angi avstanden som den venstre kanten av siden skal forskyves utover eller innover i forhold til venstre kant av utskriftsmaterialet på rull.
- *Gjelder bare for fotosettere:*Skriv inn en verdi i feltet **Sideavstand** for å angi hvor stor avstand det skal være mellom sidene i layouten når sidene overføres til rullen.
- Hvis du vil skrive ut negative sidebilder, merker du av for **Negativ utskrift**.
- Hvis du vil at PostScript-feilrapporter skal skrives ut, merker du av for **PostScript Error Handler**.

Ruten Sider

I ruten **Sider** kan du angi sideretning, fordeling, sidevending og relaterte valg.

- Hvis du vil angi om du skal skrive ut i stående eller liggende sideretning, klikker du valgknappen **Papirretning** (**Stående** eller **Liggende**).
- Merk av for **Inkluder tomme sider** for å inkludere tomme sider i utskriften.

- Hvis du vil skrive ut en layout som består av flere sider i redusert størrelse på ett ark, merker du av for **Miniatyrbilder**.
- Foreta et valg på rullegardinmenyen **Vend side** for å vende utskriften vertikalt eller horisontalt.

  Hvis du vil skrive ut en stor layout i seksjoner (deler), foretar du et valg på rullegardinmenyen **Deling av side**. Programmet skriver ut overlappingsmerker og plasseringsinformasjon på hver del, slik at det skal bli lettere å sette delene sammen.

- Når du velger **Manuell**, har du kontroll med hvordan en side deles ved å plassere linjalnullpunktet.
- Hvis du vil at programmet skal avgjøre hvor mange deler som er nødvendige for å skrive ut hver dokumentside, basert på layoutstørrelsen, størrelsen på utskriftsmaterialet, om det er merket av for **Absolutt overlapping**, og verdien du angir i feltet **Overlapping**, velger du **Automatisk**. Verdien som er angitt i feltet **Overlapping**, angir hvor mye programmet vil forlenge siden for å opprette den enkelte delen. Når det er merket av for **Absolutt overlapping**, bruker programmet bare verdien i feltet **Overlapping** når siden må forlenges for å opprette den enkelte delen. Hvis det ikke er merket av for **Absolutt overlapping**, bruker programmet minst den verdien som er angitt i feltet **Overlapping** når den enkelte delen opprettes, men kan benytte en større verdi om nødvendig. Merk ikke av for **Absolutt overlapping** hvis du vil at layouten skal være sentrert på de ferdige sammensatte delene.

Ruten Bilder

I ruten **Bilder** kan du styre hvordan bildene skal skrives ut:

- Hvis du vil angi hvordan bilder skal skrives ut, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Utskrift**. **Normal** gir bildeutskrift med høy oppløsning der dataene fra bildets kildefil brukes. **Lavoppløselig** skriver ut bilder med skjermbildekvalitet. **Kladd** undertrykker utskrift av bilder og forløpninger, og skriver ut blokker med kryss i, som ligner på de tomme bildeblokkene du ser på skjermen.
- Foreta et valg på rullegardinmenyen **Data** for å angi et utskriftsformat. Selv om dokumenter skrives ut raskere i binært format, er **ASCII** enklere å overføre mellom systemer, siden det er et standardformat som kan leses av mange skrivere og utskriftsspolere. Valget **Clean 8-Bit** kombinerer ASCII- og binærformat til et allsidig filformat med god støtte i forskjellige systemer.
- Merk av for **Trykk over svart i EPS** hvis du vil at alle svarte elementer i importerte EPS-bilder skal overtrykke (uavhengig av innstillingene for overtrykk i EPS-filen).
- Hvis du skal skrive ut 1-bits TIFF-bilder med full oppløsning, (uten å overskride oppløsningen som er angitt i listeteksten **Enhet**), kan du merke av for **TIFF med full oppløsning**. Hvis det ikke er merket av for **TIFF med full oppløsning**, blir bilder med mer enn 1-bits oppløsning subsamplet til dobbelt så mange linjer per tomme (lpt).

Ruten Fonter

I ruten **Fonter** kan du spesifisere hvilke fonter som skal inkluderes i utskriften. Vær oppmerksom på at mange av valgene i denne ruten er bare tilgjengelige ved utskrift til en PostScript-utskriftsenhet.

- Merk av for **Optimaliserte fontformater** hvis du skriver ut på en PostScript Level 3 eller nyere utkjøringsenhet, eller til en enhet som benytter PostScript 2, versjon 2015 eller nyere.
- Hvis du skal laste ned alle fonter som brukes i layouten, og alle systemfonter, merker du av for **Last ned layoutfonter**. Du kan kontrollere hvilke fonter som er lastet ned ved å fjerne merkingen ved **Last ned layoutfonter** og deretter merke av for **Last ned** ved hver font du vil laste ned. Foreta et valg på rullegardinmenyen **Vis** for å kontrollere hvilke fonter som er oppført.
- Hvis du vil laste ned alle fonter som er nødvendige for importerte EPS- og PDF-filer, merker du av for **Last ned importerte PDF/EPS-fonter**.

Ruten Farger

Styr fargeutskrift via ruten **Farge**.

- Velg **Kompositt** på rullegardinmenyen **Modus** for å skrive ut alle farger på en side. Velg **Separasjoner** på rullegardinmenyen **Modus** for å skrive ut en separat plate for hver farge (for bruk på en flerfarget presse). Du finner mer informasjon om komposittutskrift under «*Skrive ut komposittfarger*». Du finner mer informasjon om separasjoner under «*Skrive ut fargeseparasjoner*».
- Foreta et valg på rullegardinmenyen **Format** for å angi et utskriftsformat for utskriftsenheten. Du finner mer informasjon om fargebehandling under «*Kilde- og utskriftsoppsett*».
- Via rullegardinmenyene **Rastre** og **Tetthet** kan du angi standard rasterform og -tetthet. Valget **Skriver** på rullegardinmenyen **Rastre** gir utskriftsenheten mulighet til å bestemme alle rasterinnstillinger.
- Bruk kontrollene i listen over plater for å skrive ut bare bestemte plater og for å styre rastervalgene for enkeltplater.

Ruten Merker

I ruten **Merker** kan du inkludere beskjæringsmerker, passmerker og utfallingsmerker i utskriften. *Beskjæringsmerker* er korte vertikale og horisontale linjer som skrives ut langs den endelige sidens ytterkanter for å angi hvor arket skal skjæres. *Passmerker* er symboler som brukes til justering av overleggsplater. *Utfallingsmerker* angir hvor utfallingen på siden slutter.

- Hvis du vil angi at skjæremerker og passmerker skal skrives ut på hver side, velger du **Sentrert** eller **Ikke sentrert** på rullegardinmenyen **Merker**.
- Når du velger **Sentrert** eller **Ikke sentrert**, er feltene **Bredde**, **Lengde** og **Avstand** utilgjengelige. Verdiene i feltene **Bredde** og **Lengde** angir bredden og lengden på beskjæringsmerker. Verdier i feltet **Avstand** angir avstanden fra beskjæringsmerkene til kanten av siden.
- Velg **Ta med skjæremerker** for å ta med merker som angir utfallingssted.

Paletten Lag

I paletten **Lag** kan du angi hvilke lag som skal skrives ut og hvilke layouter som ikke skal skrives ut.

Gjelder bare for dialogboksen ***Skriv ut:*** Hvis du skal bruke innstillingene i ruten **Lag** på layouten, merker du av for **Bruk på layout**.

Ruten Utfallende

I ruten **Utfallende** kan du innstille objekter, slik at de blir utfallende (strekker seg utenfor sidekantene) ved utskrift. Innstillinger for utfalling gjelder for alle sidene i layouten.

Hvis du vil opprette en utfalling ved å angi hvor langt utfallingen skal strekke seg fra sidekantene i layouten, velger du **Symmetrisk** eller **Asymmetrisk** på rullegardinmenyen **Utfallingstype**.

- Hvis du vil opprette en utfalling som strekker seg like langt fra alle sidekanter, velger du **Symmetrisk** og angir en verdi i feltet **Verdi** for å angi utfallingsavstandene.
- Hvis du vil opprette en utfalling med ulike avstander fra hver sidekant, velger du **Asymmetrisk** og angir verdier i feltene **Topp**, **Bunn**, **Venstre** og **Høyre** for å angi utfallingsavstandene.
- *Gjelder bare for utskrifts- og PDF-utdata:* Velg **Sideobjekter** hvis du vil utvide utfallingen til å omfatte alle sideobjekter som strekker seg utenfor sidegrensen.
- *Gjelder bare for utskrifts- og PDF-utdata:* Hvis du vil definere om utfallende objekter skal beskjæres ved utfallingskanten eller skrives ut i sin helhet, ken du merke av for **Klipp ved utfallende kant**.

Feltet **Utfallende** er ikke tilgjengelig når XTensions-programvaren Custom Bleeds er installert.

Ruten Gjennomsiktighet

I panelet **Gjennomsiktighet** kan du angi hvordan gjennomsiktighet skal håndteres ved eksport.

- Med kontrollene for **Vektorbilder** kan du angi en oppløsning for rastrering av bilder som inkluderer vektordata når de forekommer i et gjennomsiktighetsforhold. Det er vanligvis lurt at denne verdien er høy, fordi vektorbilder inkluderer vanligvis skarpe linjer som vil se hakkete ut med lavere oppløsning. Dette feltet styrer også gjengivelsesoppløsningen for punktgrafikkrammer i et gjennomsiktighetsforhold.
- Med kontrollene for **Forløpninger** kan du angi en oppløsning for forløpninger når de forekommer i et gjennomsiktighetsforhold. Forløpninger kan vanligvis rastreres med en relativt lav oppløsning, fordi de inneholder ikke skarpe kanter.
- Med kontrollene for **Skyggeeffekter** kan du angi en oppløsning for rastrering av skyggeeffekter. Denne verdien kan være relativt lav, med mindre du oppretter skyggeeffekter med en verdi av null for **Gjør uskarpt**.

Ved å velge en lavere oppløsningsverdi for ett eller flere av feltene, kan du redusere utflatingstiden og dermed spare behandlingstid når du sender layouten til utkjøring.

Roterte eller skråstilte objekter i et gjennomsiktighetsforhold må rastreres før de sendes til RIP. Fordi roterte og skråstilte objekter har en tendens til å forringe bildekvaliteten hvis de blir utført med en lav oppløsning, kan QuarkXPress oppsample disse objetene

før de blir rotert eller skråstilt, og dermed oppnå minimal bildeforringelse. Merk av for **Oppsample rotateringer** hvis du vil innstille oppsamplingsoppløsningen manuelt for roterte eller skråstilte objekter og bilder som er involvert i et gjennomsiktighetsforhold. Hvis du bruker lave oppløsningsverdier og et rotert eller skråstilt objekt blir uskarpt eller forringet, merker du av i denne boksen og angir en verdi i **Til**-feltet. Verdien i feltet **Til** skal være minst den samme som for den høyeste oppløsningen mellom feltene **Vektorbilder**, **Forøpninger** og **Skyggeeffekter**.

I feltet **ppt-verdien for bilder mindre enn** kan du angi en verdi ovenfor som roterte eller skråstilte objekter ikke blir oppsamplet ved. Formålet med feltet er å forhindre at roterte eller skråstilte objekter, som er nær verdien for **Oppsample roteringer til**, ikke blir oppsamlet unødvendig. Denne verdien angis vanligvis til ca. 100 ppt lavere enn verdien for **Oppsample roteringer til**.

Når du skal skrive ut objekter uten å ta hensyn til deres absorbsjonsverdi, merker du av for **Ignorer utflating for gjennomsiktighet**. Alle objekter blir behandlet som 100 % ugjennomsiktige, uansett hvilken verdi som brukes for absorbsjon, og skyggeeffekter og bildemasker blir ignorert. Dette valget kan være nyttig ved feilsøking av utskriftsproblemer forbundet med gjennomsiktighet.

Du kan styre oppløsningen til den utflatede gjennomsiktigheten i importerte PDF- og Adobe Illustrator-filer ved å angi en verdi i feltet **Oppløsning for utflating**.

Utflatingsfunksjonen rastrerer bare et område hvis det inneholder et rasterelement som en skyggeeffekt, forløpning et halvgjennomsiktig bilde eller et bilde som er maskert med en alfakanal. Utflatingsfunksjonen rastrerer ikke ensfargede områder (uansett om de er et resultat av halvgjennomsiktige lag), med mindre disse områdene er overlappet av et rasterelement.

Ruten JDF

Bruk ruten **JDF** for å angi om du skal lagre en JDF-fil fra prosjektets Job Jackets-struktur. Når du merker av for **Kjør ut JDF**, blir rullegardinmenyen **Ta med kontakt for Job Jackets** tilgjengelig; velg en kontakt blant kontaktressursene i prosjektets Job Jacket-struktur.

Ruten OPI

I ruten **OPI** kan du styre OPI-innstillingene (Open Prepress Interface).

- Merk av for **OPI er aktiv** hvis du ikke bruker en OPI-server.
- Merk av for **Inkluder bilder** for å inkludere TIFF- eller EPS-bilder under utkjøringen.
- Merk av for **Lavoppløselig** for å inkludere lavoppløselige TIFF-bilder som brukes i layouten, fremfor de høyoppløselige versjonene.

Hvis det ikke blir funnet en høyoppløselig fil for et EPS-bilde, blir forhåndsvisningen på skjermen erstattet.

Ruten **OPI** er bare tilgjengelig hvis XTensions-programvaren OPI er installert.

Ruten Avansert

I ruten **Avansert** kan du innstille nivået for PostScript som brukes ved utskrift.

Ruten Sammendrag

I ruten **Sammendrag** vises et sammendrag av innstillingene i de andre panelene.

Område for forhåndsvisning av side

Dialogboksen **Skriv ut** (menyen **Arkiv/Fil**) for utskriftslayouter gir en grafisk gjengivelse av utskriftsiden kalt *området for forhåndsvisning av side*. I området for forhåndsvisning av side vises ikke de faktiske objektene på layoutsidene, men de representerer sidens form og papirretning i forhold til utskriftsmaterialet det skal skrives ut på.

- Den blå firkanten representerer layoutsiden.
- Den grønne firkanten representerer det utskrivbare området på det valgte utskriftsmaterialet.
- En svart firkant representerer området for utskriftsmateriale når du har valgt en enhet med arkmater på rullegardinmenyen **PPD** (ruten **Enhet**).
- Et grått område rundt layouten representerer utfallende objekter når du velger en innstilling for utfalling med XTensions-programvaren Custom Bleeds (ruten **Utfallende**).
- Hvis sidestørrelsen inkludert beskjæringsmerker og/eller utfallende elementer er større enn utskriftsmaterialets utskrivbare område, blir de delene av layouten som er utenfor det utskrivbare området og som derfor blir avkuttet, merket med rødt. Hvis **Automatisk** er valgt som innstillingen for å plassere side ved side i ruten **Side(r)**, vises ikke det røde området.
- Bokstaven «R» illustrerer rotering, positiv/negativ og vending.
- Pilen til venstre for miniatyrbildeboksen angir materetningen for filmen eller siden.
- Under miniatyrbildeboksen vises to mindre ikoner. Arkmatingsikonet angir at du har valgt en enhet for enkeltark på rullegardinmenyen **PPD** (ruten **Enhet**), mens et rullmatingsikon angir at du har valgt en enhet for mating fra rull på rullegardinmenyen **PPD**. Spørsmålstegnet er en rullegardinknapp som viser en oversikt over arkene som brukes i forhåndsvisningsområdet for side.
- Hvis passmerkene er aktivert (ruten **Merker**), vises de også i forhåndsvisningsområdet for side.
- Hvis det er merket av for **Oversikt** (ruten **Side(r)**), vises en oversikt med miniatyrbilder.

Skrive ut fargeseparasjoner

Slik skriver du ut fargeseparasjoner:

1. Vis ruten **Farge** i dialogboksen **Skriv ut** (menyen **Arkiv/Fil**.
2. Velg **Separasjon** på rullegardinmenyen **Modus**.
3. Foreta et valg på rullegardinmenyen **Format**:

- Valget **Prosess- og spesialfarger** lager plater for prosess- og spesialfarger som brukes i layouten.
- **Konverter til prosessfarger** konverterer alle fargene i filen til prosessfarger (når utskriftskommandoen er gitt) og skriver ut prosessplater.

- Valget **In-RIP-separasjoner** skriver ut alle prosess- og spesialfargeplater, og utskriften blir i komposittformatet. PostScript-filen som skal skrives ut, inneholder imidlertid informasjon om separasjoner.

  Valget **In-RIP-separasjoner** skal bare være merket ved bruk av en PostScript Level 3-enhet. Vær også oppmerksom på at rullegardinmenyen **Format** også inneholder alle de separasjonsbaserte utskriftsformatene som er oppført i dialogboksen **Standard utdataformater** (**Rediger** > **Utdataformater**).

4 Hvis du vil angi en annen linjetetthet enn det som er standard, oppgir du en verdi i linjer per tomme (lpi) i feltet **Tetthet**, eller velger ett av valgene på rullegardinmenyen **Tetthet**.

5 Listen nederst i ruten **Farge** viser både platene som brukes i layouten, og standardinnstillingene for **Halvtone Tetthet**, **Vinkel** og **Funksjon**. Vanligvis gir standardinnstillingene i platelisten riktig utskriftsresultat. Det kan likevel hende du må justere disse innstillingene under visse omstendigheter. En strek i en kolonne betyr at denne verdien ikke er redigerbar.

- Fjern merkingen i kolonnen **Skriv ut** for eventuelle plater som du ikke vil skrive ut, eller velg **Nei** på rullegardinmenyen **Skriv ut**.
- Kolonnen **Plate** inneholder en oversikt over alle spesial- og prosessfargene som brukes i dokumentet når du velger **Separasjoner** på rullegardinmenyen **Modus**. Rullegardinmenyen **Format** øverst i ruten **Farger** angir hvilke layoutplater som er oppført.
- På rullegardinmenyen **Halvtone** kan du tilordne en annen rastervinkel til en spesialfarge. Standard rasterverdier for spesialfarger angis på rullegardinmenyen **Halvtone** i dialogboksen **Rediger farge** (**(Rediger** > **Farger** > **Ny)**.
- Kolonnen **Tetthet** angir tetthetsverdien for linjeraster. Dette er verdien for antall linjer per tomme (lpi) som blir brukt på hver av fargeplatene. Hvis du ikke vil bruke standardverdien for en av platene, velger du **Annen** på rullegardinmenyen **Tetthet** for å vise dialogboksen **Tetthet/Annen**.
- Kolonnen **Vinkel** viser rastervinkelen for hver fargeplate. Hvis du ikke vil bruke standardverdien for en av platene, velger du **Annen** på rullegardinmenyen **Vinkel** for å vise dialogboksen **Vinkel/Annen**.
- Hvis du vil definere alternative punktformer for de utskrevne halvtoneskjermene, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Funksjon**.

Skrive ut komposittfarger

Gjør følgende for å skrive ut kompositt-utdata (i motsetning til fargeseparasjoner):

1 Vis ruten **Farge** i dialogboksen **Skriv ut** (menyen **Arkiv/Fil**.

2 Velg **Kompositt** på rullegardinmenyen **Modus**.

3 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Format**:

- **Gråtoner**
- **Kompositt CMYK**

- **Kompositt RGB**
- **Kompositt CMYK og spesialfarge** (skriver ut med kompositt PostScript, for en enhet som støtter In-RIP-separasjoner)
- **Samme** (angir at fargede objekter skal bruke kildefargerommet for utskrift på en PostScript-enhet for komposittfarge)

Rullegardinmenyen **Format** inneholder også alle de separasjonsbaserte utskriftsformatene som er oppført i dialogboksen **Standard utdataformater** (**Rediger** > **Utdataformater**).

4 Velg **Standard** eller **Skriver** på rullegardinmenyen **Halvtone**. Valget **Standard** bruker rasterverdier som QuarkXPress har beregnet. **Skriver** bruker rasterverdier som kommer fra den aktuelle skriveren. I dette tilfellet sender ikke QuarkXPress informasjon om effektrastere til skriveren.

5 Hvis du vil angi en annen linjetetthet enn det som er standard, oppgir du en verdi i linjer per tomme (lpi) i feltet **Tetthet**, eller velger ett av valgene på rullegardinmenyen **Tetthet**.

Eksportere layouter

Filer kan skrives ut i følgende formater med kommandoene **Eksporter**, **Skriv ut** og andre kommandoer:

- PostScript (PS)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Portable Document Format (PDF), med eller uten PDF/X-verifisering
- HyperText Markup Language (HTML)
- Extensible HyperText Markup Language (XHTML)
- Extensible Markup Language (XML)
- Extensible Stylesheet Language (XSL)
- Extensible Stylesheet Language Translator (XSLT)

Du får tilgang til valg for eksport ved å velge **Arkiv/Fil** > **Eksporter**, eller klikke knappen **Eksporter**.

Den aktive layouttypen avgjør hvilke eksportvalg som vises i QuarkXPress. Når for eksempel en utskriftslayout vises, er kommandoen for å eksportere en weblayout i HTML-format ikke tilgjengelig (**Arkiv/Fil** > **Eksporter** > **HTML**).

Eksportere en layout i EPS-format

Når en layoutside eksporteres som en EPS-fil (Encapsulated PostScript), kan du spesifisere et filnavn og en plassering og innstille flere eksportparametrer for EPS (gjennom tilpassede kontroller eller en EPS-utdatastil). Slik bruker du de grunnleggende EPS-eksportkontrollene:

1 Velg **Arkiv/Fil > Eksporter side som EPS**. Dialogboksen **Side som EPS** vises.

2 Angi en et sideområde i feltet **Side**.

3 Foreta et valg på rullegardinmenyen **EPS-stil** hvis du vil bruke en gjeldende utdatastil.

4 Klikk **Valg** for å endre utskriftsinnstillinger. Via rutene i dialogboksen som vises, kan du kontrollere formatet til den eksporterte filen.

- Foreta et valg på rullegardinmenyen **EPS-stil** hvis du vil bruke en EPS-utdatastil. Velg **Ny EPS-utdatastil** for å opprette en EPS-utdatastil med gjeldende innstillinger.
- Foreta et valg på rullegardinmenyen **Format** for å angi et format for EPS-filen.
- Via ruten **Generelt** kan du spesifisere skalaen til EPS-filen, formatet på forhåndsvisningen av EPS-filen, om sidens hvite områder skal behandles som gjennomsiktige eller ugjennomsiktige i EPS-filen og om EPS-filen skal kjøres ut som et oppslag.
- Via ruten **Farge** kan du velge et utdataoppsett for EPS-filen og velge hvilke plater som skal inkluderes i utkjøringen.
- Via ruten **Fonter** kan du spesifisere hvilke fonter som skal innebygges i den eksporterte EPS-filen.
- Via ruten **Merker** kan du spesifisere plasseringen, bredden og lengden på registreringsmerker i EPS-filen.
- Via ruten **Utfallende** kan du angi en symmetrisk eller asymmetrisk utfallingstype, og spesifisere utfallingsavstanden rundt EPS-filen.
- Via ruten **Gjennomsiktighet** kan du aktivere eller deaktivere gjennomsiktighet. Her kan du også styre oppløsningen til utflatede objekter i EPS-filen.
- Via ruten **OPI** kan du spesifisere valg for å inkludere høyoppløselige originalbilder i EPS-filen, og for å styre TIFF- og EPS-valg hver for seg.
- Via ruten **JDF** kan du angi om en JDF-fil (Job Definition Format) skal opprettes samtidig med EPS-filen. Dette er kanskje noe du bør velge hvis du bruker Job Jackets i en JDF-arbeidsflyt.
- Via ruten **Avansert** kan du velge om EPS skal følge med PostScript Level 2 eller PostScript Level 3.

5 Klikk **OK**. (Klikk **Arkiver/Lagre innstillinger** for å lagre gjeldende innstillinger uten å opprette en EPS-fil.

6 Klikk **Arkiver/Lagre**.

Eksportere en layout i PDF-format

Slik eksporterer du den aktive layouten i PDF-format:

1 Velg **Arkiv/Fil > Eksporter > Layout som PDF**. Dialogboksen **Eksporter som PDF** vises.

2 Angi en side i feltet **Sider**.

3 Foreta et valg på rullegardinmenyen PDF-stil hvis du vil bruke en **PDF-utdatastil**.

4 Klikk **Valg** for å endre utskriftsinnstillinger. Via rutene i dialogboksen som vises, kan du kontrollere formatet til den eksporterte filen.

- Foreta et valg på rullegardinmenyen **PDF-stil** hvis du vil bruke en PDF-utdatastil. Velg **Ny utdatastil** for å opprette en PDF-utdatastil med gjeldende innstillinger.
- Foreta et valg på rullegardinmenyen **Verifisering** for å bruke en PDF/X-verifisering. **PDF/X 1a** og **PDF/X 3** er blant de tilgjengelige valgene. Vær oppmerksom på at **PDF/X 1a**-verifisering bare tillater CMYK og spesialfarger, mens **PDF/X 3**-verifisering gir mulighet til å inkludere farger og bilder med andre fargerom, sammen med ICC-fargeprofiler (som er definert i kilden og utdataoppsettet for fargestyring).
- Via ruten **Farge** kan du angi om du vil opprette komposittutkjøring eller separasjoner, for å velge et utdataoppsett for PDF-filen og velge hvilke plater som skal inkluderes i utkjøringen.
- Via ruten **Komprimering** kan du angi kompresjonsvalg for ulike bildetyper i PDF-filen.
- Via ruten **Sider** kan du spesifisere om du skal eksportere oppslag, om hver side skal eksporteres som en separat PDF-fil, om du skal inkludere blanke sider og om du skal inkludere et miniatyrbilde av PDF-filen.
- Via ruten **Merker** kan du spesifisere plasseringen, bredden og lengden på registreringsmerker i PDF-filen.
- Via ruten **Hyperkobling** kan du spesifisere hvordan koblinger og lister fra en layout skal eksporteres, og hvordan hyperkoblinger skal vises i PDF-filen. I denne ruten kan du dessuten spesifiere standardzoomingen til PDF-filen.
- Via ruten **Meta Data** (Meta-data) kan du oppgi detaljer som vises i kategorien **Description** (Beskrivelse) i dialogboksen **Document Properties** (Dokumentegenskaper) i Adobe Acrobat Reader.
- Via ruten **Fonts** (Fonter) kan du angi hvilke fonter som skal innebygges i den eksporterte PDF-filen.
- Via ruten **Bleed** (Utfallende) kan du angi hvordan utfallinger skal håndteres i PDF-filen.
- Via ruten **Lag** kan du spesifisere hvilke lag som skal inkluderes i PDF-filen. Her kan du også opprette PDF-lag fra lagene i QuarkXPress-layouten.
- Via ruten **Gjennomsiktighet** kan du styre hvordan gjennomsiktige objekter skal utflates. Hvis du skal deaktivere utflating og bevare forholdene for gjennomsiktighet i den eksporterte PDF-filen, klikker du**Eksporter gjennomsiktighet på opprinnelig måte**. Når du skal skrive ut objekter uten å ta hensyn til deres absorbsjonsverdi, klikker du **Ignorer gjennomsiktighet**. Hvis du vil aktivere utflating, klikker du **Utflat gjennomsiktighet**.

  Når utflating er aktivert, kan du angi en oppløsning for rastrering av bilder som inkluderer vektordata når de forekommer i et gjennomsiktighetsforhold. Dette gjør du ved å klikke rullegardinmenyen **Vektorbilder** og velge eller angi en ppt-verdi. Denne kontrollen kan bare brukes når utflating er aktivert.

  Hvis du vil angi en oppløsning for forløpninger (uansett om utflating er aktivert), klikker du rullegardinmenyen **Forløpninger** og velger eller angir en ppt-verdi. Hvis du vil angi en oppløsning for rastrering av skyggeeffekter (uansett om utflating er

aktivert), klikker du rullegardinmenyen **Skyggeeffekter** og velger eller angir en ppt-verdi.

Hvis du vil angi en oppløsning for roterte og skråstilte objekter når utflating er aktivert, merker du av for **Oppsample roteringer** og angir deretter en verdi i feltet **Til**. Verdien i feltet **Til** skal minst være minst den samme som for den høyeste oppløsningen mellom feltene **Vektorbilder**, **Forøpninger** og **Skyggeeffekter**.

Du kan styre oppløsningen til utflatet gjennomsiktighet i importerte PDF- og Adobe Illustrator-filer ved å angi en verdi i feltet **Oppløsning for utflating**.

Eksporter gjennomsiktighet på opprinnelig måte er ikke tilgjengelig hvis du velger **PDF/X–1a: 2001** eller **PDF/X–3: 2002** på rullegardinmenyen **Verifisering**. Denne funksjnen er også utilgjengelig hvis du velger **Separasjoner** på rullegardinmenyen **Modus** i ruten **Farge**.

- Via ruten **OPI** kan du spesifisere valg for å inkludere høyoppløselige originalbilder i PDF-filen (dette er ikke tilgjengelig når du velger **PDF/X 1a** eller **PDF/X 3** på rullegardinmenyen **Verifisering**).
- Via ruten **JDF** kan du angi om en JDF-fil (Job Definition Format) skal opprettes samtidig med PDF-filen. Dette er kanskje noe du bør velge hvis du bruker Job Jackets i en JDF-arbeidsflyt.
- Via ruten **Sammendrag** kan du vise et sammendrag av de valgte PDF-eksportvalgene.

5 Klikk **OK**. (Klikk **Arkiver innstillinger/Lagre innstillinger** for å lagre gjeldende innstillinger uten å opprette en PDF-fil.)

6 Klikk **Arkiver/Lagre**.

Hvis du bruker et distiller-program fra tredejepart og vil opprette en PostScript-fil, endrer du innstillingene i ruten **PDF** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**). Du finner mer informasjon under «*Innstillinger – Program – PDF*».

Opprette en PostScript-fil

Hvis du skal opprette en PostScript-fil fra en layout, viser du **PDF**-ruten i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress/Rediger > Innstillinger**) og merker av for **Opprett PostScript-fil for senere destillering**. Når du velger **Arkiv/Fil > Eksporter > Layouter som PDF**, genererer QuarkXPress en PostScript-fil med det navnet og den plasseringen du angir, fremfor å opprette en PDF-fil.

Bruke funksjonen Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring

Slik bruker du funksjonen **Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring**:

1 Vis ruten **Fonter** i dialogboksen **Ressurser i bruk** (menyen **Annet**) for å bekrefte at alle fontene er tilgjengelige. Deretter kontrollerer du ruten **Bilder** i dialogboksen **Ressurser i bruk** for å få bekreftet at alle de importerte bildene er koblet til dokumentet, og har statusen **OK**.

2 Velg **Arkiv/Fil > Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring**. Dialogboksen **Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring** vises.

3 Vis fliken **Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring**. Når du bruker denne funksjonen, blir en rapport opprettet automatisk. Hvis du bare vil opprette denne rapporten, merker du av for **Kun rapport** på fliken **Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring**. Hvis du fjerner merkingen i denne boksen, kan du merke av i én eller flere av følgende bokser:

- Valget **Layout** kopierer prosjektfilen til den angitte målmappen.
- Valget **Koblede bilder** kopierer importerte bildefiler som må forbli knyttet til dokumentet for høyoppløselig utskrift. Når QuarkXPress samler bilder med dokumentet, blir banen til hvert enkelt bilde oppdatert, slik at den gjenspeiler den nye filplasseringen i mappen «Bilder» i målmappen.
- Valget **Fargeprofiler** kopierer eventuelle ICC-profiler (ICC; International Color Consortium) som er tilknyttet dokumentet eller importerte bilder.
- *Bare i Mac OS:* Valget **Skjermfonter** kopierer eventuelle skjermfonter som er nødvendige for å kunne vise dokumentet.
- *Bare i Mac OS:* Valget **Skriverfonter** kopierer eventuelle skriverfonter som er nødvendige for å kunne skrive ut dokumentet.
- *Bare i Windows:* Valget **Fonter** kopierer eventuelle nødvendige fonter for å skrive ut dokumentet.

I Mac OS fungerer TrueType-fonter både som skjerm- og skriverfonter. Hvis dokumentene bare bruker TrueType-fonter, vil QuarkXPress samle dem enten du merker av for **Skjermfonter** eller **Skriverfonter**. Hvis dokumentene bruker denne kombinasjonen av TrueType- og Type 1-fonter, eller bare bruker Type 1-fonter, merker du av for både **Skjermfonter** og **Skriverfonter** for å være sikker på at alle Type 1-fontene blir samlet.

4 På fliken **Vista** merker du av for **Gjengi bildeendringer** for å bruke bildeeffekter på bilder før innsamling. Hvis det ikke er merket av i denne boksen, blir bilder samlet i sin opprinnelige form uten bruk av bildeeffekter.

5 Klikk **Arkiver/Lagre**.

Når du velger å samle fonter, samler QuarkXPress også fonter i importerte EPS-filer, hvis disse fontene er aktive på datamaskinen.

Arbeide med utdatastiler

Med utdatastiler kan du fange inn innstillinger for utkjøring til utskrifts-, PDF- og EPS-formater. Du kan bruke utdatastiler ved bruk av kommandoene **Arkiv/Fil > Skriv ut**, **Arkiv/Fil > Eksporter > Arkiver/Lagre som EPS** og **Arkiv/Fil > Layout > Eksporter som PDF**. QuarkXPress inkluderer standardinnstillinger for alle utkjøringsvalg, noe som kan tjene som et grunnlag for tilpasning etter behov. Du kan også eventuelt lage utdatastiler fra grunnen av.

Slik lager du en utdatastil:

1 Velg **Rediger** > **Utdatastiler**. Dialogboksen **Utdatastiler** vises.

Via dialogboksen **Utdatastiler** kan du opprette, importere, eksportere, redigere, og fjerne utdatastiler.

2 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Ny**.

3 Skriv inn et navn for oppsettet i feltet **Navn**.

4 Angi innstillinger i rutene. Du finner informasjon om EPS-valg under «*Eksportere en layout i EPS-format*.» Du finner informasjon om PDF-valg under «*Eksportere en layout i PDF-format*.»

5 Klikk **OK**.

6 Klikk **Arkiver/Lagre**.

Arbeide med overlapping

Hensikten med overlapping er å forsøke å kompensere for forskyvning av trykkfargen ved at lyse farger i en viss grad overlapper mørke farger. I QuarkXPress kan du spesifisere overlapping automatisk, både for programmet som helhet, og for enkeltvise dokumenter. Du kan dessuten tilpasse overlappingen ved å angi overlappingsverdier for enkeltfarger i forhold til andre farger, og tilpasse overlapping for bestemte objekter i en layout.

Kort om overlapping

Overlapping i QuarkXPress spesifiseres alltid for forholdet mellom en *objektfarge* og en *bakgrunnsfarge*. Objektfargen er fargen på et hvilket som helst element (for eksempel en blokk eller en bokstav) som ligger foran et element med en annen farge. Bakgrunnsfargen er fargen på et hvilket som helst element (for eksempel en blokk eller en bokstav) som ligger bak et element med en annen farge. Når en objektfarge og en bakgrunnsfarge ligger inntil hverandre på den ferdige trykksaken, blir overlappingen bestemt av forskjellen i *luminans* (lyshet) mellom de to fargene.

En objektfarge kan overlappes mot en bakgrunnsfarge på fire måter:

- *Overtrykking:* Når objektfargen trykkes rett oppå en bakgrunnsfarge.
- *Utsparing:* Når objektfargen skjærer ut (sparer ut) sin egen, nøyaktige form fra bakgrunnsfargen.
- *Sprenging:* Når den lyse objektfargen blir noe forstørret, slik at objektets form overlapper den mørkere bakgrunnsfargen.
- *Krymping:* Når den mørke objektfarge reduseres litt, slik at formen på bakgrunnsfargen overlapper objektfargen.

Overlappingsverdier i QuarkXPress angis i én av tre faser:

- *Standard overlapping* er standardmetoden som brukes automatisk i QuarkXPress, basert på en generell sammenligning av lysheten til objektfarger og bakgrunnsfarger. I ruten **Overlapping** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger > Innstillinger**) kan du angi standard overlapping for QuarkXPress og for individuelle QuarkXPress-layouter (layoutspesifikk overlapping).
- *Fargebasert overlapping* er overlapping som er spesifisert for individuelle objektfarger i forhold til individuelle bakgrunnsfarger. Når du angir verdier for **Trykk over**, **Utsparing**, **Auto (+)** for sprengning, **Auto (–)** for krymping eller overlappingsverdier for **Tilpass** i dialogboksen **Overlappingsinnstillinger** (**Rediger > Farger > Rediger overlapping**), kan du styre forholdene med overlappingen for hver farge på paletten **Farger** (menyen **Vindu**).
- *Objektbasert overlapping* er overlapping som er angitt for et bestemt objekt via paletten **Overlappingsinfo** (menyen **Vindu**).

➡ Dokument-spesifikke innstillinger opphever standardinnstillinger for programmet, fargebaserte innstillinger opphever alle standardinnstillinger, og objektbaserte innstillinger opphever alle andre innstillinger.

➡ Hvis du skal skrive ut kompositter (ingen separasjoner) eller sende utskriften til en laserskriver, tjener overlappingsverdier ingen hensikt for utdataene.

➡ Hva slags overlapping du velger avhenger av trykkeriet, papiret, papirformatet, trykkfargen og rastertettheten (lpi) som skal brukes til jobben. Du oppnår best resultat når du bruker en overlappingsmetode og overlappingsverdier som fotosetteriet og trykkeriet har anbefalt.

Overlappe EPS-bilder

Innstillinger for overlapping (overtrykk og utsparinger) i importerte EPS-filer tolkes når du plasserer bilder foran andre QuarkXPress-objekter.

➡ Den nøyaktige fremgangsmåten for å lage omriss som trykker over, vil være forskjellig i de ulike illustrasjonsprogrammene. Slå opp i dokumentasjonen for det aktuelle programmet hvis du trenger hjelp til å lage omriss og overtrykk.

Lage og bruke mettet svart

Erfarne trykkere og designere bruker ofte *mettet svart* for å lage en dypere, mørkere svart farge. Dette gjør seg spesielt godt når det er større områder som skal dekkes med

svart. En mettet svart farge lages som regel av 100 % svart sammen med en eller flere av de andre prosessfargene.

Siden mettet svart er sammensatt av flere prosessfarger, øker det risikoen for problemer med pasningen ved trykkingen. I QuarkXPress håndteres derfor overlapping på en egen måte for mettet svart. Hvis en objektfarge sprenges mot en mettet svart bakgrunn, sprenges alle prosessfarger, unntatt svart, med den verdien som er angitt i feltet **Auto** (ruten **Rediger** > **Innstillinger** > **Overlapping**). Hvis en mettet svart objektfarge krympes av en bakgrunnsfarge, krympes også alle prosessfarger unntatt svart. Denne spesielle overlappingen sikrer at de andre prosessfargene ikke kommer til syne i sprekkene hvis det blir problemer med pasningen.

I QuarkXPress benyttes overlapping med mettet svart bare når prosentverdien for mettet svart er større enn eller lik prosentverdien som er angitt i feltet **Grense for overtrykking** (ruten **Rediger** > **Innstillinger** > **Overlapping**).

QuarkXPress bruker overlapping med mettet svart når du velger 100 % raster for en mettet svart farge.

Kort om utflatings- og produksjonsproblemer

Siden PostScript ikke har noe begrep om gjennomsiktighet, benyttes prosessen med *utflating* for å simulere gjennomsiktighet ved å endre sideelementer for å produsere den tiltenkte designen. Utflating skjer bare i utskriftsstrømmen, idet objekter mates inn i trykkemaskinen, slik at QuarkXPress-layouter faktisk aldri blir modifisert. I QuarkXPress fungerer utflating på følgende måte:

Blokker blir først løst opp, gjennomsiktige elementer blir identifisert og forhold mellom utskilte former (herunder tekstomriss) blir omkonstruert. Områder som ikke behøver å rastreres, fylles med en ny farge som opprettes ved sammenslåing av eksisterende farger. (Områder med Ingen og 0 % absorbsjon behøver ikke å flates ut, med mindre de skal brukes til forløpninger og bilder.)

Områder som må rastreres, resulterer i avgrensningsbaner. (Halv-gjennomsiktige bilder, skyggeeffketer, halv-gjennomsiktige forløpninger og halv-gjennomsiktige objekter som overlapper sideelementer, må rastreres.)

Innstillingene i ruten **Gjennomsiktighet** i dialogboksen **Skriv ut** (menyen **Arkiv/Fil**) styrer utskriftsoppløsningen til sideelementer som rastreres, på grunn av effekter for gjennomsiktighet eller skyggeeffekter. Du finner mer informasjon under «*Ruten Gjennomsiktighet*».

Overlapping er som regel ikke nødvendig når du arbeider med forhold mellom ulike former for gjennomsiktighet. Når overlapping ikke er aktuelt, overføres overtrykking av ugjennomsiktige objekter med baner som er opprettet gjennom oppløsning. Krymping og sprengning angitt for gjennomsiktige elementer, blir ignorert. Alle andre objekter som er opprettet ved oppløsning, er angitt til utsparing og sendt via standardoverlapping i QuarkXPress under vertsbaserte separasjoner.

Alle gjennomsiktige sideelementer blir alltid flatet ut ved PDF-utkjøring.

Samarbeid og single-sourcing

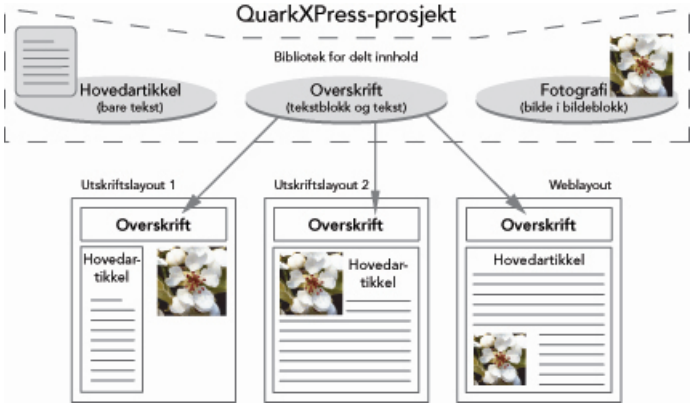
Du kan bruke synkroniseringsfunksjonen, slik at du lett kan pakke den samme informasjonen for distribusjon i flere formater og gjennom flere kanaler. I tillegg til å tilpasse design i forhold til medium – utskrift eller web – kan du også opprette prosjekter som inneholder flere layoutstørrelser. Det beste av alt er at du kan strømlinjeforme arbeidet ved å synkronisere innholdet automatisk mellom alle typer layouter.

Arbeide med delt innhold

Hvis du noen gang har arbeidet på et prosjekt der det samme innholdet må beholdes helt identisk på flere steder, vet du at dette innebærer en viss form for risiko. Hva om den trykte versjonen av et dokument blir oppdatert, mens webversjonen ikke blir det? QuarkXPress inneholder funksjonen for *delt innhold* for å kunne håndtere dette problemet: Med denne funksjonen kan du koble innhold som brukes på forskjellige steder i en prosjektfil. Hvis én kopi av innholdet endres, blir de andre kopiene umiddelbart og automatisk oppdatert for å reflektere disse endringene.

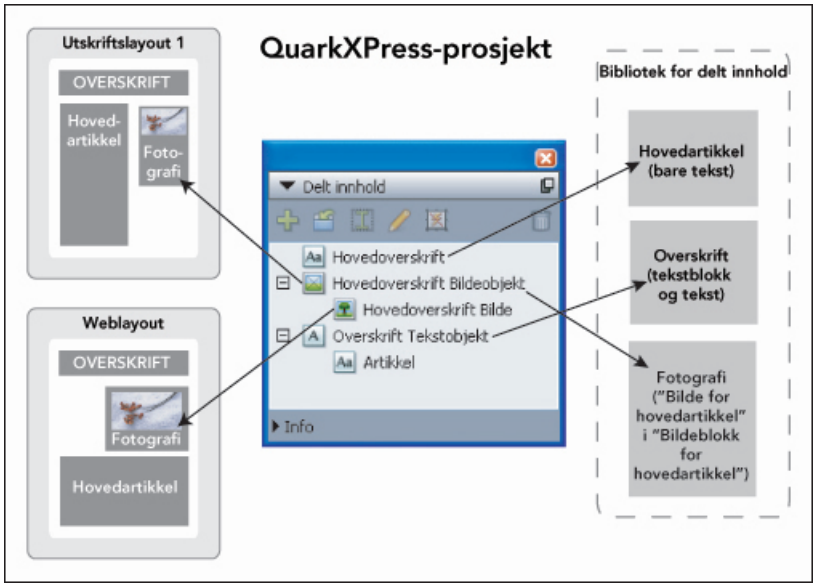
QuarkXPress beholder en hovedversjon for de fleste synkroniserte objektene, i en usynlig del av prosjektfilen, kalt *biblioteket for delt innhold*. Når du foretar endringer med et synkronisert objekt i en layout, skrives denne endringen til hoveversjonen i biblioteket for delt innhold, og deretter blir alle synkroniserte kopier av det aktuelle objektet i prosjektet oppdatert automatisk i QuarkXPress for å reflektere endringen. Hvis du derfor oppdaterer objekt A, blir objekt B oppdatert automatisk via hovedobjektet i biblioteket for delt innhold – og hvis du oppdaterer objekt B, blir objekt A oppdatert tilsvarende.

Biblioteket for delt innhold kan oppbevare bilder, blokker, streker, formatert og uformatert tekst, tekstblokkjeder, grupper og Composition Zones. Når du legger til noe i biblioteket for delt innhold, kan du styre hvilke aspekter av dette inneholdet eller objektet som skal *synkroniseres* (beholdt likedan i alle forekomster) og hvilke aspekter som *ikke* skal synkroniseres.



Biblioteket for delt innhold inneholder tekst, bilder, streker, Composition Zones og objekter du kan bruke i ulike layouter i et prosjekt. Når du endrer en forekomst av et bibliotek for delt innhold i en layout, blir alle forekomstene i alle layouter automatisk oppdatert fordi de er alle koblet til hovedversjonen i biblioteket for delt innhold.

Objekter i biblioteket for delt innhold vises på paletten **Delt innhold**. Via denne paletten kan du duplisere og synkronisere dette innholdet på tvers av forskjellige layouter, som vist nedenfor.



Paletten **Delt innhold** gir tilgang til objekter i biblioteket for delt innhold. Her benytter «Utskriftslayout 1» «Bildeblokk for hovednyhet» og bildet i den, men«Weblayout» benytter bare selve bildet (i en større bildeblokk). Hvis bildet endres i én av layoutene, blir begge layoutene oppdatert automatisk.

Du finner informasjon om hvordan du tar med ulike layouttyper i et enkeltprosjekt, under «*Prosjekter og layouter*».

Dele og synkronisere innhold

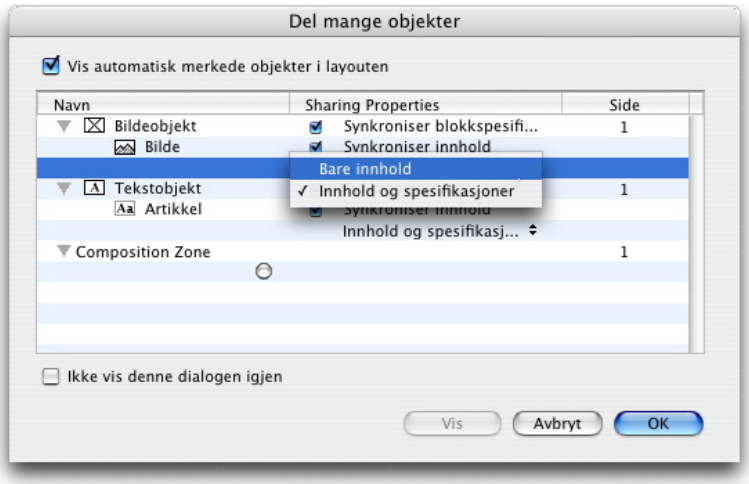
Slik deler og synkroniserer du blokker, streker, grupper og innhold:

1 Åpne paletten **Delt innhold** (menyen **Vindu**).

2 Velg de objektene du vil synkronisere.

3 Klikk **Legg til objekt** ✚ på paletten **Delt innhold**. Dialogboksen **Delte objektegenskaper** vises hvis ett objekt er merket. Dialogboksen **Del mange objekter** vises hvis flere objekter er merket.

Via dialogboksen **Egenskaper for delt objekt** kan du dele og synkronisere enkeltobjekter



.

Via dialogboksen **Del mange objekter** kan du dele og synkronisere flere objekter.

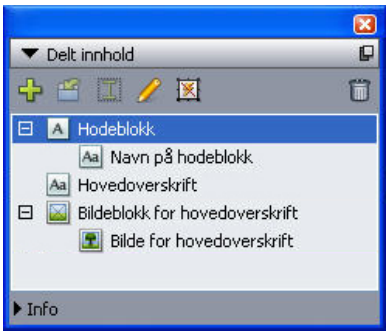
➡ Hvis det er merket av for **Vis automatisk merkede objekter i layouten**, kan du navigere til et objekt ved å klikke navnet på det i listen.

➡ Bare spesifikasjonene for delte streker kan synkroniseres.

4 Hvis du vil dele egenskapene til et merket objekt, merker du av for **Synkroniser blokkspesifikasjoner** for det aktuelle objektet.

5 Hvis du vil dele teksten eller bildet i et merket objekt, merker du av for **Synkroniser innhold** for den aktuelle blokken. Hvis du vil dele både teksten eller bildet med tilhørende formatering, klikker eller velger du **Synkroniser blokkspesifikasjoner**. Hvis du bare vil dele teksten eller bildet, klikker eller velger du **Bare innhold**. Under «*Kort om synkroniseringsvalg*» finner du valg for blokk og innhold.

6 Velg **OK** for å legge til de merkede objektene på paletten **Delt innhold**.



Paletten **Delt innhold** gir tilgang til objekter og innhold i biblioteket for delt innhold.

Kort om synkroniseringsvalg

Når du legger til objekter og innhold på paletten **Delt innhold**, kan du velge forskjellige synkroniseringsvalg i dialogboksen **Egenskaper for delt objekt**.

- Fjern merkingen for **Synkroniser blokkspesifikasjoner** og merk av for **Synkroniser innhold** hvis du vil synkronisere innholdet av den merkede tekstblokken, tekstbanen eller bildeblokken uten å synkronisere selve blokken eller banen. Tekst som blir synkronisert på denne måten, må dras inn i tekstblokken eller banen. Bilder som sykroniseres på denne måten, må dras inn i en bildeblokk.
- Du kan synkronisere teksten eller bildet med tilhørende innholdsspesifikasjoner (for eksempel formatering av tekst, og skalering, rotering og effekter for bilder) ved å velge **Innhold og spesifikasjoner**.
- Du kan synkronisere teksten eller bildet samtidig med enestående redigering av innholdsspesifikasjoner ved å klikke eller velge **Bare innhold**. Gjør du det, kan teksten eller bildet formatteres på ulike måter i forskjellige deler av prosjektet. Hvis du imidlertid redigerer teksten eller oppdaterer bildet på ett sted, blir denne endringen foretatt over alt.
- Merk av for **Synkroniser blokkspesifikasjoner** og fjern merkingen for **Synkroniser innhold** hvis du vil synkronisere en tekstblokk, tekstbane eller bildeblokk med spesifikasjoner *uten* å synkronisere selve innholdet. Anta at du for eksempel gjør dette med en tekst- eller bildeblokk og deretter drar ut to kopier av blokken. Hvis du deretter endrer størrelse og legger til en ramme i én av blokkene, blir størrelsen på den andre blokken endret automatisk og får den samme rammen. Du kan imidlertid importere inn forskjellig innhold i hver blokk.

Merk av for **Synkroniser blokkspesifikasjoner** og **Synkroniser innhold** og klikk eller velg **Innhold og spesifikasjoner**, hvis du vil synkronisere objektspesifikasjoner, innhold og innholdsspesifikasjoner. Hvis du synkroniserer to blokker på denne måten, vil alle endringer du foretar med én blokk bli gjort automatisk i den andre, inkludert endringer av blokkstørrelse, innhold og formatering.

Plassere et synkronisert objekt

Slik plasserer du et synkronisert objekt eller en gruppe:

1 Merk en tekstoppføring på paletten **Delt innhold**.

2 Dra oppføringen på paletten **Delt innhold** over på siden.

Plassere synkronisert innhold

Slik plasserer du synkronisert innhold:

1 Merk en tekstblokk, tekstbane eller bildeblokk.

2 Merk oppføringen av tekst- eller bildeinnholdet på paletten **Delt innhold**, og klikk **Sett inn**. Legg merke til hvordan objektets skaleringshåndtak endres til synkroniseringssymboler. Du kan også dra tekst- eller bildeoppføringen fra paletten **Delt innhold** til en aktiv tekstblokk, tekstbane eller bildeblokk.

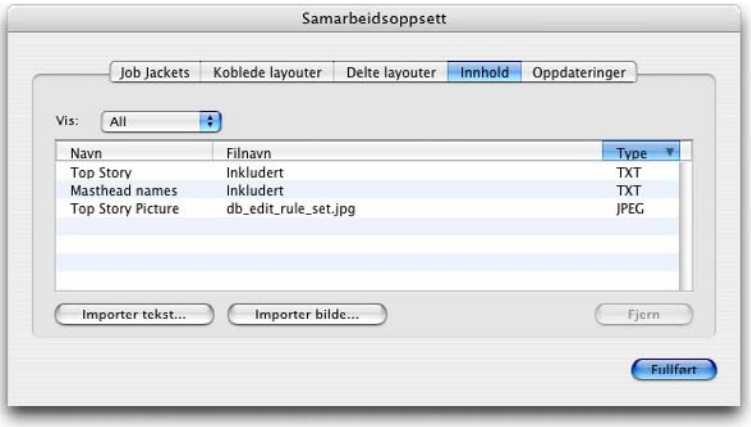
Du kan også dra tekst- eller bildeoppføringen fra paletten **Delt innhold** til en aktiv tekstblokk, tekstbane eller bildeblokk.

Importere innhold inn i biblioteket for delt innhold

I tillegg til å importere tekst og bilder inn i tekst- eller bildeblokker, kan du bruke to metoder for å importere innhold direkte til paletten **Delt innhold**.

Slik importerer du innhold via dialogboksen **Samarbeidsoppsett**:

1 Velg **Arkiv/Fil > Samarbeidsoppsett** mens et prosjekt er aktivt. Det importerte innholdet vises på fliken **Innhold** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** og på paletten **Delt innhold**.



Kateogorien **Innhold** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett**

2 Klikk **Importer tekst** for å vise dialogboksen **Importer tekst**. Velg en tekstfil og klikk **Åpne**. Via kontrollene i dialogboksen **Egenskaper for delt objekt** kan du angi hvordan innhold og spesifikasjoner skal deles.

3 Klikk **Importer bilde** for å vise dialogboksen **Importer bilde**. Velg en bildefil og klikk **Åpne**. Via kontrollene i dialogboksen **Egenskaper for delt objekt** kan du angi hvordan innhold og spesifikasjoner skal deles.

Du kan også importere innhold med knappen **Importer** på paletten **Delt innhold**. Denne knappen er imidlertid bare tilgjengelig når du velger et ikon for tekstinnhold Aa eller bildeinnhold på paletten **Delt innhold**. Vær oppmerksom på at tekst som

importeres på denne måten, blir innebygd i prosjektfilen. Ingen av koblingene til kildetekstfilen blir beholdt. Bilder som importeres på denne måten, kan imidlertid vises og oppdateres i ruten **Bilder** i dialogboksen **Ressurser i bruk**.

Arbeide med Composition Zones

Følgende emner viser hvordan Composition Zones kan strømlinjeforme eksisterende arbeidsrutiner ved å la teammedlemmer arbeide på det samme QuarkXPress-prosjektet samtidig.

Kort om Composition Zones

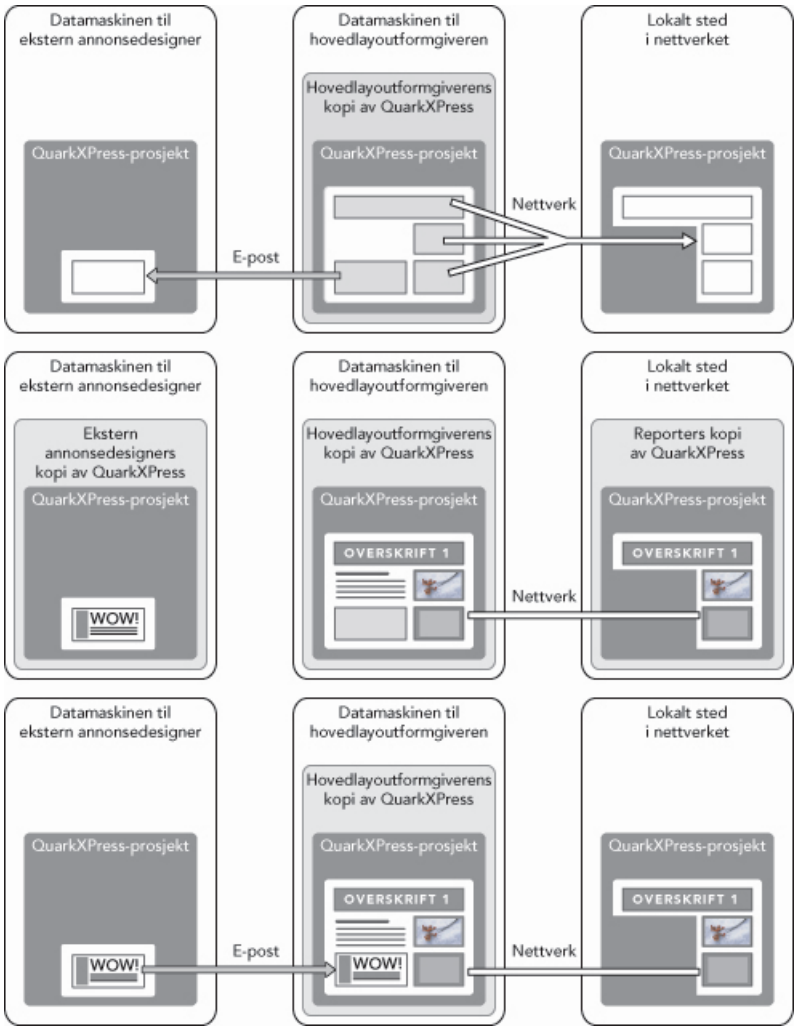
Et *Composition Zones-objekt* er en layout eller et brukerdefinert område i en layout som kan deles med andre QuarkXPress-brukere.

Når du skal arbeide med Composition Zones i QuarkXPress, må XTensions-programvaren Composition Zones være lastet inn.

Forestill deg en layoutformgiver med ansvaret for QuarkXPress-prosjektfilene for et tidsskrift. Layoutformgiveren kan bruke Composition Zones til å dele innholdet med forfattere, redigerere, grafiske kunstnere og eksterne bidragsytere som også bruker QuarkXPress.

Layoutformgiveren kan ved hjelp av QuarkXPress «tegne opp» det området av prosjektet som skal inneholde en annonse med verktøyet **Composition Zones** og deretter eksportere det aktuelle Composition Zones-objektet som en separat fil. Den resulterende filen omfatter de riktige spesifikasjonene, og ved å gå frem på denne måten, blir den eksterne annonseskaperen spart for ekstra arbeid når han/hun mottar filen. Annonseskaperen arbeider i QuarkXPress for å legge til innholdet, og returnerer deretter filen sammen med nødvendig grafikk og nødvendige fonter til layoutformgiveren. Layoutformgiveren plasserer deretter den oppdaterte filen i den aktuelle mappen, og dermed oppdateres layouten automatisk til å vise annonsen. Siden Composition Zones-objektet fungerer akkurat på samme måte som en QuarkXPress-layout, kan layoutformgiveren åpne filen for å foreta endringer.

I mellomtiden kan layoutformgiveren tildele et annet Composition Zones-objekt for en artikkel på den samme siden som annonsen. Layoutformgiveren tegner opp følgende tre blokker: Én for overskriften, én for hovedteksten til artikkelen og én for et bilde. Layoutformgiveren velger alle tre blokker med Skift-tasten og oppretter en ny Composition Zones-fil fra disse tre blokkene. Deretter eksporterer layoutformgiveren filen og underretter forfatteren om at filen er tilgjengelig i stabens delte nettverksmappe. Etter hvert som forfatteren arbeider med filen og lagrer hver enkelt av de oppdaterte versjonene, vises oppdateringene i prosjektet til layoutformgiveren. I likhet med annonsen kan artikkelen redigeres senere i prosjektet.



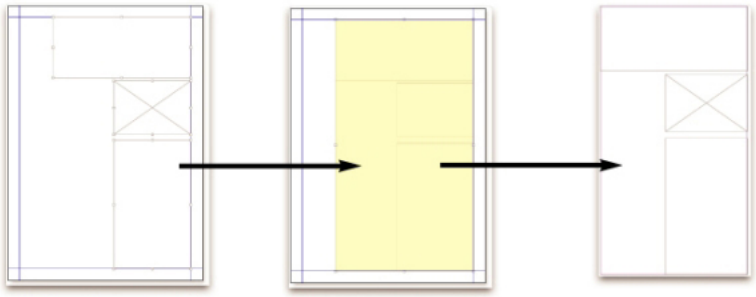
Over: Den ansvarlige layoutformgiveren eksporterer deler av et prosjekt som Composition Zones, og sender deretter én fil per e-post til en ekstern annonsedesigner og legger en annen fil på en lokal nettverksserver. **I midten**: Den ansvarlige layoutformgiveren, journalisten og annonsedesigneren arbeider alle på hver sin del av siden samtidig. **Nederst**: Annonsedesigneren sender den ferdige annonsen til den ansvarlige layoutformgiveren i en e-postmelding. Siden oppdateres automatisk, og så er layouten ferdig.

Scenarioet ovenfor viser først og fremst hvordan Composition Zones blir brukt, men funksjonen kan også tilpasses andre problemer i arbeidsrutiner i forbindelse med samarbeid. Composition Zones kan for eksempel begrenses til det prosjektet der de er definert, og det kan være flere grunner til at du vil gjøre det. Kanskje layoutformgiveren vil bruke en annonse på flere steder i prosjektet, som kan omfatte flere tekst- og bildeblokker. Du kan ikke synkronisere en gruppe med objekter via paletten **Delt innhold**, men hvis layoutformgiveren oppretter et Composition Zones-objekt basert på en samling med flere objekter, blir dette Composition Zones-objektet synkronisert og tilgjengelig for å brukes i hele prosjektet. Det er også mulig at layoutformgiveren utpeker én layout for det trykte tidsskriftet og en annen layout i det samme prosjektet for en webside som skal inneholde annonsen. Layoutformgiveren kan begrense bruken av dette Composition Zones-objektet til dette enkeltprosjektet, men annonsen kan se helt likedan ut på trykk som på web.

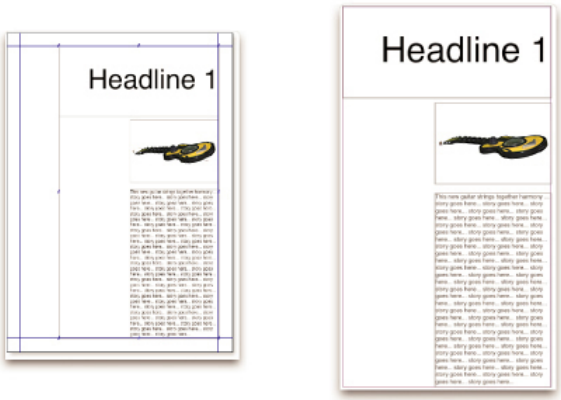
Terminologi for Composition Zones

Composition Zones er unike fordi de har egenskapene til *objekter* når du plasserer dem i en layout, men de fungerer som *layouter* når du redigerer innholdet i dem.

- *Composition Zones-objekt:* Et objekt som viser innholdet i en layout som befinner seg et annet sted. Du kan forestille deg et Composition Zones-objekt som et «vindu» der du kan se innholdet i en annen layout. Layouten som vises i et Composition Zones-objekt, kalles *komposisjonslayout* (se neste definisjon). Hvert Composition Zones-objekt får innholdet fra én eneste komposisjonslayout.
- *Komposisjonslayout:* En spesiell type layout som bare brukes til å gi et Composition Zones-objekt innhold. Du kan forestille deg en komposisjonslayout som layouten som vises gjennom «vinduet» til et Composition Zones-objekt. Flere synkroniserte Composition Zones-objekter kan vise innholdet av én enkelt komposisjonslayout. En komposisjonslayout kan imidlertid bare redigeres av én person om gangen.



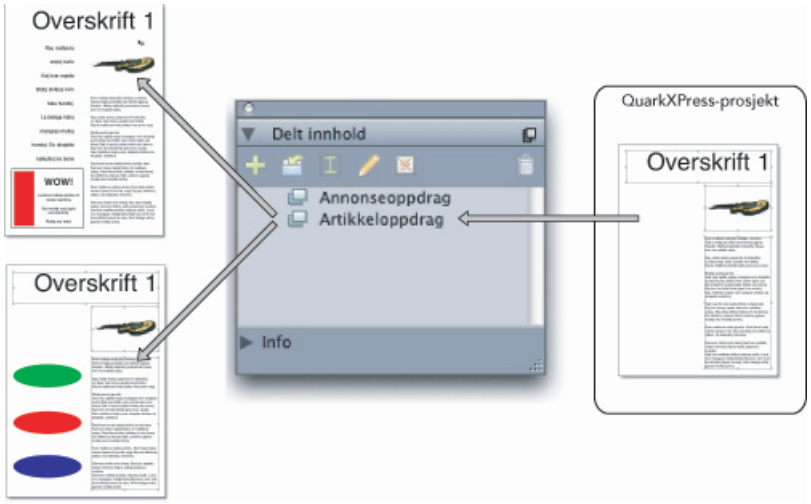
Når du lager et Composition Zones-objekt, lager QuarkXPress automatisk en komposisjonslayout for å gi innhold til dette Composition Zones-objektet.



Når du legger til innhold i en komposisjonslayout, oppdateres også eventuelle tilsvarende Composition Zones-objekter helt automatisk. Oppdateringene vises i Composition Zones-objektet i henhold til de innstillingene du har angitt for layoutene som inneholder Composition Zones-objektene (umiddelbart, ved utskrift eller når et prosjekt blir åpnet).

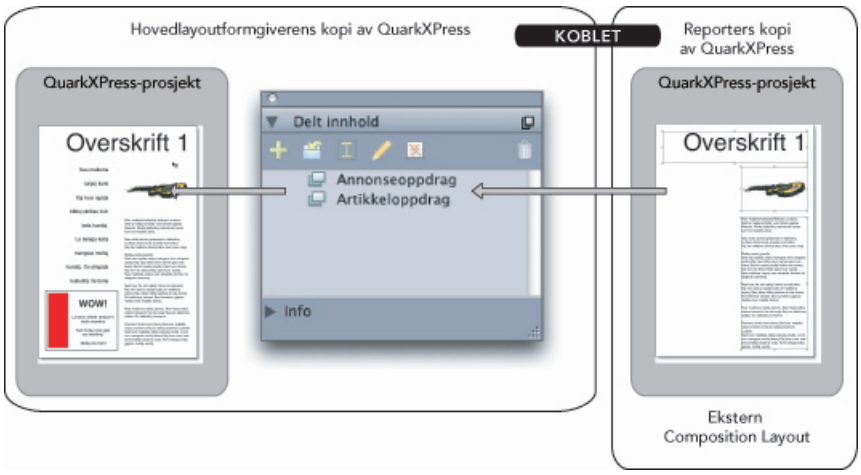
- *Opprinnelig Composition Zones-objekt:* Den første layouten eller det første brukerdefinerte området som et Composition Zones-objekt ble opprettet på grunnlag av.

- *Plassert Composition Zones-objekt:* Et Composition Zones-objekt du har plassert i en layout via paletten **Delt innhold**.



Komposisjonslayouter er oppført på paletten **Delt innhold**. Via denne paletten kan du plassere komposisjonslayouter i flere layouter – i det samme prosjektet, eller i andre prosjekter.

- *Opprinnelig vertslayout:* Layouten der et Composition Zones-objekt ble opprettet.
- *Vertslayout:* Alle layouter der det er plassert et Composition Zones-objekt.
- *Ekstern komposisjonslayout:* En komposisjonslayout som er eksportert som et separat QuarkXPress-prosjekt. En annen bruker kan redigere en ekstern komposisjonslayout, og denne brukerens endringer oppdateres i alle vertslayouter.

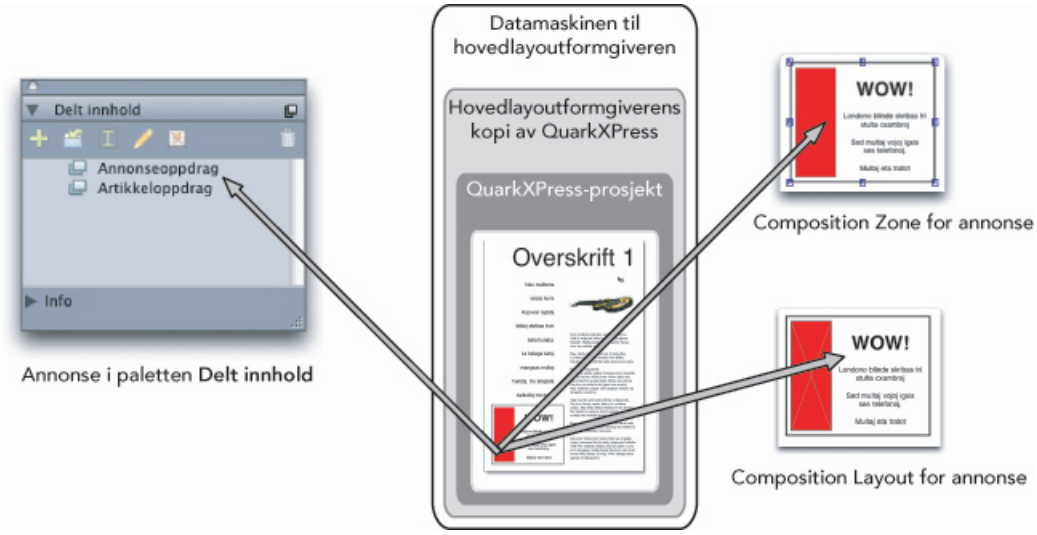


Når du eksporterer en komposisjonslayout, kan en annen bruker redigere denne layouten. Det den andre brukeren redigerer, kan vises automatisk i alle vertslayouter som inneholder Composition Zones-objekter basert på den eksterne komposisjonslayouten.

- *Koblingsbar komposisjonslayout:* Når du angir en koblingsbar komposisjonslayout i prosjektet ditt, kan andre QuarkXPress-brukere koble til prosjektet og bruke denne komposisjonslayouten til å plassere Composition Zones-objekter i sine layouter. Endringer i en koblingsbar komposisjonslayout kan imidlertid bare gjøres i den

koblingsbare komposisjonslayouten (av deg eller av andre brukere med tilgang til det opprinnelige vertsprosjektet). Koblingsbare komposisjonslayouter vises på fliken **Delte layouter** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** (menyen**Arkiv/Fil**).

- *Komposisjonslayout for enkeltprosjekt:* En komposisjonslayout som bare kan plasseres og redigeres i prosjektet der komposisjonslayouten ble opprettet.
- *Koblet komposisjonslayout:* En komposisjonslayout du får tilgang til ved å koble til et prosjekt som inneholder en koblingsbar komposisjonslayout. Koblede komposisjonslayouter vises i paletten **Delt innhold** på fliken **Delte layouter** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** (menyen **Arkiv/Fil**). Du kan dra koblede komposisjonslayouter fra paletten **Delt innhold** til layouten for å plassere Composition Zones-objekter.
- *Bibliotek for delt innhold:* Se under «*Arbeide med delt innhold*»



Øverst til høyre: Et Composition Zones-objekt vises som et objekt i alle vertslayouter. **Nederst til høyre**: Når du redigerer innholdet av et Composition Zones-objekt, må du åpne komposisjonslayouten. **Til venstre**: Paletten **Delt innhold** viser Composition Zones-objekter.

Opprette et Composition Zones-objekt

Du kan bruke følgende tre måter til å opprette et Composition Zones-objekt (med tilsvarende komposisjonslayout):

- Du kan merke flere objekter og deretter velge **Objekt** > **Composition Zones** > **Opprett**.
- Du kan tilordne en hel layout som et Composition Zones-objekt.
- Du kan velge verktøyet **Composition Zones** og manuelt skissere stedet for Composition Zones-objektet.

Følgende emner vise alle tre metoder for å opprette et Composition Zones-objekt, som i dette tilfellet utelukkende skal brukes i ett prosjekt (det vil si en *komposisjonslayout for et enkeltprosjekt*).

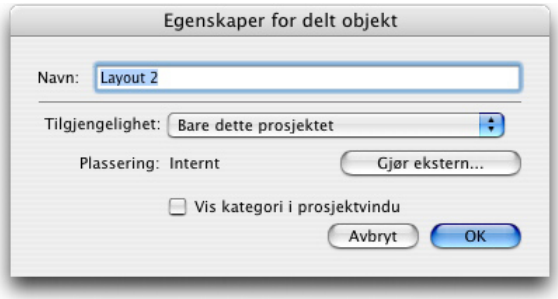
Opprette et Composition Zones-objekt fra en samling med flere objekter

Slik oppretter du et Composition Zones-objekt basert på en samling med flere objekter:

1 Velg **objektverktøyet** eller et **innholdsverktøy**, hold nede Skift-tasten og merk flere enne ett objekt.

2 Velg **Objekt** > **Composition Zones** > **Opprett**. En blokk som tilsvarer størrelsen på omrisset til gruppen, erstatter gruppen.

3 Avslutt opprettingen av Composition Zone ved å velge **Objekt** > **Del**, eller vis paletten **Delt innhold** (menyen **Vindu**), og klikk **Legg til objekt**. Dialogboksen **Egenskaper for delt objekt** vises uansett hvilken måte du velger.



Navngi komposisjonslayouten og tilordne tilgjengelighet i dialogboksen **Egenskaper for delt objekt**.

4 Skriv inn et navn på komposisjonslayouten i feltet **Navn**.

5 Velg **Bare dette prosjektet** på rullegardinmenyen **Tilgjengelighet**.

6 Merk av for **Vis flik i prosjektvindu** for å gi tilgang til komposisjonslayouten fra layoutfliken nederst i prosjektvinduet.

7 Klikk **OK** for å lagre komposisjonslayouten.

Hvis posisjonen til ett eller flere merkede objekter er låst (**Objekt** > **Lås** > **Posisjon**), kan du ikke opprette et Composition Zones-objekt.

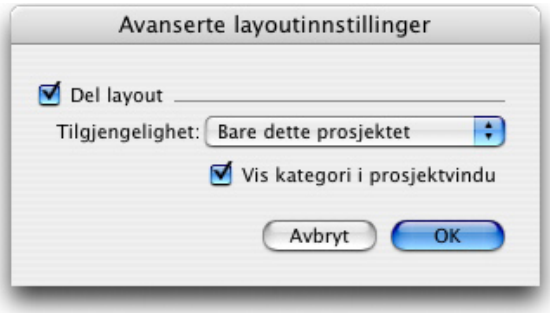
Opprette et Composition Zones-objekt fra en layout

Slik oppretter du et Composition Zones-objekt basert på en hel layout:

1 Vis layouten du vil tilordne som et Composition Zones-objekt (for eksempel «Layout 1»).

2 Velg **Layout** > **Avanserte layoutinnstillinger**.

3 Merk av for **Del layout**.



Via dialogboksen **Avanserte layoutinnstillinger** kan du angi deling for en komposisjonslayout som er basert på en hel layout.

4 Velg **Bare dette prosjektet** på rullegardinmenyen **Tilgjengelighet**.

5 Merk av for **Vis flik i prosjektvindu** for å vise komposisjonslayouten og oppnå lett tilgang fra layoutfliken nederst i prosjektvinduet. Hvis du fjerner merkingen for **Vis flik i prosjektvindu**, kan du få tilgang til komposisjonslayouten ved å merke Composition Zones-objektet og velge **Objekt > Composition Zones > Rediger**.

6 Klikk **OK**. Komposisjonslayouten vises på paletten **Delt innhold**.

En komposisjonslayout kan inneholde flere sider. Via menyen **Side** eller paletten **Sidelayout** kan du legge til, slette eller flytte sider.

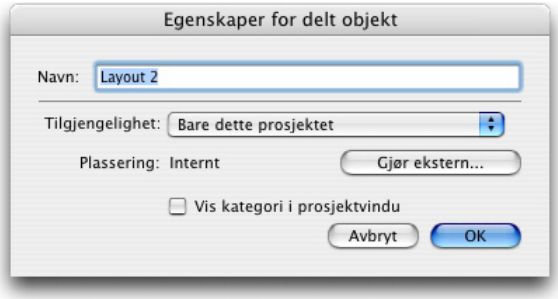
Opprette et Composition Zones-objekt med Composition Zones-verktøyet

Slik definerer du et Composition Zones-objekt manuelt:

1 Velg **Composition Zones**-verktøyet på **verktøypaletten**.

2 Dra for å tegne opp Composition Zones-objektet.

3 Avslutt opprettingen av Composition Zones-objektet ved å velge **Objekt > Del**, eller vis paletten **Delt innhold** (menyen **Vindu**), og klikk **Legg til objekt**. Dialogboksen **Egenskaper for delt objekt** vises uansett hvilken måte du velger.



I dialogboksen **Egenskaper for delt objekt** kan du navngi komposisjonslayouten, tilordne tilgjengelighet og angi om en flik skal vises nederst i prosjektvinduet.

4 Skriv inn et navn på komposisjonslayouten i feltet **Navn**.

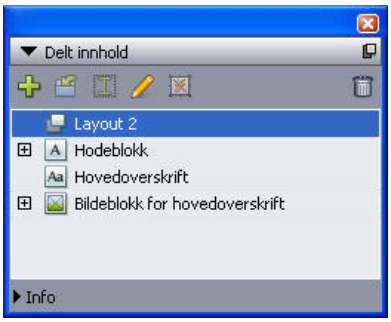
5 Velg **Bare dette prosjektet** på rullegardinmenyen **Tilgjengelighet**.

6 Klikk **OK**. Komposisjonslayouten vises på paletten **Delt innhold**.

Plassere et Composition Zones-objekt

Når du har lagt til en komposisjonslayout på paletten **Delt innhold**, kan du plassere et Composition Zones-objekt, basert på den aktuelle komposisjonslayouten, på en side. Slik plasserer du et Composition Zones-objekt:

1 Åpne paletten **Delt innhold** (menyen **Vindu**).



Komposisjonslayouter og annet delt innhold vises på paletten **Delt innhold**.

2 Merk den komposisjonslayouten du vil plassere.

3 Dra Composition Zones-layouten fra paletten **Delt innhold** til layouten.

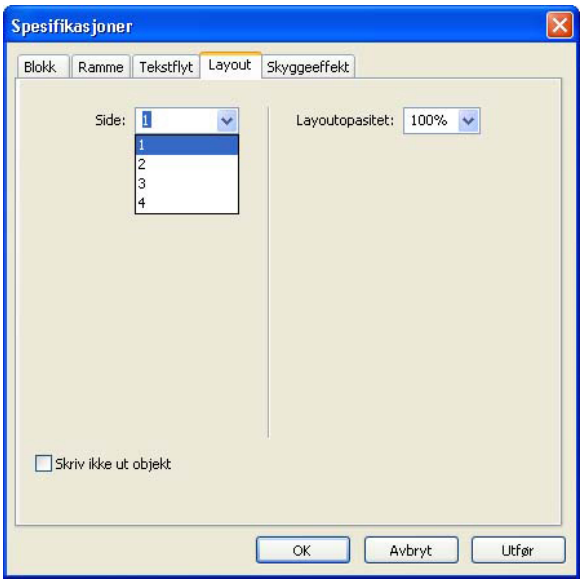
Administrere flere sider i et plassert Composition Zones-objekt

En komposisjonslayout kan inneholde flere sider. Et Composition Zones-objekt basert på den aktuelle komposisjonslayouten, kan imidlertid bare vise én side om gangen. Slik angir du hvilken side som skal vises i et Composition Zones-objekt:

1 Merk Composition Zones-objektet:

2 Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** og klikk deretter fliken **Layout**.

3 Velg en side på rullegardinmenyen **Side**.



På rullegardinmenyen **Side** på fliken **Layout** i dialogboksen **Spesifikasjoner** kan du vise en bestemt side av en komposisjonslayout i det plasserte Composition Zones-objektet.

4 Klikk **OK**.

Redigere spesifikasjonene til et Composition Zones-objekt

Slik redigerer du spesifikasjonene til et Composition Zones-objekt:

1 Merk et Composition Zones-objekt.

2 Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner**.

3 Gjennom dialogboksen **Spesifikasjoner** på fliken **Blokk** kan du spesifisere posisjon, størrelse, justering, farge, absorbsjon og utskriftsmulighet.

4 Bruk flikene **Ramme**, **Tekstflyt** og **Skyggeeffekt** til å foreta andre strukturelle justeringer.

5 Via fliken **Layout** kan du navigere mellom sider, deaktivere eller aktivere utskrift og justere layoutabsorbsjon.

Spore et Composition Zones-objekt for oppdateringer

Composition Zones-objekter spores i QuarkXPress på samme måte som importerte bilder spores (se under «*Vise, kontrollere status og oppdatere bilder*»). Vær også oppmerksom på følgende:

- **Ikke koblet** angir at **Tilgjengelighet** er endret fra **Alle prosjekter** til **Bare dette prosjektet** i den originale vertslayouten.
- **Utilgjengelig** angir at Composition Zones-objektet ikke kan oppdateres, kanskje fordi layouttypen ble endret fra utskrift til web eller interaktivitet.

Konvertere et Composition Zones-objekt til et bilde

Du kan opprette en ekstern bildefil fra et Composition Zones-objekt ved å velge **Objekt** > **Composition Zones** > **Konverter til bilde**. Dette oppretter et bilde som passer til layouttypen som Composition Zones ble opprettet innenfor.

Før du konverterer et Composition Zones-objekt til et bilde, vises Composition Zones-objektet i ruten **Composition Zones** i dialogboksen **Ressurser i bruk** (menyen **Annet**). Når du imidlertid velger **Objekt > Composition Zones > Konverter til bilde**, varsler en melding om at synkroniseringen av Composition Zones-objektet vil bli opphevet. Det resulterende bildet vises i ruten **Bilde** i dialogboksen **Ressurser i bruk**. Komposisjonslayouten blir imidlertid værende på paletten **Delt innhold**.

Oppheve synkronisering av et Composition Zones-objekt

Når du fjerner synkroniseringen av et Composition Zones-objekt, forblir komposisjonslayouten tilgjengelig i prosjektet. Slik fjerner du synkroniseringen av et Composition Zones-objekt:

1. Velg et Composition Zones-objekt i layoutvinduet.
2. Velg **Objekt > Opphev synkronisering**. Komposisjonslayouten blir værende i paletten **Delt innhold** og på fliken **Delte layouter** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** for senere bruk. Senere endringer med det usynkroniserte Composition Zones-objektet i layoutvinduet vil imidlertid ikke bli synkronisert.

Dele en komposisjonslayout

Når du oppretter en komposisjonslayout kan du angi deling, og du kan også endre innstillingene for deling senere. Valg for deling omfatter:

- *Synkronisert, redigerbar deling på tvers av prosjekter:* En komposisjonslayout kan eksporteres inn i en separat prosjektfil som kan åpnes og redigeres fritt. Dette kalles en *ekstern komposisjonslayout*. Andre prosjekter kan kobles til en prosjektfil som inneholder en ekstern komposisjonslayout, og brukere kan bruke denne layouten til å opprette Composition Zones.
- *Synkronisert, koblet deling på tvers av prosjekter:* Du kan gjøre interne komposisjonslayouter koblingsbare. Det betyr at andre prosjekter kan koble til prosjektet som inneholder den interne komposisjonslayouten, og bruke denne layouten til å opprette Composition Zones.
- *Deling av et enkeltprosjekt:* Du kan begrense bruken av komposisjonslayouten til det prosjektet som inneholder den (det vil si en *layout for enkeltprosjekt*).

➡ Når du *kobler til* et prosjekt, kan du opprette Composition Zones fra hvilke som helst delte komposisjonslayouter i det aktuelle prosjektet. Du kan imidlertid ikke redigere en komposisjonslayout med mindre du *åpner* det prosjektet som inneholder denne layouten. Flere brukere kan koble til et prosjekt som inneholder en komposisjonslayout samtidig, men bare én person kan åpne prosjektet og redigere layouten om gangen.

Dele en komposisjonslayout for redigering

Hvis du vil at andre brukere skal få tilgang til å redigere din komposisjonslayout som en separat fil, kan du opprette en *ekstern komposisjonslayout*. Når en bruker redigerer denne eksterne komposisjonslayouten, oppdateres innholdet i den opprinnelige vertslayouten som komposisjonslayouten er basert på (i tillegg til at andre prosjekter med kobling til den eksterne komposisjonslayouten blir oppdatert). Oppdateringene

vises i Composition Zones-objektene i henhold til de innstillingene du har angitt for de layoutene som inneholder Composition Zones-objektene (umiddelbart, når et prosjekt blir åpnet eller ved utskrift).

Verktøyet for oppretting av alle eksterne komposisjonslayouter, er knappen **Gjør ekstern** i dialogboksen **Egenskaper for delt objekt**. Dialogboksen **Egenskaper for delt objekt** vises når du oppretter en ny komposisjonslayout basert på flere valgte objekter. Du kan også bruke **Composition Zones**-verktøyet og deretter klikke **Legg til objekt** på paletten **Delt innhold** eller velge **Objekt > Del**. Når det gjelder eksisterende komposisjonslayouter, får du tilgang til knappen **Gjør ekstern** via paletten **Delt innhold**.

Slik oppretter du en ekstern komposisjonslayout via paletten **Delt innhold**:

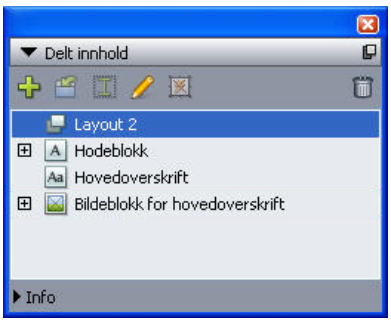
1. Åpne paletten **Delt innhold**.
2. Merk komposisjonslayouten på paletten **Delt innhold**.
3. Klikk knappen **Rediger**.
4. Klikk **Gjør ekstern** i dialogboksen **Egenskaper for delt objekt**. Dialogboksen **Arkiver som/Lagre som** vises.
5. Skriv inn et filnavn, velg en plassering og klikk **Arkiver/Lagre**. Den eksterne komposisjonslayouten er opprettet som et separat QuarkXPress-prosjekt.

➡ Når du merker dine eksterne Composition Zones-objekter på paletten **Delt innhold** og klikker **Rediger**, vises **Gjør intern** på knappen.

Dele en komposisjonslayout fra paletten Delt innhold

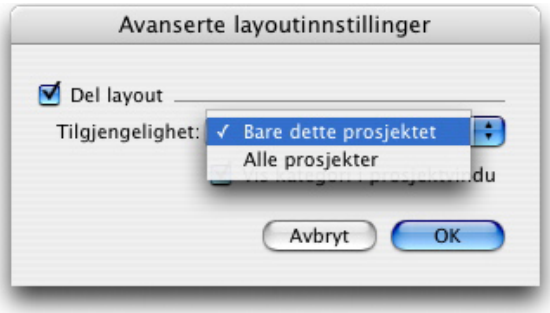
Slik angir du deling via paletten **Delt innhold**:

1. Åpne paletten **Delt innhold** (menyen **Vindu**).



Del en komposisjonslayout for plassering via paletten **Delt innhold**.

2. Merk komposisjonslayouten og klikk **Rediger** for å vise dialogboksen **Egenskaper for delt objekt**.



Rullegardinmenyen **Tilgjengelighet** er den samme i dialogboksen **Avanserte layoutinnstillinger** som i **Egenskaperfor delt objekt**.

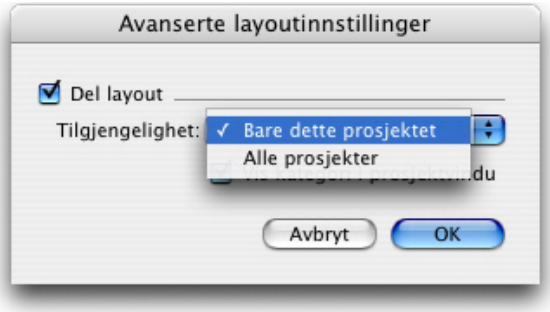
3 Velg **Alle prosjekter** på rullegardinmenyen **Tilgjengelighet**.

4 Klikk **OK**.

Dele en komposisjonslayout fra layouten

Slik spesifiserer du deling via komposisjonslayouten:

1 Vis komposisjonslayouten og velg **Layout** > **Avanserte layoutinnstillinger**. Du kan også Kontroll+klikke/høyreklikke fliken til komposisjonslayouten nederst i prosjektvinduet og velge **Avanserte layoutinnstillinger**. Layoutfliken er tilgjengelig hvis du merker av for **Vis flik i prosjektvindu** i dialogboksen **Egenskaper for delt objekt** eller **Avanserte layoutinnstillinger**.



På rullegardinmenyen **Tilgjengelighet** i dialogboksen **Avanserte layoutinnstillinger** kan du spesifisere tilgang.

2 Listen **Tilgjengelighet** inkluderer **Alle prosjekter** og **Bare dette prosjektet**. Velg **Alle prosjekter**, slik at andre brukere kan koble til det aktive prosjektet og plassere dette Composition Zones-objektet.

3 Klikk **OK**.

Spore et Composition Zones-objekt for oppdateringer

Composition Zones-objekter spores i QuarkXPress på samme måte som importerte bilder spores (se under «*Vise, kontrollere status og oppdatere bilder*»). Vær også oppmerksom på følgende:

- **Ikke koblet** angir at **Tilgjengelighet** er endret fra **Alle prosjekter** til **Bare dette prosjektet** i den originale vertslayouten.

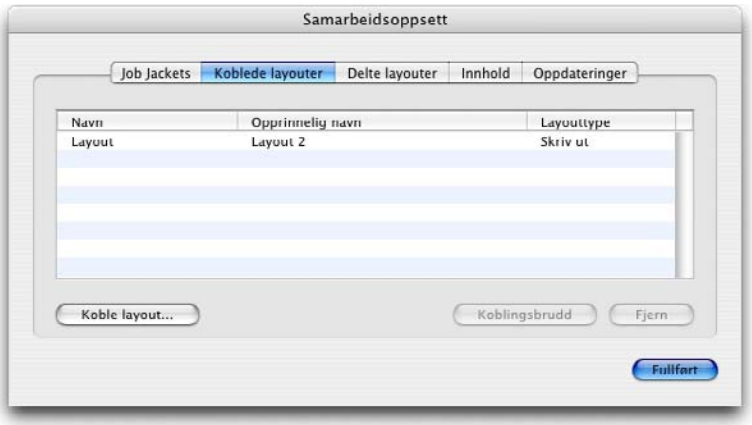
- **Utilgjengelig** angir at Composition Zones-objektet ikke kan oppdateres, kanskje fordi layouttypen ble endret fra utskrift til web eller interaktivitet.

Koble til en komposisjonslayout i et annet prosjekt

Når innstillingen **Tilgjengelighet** er angitt til **Alle prosjekter** i en komposisjonslayout, er dette en koblingsbar komposisjonslayout. Andre brukere kan koble til koblingsbare komposisjonslayouter fra et separat prosjekt og plassere den koblingsbare komposisjonslayouten i ett av det aktuelle prosjektets layouter som et Composition Zones-objekt.

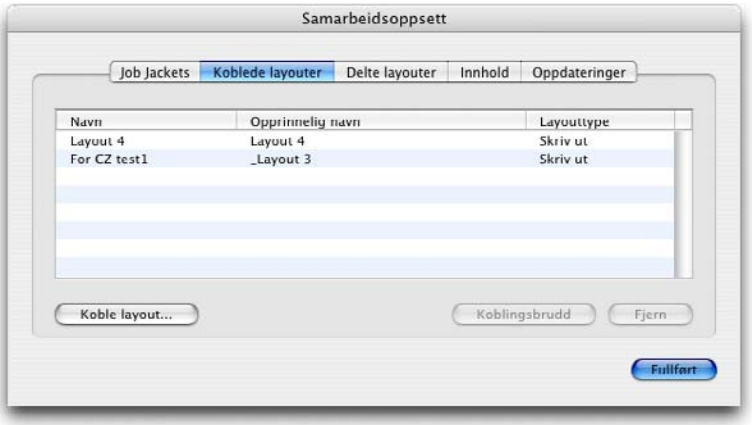
Slik opprettes en kobling til et prosjekt som inneholder koblingsbare komposisjonslayouter:

1. Mens et prosjekt er åpent velger du **Arkiv/Fil** > **Samarbeidsoppsett** for å vise dialogboksen **Samarbeidsoppsett**.
2. Klikk fliken **Koblede layouter**.



Få tilgang til koblingsbare komposisjonslayouter i andre prosjekter via fliken **Koblede layouter** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett**.

3. Klikk knappen **Koble layout**. Dialogboksen **Koble layout** vises.
4. Velg prosjektet som inneholder de koblingsbare komposisjonslayoutene du vil legge til i prosjektet, og klikk **Åpne**.
5. De koblingsbare komposisjonslayoutene i prosjektet du koblet til, vises i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** og på paletten **Delt innhold**.



Fliken **Koblede layouter** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** viser koblingsbare komposisjonslayouter fra andre prosjekter.

Du kan plassere alle koblede komposisjonslayouter i det aktive prosjektets layouter. Når du plasserer en koblet komposisjonslayout, ligner det resulterende Composition Zones-objektet et importert bilde fordi du kan vise Composition Zones-objektet, men ikke redigere innholdet. Du kan imidlertid redigere spesifikasjonene til Composition Zones-objektet på samme måte som du redigerer spesifikasjonene til en bildeblokk.

Redigere en komposisjonslayout Content:

Når du redigerer en komposisjonslayout, kan du endre innhold og justere attributter på layoutnivå.

Slik redigerer du innholdet av en komposisjonslayout:

1. Velg **Arkiv/Fil** > **Åpne** for en ekstern komposisjonslayoutfil.
2. For en komposisjonslayout i QuarkXPress-prosjektet, klikker du layoutnavnet på layoutfliken nederst i prosjektvinduet (tilgjengelig hvis det er merket av for **Vis flik i prosjektvindu**). Hvis komposisjonslayoutens navn ikke vises i layoutfliken, velger du **objektverktøyet** og dobbeltklikke objektet Composition Zones.
3. Når komposisjonslayouten vises, er alt innholdet i komposisjonslayouten tilgjengelig for redigering. Du kan bruke meny- og palettkommandoer til å endre tekst, grafikk og objekter, og du kan bruke verktøy til å legge til innhold.
4. Velg **Arkiv/Fil** > **Arkiver/Lagre** for at endringene skal gjenspeiles i den opprinnelige vertslayouten (og i eventuelle andre layouter der den eksterne komposisjonslayouten er koblet og plassert). Hvis du redigerer en komposisjonslayout for et enkeltprosjekt, oppdateres innholdet i Composition Zones-objektet ganske enkelt ved å lukke vinduet.

Redigere en komposisjonslayout Attributter

Slik redigerer du layoutspesifikasjonene til en komposisjonslayout:

1. Åpne den eksterne komposisjonslayoutfilen (**Arkiv/Fil** > **Åpne**), eller aktiver komposisjonslayouten via layoutfliken. Du kan også aktivere komposisjonslayouten ved å velge **objektverktøyet** og dobbeltklikke Composition Zones-objektet.

2 Velg **Layout** > **Layoutinnstillinger** for å vise dialogboksen **Layoutinnstillinger**.

3 Med hensyn til utskriftslayouttyper, bekrefter eller endrer du størrelse, retning og innstillinger for motstående sider og klikker deretter **OK**.

4 Med hensyn til weblayouttyper, bekrefter eller endrer du bakgrunn og farger på koblinger, layoutstørrelse og eventuelt bakgrunnsbilde og klikker **OK**.

Du kan endre layouttypen i dialogboksen **Layoutinnstillinger**, men det er mulig at du kan miste innhold og innstillinger. Dette vil da gjøre komposisjonslayouten **utilgjengelig** i dialogboksen **Ressurser i bruk** (menyen **Annet**) i andre QuarkXPress-prosjekter som er koblet til komposisjonslayouten.

Gjenopprette innhold fra en ekstern komposisjonslayout

Hvis du mister en ekstern komposisjonslayout (kanskje noen slettet den fra nettverket), vil alle Composition Zones-objekter som er basert på den aktuelle komposisjonslayouten, vises som **Mangler** i ruten **Composition Zones** i dialogboksen **Resursser i bruk** (menyen**Annet**). Du har imidlertid fremdeles tilgang til innholdet, og du kan opprette en ny komposisjonslayout fra alle vertslayouter som bruker den manglende komposisjonslayouten. Slik gjenoppretter du innholdet av en ekstern komposisjonslayout du har mistet:

1 Åpne en layout med et Composition Zones-objekt som er basert på den manglende komposisjonslayouten.

2 Velg **Arkiv/Fil** > **Samarbeidsoppsett**.

3 Klikk fliken **Koblede layouter**.

4 Merk den manglende komposisjonslayouten.

5 Klikk **Bryt kobling**. Komposisjonslayouten fjernes fra fliken **Koblede layouter**, og en ny komposisjonslayout blir lagt til på fliken **Delte layouter** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett**. Selv om navnet på denne komposisjonslayouten ser likedan ut på paletten **Delt innhold**, transformeres den faktisk til en ny komposisjonslayout med **Tilgjengelighet** begrenset til **Bare dette prosjektet**. Deretter kan du plassere og redigere komposisjonslayouten.

Redigere innholdet i en komposisjonslayout for et enkeltprosjekt

En *komposisjonslayout for enkeltprosjekt* er begrenset til det prosjektet den ble opprettet i. Metoden for å få tilgang til en komposisjonslayout for redigering, bestemmes på grunnlag av innstillingen for **Vis flik i prosjektvindu** i dialogboksen **Avanserte layoutinnstillinger**. Når du merker av for **Vis flik i prosjektvindu**, får du tilgang til komposisjonslayouten fra layoutfliken nederst i prosjektvinduet. Du klikker bare fliken for å aktivere komposisjonslayouten, slik at du kan redigere innhold og layoutattributter.

Hvis du ikke merker av for **Vis flik i prosjektvindu**, må du merke objektverktøyet og dobbeltklikke det opprinnelige Composition Zones-objektet. Komposisjonslayouten vises.

Når det gjelder en komposisjonslayout som er opprettet fra en hel layout, merker du av for **Vis flik i prosjektvindu** i dialogboksen **Avanserte layoutinnstillinger**, slik at

du lett får tilgang til layouten. Ellers må du merke komposisjonslayouten i paletten **Delt innhold**, klikke **Rediger** og deretter merke av for **Vis flik i prosjektvindu**.

Oppheve synkronisering av en komposisjonslayout

Når du opphever synkroniseringen av en komposisjonslayout, bryter QuarkXPress koblingen mellom denne komposisjonslayouten og alle eksisterende Composition Zones-objekter basert på den aktuelle komposisjonslayouten. Hvis du vil oppheve synkroniseringen av alle forekomstene av Composition Zones-objekter i et prosjekt, merker du komposisjonslayouten på paletten **Delt innhold** og klikker knappen **Opphev Synkroniser alle**. Hvis du imidlertid endrer komposisjonslayouten senere og plasserer et nytt Composition Zones-objekt basert på den, vil det nye Composition Zones-objektet gjenspeile endringen.

Bryte koblingen til en komposisjonslayout

Hvis QuarkXPress-prosjektet inneholder et Composition Zones-objekt som er koblet til en komposisjonslayout i et annet prosjekt, kan det være lurt å bruke Composition Zones til et annet formål, uten å motta oppdateringer når det forekommer endringer i prosjektet som inneholder komposisjonslayouten. Når du bryter koblingen, blir Composition Zones-objektet beholdt i biblioteket for delt innhold, og vil fremdeles være tilgjengelig på paletten **Delt innhold**.

Gjør følgende for å bryte koblingen mellom et Composition Zones-objekt med tilsvarende komposisjonslayout:

1. Velg **Arkiv/Fil** > **Samarbeidsoppsett**.
2. Merk komposisjonslayouten på fliken **Koblede layouter**, og klikk **Bryt kobling**.
3. Klikk **Ferdig**. Komposisjonslayouten fjernes fra fliken **Koblede layouter**, og en ny komposisjonslayout blir lagt til på fliken **Delte layouter** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett**. Komposisjonslayouten blir beholdt, og vises i biblioteket for delt innhold.

Fjerne en koblet komposisjonslayout

Det å fjerne en koblet komposisjonslayout kan sammenlignes med å bryte koblingen til en koblet komposisjonslayout. Forskjellen er at når du fjerner en koblet komposisjonslayout, blir komposisjonslayouten fjernet fra biblioteket for delt innhold og vises derfor ikke lenger på paletten **Delt innhold**. Med knappen **Fjern** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** kan du fjerne koblingen til en koblet komposisjonslayout, og med knappen **Slett** på paletten **Delt innhold** kan du fjerne eventuelle koblede Composition Zones-objekter fra paletten **Delt innhold**. Komposisjonslayouten fjernes uansett fra paletten **Delt innhold**.

Slik fjerner du en koblet komposisjonslayout:

1. Velg **Arkiv/Fil** > **Samarbeidsoppsett**.
2. Merk komposisjonslayouten på fliken **Koblede layouter**.
3. Velg **Fjern**.

➡ Du kan bare bruke knappen **Fjern** til koblede komposisjonslayouter.

➡ Etter at du har fjernet en koblet komposisjonslayout, blir Composition Zones-objektet værende på layoutsiden, slik at du kan velge **Objekt** > **Del** for å legge Composition Zones-objektet tilbake på paletten **Delt innhold**.

Slette en komposisjonslayout

Slik sletter du en komposisjonslayout:

1. Åpne paletten **Delt innhold**.
2. Merk komposisjonslayouten på paletten, og klikk **Slett** 🗑.

➡ Knappen **Fjern** på fliken **Koblede layouter** har den samme virkningen som knappen **Slett** på paletten **Delt innhold**.

Bruke Samarbeidsoppsett

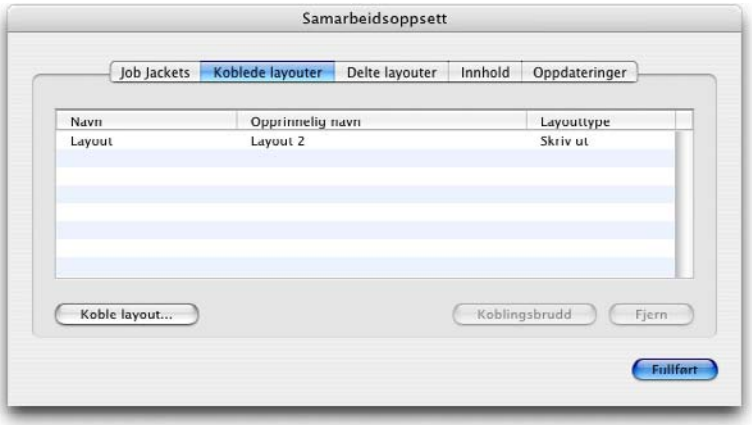
Dialogboksen **Samarbeidsoppsett** (menyen **Arkiv/Fil**) inneholder samarbeidsinnstillinger for hele prosjektet. Med disse innstillingene kan du gjøre følgende:

- Opprette koblinger til komposisjonslayouter i eksterne prosjekter.
- Vise informasjon om delte komposisjonslayouter i det aktive prosjektet.
- Dele Job Jackets.
- Importere tekst eller bilder inn i biblioteket for delt innhold.
- Fjerne tekst eller bilder som er importert via dialogboksen **Samarbeidsoppsett**.
- Spesifisere hvor ofte det aktive prosjektet skal oppdateres med eventuelle endringer som er forbundet med innhold eller Job Jackets-innstillinger.

Emnene nedenfor beskriver disse innstillingene.

Kobe til andre prosjekter

Du kan opprette komposisjonslayouter og gjøre disse tilgjengelige for andre teammedlemmer, og du kan koble til prosjekter som inneholder koblingsbare komposisjonslayouter.



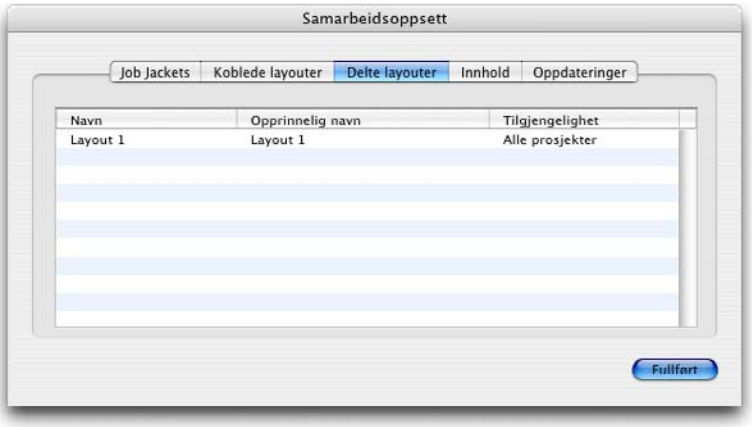
Via fliken **Koblede layouter** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** kan du koble til andre prosjekter som inneholder koblingsbare komposisjonslayouter for å bryte koblinger til koblingsbare komposisjonslayouter i andre prosjekter, og for å fjerne koblede komposisjonslayouter fra prosjektet.

Du kan finne ut mer om hvordan du kobler til et annet prosjekt under «*Koble til en komposisjonslayout i et annet prosjekt*». Du kan finne ut hvordan du bruker knappene **Bryt kobling** og **Fjern** under «*Oppheve synkronisering av en komposisjonslayout*».

Kolonnen **Navn** viser navnet på komposisjonslayouten, slik det er tilordnet i paletten **Delt innhold**, og kolonnen **Opprinnelig navn** viser det opprinnelige navnet på komposisjonslayouten slik det ble tilordnet i den opprinnelige vertslayouten. Visning av begge navn er nyttig for å spore komposisjonslayouter hvis du gir en komposisjonslayout nytt navn i paletten **Delt innhold**.

Vise informasjon om koblingsbare komposisjonslayouter

Via fliken **Delte layouter** kan du vise en liste over komposisjonslayouter som kan kobles sammen i prosjektet.

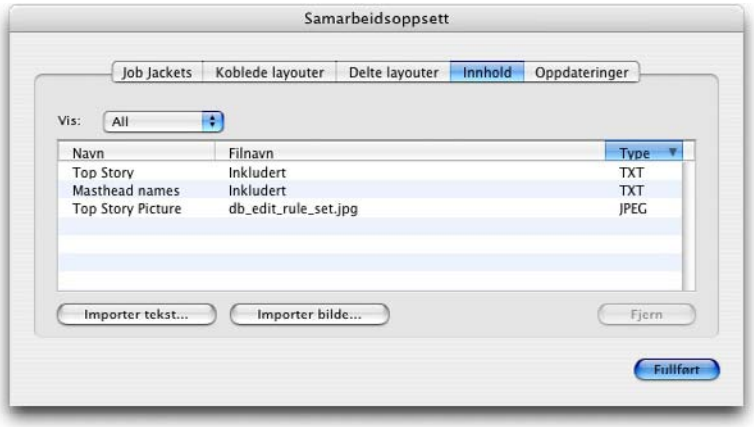


Identifiser komposisjonslayouter som kan kobles sammen i prosjektet, via fliken **Koblede layouter** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett**.

Kolonnen **Navn** viser navnet på komposisjonslayouten på paletten **Delt innhold**, og kolonnen **Opprinnelig navn** viser navnet som ble tildelt komposisjonslayouten, som spesifisert i den tilhørende dialogboksen **Layoutinnstillinger**.

Importere og behandle delt innhold

Via fliken **Innhold** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** (menyen **Arkiv/Fil**) kan du importere tekst og bilder, og synkronisert tekst og bilder i et prosjekt vil vises der.



Importer tekst og bilder via fliken **Innhold** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett**.

Når du importerer tekst og bilder via fliken **Innhold**, går innholdet direkte inn på paletten **Delt innhold**.

Angi oppdateringsvalg

Du kan spesifisere hvor ofte Composition Zones-objekter som er basert på koblede layouter, skal oppdateres.

Spesifiser oppdateringsvalg på fliken **Oppdateringer** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett**.

- **Ved åpning av**: Oppdateres når prosjektet åpnes.
- **Før utskrift**: Oppdateres før du skriver ut prosjektet.
- **Under arbeid**: Oppdaterer i henhold til det du spesifiserer for **Oppdateringsintervall**.

Interaktive layouter

Formatets allsidighet og allestedsnærværelsen til Flash Player har gjort SWF til det formatet som blir foretrukket i alle kreative grupper som arbeider med utvikling av interaktive prosjekter med slående utseende, evne til sofistikert respons og som er innenfor rekkevidden av alle som ser på en skjerm.

Med interaktive layouter kan du opprette uttrykksfulle, interaktive SWF-prosjekter komplettert med lyd, filmer og animasjon, ved hjelp av det tidstestede funksjonssettet som gjør QuarkXPress til verdens beste sidelayoutprogram uten å måtte lære et nytt og komplisert forfattermiljø.

Kort om interaktive layouter

Det er lett å legge til en interaktiv layout i QuarkXPress. Det eneste du behøver å forstå er følgende tre begreper:

- **Objekter**: Et *objekt* er en tekstblokk, bildeblokk, linje eller tekststreng som er gitt et navn via paletten **Interaktiv**. Du kan forestille deg et objekt som «noe sluttbrukeren gir respons på». Eksempler på dette er et **tekstblokkobjekt** og et **animasjonsobjekt**.
- **Brukeroperasjoner**: En *brukeroperasjon* er noe brukeren gjør med musen. En brukeroperasjon kan oppfattes som «måten sluttbrukeren gir respons til et objekt på». Eksempler på dette er **klikk ned** og **mus start**.
- **Handlinger**: En *handling* er det som skjer når sluttbrukeren utløser én av brukeroperasjonene til et objekt. En handling kan sammenlignes med «det et objekt gjør når sluttbrukeren gir respons på det». Eksempler på dette er **Spill av animasjon** og **Vis neste side**.

La oss for eksempel anta at du velger en bildeblokk, endrer den til et knappeobjekt, velger brukeroperasjonen **Klikk opp** for den aktuelle knappen og tilordner handlingen **Vis neste side** til denne brukeroperasjonen. Når en sluttbruker så kjører SWF-presentasjoner og klikker på bildeblokken, hopper presentasjonen til den neste siden.

Prosessen med å opprette en interaktiv layout er enkel. Det er bare å tegne objektene i layouten med det samme QuarkXPress-verktøyet og -funksjonene du bruker i utskriftslayouter, herunder tekst- og bildeblokker, tekstmaler, osv. Deretter velger du

disse «*Opprette interaktive byggeklosser*»-objektene og gjør dem interaktive ved hjelp av følgende tre enkle trinn:

1. Gi objektet et navn.
2. Definere den brukeroperasjonen (det sluttbrukeren gjør med musen) som objektet skal gi respons på.
3. Definere handlingen eller handlingene som skal utløses med brukeroperasjonene.

➡ Hanging characters and design grid features are not available in Interactive layouts.

Typer interaktive layouter

Det finnes tre typer interaktive layouter:

- *Presentasjonslayout:* En interaktiv layout du kan eksportere for å opprette en SWF-fil. Det er der du setter sammen SWF-presentasjoner.
- *Knappelayout:* En interaktiv layout der du kan opprette en flerfunksjonsknapp. Du finner mer informasjon om knappeobjekter under «*Arbeide med knappeobjekter*».
- *Bildesekvenslayout:* En interaktiv layout der du kan opprette en bildesekvens som kan spilles av i et animasjonsobjekt. Du finner mer informasjon om animasjonsobjekter under «*Arbeide med animasjonsobjekter*».

Objekttyper

Et objekt er et QuarkXPress-objekt (for eksempel en tekst- eller bildeblokk) du har tilordnet et navn og en objekttype. Hvis du ikke endrer et QuarkXPress-objekt til et objekt, blir det rett og slett en del av bakgrunnen. Det finnes følgende ti slags objekter:

- *Grunnleggende objekt:* Et QuarkXPress-objekt (for eksempel en bildeblokk, tekstblokk eller linje) eller en gruppe med objekter som er tildelt et navn. Grunnleggende objekter gjør ikke noe spesielt alene, men du kan bruke handlinger for å skjule, vise eller flytte dem. Grunnleggende objekter kan også reagere på brukeroperasjoner.
- *Knappeobjekt:* Et objekt som inneholder en flerfunksjonsknapp. Du kan opprette slike knapper med interaktive knappelayouter.
- *Animasjonsobjekt:* Et objekt som kan flytte langs en bane, inneholder en bildesekvens eller inneholder en bildesekvens *og* kan flytte langs en bane. En bildesekvens er en bildeserie du oppretter med en bildesekvenslayout (i en interaktiv layout).
- *Videoobjekt:* En blokk som inneholder en film.
- *SWF-objekt:* En blokk som inneholder en importert SWF-presentasjon.
- *Tekstblokkobjekt:* En rektangulær blokk som inneholder tekst sluttbrukeren kan velge. Et *Listeobjekt* er en spesiell type tekstblokkobjekt som setter sluttbrukeren i stand til å velge hver linje som et separat element.
- *Menyobjekt:* En blokk der sluttbrukeren kan foreta et valg i en liste. Et *menylinjeobjekt* er et menyobjekt som vises som en horisontal menyliste. Et *hurtigmenyobjekt* er et menyobjekt som vises som en rullegardinmeny.

- *Vindusobjekt:* Et objekt som kan vises og skjules i sitt eget vindu, for eksempel en dialogboks eller palett, fremfor å være begrenset innenfor presentasjonens vindu.
- *Knappegruppe:* Et gruppert sett med av/på-knapper som fungerer som en gruppe med alternativknapper. Når en sluttbruker slår på én av knappene i en knappegruppe, slår alle de andre knappene i gruppen seg av.

Hver objekttype er utviklet for å gjøre forskjellig ting, slik at fliken **Objekt** i paletten **Interaktiv** endres avhengig av hva slags objekt som er valgt.

Interaktive layouter i bruk

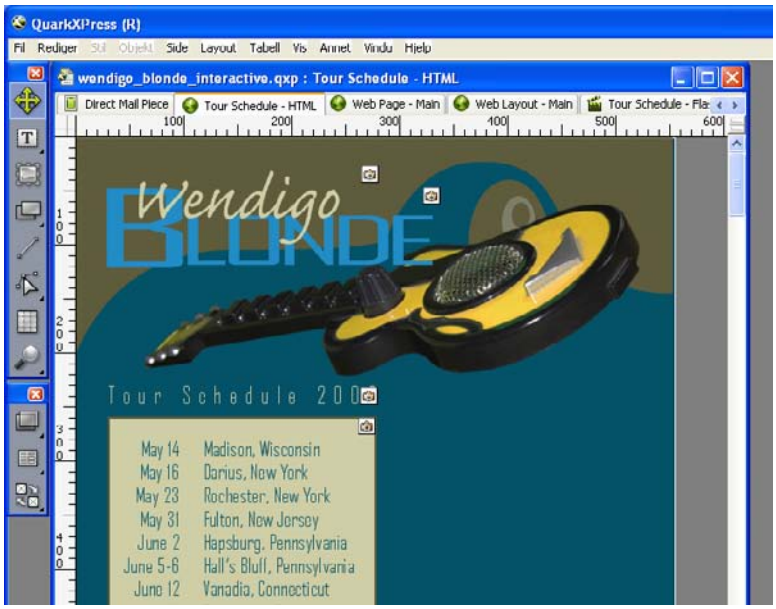
Sett at Brad har hovedansvaret for publiseringen av et band. Bandet har en timeplan for turnéen som stadig blir oppdatert. Det er Brads ansvar å passe på at:

- Bandet har et iøynefallende SWF-webområde som omfatter den siste timeplanen for turneen.
- Bandet også har et fantastisk HTML-område for fans som ikke har Flash Player, og som også omfatter den siste timeplanen for turneen.
- Bandet sender med jevne mellomrom en trykksak i posten som viser gjeldende timeplan for turneen til alle på en adresseliste.

Etter at han har bestemt seg for bandets grafiske utseende, lager Brad layouten for trykksaken for utsending per post som er basert på en utskriftslayout i et QuarkXPress-prosjekt, og importerer gjeldende timeplan for turneen.

En standard QuarkXPress-utskriftslayout.

Etter at han har designet direktereklamen slik han vil ha den, velger han **Layout** > **Dupliser** for å duplisere inneholdet inn i en weblayout i det samme prosjektet. Nå kan han arbeide med HTML-versjonen av siden i den samme filen.

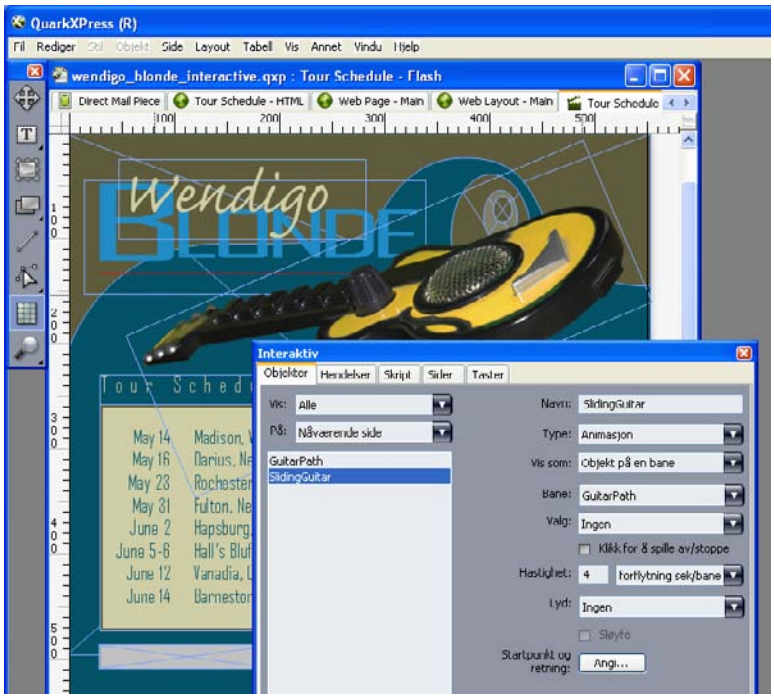


En weblayout som er opprettet ved å duplisere utskriftslayouten.

Han kopierer nå weblayouten inn i en interaktiv layout, igjen ved å velge **Layout > Dupliser**.

Han vil også legge til litt interaktivitet, og bestemmer seg for at gitaren skal gli inn fra høyre når en sluttbruker åpner SWF-presentasjonen. Dette oppnår han ved å gjøre følgende:

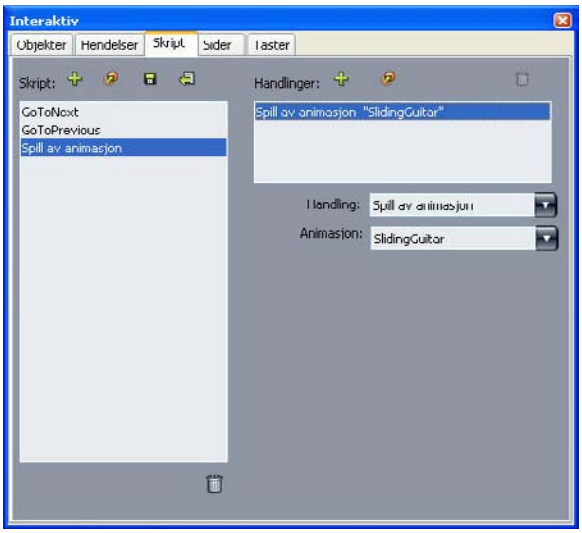
- Han legger til en rød linje som fungerer som banen gitaren skal bevege seg langs. Via paletten **Interaktiv** gjør han det til et grunnleggende objekt og kaller det «gitarbane». Under **Valg** velger han **Først skjult** (slik at sluttbrukerne ikke ser linjen).
- Han velger gitargrafikken, og via paletten **Interaktiv** forvandler han den til et animasjonsobjekt kalt «glidende gitar». Hvis han vil angi at den skal bevege seg langs den røde linjen, velger han **Objekt på en bane** på rullegardinmenyen **Vis som** og velger deretter **Gitarbane** (den røde linjen) på rullegardinmenyen **Bane**. Glidningens hastighet innstiller han ved å skrive 4 i feltet **Hastighet**.



Via fliken **Objekt** kan du gjøre om et objekt til et animasjonsobjekt.

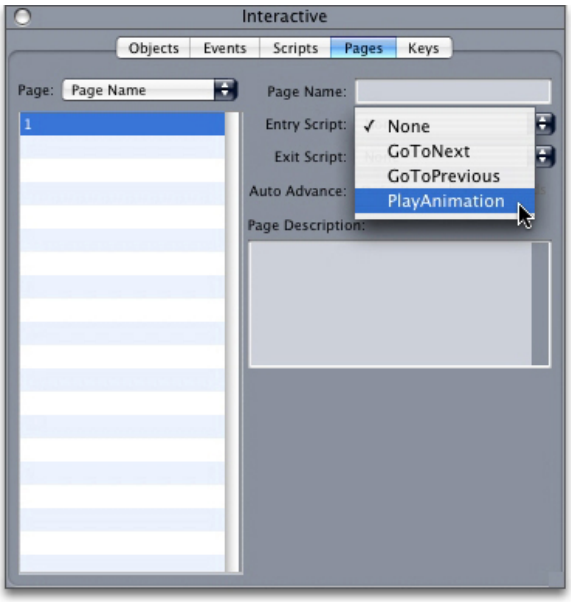
Brad gjør følgende to ting for å få denne animasjonen til å spilles av:

1 Han oppretter et skript som spiller av animasjonen.



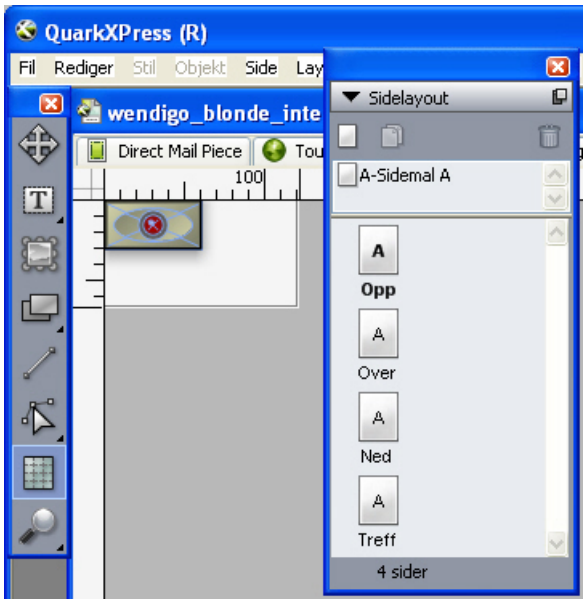
I feltet **Skript** kan du opprette skript.

2 Han knytter dette skriptet til den første siden i presentasjonen, slik at den vil kjøres når denne siden blir vist, ved å velge navnet på skriptet på rullegardinmenyen **Innleggingsskript** for den aktuelle siden.



På fliken **Side** kan du tilordne skript til sider.

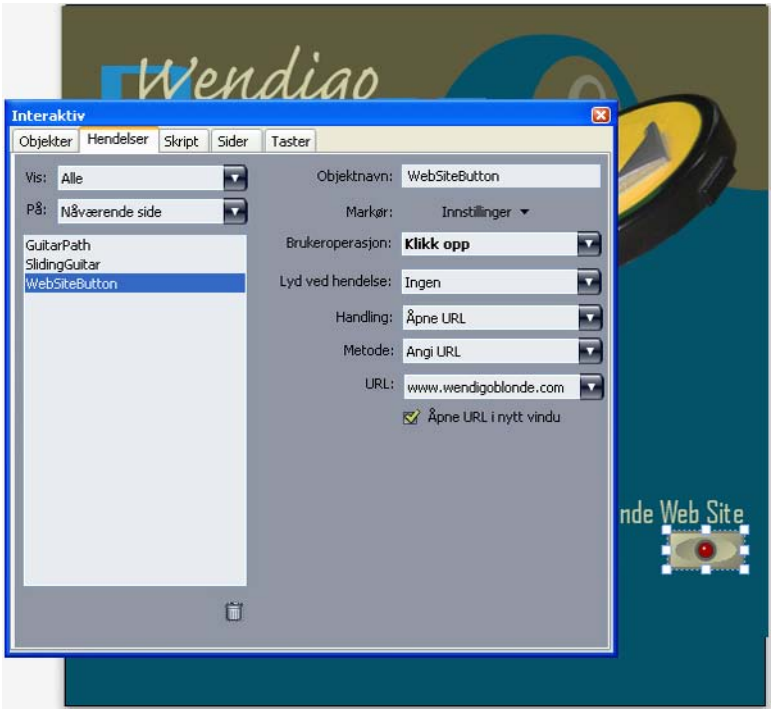
Brad vil nå legge til en knapp som vil åpne bandlederens HTML-område i et eget vindu. Knappen opprettes ved å tegne opp en bildeblokk, kalle den «webområdeknapp», velge **Knapp** på rullegardinmenyen **Objekttype** og deretter velge **Ny** på rullegardinmenyen **Knapp**. Dette oppretter en knappelayout med fire sider der Brad konstruerer knappeobjektets fire funksjoner (som forresten bare utføres med QuarkXPress-verktøy). De ulike knappefunksjonene gjør det mulig for Brad å gi sluttbrukeren tilbakemelding. Hvis bildet er forskjellig for hver funksjon, endres knappens utseende avhengig av om når den er opp eller ned, aktivert eller deaktivert.



På paletten **Sidelayout** vises knappetilstandene til knappen du oppretter.

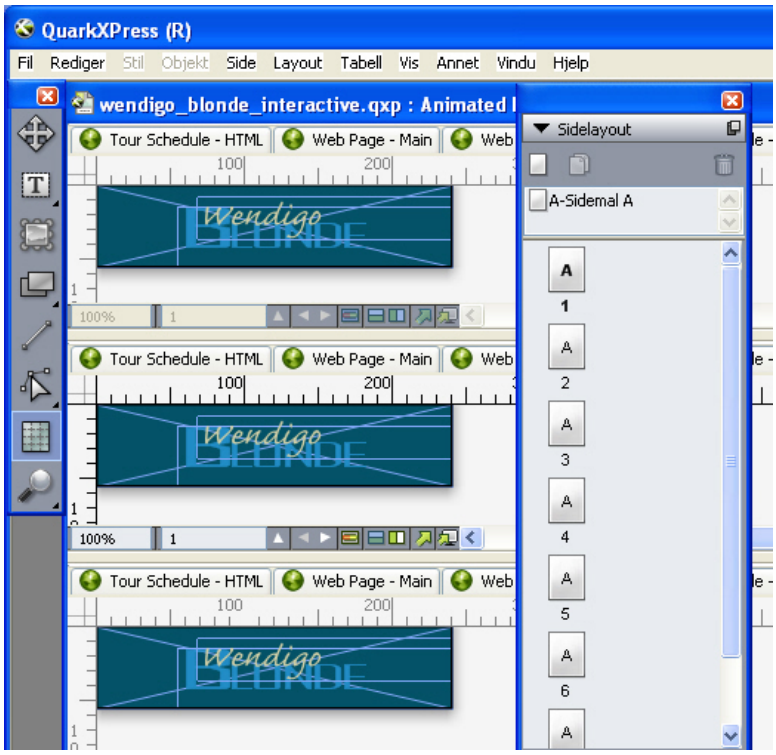
Brad må nå konfigurere denne knappen. Han bytter derfor tilbake til presentasjonslayouten og innstiller knappen til å åpne bandets webområde. Dette gjør

han ved å legge til en handling av typen **Åpne URL** i Knapp-objektets **Klikk opp**-brukeroperasjon.



Via fliken **Hendelse** kan du tilordne brukeroperasjoner til de ulike tilstandene til et knappeobjekt.

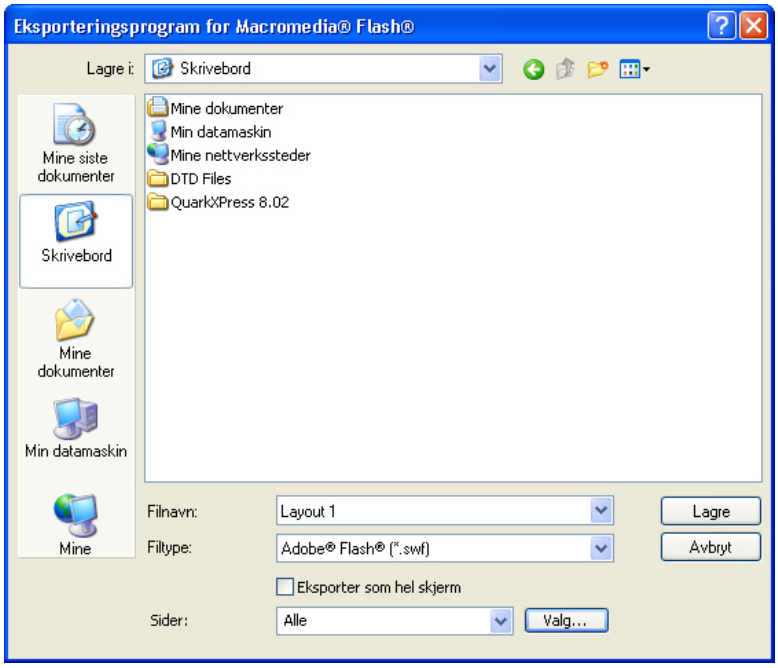
Brad vil nå legge til en animert logosekvens i presentasjonen. Bildesekvensen opprettes ved å tegne opp en bildeblokk, kalle den «AnimertLogo», velge **Animasjon** på rullegardinmenyen **Objekttype**, velge **Sekvens i en blokk** på rullegardinmenyen **Vis som**, og deretter velge **Ny** på rullegardinmenyen **Sekvens**. Dette oppretter en bildesekvenslayout. Brad legger til 10 sider i bildesekvenslayouten, og konstruerer deretter 11 animasjonsrammer ved å sette en ramme på hver side.



På paletten **Sidelayout** kan du forhåndsvise rammene i en bildesekvens.

Animasjonen kan nå spilles av ved å legge til **Spill av animasjon** i det samme skriptet Brad brukte til å starte animasjonen «Glidende gitar».

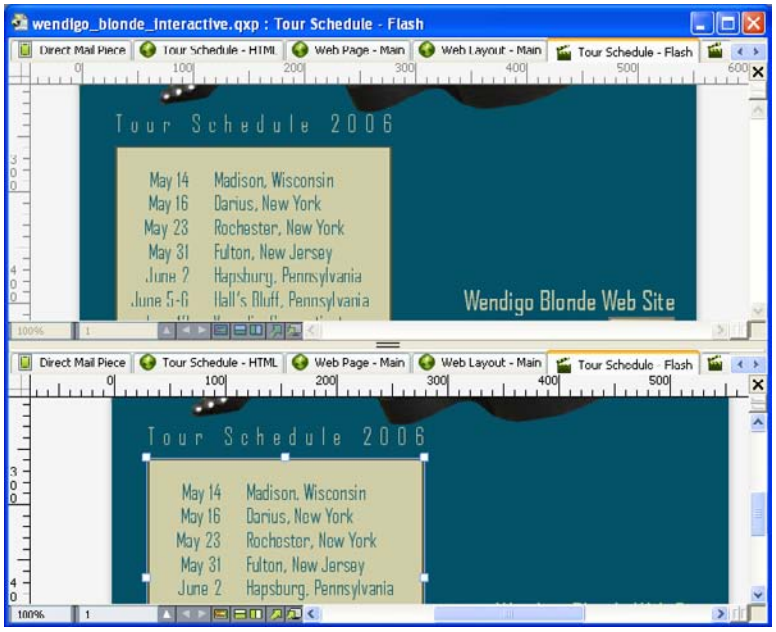
SWF-siden for bandets timeplan for turneen er klar, så han velger **Arkiv/Fil** > **Eksporter** > **Eksporteringsprogram for Macromedia Flash**, setter opp sine valg for eksport og eksporterer presentasjonen i SWF-format.



I dialogboksen **Eksporteringsprogram for Macromedia Flash** kan du kontrollere eksportvalg.

Når Brad er fornøyd med alle de tre sideversjonene, Utskrift, Web og Interaktiv, synkroniserer han timeplanen for turneen i alle de tre layoutene via paletten **Delt innhold**. Deretter skriver han ut utskriftslayouten, eksporterer weblayouten til HTML og eksporterer den interaktive layouten til SWF-format.

En uke senere kommer det en ny versjon av timeplanen for turneen. Brad åpner prosjektet og begynner å legge inn den nye timeplanen i utskriftslayouten. Ved å dele visningen, kan han med et raskt blikk se at de to andre layoutene også er oppdatert.



Med funksjonen for flervisningslayout i QuarkXPress kan du følge med når innhold blir oppdatert samtidig i en utskriftslayout og i en interaktiv layout.

Det er nå rett og slett bare å eksportere weblayouter og interaktive layouter, og dermed er webområdet oppdatert. Hvis det dessuten er tid for å skrive ut en ny direktereklame, er også denne klar.

Opprette interaktive byggeklosser

Før du kan eksportere en presentasjonslayout i SWF-format, må du opprette en presentasjonslayout og noen interaktive objekter. Dette emnet beskriver hvordan du oppretter en presentasjonslayout og fyller den med byggeklosser, for eksempel knapper, animasjoner, SWF-filer og filmer.

Opprette en presentasjonslayout

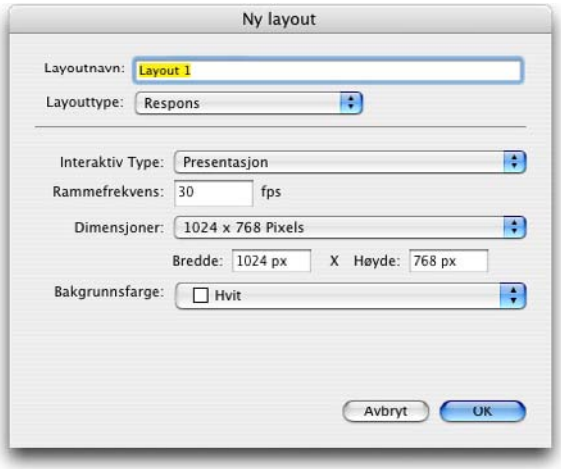
En presentasjonslayout er en interaktiv layout som kan eksporteres i SWF-format. Slik oppretter du en presentasjonslayout:

1 Slik oppretter du en interaktiv layout:

- Hvis du oppretter en presentasjonslayout som den første layouten i et prosjekt, velger du **Arkiv/Fil > Nytt > Prosjekt**.

- Hvis du oppretter en presentasjonslayout som en layout i et eksisterende prosjekt, åpner du prosjektet og velger **Layout > Ny**.
- Hvis du oppretter en presentasjonslayout som er basert på en eksisterende layout, åpner du layouten og velger **Layout > Dupliser**.

Dialogboksen **Nytt prosjekt**, **Ny layout** eller **Dupliser layout** vises (alle er i utgangspunktet like).



I dialogboksen **Nytt prosjekt** kan du opprette en presentasjonslayout.

2 Velg **Interaktiv** på rullegardinmenyen **Layouttype**.

3 Velg **Presentasjon** på rullegardinmenyen **Interaktiv type**.

4 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Dimensjoner**, eller angi en egendefinert bredde og høyde i feltene **Bredde** og **Høyde** for å angi størrelsen på den eksporterte presentasjonen.

5 Hvis du vil angi en bakgrunnsfarge for den eksporterte presentasjonen, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Bakgrunnsfarge**.

Opprette et objekt

Et *objekt* er et objekt som er gitt et navn og en objekttype via paletten **Interaktiv**. Før du kan foreta noe interaktivt med et objekt, må du først lage et objekt av det. Slik oppretter du et objekt i en presentasjonslayout:

1 Klikk fliken **Objekt** på paletten **Interaktiv**.

2 Tegn eller velg et objekt avhengig av hvilken objekttype du vil opprette:

- *Grunnleggende objekt*: Tegn eller velg en bildeblokk, tekstblokk, blokk uten innhold, (**Objekt > Innhold > Ingen**), linje, tekstbane, tabell eller objektgruppe.
- *Knappeobjekt*: Tegn eller velg en bildeblokk.
- *Animasjonsobjekt*: Tegn eller velg en bildeblokk, tekstblokk eller blokk uten innhold, linje, tekstbane, tabell eller objektgruppe.
- *Videoobjekt*: Tegn eller velg en bildeblokk.

- *SWF-objekt*: Tegn eller velg en bildeblokk.
- *Tekstblokkobjekt*: Tegn eller velg en tekstblokk.
- *Menyobjekt*: Tegn eller velg en bilde- eller tekstblokk.
- *Vindusobjekt*: Tegn eller velg en bilde- eller tekstblokk, en blokk uten innhold eller tabell.
- *Gruppeobjekt*: Tegn eller velg en gruppe med objekter.

3 Angi et navn på regelen i feltet **Objektnavn**.

➡ Vær oppmerksom på at skriptene og handlingene viser til objektene ved navn, slik at alle objektnavn må være unike.

➡ Det skilles ikke mellom store og små bokstaver i objektnavn. Du kan for eksempel derfor kalle et objekt «Startknapp» og deretter vise til den som «startknapp» i et uttrykk. (Du finner mer informasjon om uttrykk under «*Arbeide med uttrykk*».)

4 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Objekttype** for å angi hva slags objekttype du vil opprette.

5 Konfigurer objektet med de andre kontrollene på fliken **Objekt**.

Konfigurere et SWF-objekt

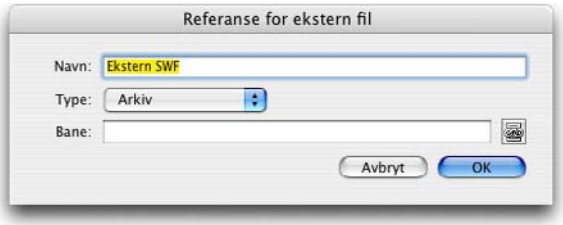
Et SWF-objekt er et objekt som inneholder en importert SWF-fil. Slik konfigurerer du et SWF-objekt:

1 Opprett et SWF-objekt som beskrevet under «*Opprette et objekt*». Kontroller at SWF-objektet er merket.

2 Gjør følgende for å foreta et valg på rullegardinmenyen **SWF** for å angi hvilken SWF-fil som skal avspilles i SWF-objektet:

- Velg **Andre** hvis du vil importere en ekstern fil.
- Hvis du skal bruke en SWF-fil som allerede brukes et annet sted i det aktive prosjektet, velger du navnet til denne filen.
- Velg **Ekstern** for å sette inn en bane som skal referere til en SWF-fil under kjøring (selv om SWF-filen ikke er tilgjengelig). Dette valget hjelper til å bevare prosjektets eksporterte størrelse liten, men åpner muligheten for brutte koblinger.

3 Hvis du velger **Ekstern** på rullegardinmenyen **SWF**, vises dialogboksen **Referanse for ekstern fil**.



I dialogboksen **Referanse for ekstern fil** kan du angi banen til en fil.

Bruk følgende metoder for å angi en bane:

- Velg **Fil** på menyen **Type** og angi banen til denne filen i feltet **Bane** for å referere en fil fra det lokale filsystemet. Du kan enten skrive inn banen eller klikke og navigere til filen.
- Velg **URL** på menyen **Type** og skriv deretter inn filens URL i feltet **URL** for å bruke en fil på Internett.
- Hvis du vil referere en fil fra det lokale filsystemet med en bane som er opprettet med et uttrykk, velger du **Filuttrykk** på menyen **Type**, og legger deretter inn uttrykket i feltet **Uttrykk**, eller klikker knappen Σ for å bruke dialogboksen **Expression Editor**.
- Hvis du vil referere en fil på Internett med en URL som er opprettet med et uttrykk, velger du **Filuttrykk** på menyen **Type**, og legger deretter inn uttrykket i feltet **Uttrykk**, eller klikker knappen Σ for å bruke dialogboksen **Expression Editor**.

4 Foreta ett eller flere valg på rullegardinmenyen **Valg** når du skal angi flere innstillinger for SWF-objektet:

- Velg **Først skjult** for å skjule objektet til det vises med handlingen **Vis**.
- Velg **Innledningsvis deaktivert** hvis du vil unngå at endringer blir foretatt med objektet til det blir aktivert med en handling av typen **Aktiver**.
- Velg **Behold status ved sideinnlegging** for å beholde objektets status når en annen presentasjonsside vises.
- Velg **Sløyfe** hvis du vil at filen skal avpilles om og om igjen.
- Velg **Sløyfe frem og tilbake** for å spille av filen gjentatte ganger fra start- til slutt, og deretter fra slutten til starten.

➡ Valget **Sløyfe frem og tilbake** er ikke tilgjengelig for videoobjekter.

5 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Først ved** hvis du vil angi den første posisjonen til objektet på siden:

- Velg **Home** hvis du innledningsvis vil vise objektet ved gjeldende sted på siden.
- Velg **Topp**, **Venstre**, **Bunn** eller **Høyre** hvis du vil plassere objektet på ett av pastebordene først.

6 Angi en verdi for rammefrekvens som filen skal spilles av med, i feltet **Rammefrekvens**, eller velg **Standard** for å bruke den rammefrekvensen som er innebygd i SWF-filen.

Konfigurere et videoobjekt

Et videoobjekt er et objekt som inneholder en film. Slik konfigurerer du et videoobjekt:

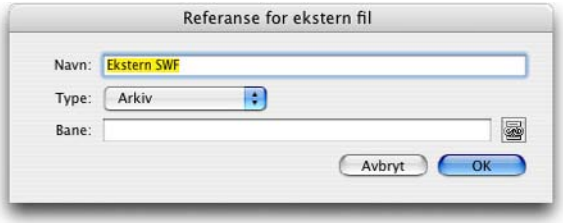
1 Opprett et videoobjekt som beskrevet under «*Opprette et objekt*». Kontroller at videoobjektet er merket.

2 Gjør følgende for å foreta et valg på rullegardinmenyen **Video**for å angi hvilken film som skal spilles av:

- Velg **Andre** hvis du vil importere en AVI- eller MOV-fil.
- Hvis du skal bruke en film som allerede brukes et annet sted i det aktive prosjektet, velger du navnet på denne filen.
- Velg **Ekstern** for å sette inn en bane som refererer til en FLV-fil under kjøring (selv om denne filen ikke er tilgjengelig i øyeblikket).

➡ Du kan bare koble til FLV-filer for videoobjekter hvis du velger **Ekstern**. Hvis du vil koble til en ekstern SWF-fil, konfigurerer du **objekttypen** som SWF.

3 Hvis du velger **Ekstern** på rullegardinmenyen **Video**, vises dialogboksen **Referanse for ekstern fil**.



I dialogboksen **Referanse for ekstern fil** kan du angi banen til en fil.

Bruk følgende metoder for å angi en bane:

- Velg **Fil** på menyen **Type** og angi banen til denne filen i feltet **Bane** for å referere en fil fra det lokale filsystemet. Du kan enten skrive inn banen eller klikke og navigere til filen.
- Velg **URL** på menyen **Type** og skriv deretter inn filens URL i feltet **URL** for å bruke en fil på Internett.
- Hvis du vil referere en fil fra det lokale filsystemet med en bane som er opprettet med et uttrykk, velger du **Filuttrykk** på menyen **Type**, og legger deretter inn uttrykket i feltet **Uttrykk**, eller klikker knappen Σ for å bruke dialogboksen **Expression Editor**.
- Hvis du vil referere en fil på Internett med en URL som er opprettet med et uttrykk, velger du **Filuttrykk** på menyen **Type**, og legger deretter inn uttrykket i feltet **Uttrykk**, eller klikker knappen Σ for å bruke dialogboksen **Expression Editor**.

4 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Videotype** for å angi hvilket format filmen skal konverteres til ved eksport.

- **SWF**: Konvertere en film i SWF-Video-format ved eksport. Vær oppmerksom på at Flash Player 6 bare kan spille av SWF-Video.

- **FLV**: Konvertere en film i FLV-Video-format ved eksport. Til dette formatet kreves Flash Player 7 eller høyere.

5 Når du skal angi flere innstillinger for videoobjektet, foretar du ett eller flere valg på rullegardinmenyen **Valg**:

- Velg **Først skjult** for å skjule objektet til det vises med en handling av typen **Vis**.
- Velg **Innledningsvis deaktivert** hvis du vil unngå at endringer blir foretatt med filmobjektet til det blir aktivert med en handling av typen **Aktiver**.
- Velg **Behold status ved sideinnlegging** for å beholde objektets status når en annen presentasjonsside vises.
- Velg **Sløyfe** hvis du vil at filen skal avpilles om og om igjen.

6 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Først ved** hvis du vil angi den første posisjonen til objektet på siden:

- Velg **Home** hvis du innledningsvis vil vise objektet ved gjeldende sted på siden.
- Velg **Topp**, **Venstre**, **Bunn** eller **Høyre** hvis du innledningsvis vil plassere objektet på ett av pastebordene.

7 Angi tilleggsvalg på følgende måte:

- Hvis du vil at filmen skal spilles av og stanses midlertidig når du klikker på den, merker du av for **Klikk for å spille av/stoppe**.
- Velg **Eksportinnstillinger** for å angi avanserte eksportinnstillinger for video og lyd for filmen.

➡ Etter at du har satt opp et videoobjekt, må du foreta en handling for å spille den av, ellers vil bare den første rammen av videoen vises.

Arbeide med animasjonsobjekter

Følgende to typer «sorter» er tilgjengelig for animasjon i presentasjonslayouter:

- **Et interaktivt objekt som flytter seg langs en bane**: En logo eller et annet designelement som for eksempel glir over skjermen. Du trenger følgende to ting for å opprette denne typen animasjon: Et animasjonsobjekt med objektet som skal flytte seg langs banen, og et annet objekt for å angi banen objektet skal flytte seg langs. Animasjonsobjektet kan være nær sagt hva som helst, og baneobjektet kan være en linje eller blokk med en hvilken som helst form.
- **En bildesekvens i en blokk**: For eksempel et hjul som spinner, et blinkende tegn, et timeglass som renner. Når du skal opprette denne typen animasjon, må du først opprette en spesiell type interaktiv layout kalt en bildesekvenslayout, som ganske enkelt er en layout der hver side representerer en ramme i en animert sekvens. Du kan tegne rammene manuelt på hver side ved hjelp av QuarkXPress-verktøy, importere hver ramme som et bilde eller en kombinasjon av begge. Du finner mer informasjon om bildesekvenser under «*Opprette en bildesekvens*» nedenfor.

Du kan også kombinere de to måtene for å opprette en bildesekvens i en blokk som flytter seg langs en bane. Opprett for eksempel en bildesekvens av en globus som går rundt, og bruk deretter en sirkulær bane, slik at den kan flytte seg over skjermen.

Det er viktig å legge merke til at et animasjonsobjekt ikke vil gjøre noe i det eksporterte prosjektet med mindre du velger **Klikk for å spille av/stoppe** eller en handling av typen **Spill av animasjon** for å starte animasjonen.

Konfigurere et animasjonsobjekt

Slik konfigurerer du et animasjonsobjekt:

1. Opprett et animasjonsobjekt som beskrevet under «*Opprette et objekt*». Kontroller at animasjonsobjektet er merket.
2. Velg en animasjonstype på rullegardinmenyen**Vis som**:

- **Objekt på en bane**: Et objekt som flytter seg langs en bane.
- **Sekvens i en blokk**: En blokk som inneholder en bildesekvens.
- **Sekvens på en bane**: En blokk som inneholder en bildesekvens og som flytter seg langs en bane.

3. Foreta et valg på rullegardinmenyen **Sekvens** for å angi hvilken bildesekvens som eventuelt skal avspilles.

- **Layoutnavn**: Hvis du vil bruke en bildesekvens i det samme prosjektet, velger du navnet på bildesekvenslayouten som inneholder bildesekvensen.
- **Ny**: Velg dette for å opprette en bildesekvenslayout i det samme prosjektet.
- **Rediger**: Velg dette for å velge en bildesekvenslayout i det samme prosjektet, og for å bytte til denne bildesekvenslayouten for redigering.
- **Velg ekstern fil**: Velg dette for å velge en bildesekvenslayout i et separat QuarkXPress-prosjekt.

4. Angi en verdi i feltet **Rammefrekvens** for å angi den rammefrekvensen en bildesekvens skal avspilles med. Bildesekvensens standard rammefrekvens blir lastet som standard.
5. Foreta et valg på rullegardinmenyen **Bane** for å angi en bane for den blokken som inneholder et objekt eller en sekvens den skal flyttes langs. Du kan bruke alle navngitte blokk- eller linjebaserte objekter som en bane.
6. Når du skal angi innstillinger for bevegelsen til et objekt langs en bane, foretar du ett eller flere valg på rullegardinmenyen **Valg**:

- Velg **Sløyfe** for å flytte animasjonsobjektet gjentatte ganger fra banens start- og sluttpunkt.
- Velg **Sløyfe frem og tilbake** for å flytte animasjonsobjektet gjentatte ganger fra start- til sluttpunktet av banen og deretter gå tilbake til startpunktet.
- Velg **Først skjult** for å skjule knappeobjektet til det vises med en handling av typen **Vis**.

- Velg**Skjult på slutten** for å skjule animasjonsobjektet etter at det stopper avspillingen.
- Velg **Behold status ved sideinnlegging** for å beholde knappeobjektets funksjon når en sluttbruker avslutter og deretter går tilbake til den siden der objektet befinner seg.
- Velg **Innledningsvis deaktivert** for å hindre at sluttbrukeren kan gi respons på dette objektet først.

7 Hvis du vil at animasjonen skal spilles av og stanse midlertidig når du klikker på den, merker du av for **Klikk for å spille av/stanse midlertidig**.

8 Hvis du vil angi hastigheten som animasjonsobjektet skal flyttes langs banen med, legger du inn en verdi i feltet **Hastighet** og velger deretter en måleenhet på rullegardinmenyen.

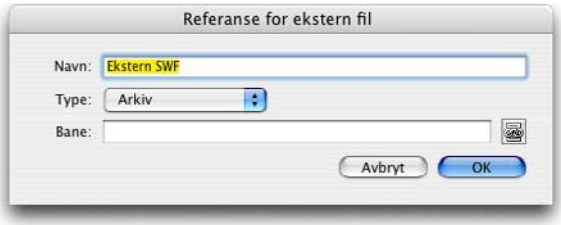
9 Slik foretar du et valg på rullegardinmenyen **Lyd** for å angi en lyd som skal avspilles når animasjonen begynner:

- Velg **Andre** på rullegardinmenyen **Lyd** for å importere en lydfil.
- Hvis du skal bruke en lydfil som allerede brukes et annet sted i det aktive prosjektet, velger du navnet på denne lyden.
- Hvis du vil sette inn en bane som skal referere til en fil under kjøring (selv om denne filen ikke er tilgjengelig), velger du **Ekstern**.

➡ Du kan bare koble til eksterne lydfiler med MP3- eller WAV-format.

10 Merk av for **Sløyfe** for å angi den lyden som skal repeteres kontinuerlig under kjøring av animasjonen.

11 Hvis du velger **Ekstern** på rullegardinmenyen **Lyd**, vises dialogboksen **Referanse for ekstern fil**.



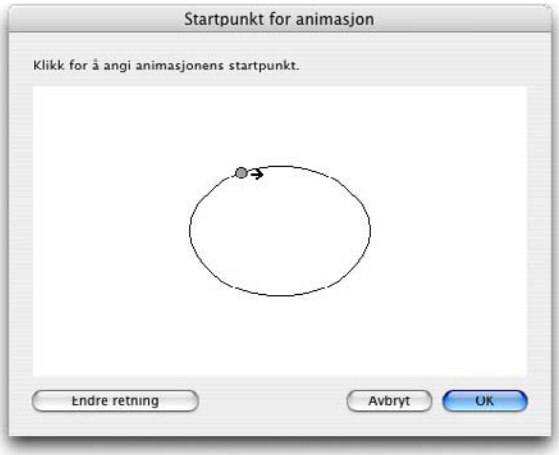
I dialogboksen **Referanse for ekstern fil** kan du angi banen til en fil.

Bruk følgende metoder for å angi en bane:

- Velg **Fil** på menyen **Type** og angi banen til denne filen i feltet **Bane** for å referere en fil fra det lokale filsystemet.
- Velg **URL** på menyen **Type** og skriv deretter inn filens URL i feltet **URL** for å bruke en fil på Internett.
- Hvis du vil referere en fil fra det lokale filsystemet med en bane som er opprettet med et uttrykk, velger du **Filuttrykk** på menyen **Type**, og legger deretter inn uttrykket i feltet **Uttrykk**, eller klikker knappen Σ for å bruke dialogboksen **Expression Editor**.

- Hvis du vil referere en fil på Internett med en URL som er opprettet med et uttrykk, velger du **Filuttrykk** på menyen **Type**, og legger deretter inn uttrykket i feltet **Uttrykk**, eller klikker knappen Σ for å bruke dialogboksen **Expression Editor**.

12 Velg **Angi** for å angi et startpunkt og en retning for blokken som inneholder bildesekvensen. Dialogboksen **Startpunkt for animasjon** vises.



I dialogboksen **Startpunkt for animasjon** kan du angi et startpunkt og en retning for et objekt eller sekvens på en bane.

Klikk én gang hvor som helst på banen for å angi et startpunkt for blokken som inneholder bildesekvensen. Hvis du vil endre den innledende retningen av blokkens bevegelse, velger du **Endre retning**. Klikk **OK** når du er ferdig.

➡ Etter at du har satt opp et animasjonsobjekt, må du bruke en handling for å animere det.

Opprette en bildesekvens

Hvis du skal opprette et animasjonsobjekt som inneholder en bildesekvens (**Sekvens i en blokk** eller **Sekvens på en bane**), må du først opprette en bildesekvenslayout. En bildesekvenslayout er en spesiell form for interaktiv layout der du oppretter en egen side for hver ramme i en bildesekvens.

Dette oppretter en bildesekvenslayout:

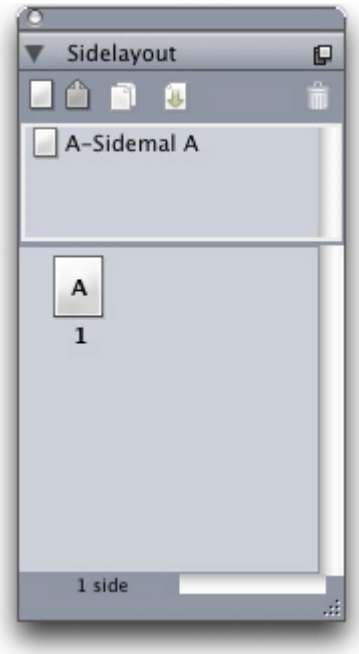
1 Opprett et animasjonsobjekt som beskrevet under «*Opprette et objekt*». Kontroller at animasjonsobjektet er merket.

2 Du kan angi at du vil bruke en bildesekvens ved å velge **Sekvens i en blokk** eller **Sekvens på en bane** på rullegardinmenyen **Vis som**.

3 Velg **Ny** på rullegardinmenyen **Sekvens** for å angi en bildesekvenslayout. Dialogboksen **Ny interaktiv layout** vises.

4 Klikk **OK** etter at du har gitt layouten et navn og angitt en rammefrekvens i feltet **Rammefrekvens**. (**Bredde** og **Høyde** kopieres automatisk fra animasjonsobjekt.)

5 Kontroller at det er merket av for **Vindu > Sidelayout**. På paletten **Sidelayout** kan du vise en side for hver ramme i bildesekvensen.



På paletten **Sidelayout** (**Vindu** > **Sidelayout**) kan du se og få tilgang til alle rammene i en bildesekvens.

6 Velg den første rammen i en bildesekvens ved å dobbeltklikke siden på paletten **Sidelayout** og deretter tegne den første rammen med verktøyene for sidelayout i QuarkXPress, eller tegne en bildeblokk og importere den første rammen i en eksisterende bildesekvens.

7 Den andre rammen i animasjonen opprettes ved å Kontroll+klikke/høyreklikke siden på paletten **Sidelayout** og velge **Legg til side**. Dialogboksen **Legg til sider** vises.

8 Skriv 1 i feltet **Legg til** i dialogboksen **Legg til sider**, og klikk **OK**. Den andre siden vises på paletten **Sidelayout**.

9 Kopier og lim inn innholdet fra den første siden i den andre, slik at begge rammene blir helt like. Du kan flytte mellom rammer via paletten **Sidelayout**.

10 Oppdater innholdet av den nye rammen for å opprette rammen.

11 Gjenta de forrige fire punktene til alle rammene er fullført.

12 Når du er ferdig, bytter du tilbake til presentasjonslayouten ved hjelp av layoutflikene nederst i vinduet, eller ved å velge **Layout** > **Gå til**.

Du kan også opprette en bildesekvenslayout, på samme måte som du oppretter en presentasjonslayout, med **Arkiv/Fil** > **Nytt** > **Prosjekt** eller **Layout** > **Ny**. Den vanlige måten å opprette en bildesekvenslayout på er imidlertid å gå frem som beskrevet ovenfor. Når du gjør det, oppfattes blokkens størrelse automatisk og blir brukt for den nye bildesekvenslayouten.

Du kan ikke slette en bildesekvenslayout før du har opphevet synkroniseringen av den. Når du skal oppheve synkroniseringen av en bildesekvenslayout, velger du den i paletten **Delt innhold**, og klikker **Slett** 🗑.

Arbeide med knappeobjekter

Følgende to typer knappeobjekter er tilgjengelige i presentasjonslayouter:

- **Et interaktivt objekt som benytter knappefunksjonalitet**: Nesten alle typer interaktive objekter omfatter brukeroperasjoner som **Klikk ned** (klikk på et objekt med museknappen), **Klikk opp** (slipp opp museknappen på objekt) og **Dobbeltklikk** (dobbeltklikket på knappen med museknappen). Ved å tilordne handlinger til disse brukeroperasjonene, kan du gjøre om nær sagt alt til en knapp.
- **Et knappeobjekt som inneholder en flerfunksjonsknapp**: En *flerfunksjonsknapp* er en knapp som endrer utseende når den klikkes. En slik knapp kan gi visuell tilbakemelding til sluttbrukeren ved å ha forskjellig utseende når den er av eller på. Når du skal bruke en flerfunksjonsknapp, må du tegne opp knappens ulike funksjoner (eller importere dem som bilder) i en spesiell type interaktiv layout, kalt en knappelayout.

Du kan også gruppere flere av/på-knapper for å opprette en *knappegruppe*, der bare én knapp kan ha statusen på til enhver tid. Dette er nyttig i situasjoner når du vil begrense sluttbrukeren til ett av flere valg som utelukker hverandre.

Opprette en flerfunksjonsknapp

Når du skal opprette en flerfunksjonsknapp, må du først opprette en knappelayout. En knappelayout er en spesiell type interaktiv layout med en egen side for hver av flerfunksjonsknappens funksjoner.

Du kan opprette følgende typer flerfunksjonsknapper:

- **Enkel**: En enkel knapp er alltid enten opp eller ned. Enkle knapper kan brukes til å utløse en enkel handling (for eksempel spille av en film).
- **Enkelt med deaktiver**: En knapp av typen Enkelt med deaktiver er en enkel knapp med en ekstra funksjon, kalt Deaktiver.
- **Av/på**: En av/på-knapp fungerer på samme måte som en vippebryter – hvert klikk veksler den fra av til på eller omvendt.
- **Av/på med deaktiver**: En knapp av typen av/på med deaktiver er en av/på-knapp med en ekstra funksjon, kalt Deaktiver.

En flerfunksjonsknapp kan ha følgende funksjoner i ulike kombinasjoner:

- **Opp**: Sluttbrukeren har ikke klikket knappen.
- **Over**: Musepekeren er over knappen, men sluttbrukeren har ikke klikket med musen.
- **Ned**: Sluttbrukeren har klikket knappen og den er fremdeles nede.
- **Treff**: Definerer knappens interaktive område. Denne funksjonen vises ikke. Den angir ganske enkelt en indikasjon på om det skal være mulig å klikke eller ikke klikke på knappen. Du kan forestille deg dette som en «knappemaske». Hvis du ikke velger noe for funksjonen, vil ikke knappen fungere.
- **Deaktiver**: Det er ikke mulig å klikke knappen.

Fordi du kan klikke av/på-knappen både når statusen er opp og ned, har av/på-knappen to på-funksjoner (opp på, ned på) og to av-statuser (opp av, ned av). Du behøver imidlertid ikke å opprette et forskjellig bilde for hver knappefunksjon hvis du ikke vil.

Slik konstruerer du en flerfunksjonsknapp i en knappelayout:

1. Opprett et knappeobjekt som beskrevet under «*Opprette et objekt*». Kontroller at knappeobjektet er merket.
2. Velg **Ny** på rullegardinmenyen **Knapp** for å opprette en knappelayout. Dialogboksen **Ny interaktiv layout** vises.
3. Klikk **OK** etter at du har gitt layouten et navn og valgt en knappetype på rullegardinmenyen **Knappetype**. (**Bredde** og **Høyde** kopieres automatisk fra knappeobjektet.)
4. Kontroller at det er merket av for **Vindu** > **Sidelayout**. På paletten **Sidelayout** kan du vise en side for hver knappefunksjon.

På paletten **Sidelayout** (**Vindu > Sidelayout**) kan du se og få tilgang til alle knappefunksjonene i en knappelayout.

5. Velg en knappefunksjon ved å dobbeltklikke den tilhørende siden på paletten **Sidelayout**, og tegn deretter opp knappefunksjonen med sidelayoutverktøyet i QuarkXPress, eller tegn opp en bildeblokk og importer knappefunksjonen som en grafikk.
6. Kopier og lim inn innholdet fra den ene knappefunksjonen til den andre, slik at begge knappefunksjonene blir helt like. Du kan flytte mellom knappefunksjoner på paletten **Sidelayout**.

7 Oppdaterer innholdet av knappefunksjonen.

8 Gjenta de forrige tre punktene til du har designet alle knappens funksjoner.

9 Hvis du vil angi at bare en del av knappens område skal være interaktiv (du kan klikke på det), tegner du opp blokker i **Treff**-funksjonene der du vil at det skal klikkes på knappen.

10 Når du er ferdig, bytter du tilbake til presentasjonslayouten ved hjelp av layoutflikene nederst i vinduet, eller ved å velge **Layout** > **Gå til**.

➡ Du kan også opprette en knappelayout på samme måte som du oppretter en presentasjonslayout ved å velge **Arkiv/Fil** > **Ny** > **Prosjekt** eller **Layout** > **Ny**. Den vanlige måten å opprette en knappelayout på er imidlertid å gå frem som beskrevet ovenfor. Når du gjør det slik, oppfattes blokkens størrelse automatisk og blir brukt til den nye knappelayouten.

➡ Du kan ikke slette en knapp før du har opphevet synkroniseringen av den. Når du skal oppheve synkroniseringen av en knappelayout, velger du den i paletten **Delt innhold**, og klikker deretter på **Slett** 🗑.

Konfigurere et knappeobjekt

Slik konfigurerer du et knappeobjekt:

1 Opprett et knappeobjekt som beskrevet under «*Opprette et objekt*». Kontroller at knappeobjektet er merket.

2 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Knapp** for å angi hvilken knappelayout som skal brukes.

- **Layoutnavn**: Hvis du vil bruke en knappelayout i det samme prosjektet, velger du navnet på den aktuelle layouten.
- **Ny**: Velg dette for å opprette en knappelayout i det samme prosjektet.
- **Rediger**: Velg dette for å velge en knappelayout i det samme prosjektet, og for å bytte til denne knappelayouten for redigering.
- **Velg ekstern fil**: Velg dette for å velge en knappelayout i et separat QuarkXPress-prosjekt.

3 Når du skal angi flere innstillinger for knappeobjektet, foretar du ett eller flere valg på rullegardinmenyen **Valg**:

- Velg **Først skjult** for å skjule knappeobjektet til det vises med en handling av typen **Vis**.
- Velg **Innledningsvis deaktivert** for å deaktivere knappeobjektet til det blir aktivert med en handling av typen **Aktiver**.
- Velg **Behold status ved sideinnlegging** for å beholde knappeobjektets funksjon når en sluttbruker avslutter og deretter går tilbake til den siden der objektet befinner seg.
- Merk av for **Først på** for å angi at knappen først skal være på.

4 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Først ved** hvis du vil angi den første posisjonen til knappeobjektet på siden:

- Velg **Home** hvis du innledningsvis vil vise objektet ved gjeldende sted på siden.
- Velg **Topp**, **Venstre**, **Bunn** eller **Høyre** hvis du vil plassere objektet på ett av pastebordene først.

5 Når du skal angi en tastaturkommando som aktiverer en enkel knapp eller bytter funksjonen til en knapp av typen av/på eller av/på med deaktivering, legger du inn tastekombinasjonen i feltet **Nøkkelalias**.

Opprette en knappegruppe

Du kan gruppere flere knapper av typen av/på (eller av/på med deaktivering), slik at de fungerer på samme måte som velgeknapper (dette vil med andre ord si at hvis du aktiverer én knapp, deaktiveres automatisk alle de andre knappene i gruppen). Slik oppretter du en knappegruppe:

1 Opprett minst to knappeobjekter og konfigurer dem med en flerfunksjonsknapp av typen av/på eller av/på med deaktivering.

2 Velg alle knappeobjektene samtidig (og ingenting annet) med objektverktøyet .

3 Grupper knappeobjektene med **Objekt** > **Gruppe**.

4 På fliken **Objekt** på paletten **Interaktiv** velger du **Knappegruppe** på rullegardinmenyen **Objekttype** og skriver inn navnet på knappegruppen i feltet **Objektnavn**.

Bildesekvenslayouter, knappelayouter og delt innhold

Når du legger til en bildesekvens eller flerfunksjonsknapp i en presentasjonslayout, brukes teknologien for Composition Zones i QuarkXPress til å plassere en kopi av mållayouten for bildesekvens eller knappelayout i en blokk i presentasjonslayouten.

I likhet med alle komposisjonslayouter er bildesekvenslayouter og knappelayouter synkronisert med de tilsvarende blokkene i presentasjonslayouten. Eventuelle bildesekvenslayouter og knappelayouter du har brukt, vises følgelig på paletten **Delt innhold**, og animasjoner og knapper har de spesielle blokkhåndtakene som identifiserer synkroniserte objekter.

Du kan bruke Composition Zones til å bygge inn en interaktiv layout i en weblayout, og deretter eksportere den for å opprette en HTML-side med en innebygd SWF-presentasjon.

Arbeide med menyer

Interaktive layouter støtter følgende to typer menyer:

- **Menylinje**: En serie med menyer ordnet horisontalt med lister som består av menyobjekter som ruller ned fra menyene. Menylinjer kan også inneholde undermenyer.
- **Hurtigmeny**: En rullegardinmeny. Hurtigmenyer kan også inneholde undermenyer.

Du må først opprette en *interaktiv meny* for å kunne opprette noen av disse menytypene. En interaktiv meny har ingen brukergrensesnitt i QuarkXPress: Det er rett og slett en liste med menyer, undermenyer og objekter som er lagret i prosjektet. Når du oppretter en interaktiv meny, kan du angi menyer, menyobjekter, skilletegn og undermenyer. Menyobjektene kan knyttes til en **handling** som avgjør hva som skal skje når en sluttbruker velger dette menyobjektet.

Etter at du har opprettet en interaktiv meny, kan du tilordne den til ett eller flere menyobjekter. Menyobjektet avgjør hvor menyen skal vises og hvordan den skal se ut.

Opprette en interaktiv meny

Hvis du vil opprette et menyobjekt, må du først opprette en *interaktiv meny*. En interaktiv meny er en meny som lagres i et prosjekt, men som ikke vises på skjermen før du skal bruke den i et menyobjekt.

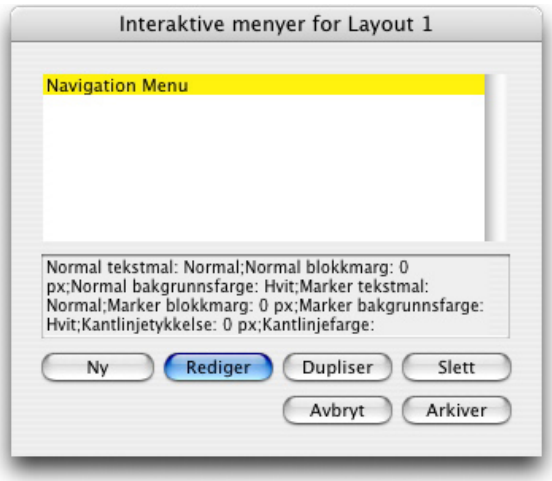
En interaktiv meny kan inneholde menyobjekter, undermenyer og skilletegn. Alle menyobjekter og undermenyobjekter kan tilordnes en handling (for eksempel kobling til en annen side eller åpne en URL).

En interaktiv meny kan vises som en menylinje eller hurtigmeny (rullegardinmeny).

- Hvis en interaktiv meny vises som en menylinje, blir menyobjektene vist som menyer øverst på menylinjen, det første nivået med undermenyer vises på en rullegardinmeny som menyobjekter på disse menyene, og eventuelle andre undermenyer vises som undermenyer for menyobjektene.
- Hvis en interaktiv meny vises som en hurtigmeny, vises menyobjektene vertikalt som menyobjekter på en rullegardinmeny, og *alle* undermenyer vises som undermenyer for menyobjektene.

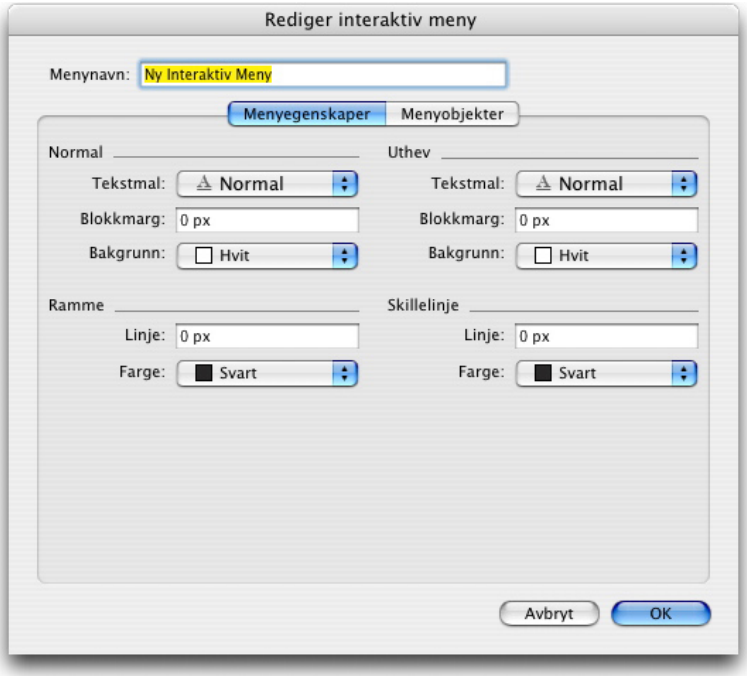
Slik oppretter du en interaktiv meny:

1 Velg **Rediger** > **Interaktive menyer**. Dialogboksen **Interaktive menyer** vises.



I dialogboksen **Interaktive menyer** kan du opprette, slette og duplisere interaktive menyer.

2 Hvis du vil opprette en interaktiv meny, klikker du **Ny**. Dialogboksen **Rediger interaktiv meny** vises.



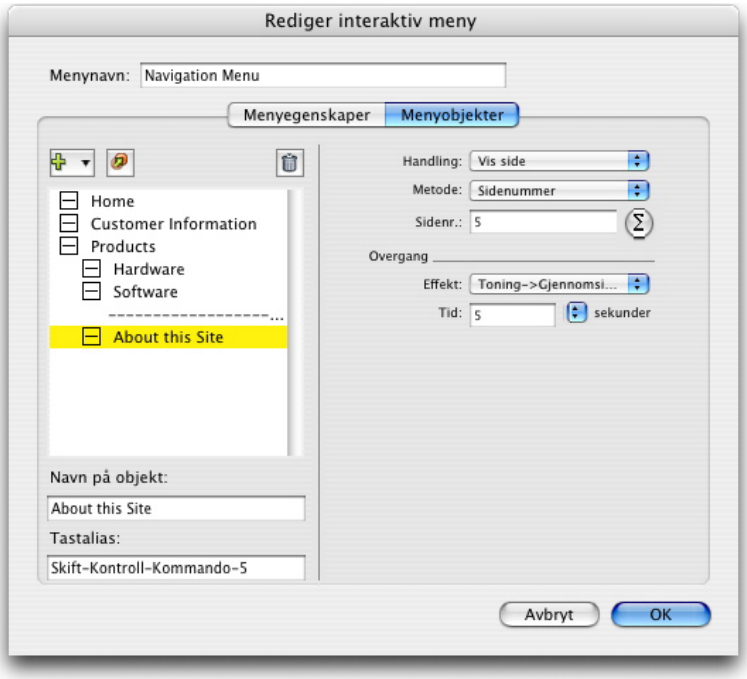
Via fliken **Menyegenskaper** i dialogboksen **Rediger interaktiv meny** kan du bestemme hvordan den interaktive menyen skal se ut.

3 Angi et navn på regelen i feltet **Menynavn**. Dette er det navnet du skal bruke når du tilordner den interaktive menyen til et menyobjekt. Menynavnet vises ikke i eksporterte filer.

4 Via fliken **Menyegenskaper** kan du bestemme hvordan menyen skal se ut.

- Tilordne en tekstmal, blokkmarg og bakgrunn for menyfunksjonene **Normal** og **Uthev**. (Verdien for **Blokkmarg** brukes på alle sidene i teksten.)
- Tilordne en linjebredde og -farge for menyens **Ramme** og **Skillelinje**.

5 Klikk fliken **Menyobjekter**.



Via fliken **Menyobjekter** i dialogboksen **Rediger interaktiv meny** kan du legge til menyobjekter, undermenyer og skillelinjer på en interaktiv meny.

6 Gjør følgende for å legge til et menyobjekt eller undermenyobjekt:

- Velg **Legg til meny** med knappen **Meny** for å opprette et menyobjekt. Du kan også velge **Undermeny** for å opprette et menyobjekt på en undermeny av det menyobjektet som er valgt i rullelisten.
- Skriv inn et navn for menyobjektet i feltet **Objektnavn**.
- Angi en tastaturkommando som aktiverer handlingen til dette menyobjektet ved å legge inn en tastekombinasjon i feltet **Nøkkelalias**.
- Hvis du vil angi hvilken handling som skal utføres når sluttbrukeren velger dette menyobjektet, velger du en handling på rullegardinmenyen **Handling**.

7 Når du skal legge til et skilletegn under menyobjektet som er merket i rullelisten, velger du **Skilletegn** på menyen.

Konfigurere et menyobjekt

Slik konfigurerer du et menyobjekt:

1 Opprett et menyobjekt som beskrevet under «*Opprette et objekt*». Kontroller at menyobjektet er merket.

2 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Vis som** for å angi hvordan menyen skal vises.

- **Menylinje**: Velg dette for å vise den interaktive menyen som en horisontal menyline i presentasjonen.
- **Hurtigmeny**: Velg dette for å vise den interaktive menyen som en rullegardinmeny.

3 Velg et alternativ på rullegardinmenyen **Meny** for å angi hvilken interaktiv meny som skal brukes.

- **Navn på interaktiv meny**: Hvis du vil bruke en eksisterende interaktiv meny, velger du navnet på denne menyen.
- **Ny**: Velg dette for å opprette en interaktiv meny.

4 Når du skal angi innstillinger for menyen, foretar du ett eller flere valg på rullegardinmenyen **Valg**:

- Velg **Først skjult** for å skjule knappeobjektet til det vises med en handling av typen **Vis**.
- Velg **Innledningsvis deaktivert** for å deaktivere menyobjektet til det blir aktivert med en handling av typen **Aktiver**.
- Velg **Behold status ved sideinnlegging** for å beholde menyobjektets funksjon når en sluttbruker avslutter og deretter går tilbake til den siden med objektet.

5 Velg **Rediger meny** for å redigere den interaktive menyen som er valgt på rullegardinmenyen **Meny**.

Konfigurere et vindusobjekt

Et vindusobjekt er et objekt som kan vises som et vindu, atskilt fra presentasjonens hovedvindu, i form av en blokk eller palett. Slik konfigurerer du et vindusobjekt:

1 Opprett et vindusobjekt som beskrevet under «*Opprette et objekt*». Kontroller at vindusobjektet er merket.

2 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Vis som**:

- Velg **Modalt vindu** for å opprette et vindu som forhindrer at sluttbrukeren får tilgang til andre vinduer eller opptrer interaktivt i hovedpresentasjonen før den er lukket (på samme måte som en dialogboks).
- Hvis du vil opprette et vindu der sluttbrukeren kan bytte til andre vinduer og opptre interaktivt med hovedpresentasjonen mens den er åpen (på samme måte som en palett), velger du **Ikke-modalt vindu**.

3 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Stil** for å angi hvordan vinduets kontroller skal se ut:

4 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Posisjon**:

- Hvis du vil åpne vinduet i den posisjonen der det er plassert i presentasjonslayouten, velger du **Home**.
- Velg **Midt på skjermen** for å åpne vinduet midt på datamaskinskjermen.
- Åpne vinduet med det øvre venstre hjørnet ved et bestemt koordinatsett i forhold til det øvre venstre hjørnet av presentasjonsvinduet ved å velge **Ved absolutt posisjon** og legge inn verdier i feltene **Fra venstre** og **Fra toppen**.

- Merk av for **Husk plassering** for å åpne vinduet på samme sted som det ble vist forrige gang.

5 Hvis du har valgt noe annet enn **Som designet** på rullegardinmenyen **Vis som**, kan du bruke følgende innstillinger for å kontrollere utseendet til vindusobjektet ytterligere:

- Merk av i feltet **Tittel** for å ta med en tittel i vinduets tittellinje.
- Merk av for **Inkluder Lukk-knapp** for å inkludere en lukkeknapp på vinduet.

Konfigurere et tekstblokkobjekt

Tekstblokkobjekter er interaktive objekter som gjør det mulig å vise og redigere tekst. Bare en rektangulær tekstblokk kan være et tekstblokkobjekt. Du kan angi fonten, størrelsen, skriftstilen, fargen og tekstjusteringen i tekstblokkobjekter.

Hvis en tekstblokk ikke er et tekstblokkobjekt, blir det konvertert til vektorer og vil alltid vises slik du ser det i den interaktive layouten. Når du arbeider med et tekstblokkobjekt, må du imidlertid innlemme fontene i presentasjonen hvis du vil være sikker på at de skal vises på sluttbrukerens datamaskin (se under «*Konfigurere eksportinnstillinger*»). Hvis du vil være sikker på at fonten faktisk er innlemmet, må du bruke fonten på minst ett tegn eller ett tomt avsnitt i et tekstblokkobjekt ett eller annet sted i layouten. Det vil bli brukt en standardfont hvis de ikke blir innlemmet.

Slik konfigurerer du et tekstblokkobjekt:

1 Opprett et videoobjekt som beskrevet under «*Opprette et objekt*». Kontroller at tekstblokkobjektet er merket.

2 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Vis som** for å angi typen tekstblokkobjekt.

- **Enkel**: Sluttbrukeren kan merke og kopiere tekst, men kan ikke redigere den.
- **Kan redigeres**: Sluttbrukeren kan redigere teksten i blokken.
- **Kan rulles**: Blokken har et rullefelt. Sluttbrukeren kan merke og kopiere tekst, men kan ikke redigere den.
- **Kan redigeres og rulles**: Blokken har et rullefelt, og sluttbrukeren kan redigere teksten i blokken.
- **Liste**: Blokken har et rullefelt som inneholder en liste over objekter. Disse opptar én linje hver. Brukeren kan velge ett av objektene i listen om gangen.

3 Når du skal konfigurere flere innstillinger for ett enkelt tekstblokkobjekt, foretar du ett eller flere valg på rullegardinmenyen **Valg**:

- Velg **Først skjult** for å skjule tekstblokkobjektet til det vises med en handling av typen **Vis**.
- Velg **Innledningsvis deaktivert** hvis du vil unngå at endringer blir foretatt med tekstblokkobjektet før det blir aktivert med en handling av typen **Aktiver**.

- Velg **Behold status ved sideinnlegging** for å beholde tekstblokkobjektets funksjon når en sluttbruker avslutter og deretter går tilbake til den siden der objektet befinner seg.
- Velg **Beskyttet** for å vise alle tegnene i blokken som stjerner. Dette valget kan være nyttig for felt for innlegging av passord.

4 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Først ved** for å angi den første posisjonen til tekstblokkobjektet.

- Velg **Home** for å vise tekstblokkobjektet innledningsvis, slik det vises i presentasjonslayouten.
- Velg **Topp**, **Venstre**, **Bunn** eller **Høyre** for å plassere det enkle tekstblokkobjektet på pastebordet først.

Arbeide med overganger

QuarkXPress inneholder flere overgangseffekter du kan bruke på presentasjoner. Overganger kan konfigureres for alle sidene i presentasjonslayouten, eller du kan konfigurere overganger for enkeltsider og objekter med handlinger og skript.

- **Dekk**: Du kan bruke en overgang av typen Dekk for å skyve en ny side over gjeldende side, eller for å skjule et objekt med en glidebevegelse.
- **Avdekk**: Du kan bruke en overgang av typen Avdekk for å skyve gjeldende side fra presentasjonen for å avdekke en ny side, eller for å avdekke et objekt med en glidebevegelse.
- **Gardin**: Du kan bruke en overgang av typen Gardin til å avdekke et objekt eller en ny side med en glidebevegelse, på lignende måte som en gardin blir åpnet og lukket.
- **Toning**: Du kan bruke overgangen Toning til å tone en side eller et objekt inn eller ut fra den opprinnelige tilstanden.
- **Zoom**: Bruk overgangen Zoom for å få en side eller et objekt til å zoome inn eller ut til midten av presentasjonen med en flygebevegelse inn eller ut.

Konfigurere overganger

Overganger kan konfigureres for alle sider i presentasjonslayouten samtidig, eller du kan konfigurere overganger for enkeltsider og objekter med handlinger og skript.

Hvis du vil konfigurere overganger for hver enkelt side i en **presentasjonslayout**, viser du ruten **Presentasjon** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress/Rediger** > **Innstillinger**).

Hvis du vil konfigurere overganger for enkeltobjekter og -sider, velger du en av følgende handlinger mens du konfigurerer en brukerhendelse eller lager et skript. Etter at du har valgt én av handlingene nedenfor, vises kontrollene for **overganger** på paletten **Interaktiv**, slik at du kan konfigurere en overgang som en del av handlingen.

- Objekt Skjul
- Objekt Vis
- Vis første side

- Vis siste side
- Vis neste side
- Vis forrige side
- Vis side
- Gå tilbake

Arbeide med sider i interaktive layouter

Sider er plassen der du designer og styrer flyten til den interaktive layouten. En presentasjonslayout inneholder minst én side. En bildesekvenslayout innholder én side for hver ramme du oppretter for å animere en bildeserie. En knappelayout inneholder én side for hver knappefunksjon (for eksempel på, av, opp, ned, osv.).

I likhet med objekter, handlinger og skript er sider en virkningsfull del av interaktive layouter. Du kan for eksempel:

- Styre flyten til presentasjonen nøyaktig ved å konfigurere sider til å bla fremover, basert på et automatisk tidsintervall, eller når en sluttbruker trykker en tastekombinasjon eller bruker musen.
- Legge til overganger, for eksempel inn- og uttoning, mellom sider.
- Kjøre et bestemt skript automatisk når en side vises eller lukkes.

Legge til sider i den interaktive layouten

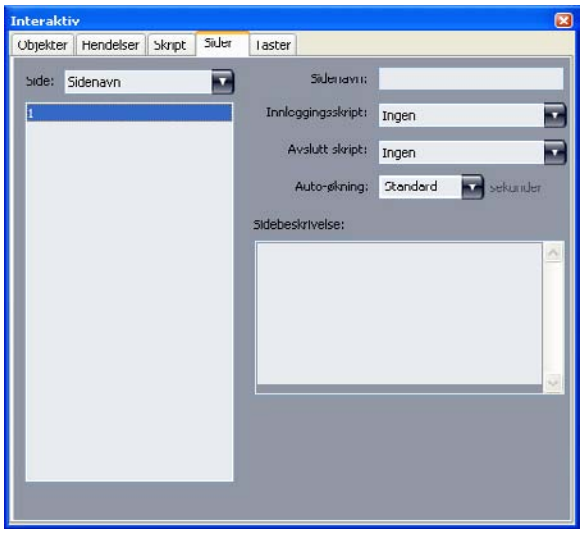
Du kan legge til sider i en presentasjonslayout eller bildesekvenslayout på følgende to måter:

- Velg **Side** > **Legg til**, angi antallet sider som skal legges til, og klikk **OK**.
- Vis paletten **Sidelayout** (**Vindu** > **Sidelayout**), Kontroll+klikk/høyreklikk en side, og angi deretter antallet sider som skal legges til, og klikk **OK**.

Konfigurere sider

Du kan konfigurere sider, slik at de fungerer i de interaktive layoutene på flere måter:

- **Bruke innstillinger for respons**: Innstill standard sideoverganger og intervallet for å bla fremover automatisk for hver side i en interaktiv layout ved å gå til ruten **Presentasjon** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress/Rediger** > **Innstillinger**).
- **Bruke handlinger og skript**: Innstill handlinger og skript, slik at de viser til sider i presentasjonen. Du kan for eksempel knytte en handling til en knapps brukerhandling, slik at når sluttbrukeren klikker knappen, vises neste side.
- **Bruke fliken Sider**: Konfigurer enkeltsider i presentasjonslayouten via fliken **Sider** på paletten **Interaktiv**. Fliken **Sider** på paletten **Interaktiv** viser hver side i layouten etter sidenummeret. Du kan sortere sidelisten etter sidenavn eller hovedsider.



På fliken **Sider** på paletten **Interaktiv** kan du konfigurere sider i den interaktive layouten.

Hvis du vil konfigurere sider i presentasjonslayouten via fliken **Sider**, velger du en side fra sidelisten og konfigurerer ett av følgende for denne siden:

- **Sidenavn**: Angi et navn på siden i feltet **Sidenavn**. Sidenavnene vises i sidelisten, slik at du kan organisere sidelisten. Videre kan du, etter at du har gitt siden et navn, vise til dette sidenavnet fra hvilket som helst skript.
- **Innleggingsskript**: Velg et skriptnavn på rullegardinmenyen **Innleggingsskript** for å kjøre et skript i presentasjonen når en sluttbruker åpner siden. Du kan for eksempel kjøre et skript som gjør at et bilde toner inn når siden vises.
- **Avslutt skript**: Velg et skriptnavn på rullegardinmenyen **Avslutt skript** for å kjøre et skript når en sluttbruker lukker siden. Du kan for eksempel kjøre et skript som gjør at presentasjonen lukkes når en sluttbruker lukker siden.
- **Auto-økning**: Velg et valg på rullegardinmenyen **Auto-økning** hvis du vil at siden automatisk skal gå videre til neste side etter et bestemt antall sekunder.

Du kan konfigurere standardintervallet for å gå automatisk fremover i presentasjonen med innstillinger for respons.

- **Sidebeskrivelse**: Gi en beskrivelse for siden i feltet **Sidebeskrivelse** hvis du vil at siden skal ha en beskrivelse. Sidebeskrivelser kan være nyttige for å organisere sidene. Videre kan du, etter at du har opprettet en side, få tilgang til beskrivelsen med en handling eller et skript. Du kan for eksempel opprette et skript som viser beskrivelsen av en side når en sluttbruker klikker en knapp.

Arbeide med tastaturkommandoer

Selv om menyer gir en enkel og intuitiv måte å navigere rundt i en presentasjon på, forventer erfarne brukere at det finnes tastaturkommandoer som gir rask tilgang til kommandoer som brukes ofte. På fliken **Taster** på paletten **Interaktiv** kan du opprette tastaturkommandoer som utfører ett av følgende:

- Utløser en operasjon tilknyttet et klikk med en knapp.
- Utløser en operasjon tilknyttet et menyvalg.

- Kjører et bestemt skript automatisk når du trykker en tastaturkommando.

Slik oppretter du en tastaturkommando:

1 Klikk fliken **Taster** på paletten **Interaktiv**.

2 Foreta et valg i listen **Side**.

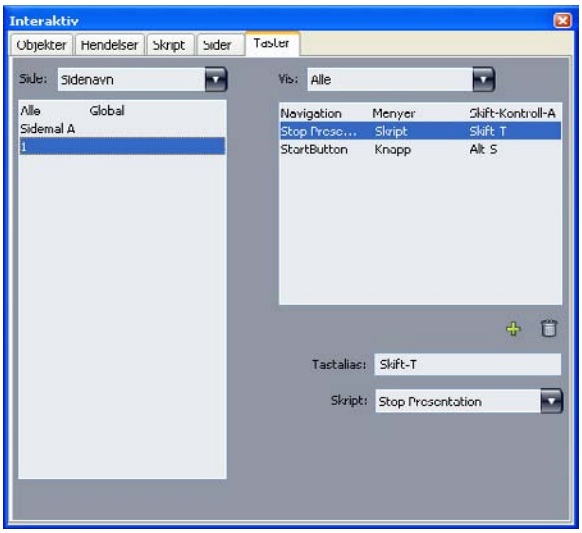
- Velg **Alle** for å opprette tastaturkommandoer som kjører skript, uansett hvilken side sluttbrukeren befinner seg på.
- Velg et hovedsidenavn, for at alle knappene og menyene på denne hovedsiden blir tilgjengelige i listen til høyre, og for å opprette tastaturkommandoer som bare kjører skript når sluttbrukeren er på en side som er basert på denne hovedsiden.
- Velg et sidetall, for at alle knappene og menyene på denne siden blir tilgjengelige i listen til høyre, og for å opprette tastaturkommandoer som bare kjører skript når sluttbrukeren er på denne siden.

3 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Vis** for å kontrollere hvilke objekter som skal vises i listen til høyre. Hvis du for eksempel vil opprette en tastaturkommando som utløser en operasjon tilknyttet et klikk med en knapp, kan du velge **Knapper** for å vise bare knappene i listen.

4 Angi et mål for tastaturkommandoen på følgende måte:

- Velg navnet på knappen i listen **Tastaturkommandoer** for å knytte tastaturkommandoen til en knapp.
- Klikk **Legg til knapp** og velg deretter navnet på skriptet på rullegardinmenyen **Skript** for å knytte tastaturkommandoen til et skript.

5 Legg inn en tastekombinasjon i feltet **Nøkkelalias**. Du kan bruke hvilken som helst tast på tastaturtet sammen med en kombinasjon av tastene Kommando, Skift, Tilvalg og Kontroll (MacOS) eller Ctrl, Skift og Alt (Windows) for å opprette en gyldig tastaturkommando, unntatt de kommandoene som allerede er reservert for vanlige oppgaver, for eksempel Kommando-Q/Alt+F4, som er reservert for å avslutte presentasjonen.



På fliken **Taster** på paletten **Interaktiv** kan du opprette tastaturkommandoer og knytte dem til skript.

Det er visse tastaturkommandoer du ikke kan bruke i interaktive layouter, fordi noen tastaturkommandoer er reservert for standardoppgaver eller er utilgjengelige (de finnes ikke) på Mac OS- eller Windows-tastaturet.

Hver ny interaktiv layout inneholder automatisk en tastaturkommando kalt «GåTilNeste» (høyrepil-tast) og en tastaturkommando kalt «GåTilForrige» (venstrepil-tast). Disse tastaturkommandoene er koblet til skript som viser den neste og forrige siden. Disse er lagt inn for å gjøre det lettere å navigere, og kan trygt slettes hvis du ikke vil bruke dem.

Konfigurere innstillinger for interaktivitet

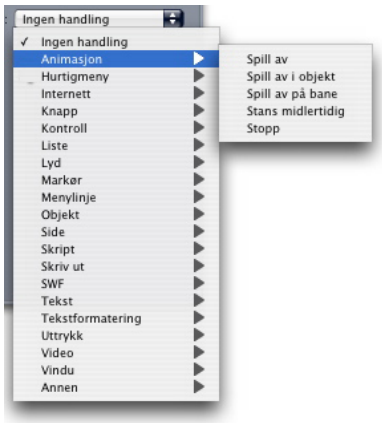
I likhet med utskriftslayouter og weblayouter, har de interaktive layoutene sitt eget sett med ruter i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**). De fleste av disse rutene er identiske med sine motparter for utskrift og web, men det finnes følgende to ekstra ruter: Ruten **Presentasjon** og **SWF**.

Arbeide med handlinger

Handlinger er det som sørger for interaktivitet i en presentasjonslayout. Den interaktive layouten blir ganske livløs uten handlinger. Du kan knytte en handling til en bestemt brukeroperasjon, eller samle en sekvens med handlinger i et skript som skal kjøres når sluttbrukeren åpner eller lukker en presentasjon, en bestemt side eller trykker en bestemt tastekombinasjon.

Tilordne handlinger

På rullegardinmenyen **Handling** kan du tilordne handlinger i en interaktiv layout. Rullegardinmenyen **Handling** vises både på fliken **Hendelse** og **Skript** på paletten **Interaktiv**.



På rullegardinmenyen **Handling** kan du tilordne handlinger til brukeroperasjoner på fliken **Hendelse** på paletten **Interaktiv**, og tilordne handlinger i et skript på fliken **Skript** på paletten **Interaktiv**.

Handlingsreferanse

Denne delen inneholder en liste over tilgjengelige handlinger i presentasjonslayouter, og den beskriver hvordan de enkelte handlingene fungerer. Du kan vise til denne delen når du knytter handlinger til brukeroperasjoner og mens du setter sammen skript.

Tekst- og tekstformateringshandlinger fungerer ikke med Flash Player-versjon 5 og med QuickTime Player.

BANE	HANDLING	BESKRIVELSE
Ingen handling	Ingen handling	Gjør ingenting.
Animasjon > Stans midlertidig	Stans animasjon midlertidig	Stanser det angitte animasjonsobjektet midlertidig.
Animasjon > Spill av	Spill av animasjon	Spiller av det angitte animasjonsobjektet. Hvis animasjonen er stanset midlertidig, fortsetter avspillingen fra den siste posisjonen. Hvis animasjonen er stoppet, starter avspillingen fra begynnelsen.
Animasjon > Spill av i objekt	Spill av animasjon i objekt	Spiller av den angitte bildesekvensen i det angitte animasjonsobjektet.
Animasjon > Spill av på bane	Spill av animasjon på bane	Spiller av den angitte bildesekvensen i det angitte animasjonsobjektet mens objektet flyttes langs den angitte banen.
Animasjon > Stopp	Stopp	Stopper det angitte animasjonsobjektet.
Knapp > Deaktiver	Deaktiver knapp	Deaktiverer angitt knappeobjekt.
Knapp > Aktiver	Aktiver knapp	Aktiverer det angitte knappeobjektet.
Knapp > Av	Angi knapp av	Endrer det angitte knappeobjektet til funksjonen Av.

BANE	HANDLING	BESKRIVELSE
Knapp > På	Angi knapp på	Endrer det angitte knappeobjektet til statusen På.
Kontroll > Break If	Break If	Bare tilgjengelig i skript. Gjør det mulig å avslutte en Loop. Se under «*Bruke betingelsessetninger*».
Kontroll > Else	Else	Bare tilgjengelig i skript. Oppretter en gren i en If-setning. Se under «*Bruke betingelsessetninger*».
Kontroll > End If	End If	Bare tilgjengelig i skript. Markerer slutten av en If-setning. Se under «*Bruke betingelsessetninger*».
Kontroll > End Loop	End Loop	Bare tilgjengelig i skript. Markerer slutten av en Loop-sløyfe. Se under «*Bruke betingelsessetninger*».
Kontroll > End While	End While	Bare tilgjengelig i skript. Markerer slutten av en While-sløyfe. Se under «*Bruke betingelsessetninger*».
Kontroll > If	If	Bare tilgjengelig i skript. Markerer begynnelsen av en If-setning. Se under «*Bruke betingelsessetninger*».
Kontroll > Loop	Loop	Bare tilgjengelig i skript. Markerer begynnelsen av en Loop. Se under «*Bruke betingelsessetninger*».
Kontroll > While	While	Bare tilgjengelig i skript. Markerer begynnelsen av en While-sløyfe. Se under «*Bruke betingelsessetninger*».
Markør > Skjul	Skjul markør	Skjuler musepekeren.
Markør > Vis	Vis markør	Viser musepekeren hvis den er skjult.
Markør > Bruk	Bruk markør	Endrer musepekeren til angitt ikon.
Uttrykk > Innstill	Innstill	Gjør det mulig å konfigurere et uttrykk som vil kjøres. Du finner mer informasjon om uttrykk under «*Kort om uttrykk*».
Internett > Hent tekst-URL	Hent tekst-URL	Henter tekstinnholdet til den angitte URL-en, og setter den inn i det angitte tekstblokkobjektet. **MERK**: Når denne presentasjonens eksporterte SWF-fil vises i en webleser, må URL-en for denne handlingen ha det samme superdomene som SWF-filen (hvis den vises i Flash Player-versjon 6) eller det samme domenet som SWF-filen (hvis den vises i Flash Player-versjon 7.) **MERK**: Hvis en tekstfil som vises med denne handlingen inneholder to vognreturer på rad, vises tre vognreturer. **Note**: Hvis dette skal

BANE	HANDLING	BESKRIVELSE
		fungere med denne handlingen, må en URL starte med prefikset «http://». **MERK**: Hvis du kobler til en tekstfil på skrivebordet eller et filsystem, må du bruke hele systembanen til filen på en Mac OS-maskin, med mindre tekstfilen er i den samme mappen som den eksporterte SWF-filen, (i dette tilfellet behøver du bare å bruke navnet på tekstfilen og ikke hele systembanen).
Internett > Hent variabel	Hent variabler	Henter innholdet av en navngitt variabel i en URL-kodet tekstfil og plasserer dette innholdet i et tekstblokkobjekt. **MERK**: Når denne presentasjonens eksporterte SWF-fil vises i en webleser, må URL-en for denne handlingen ha det samme superdomene som SWF-filen (hvis den vises i Flash Player-versjon 6) eller det samme domenet som SWF-filen (hvis den vises i Flash Player-versjon 7.) **MERK**: Hvis dette skal fungere med denne handlingen, må en URL starte med prefikset «http://».
Internett > Åpne URL	Åpne URL	Sender den angitte URL-en til standard webleser. Gir eventuelt også brukeren mulighet til å legge inn URL-en. **MERK**: Hvis dette skal fungere med denne handlingen, må en URL starte med prefikset «http://».
Internett > Send side	Send side	Sender innholdet av en redigerbar tekstblokk, det merkede objektet på en rullegardinmeny eller -liste, funksjonene til en av/på-knapp og den merkede knappen i en av/på-knappegruppe på den angitte siden, til den angitte URL-en. Du kan enten legge svaret (innholdet av objektet ovenfor) i et tekstblokkobjekt, eller behandle det som en fil som skal lagres på sluttbrukerens datamaskin. **Note**: Når denne presentasjonens eksporterte SWF-fil vises i en webleser, må URL-en for denne handlingen ha det samme superdomene som SWF-filen (hvis den vises i Flash Player-versjon 6) eller det samme domenet som SWF-filen (hvis den vises i Flash Player-versjon 7.) **MERK**: Hvis dette skal fungere med denne handlingen, må en URL starte med prefikset «http://».
List > Hent valg	Hent listevalg	Kopierer teksten eller posisjonstallet til et merket objekt i alle typer

BANE	HANDLING	BESKRIVELSE
		tekstblokkobjekter til hvilket som helst annen type tekstblokkobjekt, eller til en fil som skal lagres på sluttbrukerens datamaskin.
Menylinje > Legg til menyobjekt	Legg til menyobjekt	Legger til et menylinjeobjekt i den angitte menylinjen. Du kan skrive inn menyobjektets navn manuelt eller lese det fra et tekstblokkobjekt. Du kan angi en liste med undermenyer for det nye menyobjektet og knytte en verdi og et skript til dem.
Menylinje > Merk	Merk menylinje	Merker et menyobjekt i den angitte menylinjen.
Menylinje > Deaktiver objekt	Deaktiver menyobjekt	Deaktiverer et menyobjekt i den angitte menylinjen.
Menylinje > Aktiver objekt	Aktiver menyobjekt	Aktiverer et menyobjekt i den angitte menylinjen.
Menylinje > Fjern objekt	Fjern menyobjekt	Fjerner et menyobjekt i den angitte menylinjen.
Menylinje > Fjern merking	Fjern merking for Menylinje	Fjerner et menyobjekt i den angitte menylinjen.
Objekt > Deaktiver	Deaktiver objekt	Deaktiverer et objekt for å forhindre at sluttbrukeren gir respons på objektet.
Objekt > Vis bilde	Vis bilde	Viser et bilde i et objekt basert på en bildeblokk. **Note**: Med denne handlingen er det mulig at progressive bilder og bilder som bruker CMYK-fargerommet, ikke vises på riktig måte, og bilder med høy PPT kan bli uskarpe.
Objekt > Dra	Dra objekt	Gjør brukeren i stand til å dra et objekt. Brukes vanligvis med brukeroperasjonen Klikk ned.
Objekt > Slipp	Slipp objekt	Gjør brukeren i stand til å slippe et objekt. Brukes vanligvis med brukeroperasjonen Klikk opp.
Objekt > Aktiver	Aktiver objekt	Aktiverer et deaktivert objekt.
Objekt > Skjul	Skjul objekt	Skjuler et objekt med en valgfri overgangseffekt.
Objekt > Tilbakestill	Tilbakestill objekt	Returnerer et objekt til utgangsinnstillingen og -posisjonen (der det befant seg da presentasjonen startet).
Objekt > Innstill posisjon	Innstill objektposisjon	Innstiller objektets posisjon.

BANE	HANDLING	BESKRIVELSE
Objekt > Vis	Vis objekt	Viser et objekt som var skjult, med en valgfri overgangseffekt.
Objekt > Skyv	Skyv objekt	Flytter et objekt fra én posisjon til en annen med en animert «skyveeffekt».
Side > Vis	Vis side	Viser en bestemt side i presentasjonen med en valgfri overgangseffekt.
Side > Vis første	Vis første side	Viser den første siden i en presentasjonen med en valgfri overgangseffekt.
Side > Vis siste	Vis siste side	Viser den siste siden i en presentasjonen med en valgfri overgangseffekt.
Side > Vis neste	Vis neste side	Viser den neste siden i en presentasjonen med en valgfri overgangseffekt.
Side > Vis forrige	Vis forrige side	Viser den forrige siden med en valgfri overgangseffekt.
Side > Hent beskrivelse	Hent sidebeskrivelse	Henter beskrivelse som brukes på en side, via feltet **Sidebeskrivelse** på fliken **Side** på paletten **Interaktiv**.
Side > Hent navn	Hent sidenavn	Henter navnet som brukes på en side, via feltet **Sidenavn** på fliken **Side** på paletten **Interaktiv**.
Side > Gå tilbake	Gå tilbake	Viser den siste siden som ble vist i presentasjonen.
Hurtigmeny > Legg til objekt	Legg til menyobjekt	Legger til et menyobjekt i det angitte hurtigmenyobjektet.
Hurtigmeny > Hent hurtigvalg	Hent hurtigmenyvalg	Henter det merkede menyobjektet (etter navn eller nummer) fra det angitte hurtigmenyobjektet, og plasserer det i det angitte tekstblokkobjektet. Du kan legge til menyobjektet i begynnelsen eller slutten av teksten, erstatte hele teksten med menyobjektet eller erstatte bare den merkede teksten med menyobjektet.
Hurtigmeny > Deaktiver objekt	Deaktiver menyobjekt	Deaktiverer et menyobjekt i det angitte hurtigmenyobjektet.
Hurtigmeny > Aktiver objekt	Aktiver menyobjekt	Aktiverer et menyobjekt i det angitte hurtigmenyobjektet.
Hurtigmeny > Fjern objekt	Fjern menyobjekt	Fjerner et menyobjekt i det angitte hurtigmenyobjektet.
Hurtigmeny > Innstill hurtigvalg	Innstill hurtigmenyvalg	Merker et menyobjekt på den angitte hurtigmenyen. Du kan angi målmenyobjektet med navn eller nummer (fra og med 1).

BANE	HANDLING	BESKRIVELSE
Skriv ut > Gjeldende side	Skriv ut gjeldende side	Skriver ut den aktive siden i presentasjonen.
Skriv ut > Tekstobjekt	Skriv ut tekstobjekt	Skriver ut innholdet av et tekstobjekt.
Skript > Deaktiver	Deaktiver skript	Deaktiverer et skript.
Skript > Aktiver	Aktiver skript	Aktiverer et skript.
Skript > Kjør	Kjør skript	Kjører et skript.
Skript > Stopp	Stopp skript	Stopper et skript. Skript som stoppes, kan ikke startes igjen.
Lyd > Pipetone	Pipetone	Gjør at datamaskinen avgir en pipetone.
Lyd > Stans lyd midlertidig	Stans lyd midlertidig	Stanser en lyd midlertidig.
Lyd > Spill av	Spill av lyd	Spiller av en lyd.
Lyd > Spill av bakgrunnslyd	Spill av bakgrunnslyd	Spiller av en bakgrunnslyd.
Lyd > Innstill bakgrunnsvolum	Innstill bakgrunnsvolum	Innstiller volumet til en bakgrunnslyd.
Lyd > Innstill volum	Innstill lydvolum	Innstiller volumet til en lyd.
Lyd > Stopp	Stopp lyd	Stopper en lyd.
Lyd > Stopp bakgrunnslyd	Stopp bakgrunnslyd	Stopper en bakgrunnslyd.
SWF > Last	Last	Laster en importert SWF-presentasjon inn i minnet til et SWF-objekt.
SWF > Stans midlertidig	Stans midlertidig	Stanser en importert SWF-presentasjon midlertidig.
SWF > Kjør	Kjør	Starter en importert SWF-presentasjon.
SWF > Stopp	Stopp	Stopper en importert SWF-presentasjon.
SWF > Utlast	Utlast	Utlaster en importert SWF-presentasjon fra minnet.
Tekst > Kopier	Kopier tekst	Kopierer den merkede teksten fra et tekstblokkobjekt til utklippstavlen. Fungerer ikke for brukeroperasjoner som innebærer et museklikk, fordi et museklikk fjerner merkingen av all tekst.
Tekst > Klipp ut	Klipp ut tekst	Klipper ut den merkede teksten fra et tekstblokkobjekt til utklippstavlen. Fungerer ikke for brukeroperasjoner som innebærer et museklikk, fordi et museklikk fjerner merkingen av all tekst.
Tekst > Fjern merking av tekst	Fjern merking av tekst	Fjerner merkingen av den merkede teksten i et tekstblokkobjekt.

BANE	HANDLING	BESKRIVELSE
Tekst > Finn	Finn tekst	Søker etter tekst i et bestemt tekstblokkobjekt. Du kan angi en litteral søkestreng eller lese søkestrengen fra et annet tekstblokkobjekt.
Tekst > Hent tekst fra URL	Hent tekst fra URL	Henter tekst fra en URL og plasserer den i et tekstblokkobjekt. Du kan angi URL-en litteralt eller lese den fra et annet tekstblokkobjekt. Hele målet for URL-en kan hentes på én gang, linje for linje eller i tegnatskilte deler. **MERK**: Når denne presentasjonens eksporterte SWF-fil vises i en webleser, må URL-en for denne handlingen ha det samme superdomene som SWF-filen (hvis den vises i Flash Player-versjon 6) eller det samme domenet som SWF-filen (hvis den vises i Flash Player-versjon 7.) **MERK**: Hvis en tekstfil som vises med denne handlingen inneholder to vognreturer på rad, vises tre vognreturer. **Note**: Hvis dette skal fungere med denne handlingen, må en URL starte med prefikset «http://».
Tekst > Lim inn	Lim inn tekst	Limer inn tekst som er kopiert eller klippet ut med en handling av typen Kopier tekst eller Klipp ut tekst inn i et tekstblokkobjekt.
Tekst > Slå opp på URL	Slå opp på URL	Sender innholdet av ett eller alle redigerbare objekter på siden til en URL ved hjelp av GET-eller POST-metoden. Du kan angi URL-en litteralt eller lese den fra et tekstblokkobjekt. **MERK**: Hvis dette skal fungere med denne handlingen, må en URL inneholde et kolon (:). Hvis URL-en starter med et kolon, blir det antatt at prefikset er «http://».
Tekst > Merk	Merk tekst	Merker teksten i et tekstblokkobjekt. Du kan angi start- og sluttpunktene for merkingen.
Tekst > Innstill tekst	Innstill tekst	Erstatter eller setter inn tekst i et tekstblokkobjekt. Den nye teksten kan angis litteralt eller leses fra et annet tekstblokkobjekt. Du kan angi start- og sluttpunktet for innsetting eller erstatning av tekst.
Tekstformatering > Juster	Justering av tekst	Innstiller tekstjusteringen i et tekstblokkobjekt
Tekstformatering > Farge	Farge på tekst	Bruker en farge på teksten i et tekstblokkobjekt

BANE	HANDLING	BESKRIVELSE
Tekstformatering > Font	Tekstfont	Bruker en font på teksten i et tekstblokkobjekt
Tekstformatering > Innrykk	Tekstinnrykk	Rykker inn tekst i et tekstblokkobjekt.
Tekstformatering > Linjeavstand	Linjeavstand for tekst	Angir vertikalt mellomrom for tekst i et tekst- tekstblokkobjekt.
Tekstformatering > Stil	Tekststil	Bruker vanlig, halvfet, kursiv eller understreket formatering på tekst i et tekstblokkobjekt. **MERK**: Selv om et prosjekt inneholder en handling som gjør at den halvfete versjonen av en font brukes på teksten, og du konfigurerer valgene til å innebygge alle fonter, vil ikke det eksporterte prosjektet inneholde den halvfete versjonen av fonten, med mindre den brukes i en tekstblokk ett eller annet sted i layouten.
Video > Vis i objekt	Vis video i objekt	Viser den første rammen av en film i et bestemt videoobjekt.
Video > Stans midlertidig	Stans video midlertidig	Stanser en film i et videoobjekt midlertidig. Når den spilles av på nytt, starter filmer som er stanset midlertidig, fra det punktet der de ble stanset.
Video > Spill av	Spill av video	Spiller av en film i et videoobjekt fra begynnelsen.
Video > Spill av i objekt	Spill av video i objekt	Spiller av en film i et videoobjekt fra begynnelsen. Denne handlingen gjør det mulig å spille av mer enn én film i det samme videoobjektet.
Video > Innstill volum	Innstill videovolum	Innstiller lydvolumet til en film i et videoobjekt.
Video > Stopp	Stopp video	Stopper å spille av en film i et videoobjekt. Filmer som stoppes, starter fra begynnelsen igjen hvis de blir spilt av på nytt.
Lukk > vindu	Lukk vindu	Lukker et vindusobjekt.
Vindu > Dra	Dra vindu	Gjør det mulig for brukeren å dra et vindusobjekt. Brukes vanligvis med brukeroperasjonen Klikk ned.
Vindu > Slipp	Slipp vindu	Gjør det mulig for brukeren å slippe et vindusobjekt. Brukes vanligvis med brukeroperasjonen Klikk opp.
Vindu > Åpne	Åpne vindu	Åpner et vindusobjekt.
Vindu > Innstill tittel	Angi tittel	Angir teksten i tittellinjen for et vindusobjekt.

BANE	HANDLING	BESKRIVELSE
Annet > Tillat brukerrespons	Tillat brukerrespons	Hvis du har utført denne handlingen, vil spilleren fortsette å behandle brukeroperasjoner. Denne handlingen brukes vanligvis med handlingen Tillat ikke brukerrespons for å aktivere brukeroperasjoner etter blokkering.
Annet > Forsinkelse	Forsinkelse	Tvinger presentasjonen til ikke å gjøre noe i en bestemt tid, eller til å vente på en bestemt hendelse.
Annet > Deaktiver tastatur	Deaktiver tastatur	Hindrer at presentasjonen registrerer tastaturinnlegging.
Annet > Tillat ikke brukerinteraksjon	Tillat ikke brukerinteraksjon	Hvis du har utført denne handlingen, er alle brukeroperasjoner (inkludert muse- og tastaturhendleser) blokkert.
Annet > Aktiver tastatur	Aktiver tastatur	Gjør at presentasjonen registrerer tastaturinnlegging.
Annet > Åpne prosjekt	Åpne prosjekt	Åpner en annen SWF-presentasjon og lukker den gjeldende SWF-presentasjonen.
Annet > Avslutt	Avslutt	Lukker Flash-spiller.

Arbeide med hendelser

Fremgangsmåten for å knytte en handling til en brukeroperasjon, innebærer følgende tre punkter:

1. Velg objektet som skal knyttes til handlingen.
2. Velg brukeropersjonen som skal starte handlingen.
3. Konfigurer selve handlingen.

Velge en brukeroperasjon

En *brukeroperasjon* er noe brukeren gjør med musen. En brukeroperasjon kan oppfattes som «måten sluttbrukeren gir respons til et objekt på». Typene med brukeroperasjoner som er tilgjengelige for ulike objekttypene, vises i tabellen nedenfor.

BRUKEROPERASJON	STARTER EN HANDLING NÅR
Klikk ned	Sluttbrukeren klikker objektet.
Klikk opp	Sluttbrukeren slipper opp museknappen etter å ha klikket objektet, og musemarkøren fremdeles er over objektet det er klikket på.
Dobbeltklikk	Sluttbrukeren dobbeltklikker objektet.
Mus start	Musepekeren flyttes over objektet.
Mus avslutt	Musepekeren flyttes vekk fra objektet.

BRUKEROPERASJON	STARTER EN HANDLING NÅR
Klikk ned av	Sluttbrukeren klikker en av/på-knapp med funksjonen av.
Klikk opp på	Sluttbrukeren slipper opp museknappen etter å ha klikket en av/på-knapp med funksjonen av.
Klikk ned på	Sluttbrukeren klikker en av/på-knapp med funksjonen på.
Klikk opp av	Sluttbrukeren slipper opp museknappen etter å ha klikket en av/på-knapp som var i på-tilstand.
Åpne vindu	Vindusobjektet åpnes.
Lukk vindu	Vindusobjektet lukkes.

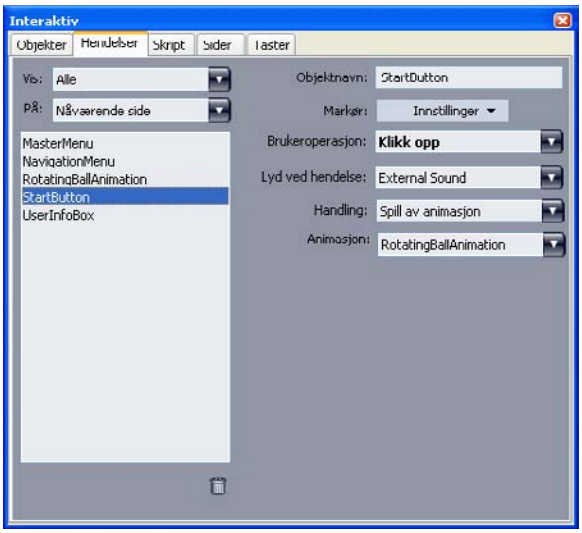
Forskjellige objekter støtter ulike brukeroperasjoner. Rullegardinmenyen **Brukeroperasjon** endres avhengig av typen objekt som er valgt.

Konfigurere brukeroperasjoner

Etter at du har opprettet en byggekloss og bestemt hvilken brukeroperasjon du vil bruke, må du knytte handlinger til disse brukeroperasjonene. En handling er det som skjer når sluttbrukeren utløser et objekts brukeroperasjoner. En handling kan sammenlignes med «det et objekt gjør når sluttbrukeren gir respons på det».

Slik knytter du en handling til et objekts brukeroperasjon:

1. Velg objektet.
2. Klikk fliken **Hendelse** på paletten **Interaktiv**.



Via fliken **Hendelser** på paletten **Interaktiv** kan du tilordne handlinger til brukeroperasjoner. Du kan også bruke handlinger i skript.

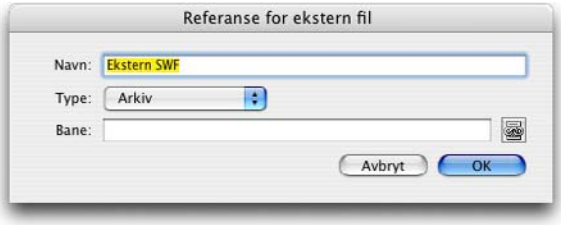
3. Velg en markør på rullegardinmenyen **Markør** for å angi at en markør skal vises når brukerens mus er over objektet.

4 Velg en hendelse på rullegardinmenyen **Brukeroperasjon** (se under «*Velge en brukeroperasjon*»).

5 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Lyd ved hendelse** for å angi en lyd som skal spilles av når brukeroperasjonen inntreffer:

- Velg **Andre** på rullegardinmenyen **Lyd** for å importere en lydfil.
- Hvis du skal bruke en lydfil som allerede brukes et annet sted i det aktive prosjektet, velger du navnet på denne lyden.
- Hvis du vil sette inn en bane som skal referere til en fil under kjøring (selv om denne filen ikke er tilgjengelig), velger du **Ekstern**.

6 Hvis du velger **Ekstern** på rullegardinmenyen **Lyd**, vises dialogboksen **Referanse for ekstern fil**.



I dialogboksen **Referanse for ekstern fil** angir du banen til en fil.

Bruk følgende metoder for å angi en bane:

- Velg **Fil** på rullegardinmenyen **Type** og angi deretter banen til denne filen i feltet **Bane** for å referere en fil fra det lokale filsystemet.
- Velg **URL** på rullegardinmenyen **Type** og skriv deretter inn filens URL i feltet **URL** for å bruke en fil på Internett.
- Hvis du vil referere en fil fra det lokale filsystemet med en bane som er opprettet av et uttrykk, velger du **Filuttrykk** på rullegardinmenyen **Type**, og legger deretter inn uttrykket i feltet **Uttrykk**, eller klikker knappen Σ for å bruke dialogboksen **Expression Editor**.
- Hvis du vil referere en fil på Internett med en URL som er opprettet med et uttrykk, velger du **Filuttrykk** på rullegardinmenyen **Type**, og legger deretter inn uttrykket i feltet **Uttrykk**, eller klikker knappen Σ for å bruke dialogboksen **Expression Editor**.

7 Velg en handling på rullegardinmenyen **Handling** for å angi hva som skal skje når brukeroperasjonen inntreffer. Området nedenfor den merkede handlingen endres for å vise eventuelle parametrer som er tilknyttet denne handlingen.

8 Konfigurer parametrene for handlingen.

Arbeide med skript

Et skript er en sekvens med handlinger som er satt sammen i en bestemt rekkefølge. Når du kjører et skript, utføres den ene handlingen etter den andre i rekkefølge i dette skriptet.

Opprette et skript

Slik oppretter du et skript:

1. Klikk fliken **Skript** på paletten **Interaktiv**.
2. Klikk knappen for å opprette et skript. Et nytt skript med et standardnavn blir lagt til i listen **Skript**.
3. Angi et navn på skriptet i feltet **Skriptavn**.

➡ Vær oppmerksom på at handlingene viser til skript etter skriptnavn, slik at alle skriptnavn i en layout må være unike.

➡ Det skilles mellom store og små bokstaver i skriptnavn.

4. Merk denne handlingen i listen **Handlinger**. Standardinnstillingen er at et nytt skript inneholder én enkelt handling av typen **Ingen handling**.
5. Velg en handling på rullegardinmenyen **Handling**, og konfigurer den deretter som beskrevet under «*Konfigurere brukeroperasjoner*».
6. Klikk knappen for å legge til en handling etter den merkede handlingen.
7. Gjenta de forrige to punktene til alle skriptene er fullført.

Du kan opprette skript via fliken **Skript** på paletten **Interaktiv**.

Bruke betingelsessetninger

En betingelsessetning er en sekvens som består av minst tre handlinger som kan brukes i et skript for å starte andre handlinger på bestemte betingelser. Du kan for eksempel

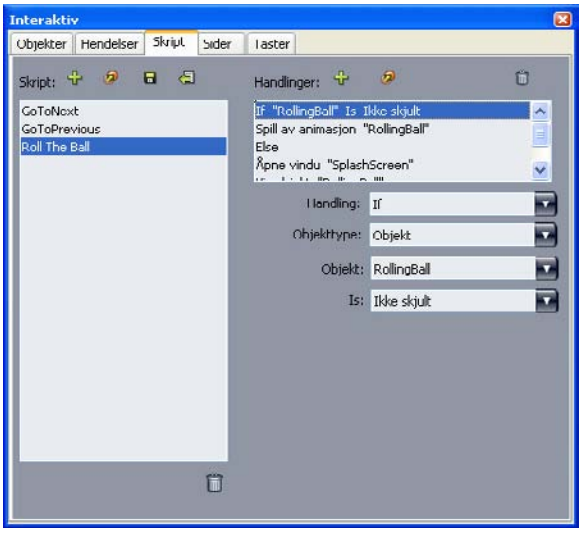
bruke en betingelsessetning for å få en presentasjon til å fungere annerledes, avhengig av sluttbrukerens Flash Player-versjon.

Du kan bruke følgende tre grunnleggende typer betingelsessetninger i multimediepresentasjoner: If-setninger, While-setninger og Loop-setninger.

Bruke en If-setning i et skript

Handlingene **If** og **End If** kan brukes sammen i et skript for å danne en *If-setning*. Du kan bruke If-setninger til å starte handlinger når visse betingelser blir oppfylt. Du kan for eksempel opprette en If-setning som viser én side av en presentasjon hvis presentasjonen brukes på en Mac-maskin, og en annen side av presentasjonen hvis presentasjonen brukes på en Windows-datamaskin. Slik bruker du en If-setning i et skript:

1. Opprett et skript via fliken **Skript** på paletten **Interaktiv**.
2. Begynn If-setningen med å legge til en **If**-handling (**Kontroll** > **If**).
3. Når du skal angi betingelsen som må oppfylles, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Objekttype**, velger objektets navn på rullegardinmenyen **Objekt** og foretar deretter et valg på rullegardinmenyen **Is**eller **Has**.
4. Spesifiser handlingen som skal utføres hvis betingelsen oppfylles, ved å legge til en handling i skriptet rett etter **If**-handlingen, og konfigurere den til det du vil. Hvis du vil at mer enn én ting skal skje når If-betingelsen oppfylles, legger du til flere handlinger.
5. Hvis du vil angi hva som skal skje hvis If-betingelsen ikke oppfylles, legger du til en **Else**-handling (**Kontroll** > **Else**) i slutten av skriptet og følger på med én eller flere handlinger.
6. Trekk slutningen for If-setningen ved å legge til en **End If**-handling (**Kontroll** > **If**) rett etter den siste handlingen.



Med handlingene **If, Else** og **End If** kan du opprette betingelsessetninger. I dette tilfellet avspilles en lyd hvis animasjon 2 spilles av, ellers avgir datamaskinen pipesignaler.

➡ Handlinger av typen **If** og **End If** skal alltid brukes sammen.

Bruke en sløyfe i et skript

En sløyfe er en programmeringsstruktur der en setning eller serie med setninger blir gjentatt flere ganger, vanligvis til en betingelse blir oppfylt. Følgende to typer sløyfer er tilgjengelige i interaktive layouter: Loop-sløyfer og While-sløyfer.

En Loop-sløyfe (opprettes med handlingene **Loop**, **Break If** og **End Loop**) gjentar en serie med handlinger *til* en bestemt betingelse (angitt i handlingen **Break If**) blir oppfylt. Du kan for eksempel bruke en Loop-sløyfe til å stille det samme spørsmålet til en elev til han eller hun klarer å svare riktig.

En While-sløyfe (opprettes med handlingene **While** og **End While**) gjentar en serie med handlinger så lenge en bestemt betingelse (angitt i handlingen **While**) blir oppfylt. Du kan for eksempel bruke en While-sløyfe til å spille av en animasjon til sluttbrukeren flytter musepekeren ut av vinduet.

Slik oppretter du en Loop- eller While-sløyfe:

1. Opprett et skript via fliken **Skript** på paletten **Interaktiv**.
2. Gjør ett av følgende for å starte Loop-setningen:

- Legg til en **Loop**-handling for en Loop-sløyfe (**Kontroll** > **Loop**).
- Legg til en While-handling for en While-sløyfe. Når du skal angi betingelsen som må oppfylles for at sløyfen skal fortsette, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Objekttype**, velger objektets navn på rullegardinmenyen **Objekt** og foretar deretter et valg på rullegardinmenyen **Is** eller **Has**. (Vær oppmerksom på at hvis du velger **Uttryk** på rullegardinmenyen **Objekttype**, må du legge inn et uttrykk med evalueringen sann eller usann, istedenfor å foreta et valg på rullegardinmenyen **Is** eller **Has**.

3. Spesifiser handlingen som skal gjentas innenfor sløyfen, ved å legge til en handling i skriptet rett etter **If**-handlingen og konfigurere den til det du vil ha. Hvis du vil at mer enn én ting skal skje i sløyfens hoveddel, legger du til flere handlinger.
4. Hvis du oppretter en Loop-sløyfe, legger du til en **Break If**-handling. Når du skal angi betingelsen som må oppfylles for at sløyfen skal stoppe gjentakelsen, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Objekttype**, velger objektets navn på rullegardinmenyen **Objekt** og foretar deretter et valg på rullegardinmenyen **Is** eller **Has**.
5. Gjør ett av følgende for å avslutte sløyfen:

- Legg til en handling av typen **End Loop** for en Loop-sløyfe.
- Legg til en handling av typen **End While** for en While-sløyfe.

Kjøre et skript

Etter at du har opprettet et skript på fliken **Skript**, må du konfigurere presentasjonen for å kjøre den. Hvordan du konfigurerer presentasjonen til å kjøre et skript, er avhengig av når du vil at skriptet skal kjøres.

Kjøre et skript når det blir foretatt en brukeroperasjon

Slik kjører du et skript når det blir foretatt en brukeroperasjon:

1 Klikk fliken **Hendelse** på paletten **Interaktiv**.

2 Merk objektet i listen **Objekt**.

3 Velg eventuelt en markørinnstilling på rullegardinmenyen **Markør**.

4 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Brukeroperasjon**.

5 Velg eventuelt en lyd som skal spilles av, på rullegardinmenyen **Lyd ved hendelse**.

6 Velg **Skript** > **Kjør** på rullegardinmenyen **Handling**.

7 Velg skriptet på rullegardinmenyen **Skript**.

Kjøre et skript fra et annet skript

Slik kjører du et skript fra et annet skript:

1 Klikk fliken **Skript** på paletten **Interaktiv**.

2 Merk skriptet i listen **Skript**.

3 Legg til en ny handling i skriptet.

4 Velg **Skript** > **Kjør** på rullegardinmenyen **Handling**.

5 Velg skriptet på rullegardinmenyen **Skript**.

Kjøre et skript når en sluttbruker åpner eller lukker en side

Slik kjører du et skript når en sluttbruker åpner eller lukker en side:

1 Klikk fliken **Side** på paletten **Interaktiv**.

2 Velg en side i listen **Side**.

3 Velg skriptet på rullegardinmenyen **Innleggingsskript** eller **Avslutt skript**.

Kjøre et skript når en sluttbruker trykker en tastekombinasjon

Slik kjører du et skript når en sluttbruker trykker en tastekombinasjon:

1 Klikk fliken **Taster** på paletten **Interaktiv**.

2 Foreta et valg i listen **Side**.

3 Klikk ✚ for å legge til en hurtigtast for skript.

4 Legg inn tastekombinasjonen i feltet **Nøkkelalias**.

5 Velg skriptet på rullegardinmenyen **Skript**.

Eksportere og importere skript

Du kan eksportere skript med knappen og importere skript med knappen på fliken **Skript** på paletten **Interaktiv** (menyen **Vindu**). Vær oppmerksom på at når du bruker eksportknappen, blir bare merkede skript eksportert.

Forhåndsvise og eksportere interaktive layouter

Prosessen med å utvikle interaktive layouter er vanligvis en gjentakende handling, der en designer forhåndsviser den eksporterte layouten gjentatte ganger under arbeidet. Testing er svært viktig for å være sikker på at det ferdige prosjektet fungerer slik designeren har tenkt seg det. QuarkXPress har tatt for seg dette behovet ved å gjøre forhåndsvisning til en ett-klikks operasjon, og har tatt med en ressursfunksjon for å kontrollere de ulike mediefilene som brukes i et prosjekt.

Etter at testingen er fullført, er prosjektet klart til å eksporteres. Det er svært enkelt å tilpasse utformingen av SWF-formatet, slik at du kan eksportere et prosjekt i et format som fungerer best for prosjektets målmedium. QuarkXPress gir tilgang til nesten alle de tilpassbare valgene som er tilgjengelige for SWF-formatet.

Forhåndsvise en presentasjonslayout

Gjør følgende hvis du vil se hvordan en presentasjonslayout vil ta seg ut når den er eksportert:

- Velg **Layout** > **Prøve-SWF** > **Prøveside** for å forhåndsvise den gjeldende siden av den aktive presentasjonslayouten i Flash Player.
- Du kan forhåndsvise den aktive presentasjonslayouten som begynner på den tilordnede førstesiden i Flash Player, ved å velge **Layout** > **Prøve-SWF** > **Prøvelayout**, eller klikke knappen nederst i prosjektvinduet.

Når du er ferdig, trykker du Kommando+Q/Ctrl+F4 for å avslutte, eller rett og slett bare bytter tilbake til QuarkXPress.

Flash Player må være installert på systemet for å kunne se en prøve på en presentasjon.

Kontrollere bruk av interaktive objekter

På samme måte som du kan bekrefte font- og bildestatusen i dialogboksen **Ressurser i bruk**, kan du også bekrefte statusen til bildesekvenser, flerfunksjonsknapper, lyder, videoer og importerte SWF-filer der. Dialogboksen vises ved å velge **Annet** > **Ressurser i bruk** og klikke fliken **Multimedia**.

- Med avmerkingsboksen **Utskrift** kan du kontrollere hvorvidt individuelle multimedieobjekter er eksportert eller ikke. Denne funksjonaliteten kan være nyttig ved feilsøking.
- Med avmerkingsboksen **Konverter** (tilgjengelig for lyder) kan du konvertere ikke-MP3-filer til MP3-format ved eksport.

Eksportere en presentasjonslayout

Du har følgende tre valg med hensyn til å eksportere en presentasjonslayout:

- **SWF**: Oppretter en fil som kan vises med en kopi av Macromedia Flash Player. Flash Player-programmet installeres med QuarkXPress 7, og kan lastes ned gratis fra Adobe på http://www.adobe.com. Dette eksportformatet er egnet til å ta med en HTML-side som er utviklet i et annet program, men som ikke kan vises med mindre sluttbrukeren har Flash Player installert på datamaskinen.

- **Windows Projector**: Oppretter én enkelt fil som inneholder både den eksporterte presentasjonen og Flash Player 7. Windows-brukere kan vise presentasjonen ved å dobbeltklikke denne filen.
- **Macintosh Projector** *(bare i Mac OS):* Oppretter én enkelt fil som inneholder både den eksporterte presentasjonen og Flash Player 7. Mac OS-brukere kan vise presentasjonen ved å dobbeltklikke denne filen.

➡ Valget **Macintosh Projector** er i øyeblikket bare tilgjengelig i Mac OS.

Slik eksporterer du den aktive interaktive layouten:

1. Velg **Arkiv/Fil** > **Eksporter** >**Eksporteringsprogram for Adobe® Flash®**. Dialogboksen **Eksporteringsprogram for Adobe® Flash®** vises.
2. Velg et eksportvalg som beskrevet ovenfor.
3. Merk av for **Eksporter som hel skjerm** for å ha den eksporterte SWF-presentasjonen vist på hele skjermen som standardinnstilling.
4. Angi hvilke sider du vil ta med i feltet **Sider**.
5. Klikk **Valg** for å angi eksportvalg. Dialogboksen **Eksportvalg** vises. Du finner informasjon om de tilgjengelige valgene under «*Konfigurere eksportinnstillinger*».
6. Klikk **Arkiver/Lagre**.

Konfigurere eksportinnstillinger

Når du eksporterer en presentasjonslayout i SWF-format, er det flere innstillinger du kan kontrollere. Du får tilgang til disse innstillingene gjennom dialogboksen **Eksportinnstillinger**, som kan vises på følgende måter:

- Velg **Arkiv/Fil** > **Eksporter** > dialogboksen **Eksporteringsprogram for Adobe® Flash®**, og knappen **Valg** for å gjøre flikene **Fonter** og **Komprimering** tilgjengelige.
- Velg **Interaktiv layout** > **SWF** > **Standardvalg** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) for å gjøre flikene **Filformat**, **Fonter** og **Komprimering** tilgjengelige.

Via fliken **Filformat** kan du angi standardverdier for eksportvalg som vises i **Arkiv/Fil** > **Eksport** > dialogboksen **Eksporteringsprogram for Adobe® Flash®**. Denne fliken vises bare når du kommer til dialogboksen via dialogboksen **Innstillinger**.

På fliken **Fonter** tar avmerkingsboksen **Inkluder alle fonter** med alle fonter som er nødvendige for å gjengi tekst i tekstblokkobjekter på riktig måte i den eksporterte SWF-filen. Vær oppmerksom på at tekstblokker som ikke er tekstblokkobjekter, **alltid** vises med den tilordnede fonten, uansett innstilling.

➡ Hvis du vil være sikker på at fonten faktisk er innlemmet, må du bruke fonten på minst ett tegn eller tomt avsnitt i et tekstblokkobjekt ett eller annet sted i layouten.

Følgende kontroller er tilgjengelige på fliken **Komprimering**:

- Glidebryteren **JPEG-kvalitet**: Gjør det mulig å kontrollere kvaliteten på JPEG-bilder i den eksporterte SWF-filen. Høyere kvalitet kan gi bedre utseende, men større filstørrelse.

- Avmerkingsboksen **Komprimer ikke lyd**: Ukomprimert lyd kan gi bedre lydkvalitet, men større filstørrelse.
- Rullegardinmenyen **Kompatibel med**: Her kan du velge versjonen av Flash Player med minimum kompatibilitet. En lavere versjon betyr vanligvis bedre webleserkompatibilitet, men det er mulig at lavere versjoner ikke støtter alle funksjonene i presentasjonen. Versjon 6 av Flash Player støtter for eksempel ikke FLV-videoformatet. Denne verdien brukes bare hvis du ikke eksporterer med en innebygd Flash Player. Hvis du eksporterer med en innebygd Flash Player, er det alltid versjon 9 som brukes.

Arbeide med uttrykk

Uttrykk, variabler, operatorer og funksjoner blir kombinert for å danne et programmeringsspråk du kan bruke til å opprette interaktive presentasjoner med innebygd logikk. De fleste prosjekter trenger ikke uttrykk, fordi det er nok kontroller på paletten **Interaktiv** til å bygge de fleste typer multimediepresentasjoner. Uttrykk gir imidlertid erfarne brukere, som vil ha mer styring, mer herredømme.

Kort om uttrykk

Et uttrykk er et lite sett med instruksjoner som befaler en interaktiv presentasjon om å gjøre noe. For eksempel:

```
Boks1.AngiAbsorbsjon(50)
```

Dette uttrykket ber en interaktiv presentasjon om å innstille absorbsjonen til bildblokken kalt «Blokk1» til 50 % ugjennomsiktig.

Hvert uttrykk er satt sammen av flere deler. Følgende fem komponenter kan inngå i et uttrykk:

- Parametrer
- Variabler
- Operatorer
- Funksjoner
- Objekter

I dette eksemplet, er «Blokk1» et objekt, «AngiAbsorbsjon» er en funksjon og «50» er en parameter. Ved å kombinere disse delene i en bestemt rekkefølge, har vi opprettet et uttrykk som ber en interaktiv presentasjon om å sette inn teksten i en blokk.

Parametrer

En parameter er informasjon. En parameter kan være alt fra et heltall til et interaktivt objekt. Det er en tilgjengelig variabeltype for hver type parameter.

Variabler

En variabel er et sted å lagre informasjon. Du kan forestille deg det som et «spor» der du kan lagre en verdi. Presentasjonslayouter støtter følgende typer variabler:

- *Heltall:* Et helt tall fra og med –2 147 483 648 til og med 2 147 483 647 (inklusive).

- *Desimal:* En brøk fra og med -9x10306 til og med 9x10306 med en nøyaktighet på 15 desimalplasser.
- *Streng:* En serie på opptil 255 bokstaver, tall og tegnsettingstegn.
- *Boolsk:* Sant eller usant.
- *Punkt:* Et x,y-koordinat (for eksempel: 10, 20). Hvert tall må være et heltall fra og med -2 147 483 648 til og med 2 147 483 647 (inklusive).
- *Objekt:* En henvisning til et interaktivt objekt.

Alle variabler har et unikt navn. Når du bruker navnet til en variabel i et uttrykk, ber du en interaktive presentasjonen om å finne den verdien som er lagret i denne variabelen og bruke den i et uttrykk.

Sett at du for eksempel har en heltallvariabel kalt IntVar som inneholder tallet 6. Du kan da opprette følgende uttrykk:

```
Box1.Append(IntVar)
```

Når dette uttrykket kjøres (eller «evalueres»), finner den interaktive presentasjonen verdien som er lagret i variabelen kalt «IntVar» (6) og setter den inn i blokken kalt «Box1». Tekstblokken kalt «Box1» vil deretter inneholde tallet 6.

Variabler kan være svært nyttige. Du kan bruke en variabel til å lagre informasjon, for eksempel nummeret på den siste siden noen besøkte i en presentasjon, sluttbrukerens navn eller antall poeng de har skåret i spillet.

➡ Det skilles mellom store og små bokstaver i variabelnavn.

Operatorer

Operatorer er symboler (for eksempel + og –), slik at du kan addere, subtrahere, multiplisere, dividere og utføre mange andre slags operasjoner.

Den viktigste operatoren er likhetstegnet, fordi med dette kan du tilordne en verdi til en variabel. I det forrige eksemplet kunne vi ha brukt følgende enkle uttrykk til å lagre tallet 6 inn i variabelen `IntVar`:

```
IntVar = 6
```

Dette uttrykket forteller en interaktiv presentasjon at verdien etter likhetstegnet skal lagres i variabelen kalt «IntVar».

Andre operatorer gjør det mulig å kombinere eller sammenligne tall og andre verdier. For eksempel:

```
IntVar = 2 + 4
```

I dette eksemplet blir det brukt to operatorer: Likhetstegnet og plusstegnet. Den interaktive presentasjonen legger sammen 2 + 4 og setter inn resultatet i `IntVar` når dette uttrykket kjøres.

➡ Bruk ett likhetstegn (=) for tilordning, og to likhetstegn (==) for å kontrollere at verdiene er like.

Funksjoner

Funksjoner er kommandoer du kan bruke til å utføre sammensatte operasjoner. Det finnes mange slags funksjoner, men alle bruker det samme formatet:

```
FunctionName()
```

Noen funksjoner krever at du setter et «argument» (en parameter eller variabel) inn i parentesen etter funksjonens navn, mens andre krever at du lar parentesen stå tom. Parentesene skal imidlertid alltid tas med, enten de inneholder noe eller ikke.

Funksjoner som krever parametrer

Noen funksjoner krever at du setter inn en parameter eller variabel i parentesene. Når du setter inn en parameter eller variabel i en funksjons parentes, kalles dette å «overføre» denne parameteren eller variabelen til funksjonen. For eksempel:

```
Boks1.Append(IntVar)
```

I dette uttrykket overføres verdien eller variabelen `IntVar` til funksjonen Append. Funksjonen Append tar, på sin side, denne parameteren og plasserer den i teksblokkobjektet kalt «Boks1».

Funksjoner som returnerer verdier

Noen funksjoner er utviklet for å utføre en beregning eller fastslå tilstanden til et objekt. Noen funksjoner innhenter informasjon, for eksempel resultatet av en beregning eller objektets status. Når kjøringen av disse funksjonene er fullført, «returnerer» de denne informasjonen.

Ta for eksempel en titt på funksjonen kalt `Number.sqrt()`. Denne funksjonen beregner kvadratroten av alle verdier du overfører til den. Hvis du for eksempel vil finne kvadratroten av 25, kan du angi dette som «Number.sqrt(25)».

«Number.sqrt(25)» er imidlertid ikke et fullstendig uttrykk, fordi det informerer ikke en interaktiv presentasjon om hva som skal gjøres med den returnerte verdien (kvadratroten av 25 eller 5). Uttrykket blir først fullstendig etter at du har informert den interaktive presentasjonen om hvor informasjonen skal plasseres.

Én måte å gjøre dette på, er å sette det inn i en variabel på følgende måte:

```
IntVar = Number.sqrt(25)
```

Etter at uttrykket er evaluert, vil `IntVar` bli lik 5.

Hvorfor starter denne funksjonen med `Number`? I dette tilfellet angir `Number` ganske enkelt at denne funksjonen er en tallfunksjon. Du finner mer informasjon under «*Objekter*».

Objekter

Noen funksjoner krever et «objekt» (noe å reagere på). Slike funksjoner kan enten endre statusen til objektet eller hente frem informasjon om det. Disse funksjonene kalles «objektfunksjoner» eller «metoder». Følgende syntakser blir brukt for slike funksjoner:

```
objectName.functionName()
```

Objektfunksjoner fungerer på akkurat samme måte som andre funksjoner. Vi har allerede sett på dette eksemplet:

```
Box1.Append(IntVar)
```

Tekstblokkobjektet kalt «Boks1» er her objektet der vi vil at funksjonen Append skal plassere verdien som representeres av `IntVar`. Denne funksjonen er et eksempel på en objektfunksjon som returnerer en verdi.

Følgende er et eksempel på en objektfunksjon som returnerer en verdi:

```
MinVariabel = Boks1.IsVisible()
```

I dette uttrykket kontrollerer funksjonen `IsVisible` om objektet kalt «Boks1» er synlig, og setter deretter det boolske resultatet (enten «sant» eller «usant») inn i variabelen kalt MinVariabel.

I tillegg til interaktive objekter gir også noen objektfunksjoner tilgang til andre slags objekter. For eksempel:

```
MinVariabel = Number.Sqrt(2)
```

Objektet `Number` er ganske enkelt et bibliotek med mattefunksjoner istedenfor et interaktivt objekt. Dette uttrykket ber `Number`-objektets `Sqrt`-funksjon om å beregne kvadratroten av to og lagre resultatet i variabelen kalt «MinVariabel».

Hvis du vil vise til et objekt i et uttrykk, må objektet følge visse navnekonvensjoner. Det kan ikke begynne med et tall, og kan ikke inneholde andre symboler enn et dollartegn ($) eller en understrek (_). Hvis det inneholder mellomrom, kan disse erstattes med understreker når du viser til det i et uttrykk.

Bruke dialogboksen Expressions Editor

Knappen **Expression Editor** Σ, viser dialogboksen **Expression Editor**. Du kan opprette uttrykk på følgende to måter via denne dialogboksen:

- Hvis uttrykk er nytt for deg, kan du bygge dem opp ved å dobbeltklikke objekter i listene i øvre halvdel av dialogboksen i riktig rekkefølge.
- Hvis du har erfaring med uttrykkssyntaks, kan du legge inn uttrykket direkte i det store redigeringsfeltet.

I dialogboksen **Expression Editor** kan du opprette og godkjenne uttrykk.

Du kan bygge flere slags uttrykk. Følgende er de vanligste uttrykkstypene:

- *Kalle opp en funksjon på et interaktivt objekt:* Her ber du rett og slett et objekt om å gjøre noe. Hvis du for eksempel vil gjøre et skjult objekt synlig, kaller du opp funksjonen SetVisible på dette objektet på følgende måte: `MyBox.SetVisible(true)`
- *Tilordne en verdi til en variabel:* Her endrer du en variabels verdi. Kanskje du for eksempel vil tilordne innholdet av et tekstblokkobjekt til en variabel kalt «BrukerNavn»: `BrukerNavn = MinTekstblokk.HentTekst()`

Kalle opp en funksjon på et interaktivt objekt

Gjør følgende hvis du vil bygge opp et uttrykk som kaller opp en funksjon på et interaktivt objekt:

1. Hvis du vil arbeide på et interaktivt objekt som allerede forekommer i layouten, velger du dette objektets navn i listen **Objekter**. Via rullegardinmenyen øverst i listen kan du innskrenke objektlisten etter type.
2. Dobbeltklikk objektets navn for å legge det til i redigeringsområdet.
3. Hvis du vil se en liste over funksjoner som kan påkalles for denne bestemte objekttypen, velger du den aktuelle objekttypen på rullegardinmenyen **Funksjoner**. Hvis du for eksempel arbeider med et animasjonsobjekt, velger du **Animasjon**.
4. Rull gjennom listen **Funksjoner** til du finner den funksjonen du vil ha. Du kan finne ut hva en funksjon gjør ved å klikke navnet på den og se på beskrivelsen som vises nederst i dialogboksen. Du trenger vanligvis en funksjon som ikke returnerer en verdi for denne typen uttrykk. Se derfor etter funksjonsbeskrivelser som *ikke* begynner med ordet «Get». Hvis du for eksempel skal begynne å spille av et animasjonsobjekt, velger du *Animation.Play()*.
5. Dobbeltklikk funksjonsnavnet for å legge det til i redigeringsområdet.
6. Når du skal bekrefte at du har et gyldig uttrykk, klikker du **Utfør gyldighetskontroll**. Vær oppmerksom på at denne knappen rett og slett sjekker uttrykket for syntaks. Et gyldig uttrykk gjør nødvendigvis ikke det du vil at det skal gjøre!
7. Klikk **OK**.

Når uttrykket er evaluert, blir den angitte funksjonen kalt på det bestemte objektet. I dette tilfelle vil animasjonen spilles av.

Tilordne en verdi til en variabel

Slik bygger du et uttrykk som tilordner en verdi til en variabel:

1. Hvis du ikke har opprettet variabelen ennå, klikker du knappen **Ny/Rediger** over listen **Variabler** for å vise dialogboksen **Variabler**.
2. Klikk knappen, angi et navn på variabelen og velg en type på rullegardinmenyen **Type**. Hvis du vil at variabelen skal være en matrise, merker du av for **Matrise** og skriver inn antall elementer i feltet **Elementer**. Klikk **OK**.

➡ Du får tilgang til medlemmer av en matrise etter variabelnavnet og posisjonen i matriselisten.

3. Dobbeltklikk variabelnavnet i listen **Variabler** for å legge til variabelen i redigeringsområdet. Hvis du for eksempel vil hente teksten fra et tekstblokkobjekt og sette den inn i en strengvariabel kalt «Brukernavn», dobbeltklikker du **Brukernavn** i listen **Variabler**.
4. Når du skal sette inn et likhetstegn, dobbeltklikker du likhetstegnet i området **Operatorer** eller skriver inn et likhetstegn manuelt.
5. Verdien du tilordner variabelen kommer vanligvis fra et interaktivt objekt eller en eller annen beregning.

- Hvis du skal tilordne en verdi fra et interaktivt objekt, dobbeltklikker du objektnavnet i listen **Objekter**, og dobbeltklikker deretter et **funksjonsnavn** i listen **Funksjoner**. Hvis du for eksempel skal hente innholdet av et tekstblokkobjekt kalt MinTekstBlokk, dobbeltklikker du **MinTekstBlokk** på menyen **Objekter** og dobbeltklikker deretter **Tekstobjekt.GetText**() i listen **Funksjoner**.
- Hvis du vil tilordne en verdi som er et resultat av en beregning, bruker du de aktuelle funksjonene i listen **Funksjoner** og/eller de aktuelle operatorene i listen **Operatorer**. Hvis du for eksempel vil konvertere verdien som er lagret i strengvariabelen BrukerNavn, til bare store bokstaver, legger du til **Brukernavn.ToUpperCase**() i uttrykket via listen **Objekter** og **Funksjoner**. Du kan eventuelt også beregne den sammenlagte lengden av to strenger, legge til **Streng1 + Streng2** i redigeringsområdet via listen **Variabler** og **Operatorer**.

6. Når du skal bekrefte at du har et gyldig uttrykk, klikker du **Utfør gyldighetskontroll**. Vær oppmerksom på at denne knappen rett og slett sjekker uttrykket for syntaks. Et gyldig uttrykk gjør nødvendigvis ikke det du vil at det skal gjøre!
7. Klikk **OK**.

Job Jackets

Funksjonen Job Jackets tar et revolusjonerende skritt forbi prøvekjøring: Den bidrar til å forsikre om at en trykkejobb samsvarer med spesifikasjonene *fra det øyeblikket den opprettes*, og fortsetter å holde seg til disse spesifikasjonene helt til den forlater pressen. Job Jackets utvider dessuten begrepet for håndhevelse av jobbspesifikasjonene hinsides virkeområdet til enkeltbrukerne ved å koble prosjekter til synkroniserte, dynamiske, oppdaterbare designspesifikasjoner som omfatter alt fra tekstmaler og farger til sidestørrelse og -antall.

Kort om Job Jackets

Job Jackets oppfyller følgende to hovedformål:

- De gjør det mulig for en jobbdefinerer å opprette detaljerte spesifikasjoner for utskrift, og weblayouter.
- De gir en layoutformgiver mulighet til å lage prosjekter og layouter på grunnlag av disse spesifikasjonene, dele spesifikasjonene med andre layoutformgivere og kontrollere at en layout samsvarer med spesifikasjonene.

Job Jackets ble opprettet fordi det kan være en komplisert oppgave å produsere en layout og sende den til utkjøring på en vellykket måte.

Tenk for eksempel på noen av de vanskelighetene som har plaget skapere av utskriftslayouter. Forskjellige presser har ulike egenskaper, og moderne sidelayoutprogrammer må være så allsidige at de kan støtte alle disse egenskapene. Det er derfor en rekke ting som kan gå galt, spesielt når du tar i betraktning den uunngåelige muligheten for enkle menneskelige feil. Her er bare noen få eksempler:

- En layoutformgiver kan bruke farger eller importert grafikk som ikke kan reproduseres nøyaktig på den aktuelle pressen.
- Et dokument som er budsjettert til 100 sider, kan kjøres ut med 112 sider.
- Et prosjekt kan sendes til utskriftsenheten uten nødvendige grafikkfiler eller fonter.
- En layout med liten tekst i en spesialfarge kan sendes til en firefargers presse, noe som vil gi uleselig tekst.

- Fargebehandlingsinnstillinger kan konfigureres på feil måte for utskriftsenheten, slik at resultatene på langt nær tilsvarer forventningene.

Store og kompliserte utskriftsjobber innebærer enda flere muligheter til feil, og kostnadene for slike feil blir mye høyere. Job Jackets hindrer jobbkonstruksjoner, som i utgangspunktet ikke kan skrives ut eller er feil konstruert.

Hva er Job Jackets?

Job Jackets er, rent teknisk, XML-strukturer som omfatter spesifikasjoner og regler for å opprette og inspisere QuarkXPress-layouter. Begrepsmessig kan en Job Jackets-struktur sammenlignes med en mappe som inneholder jobbsedler med beskrivelser av forskjellige typer prosjekter og layouter i tillegg til annen type informasjon.

Job Jackets er basert på den nyeste versjonen av JDF-skjema (Job Definition Format). I tillegg til at du får kontroll over QuarkXPress-relaterte spesifikasjoner, kan du også innstille verdier for en rekke andre spesifikasjoner, som dekkes av JDF, ved hjelp av Job Jackets, for eksempel innbinding og overgang. Når du sender en layout til utkjøring, kan du velge om du vil ta med layoutens JDF-informasjon, slik at nedstrøms systemer kan benytte denne informasjonen til automatiserings- og informasjonsformål.
Job Jackets-spesifikasjoner er omfattende. Utviklere av JDF-kompatible systemer kan derfor bygge inn sine egne implementeringsspesifikke innstillinger i Job Jackets før de sender dem oppstrøms til layoutformgiverne. Disse innstillingene kan deretter bevares i Job Jackets-filene og brukes med XTensions-programvare, ved hjelp av JDF-funksjonelle programmer, eller av andre systemer, for å automatisere og strømlinjeforme en lang rekke prosesser.

Job Jackets kan også være nyttige for samarbeidet innenfor en arbeidsgruppe. Flere layoutformgivere som arbeider på layouter og som deler de samme spesifikasjonene, kan koble sine prosjekter til en delt Job Jackets-fil, slik at hvis én av layoutformgiverne foretar en endring med for eksempel en tekstmal, kan den samme endringen overføres automatisk til de andre formgivernes layouter.

Job Jackets-strukturen

Job Jackets er XML-strukturer som inneholder spesifikasjoner og regler. Emnene nedenfor beskriver hvordan disse spesifikasjonene og reglene er ordnet i Job Jackets.

Ressurser

Job Jackets inneholder *ressurser*, som omfatter følgende:

1. *Ressurser for prosjektnivå:* Ting som kan brukes i et bestemt prosjekt, for eksempel tekstmaler, farger, utdatastiler og innstillinger for fargebehandling.
2. *Ressurser for layoutnivå:* Ting som kan brukes i en bestemt layout, for eksempel:

- *Layoutspesifikasjoner:* Innstillinger som kan brukes til å tildele en bestemt størrelse, retning, osv. til en layout.
- *Utskriftsspesifikasjoner:* Innstillinger som kan brukes til å konfigurere et prosjekt, slik at det kan kjøres ut på riktig måte til en bestemt utskriftsenhet.
- *Regler og regelsett:* Tester som kan kjøres for å inspisere en layout og kontrollere overholdelse av spesifikasjonene for den.

I tillegg til ressursene som er beskrevet ovenfor, kan Job Jackets inneholde visse informasjonsressurser, inkludert følgende:

- *Jobbeskrivelser:* Denne kategorien omfatter et jobbnummer, revisjon, instruksjoner, merknader og nøkkelord.
- *Kontakter:* Kontaktinformasjon for jobbdefinerere og andre som er tilknyttet jobben. Ved å legge til kontaktpersoner kan det være lettere å oppspore den nødvendige personen hvis noe skulle skjære seg med jobben.

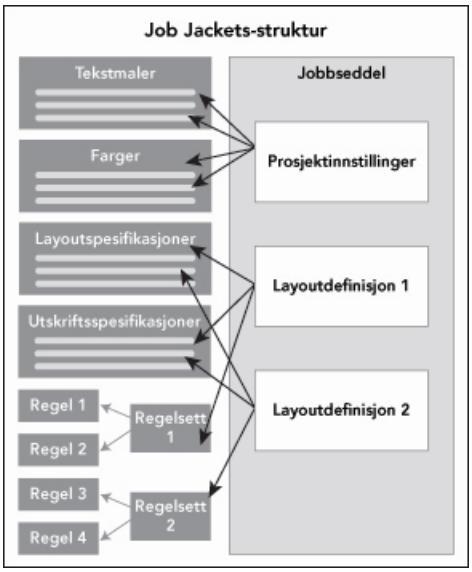
Jobbsedler

Ressursene i Job Jackets er organisert i én eller flere *jobbsedler*. Hver jobbseddel inneholder et sett med bestemte ressurser som kan brukes i et QuarkXPress-prosjekt.

I en jobbseddel er ressursene gruppert på følgende måte:

1. *Prosjektinnstillinger:* Et sett med ressurser på prosjektnivå som kan brukes på ett enkelt prosjekt. Prosjektinnstillinger omfatter elementer som tekstmaler, farger, utskriftsstiler og innstillinger for fargebehandling. Hver jobbseddel inneholder ett sett med prosjektinnstillinger.
2. *Layoutdefinisjoner:* Sett med ressurser på layoutnivå som kan brukes på én enkelt layout. Hver jobbseddel kan inneholde null eller flere layoutdefinisjoner. Hver layoutdefinisjon kan omfatte følgende:

- En layoutspesifikasjon (sidestørrelse, orientering, osv.)
- Null eller flere utskriftsspesifikasjoner (konfigurasjoner for en bestemt utskriftsenhet)
- Null eller flere regelsett (for å inspisere layouten)
- En middels skrifttype (utskrift eller web)
- Fargebehandlingsinnstillinger (kildeoppsett og utskriftsoppsett)
- Korrekturspesifikasjoner (korrekturutskrift og korrekturhensikt)
- Informasjonsressurser (beskrivelse, jobbeskrivelse og instruksjoner)

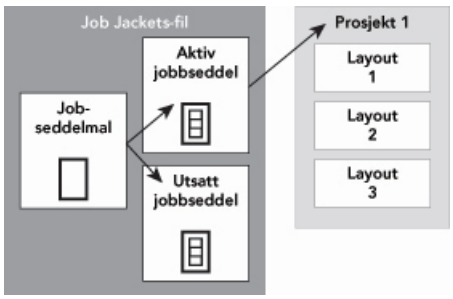


Ressurser blir definert og lagret i en Job Jackets-struktur. En jobbseddel inneholder et sett med prosjektinnstillinger for en bestemt prosjekttype, og layoutdefinisjoner for null eller flere layouter. Vær oppmerksom på at ressursdefinisjoner ikke er «innebygd» i jobbsedler. Jobbsedler viser til eller «peker» mot ressursdefinisjoner som er innebygd i Job Jackets-strukturen.

Jobbsedler og jobbseddelmaler

Det finnes følgende tre typer jobbsedler:

- En *jobbseddelmal* er en definisjon for en «maljobbseddel». En jobbseddel kan på en måte sammenlignes med en hovedside eller en QuarkXPress-malfil.
- En *aktiv jobbseddel* er en kopi av jobbseddelmalen som er tilknyttet et bestemt prosjekt.
- En *utsatt jobbseddel* er en kopi av en jobbseddelmal som har vært knyttet til et prosjekt, men som ikke lenger er knyttet til dette prosjektet (for eksempel hvis prosjektet ble lukket uten å lagre det først).



En Job Jackets-fil kan inneholde jobbseddelmaler (inneholder definisjoner for jobbsedler), aktive jobbsedler (som er tilknyttet et bestemt prosjekt) og utsatte jobbsedler (som har vært tilknyttet et prosjekt, men som ikke lenger er knyttet til prosjektet).

Hver jobbseddelmal kan brukes til å lage jobbsedler for ett eller flere prosjekter. Hver jobbseddel kan bare brukes på ett prosjekt. Når en jobbseddel brukes på et prosjekt, blir ressursene i denne jobbseddelen tilgjengelige i prosjektet (produktet arver for eksempel alle definisjonene for farge, tekstmal og layout som er oppført i jobbseddelen).

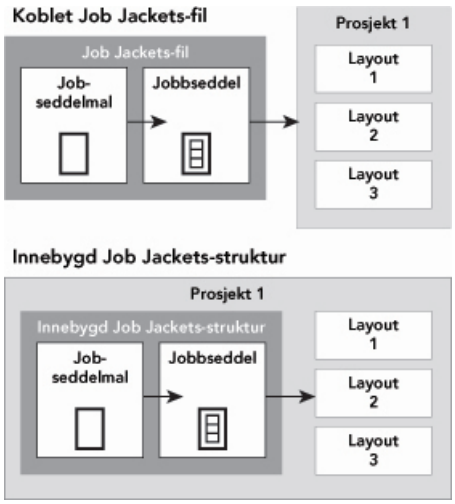
Følgende to måter anvendes for å bruke en jobbseddel på et prosjekt:

- Velg **Arkiv/Fil > Nytt > Prosjekt fra seddel** når du skal opprette prosjektet, og velg deretter en jobbseddelmal. QuarkXPress kopierer informasjonen i jobbseddelmalen inn i en ny jobbseddel for det nye prosjektet. Det nye prosjektet inneholder automatisk en forhåndskonfigurert layout for hver av layoutdefinisjonene i jobbseddelmalen, pluss alle prosjektinnstillingene som er definert i jobbseddelmalen.
- Opprett eller åpne et eksisterende prosjekt, og velg deretter **Arkiv/Fil > Job Jackets > Koble prosjekt**, og velg en jobbseddelmal. QuarkXPress kopierer informasjonen i jobbseddelmalen inn i en ny jobbseddel for dette bestemte prosjektet. Prosjektet henter alle prosjektinnstillingene som er definert i jobbseddelmalen, og en ny forhåndskonfigurert layout blir opprettet for hver av layoutdefinisjonene i jobbseddelmalen.

En jobbseddel beholder ingen kobling til jobbseddelmalen den ble opprettet fra. Endringer du foretar med en jobbseddelmal blir ikke overført til eksisterende jobbsedler.

Koblede og innebygde Job Jackets

Alle QuarkXPress-prosjekter er tilknyttet en Job Jackets-struktur. Et prosjekts Job Jackets-struktur kan være innebygd i prosjektet, eller den kan være lagret i en Job Jackets-fil for XML i det lokale filsystemet. Plasseringen av et prosjekts Job Jackets-struktur er avhengig av hvordan du oppretter prosjekter. Du finner mer informasjon under «Bruke en jobbseddelmal i et prosjekt».



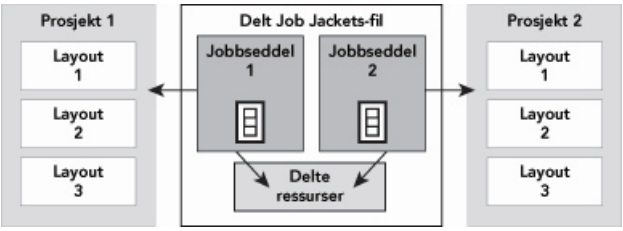
En Job Jackets-struktur kan forekomme som en XML-fil i filsystemet, eller den kan være innebygd i prosjektfilen.

Ikke-innebygde Job Jackets-filer lagres som standard på det stedet som er angitt i ruten **Job Jackets** i dialogboksen **Innstillinger** (menyen **QuarkXPress/Rediger**). Du kan imidlertid lagre Job Jackets-filer der du vil ha dem. Hvis du for eksempel deler en Job Jackets-fil mellom layoutformgivere i en arbeidsgruppe (se under «*Delte Job Jackets-filer*» nedenfor), kan det være lurt å sette denne Job Jackets-filen på en filserver der alle kan få tak i den via nettverket.

Hvis du vil endre standard lagringssted for **Job Jackets**, går du til ruten **Job Jackets** i dialogboksen **Innstillinger** (menyen **QuarkXPress/Edit**), klikker **Velg banen**, klikker **Velg** og blar til målkatalogen.

Delte Job Jackets-filer

En innebygd Job Jackets-struktur kan bare brukes i ett prosjekt: Prosjektet den er innebygd i. En frittstående Job Jackets-fil kan imidlertid deles mellom flere enn ett prosjekt. (En delt Job Jackets-fil kan rettere sagt forsyne jobbsedlene med ressursdefinisjoner som brukes i mer enn ett prosjekt.)



En delt Job Jackets-fil gir mulighet til å dele ressurser mellom flere prosjekter.

Når to prosjekter deler en Job Jackets-fil, kan de synkronisere eventuelle ressurser som forekommer i begge deres jobbsedler. Dette betyr at hvis for eksempel eieren av prosjekt 1 endrer en fargedefinisjon som forekommer i begge jobbsedlene, kan fargedefinisjonen oppdateres automatisk i prosjekt 2.

Eksempel på arbeidsrutine for Job Jackets

Denne delen beskriver en anbefalt arbeidsrutine for Job Jackets. Vær oppmerksom på at dette ikke er den eneste mulige arbeidsrutinen. Den er bare et eksempel for å vise hvordan Job Jackets kan brukes. Følgende definisjoner blir brukt:

- *Jobbdefinerer:* Personen som vet hva utskriftsjobben angivelig skal bestå av – for eksempel antall sider, størrelse, farger osv.
- *Utskriftsspesialist:* Personen som vet hvordan en utskriftsjobb må opprettes og konfigureres for å skrives ut på riktig måte på den aktuelle pressen.
- *Layoutformgiver:* Personen som faktisk oppretter layouten i QuarkXPress.

Den tilsiktede arbeidsrutinen for Job Jackets er som følger:

1. En utskriftsspesialist og en jobbdefinerer arbeider sammen for å definere utskriftsspesifikasjonene og reglene som passer for en utskriftsjobb (eller for et sett med relaterte utskriftsjobber), herunder ting som sidestørrelse, sideantall, fargeliste, overlappingsinnstillinger, tekstmaler, strektykkelse og gyldige fargerom for importerte bilder.
2. Jobbdefinereren benytter disse spesifikasjonene og reglene til å lage en jobbseddelmal i en Job Jackets-fil. Jobbseddelmalen beskriver et bestemt prosjekt, og kan omfatte forskjellige spesifikasjoner og regler for hver layout i prosjektet (her antar vi at bare én layout er definert i jobbseddelmalen). Når Job Jackets-filen er ferdig, gir jobbdefinereren filen til layoutformgiveren.
3. Layoutformgiveren oppretter et prosjekt fra jobbseddelmalen med kommandoen **Arkiv/Fil > Nytt > Prosjekt fra seddel**. QuarkXPress oppretter automatisk en jobbseddel fra jobbseddelmalen og knytter jobbseddelen til prosjektet. QuarkXPress leser jobbseddelen og setter inn alle jobbseddelens ressurser i prosjektet automatisk (for

eksempel farger, tekstmaler, og innstillinger for fargebehandling). QuarkXPress oppretter automatisk også eventuelle layouter som er definert i jobbseddelen.

4 Layoutformgiveren bygger layouten på grunnlag av retningslinjene i jobbseddelen. Layoutformgiveren velger **Arkiv/Fil > Job Jackets > Evaluer layout** for å bekrefte at hun holder seg til retningslinjene som er definert i jobbseddelen. Når hun gjør dette, kan hun, gjennom en dialogboks, identifisere og bla til alle de designelementene som bryter de definerte reglene i jobbseddelen. Dermed kan layoutformgiveren rette problemene etter hvert som de oppstår, fremfor at de blir funnet under fortrykkprosedyren.

5 Når en layout er fullført, sender layoutformgiveren den til utkjøring ved hjelp av én av flere metoder, inkludert direkte utskrift, Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring eller eksporterer til PDF eller PDF/X. Hvis Job Jackets-filen omfatter utskriftsspesifikasjoner, kan disse brukes til å sende jobben til utskrift med spesifikke formater og innstillinger. Fordi layouten er utviklet innenfor de spesifikasjonene som er gitt i jobbseddelmalen, er layouten riktig når den ankommer pressen.

Arbeide med Job Jackets

Job Jackets-informasjon lagres, som beskrevet ovenfor, i XML-format. QuarkXPress gir imidlertid et omfattende grensesnitt som gjør det enkelt å opprette og endre Job Jackets. Følgende emner beskriver grunnleggende detaljer i brukergrensesnittet til Job Jackets.

Grunnleggende og avansert modus

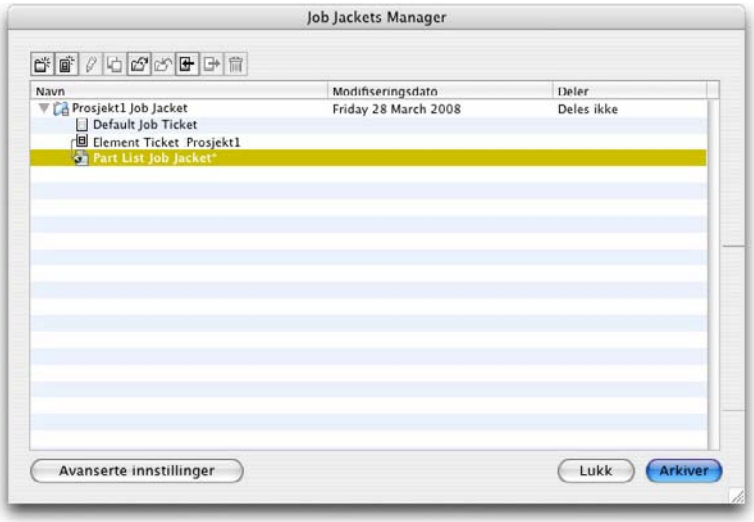
Dialogboksen **Job Jackets Manager** (**Annet > Job Jackets Manager**) gir et felles grensesnitt der en jobbdefinerer kan opprette og konfigurere Job Jackets og de komponentene de består av.

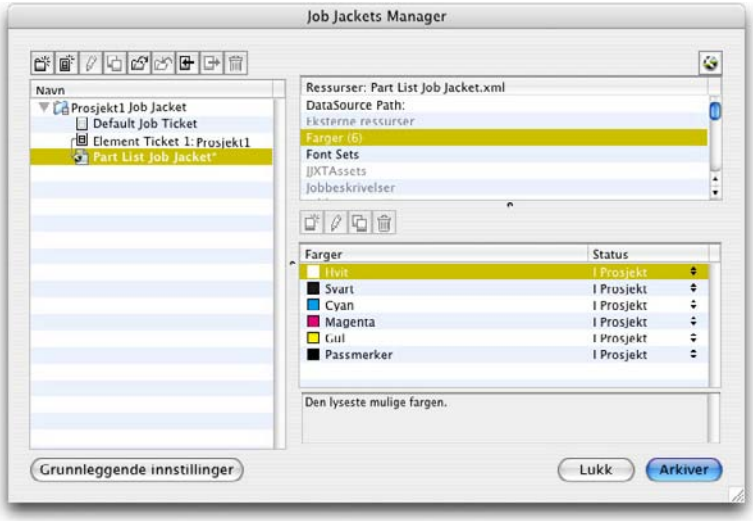
Dialogboksen **Job Jackets Manager** viser som standard Job Jackets i standardmappen for Job Jackets (se under «*Standardfil for Job Jackets*»), og de Job Jackets som er tilknyttet eventuelle åpne prosjekter. Det aktive prosjektet (hvis det finnes et) vises i fete typer med en stjerne.

Dialogboksen **Job Jackets Manager** har følgende to modi:

- *Grunnleggende modus* er for layoutformgivere og jobbdefinerere som ikke behøver å bruke de avanserte JDF-funksjonalitetene til Job Jackets. Grunnleggende modus tilbyr alle de nødvendige kontrollene for å opprette, administere og dele Job Jackets.
- *Avansert modus* er for produksjonsadministratorer som vil bruke JDF-funksjonene til å automatisere og integrere deler av sin arbeidsrutine. Avansert modus benytter et annet brukergrensesnitt som gir tilgang til alt i grunnleggende modus, pluss ekstra ressurser som regler, og ressurser bare for JDF, for eksempel spesifikasjoner for innbinding og overgang.

Hvis du vil bruke den avanserte modusen, åpner du dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**) og klikker **Avanserte innstillinger**. Du bytter tilbake til grunnleggende modus ved å klikke **Grunnleggende innstillinger**.





I dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet > Job Jackets Manager**) kan en jobbdefinerer arbeide med Job Jackets og tilhørende komponenter. Denne dialogboksen har en grunnleggende modus (øverst) og en avansert modus (nederst).

Lage Job Jackets-filer

For det første, *når* og *hvorfor* bør en jobbdefinerer opprette en ny Job Jackets-fil? Det er ingen faste regler for å svare på dette spørsmålet. Hvis du vil, kan du legge Job Jackets for alle utskriftsjobbene i én stor Job Jackets-fil. Her er imidlertid noen retningslinjer for å angi når du bør ha separate Job Jackets-filer.

- Hvis du planlegger å opprette mange trykkejobber som deler de samme ressursene (for eksempel farger, tekstmaler, overlappingsinnstillinger, innstillinger for fargebehandling og sidestørrelser), bør du opprette én Job Jackets-fil for alle disse trykkejobbene. Hvis du for eksempel arbeider i et designfirma som betjener mange ulike kunder, og som alle har sin egen visuelle identitet, bør du opprette én Job Jackets-fil for hver kunde.
- Hvis du administrerer en designgruppe og du vil være sikker på at alle layoutformgiverne som arbeider på et bestemt prosjekt (for eksempel en reklamekampanje), benytter nøyaktig de samme ressursene, bør du opprette en Job Jackets-fil og en jobbseddelmal

som inneholder disse ressursene, slik at alle layoutformgiverne deler denne Job Jackets-filen.

- Hvis du er en utskriftsleverandør og du har en bestemt presse med spesielle krav, bør du opprette en Job Jackets-fil som omfatter pressens krav for kundene (og på denne måten hjelpe dem med å unngå overskridelse av disse kravene). Det kan til og med hende at du kan laste ned en Job Jackets-fil med pressens krav fra pressefabrikanten.

Opprette en Job Jackets-fil: Grunnleggende modus

Slik oppretter du en Job Jackets-fil i grunnleggende modus:

1. Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet** > **Job Jackets Manager**).
2. Hvis mer enn én liste vises i dialogboksen, klikker du **Grunnleggende innstillinger** for å vise den grunnleggende ruten.
3. Klikk knappen **Nye Job Jackets**. Dialogboksen **Nye Job Jackets** vises.
4. Angi et navn på Job Jackets-filen i feltet **Navn**.
5. Hvis du planlegger å dele denne Job Jackets-filen mellom flere brukere, merker du av for **Del dette omslaget**. Hvis du ikke merker av i denne boksen, blir Job Jackets-filen innebygd i det aktive prosjektet (hvis det finnes ett). Vær oppmerksom på at hvis du ikke deler denne Job Jackets-filen nå, kan du gjøre det senere via dialogboksen **Samarbeidsoppsett** (menyen **Arkiv/Fil**). Du finner mer informasjon under «*Samarbeide med delte Job Jackets*».)
6. Hvis du merket av for **Del dette omslaget** i det forrige punktet, angir du hvor jobbomslagsfilen skal lagres, ved å foreta et valg på rullegardinmenyen **Arkiver i/Lagre i**:

- Hvis du vil bruke standardlagringsstedet (se under «*Koblede og innebygde Job Jackets*»), velger du **Standardmappe for omslag**.
- Velg **Prosjektmappe** hvis du vil lagre den delte Job Jackets-filen i den samme mappen som det aktive prosjektet.
- Hvis du vil lagre den delte Job Jackets-filen et annet sted, velger du **Annet** og blar til målkatalogen (for eksempel et sted i nettverket som er tilgjengelig for alle layoutformgiverne).

7. Klikk **Innstillinger** for å vise flikene **Sedler**, **Stilinnstillinger**, **Kontakter** og **Layoutspesifikasjon**.

Du kan legge til ressurser i den nye Job Jackets-filen via dialogboksen **Nye Job Jackets**.

8 Legg til en ny jobbseddelmal i Job Jackets-filen via fliken **Sedler**. Du finner mer informasjon under «*Opprette en jobbseddelmal: Grunnleggende modus*».

9 Legg til ressurser i Job Jackets-filen via fliken **Stilinnstillinger**. Du kan tilføye ressurser på prosjektnivå fra en rekke kilder med valg **Legg til fra**:

- Hvis du vil tilføye ressurser fra standardinnstillingene for programmet, klikker du **Program**.
- Hvis du vil legge til ressurser fra en prosjektfil eller en annen Job Jackets-fil, klikker du **Annen**, og klikker deretter **Velg** og blar til målfilen.

Hvis du vil kopiere ressurser til jobbseddelmalen, bruker du de tre listene nederst i dialogboksen. Velg en ressurstype i den første listen, velg deretter spesifikke ressurser i den andre listen og klikk knappen for å kopiere disse ressursene inn i den tredje listen (som viser ressursene til denne typen i jobbseddelen).

Hvis du vil fjerne ressursene fra Job Jackets-filen, velger du en ressurstype i den første listen, velger deretter spesifikke ressurser i den tredje listen og klikker **Fjern**.

10 Kontakter kan gjøre det enklere for alle som arbeider med en QuarkXPress-fil å få kontakt med jobbdefinereren hvis det skulle oppstå problemer. Hvis du vil legge til en JDF-kontaktinformasjon i Job Jackets-filen, klikker du fliken **Kontakter** og deretter **Nytt objekt** for å legge til en kontakt. Klikk utvidelsen ved siden av den nye kontakten for å vise feltene for den, og fyll deretter ut opplysningene for hvert felt.

11 En layoutspesifikasjon gjør det mulig å angi spesifikasjoner som sidestørrelse og -antall for automatisk genererte layouter. Hvis du vil legge til en layoutspesifikasjon i Job Jackets-filen, klikker du fliken **Layoutspesifikasjon** og deretter knappen **Nytt objekt** for å legge til en layoutspesifikasjon. Klikk utvideren ved siden av den nye layoutspesifikasjonen for å vise feltene for den, og fyll deretter ut opplysningene for hvert felt.

12 Klikk **OK**.

Opprette en Job Jackets-fil: Avansert modus

Slik oppretter du en Job Jackets-fil i avansert modus:

1. Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**).
2. Hvis mer enn én liste vises i dialogboksen, klikker du **Avanserte innstillinger** for å vise den avanserte ruten.
3. Klikk knappen **Nye Job Jackets**. Dialogboksen **Nye Job Jackets** vises.
4. Gi Job Jackets-filen et navn, bla til målkatalogen og klikk **Arkiver/Lagre**. Hvis du tenker på å gi flere layoutformgivere tilgang til den samme Job Jackets-filen, bør du velge en katalog der alle layoutformgiverne kan få tilgang til Job Jackets-filen via nettverket.
5. Legg til ressurser i Job Jackets-filen, som beskrevet under «*Legge til ressurser i en Job Jackets-fil: Avansert modus*».

Legge til ressurser i en Job Jackets-fil: Avansert modus

Følgende prosedyre er nyttig hvis du vil opprette en Job Jackets-fil og bruke ressursene i et eksisterende prosjekt. Hvis du for eksempel har fjorårets kopi av et brosjyreprosjekt, og gjerne vil legge alle brosjyreprosjektets tekstmaler, farger, osv. i den nye Job Jackets-filen, kan du gjøre dette ved å følge fremgangsmåten nedenfor. Du kan også bruke denne fremgangsmåten til å kopiere ressurser fra én Job Jackets-fil til en annen.

Slik legger du til ressurser i en Job Jackets-fil i avansert modus:

1. Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**).
2. Hvis mer enn én liste vises i dialogboksen, klikker du **Avanserte innstillinger** for å vise den avanserte ruten.
3. Angi hvor du vil kopiere ressursene fra:

- Hvis du skal kopiere ressurser fra en Job Jackets-struktur, jobbseddelmal eller jobbseddel, velger du kildeobjektet i listen til venstre.
- Hvis du vil kopiere ressurser fra et åpent prosjekt, velger du prosjektet i listen til venstre.
- Hvis du vil kopiere ressurser fra standardinnstillingene for programmet, klikker du knappen **Last programressurser**.

4. Velg en ressurskategori i listen øverst til høyre.
5. Dra og slipp enkeltressurser fra listen nederst til høyre, på målikonet for Job Jackets i listen til venstre.

➡ Du kan også dra ressurser til en jobbseddel eller et prosjekt.

Du finner mer informasjon om hvordan du endrer plassering av ressurser i en jobbseddel under «*Angi plasseringen av ressurser: Avansert modus*».

Arbeide med jobbsedler

En jobbseddel består av et sett med ressurser (spesifikasjoner og regler) som kan brukes i ett eller flere QuarkXPress-prosjekter. Hver jobbseddel har et navn, og de blir oppbevart i en bestemt Job Jackets-struktur. En jobbseddel inneholder ressurser både på prosjektnivå (for eksempel farger, tekstmaler og innstillinger for fargebehandling) og layoutnivå (for eksempel layoutspesifikasjoner og layoutdefinisjoner).

Det finnes følgende tre typer jobbsedler:

- En *jobbseddelmal* er en definisjon for en «maljobbseddel». En jobbseddel kan på en måte sammenlignes med en hovedside eller en QuarkXPress-malfil.
- En *aktiv jobbseddel* er en kopi av jobbseddelmalen som er tilknyttet et bestemt prosjekt.
- En *utsatt jobbseddel* er en kopi av en jobbseddelmal som har vært knyttet til et prosjekt, men som ikke lenger er knyttet til dette prosjektet (for eksempel hvis prosjektet ble lukket uten å lagre det først).

Opprette en jobbseddelmal

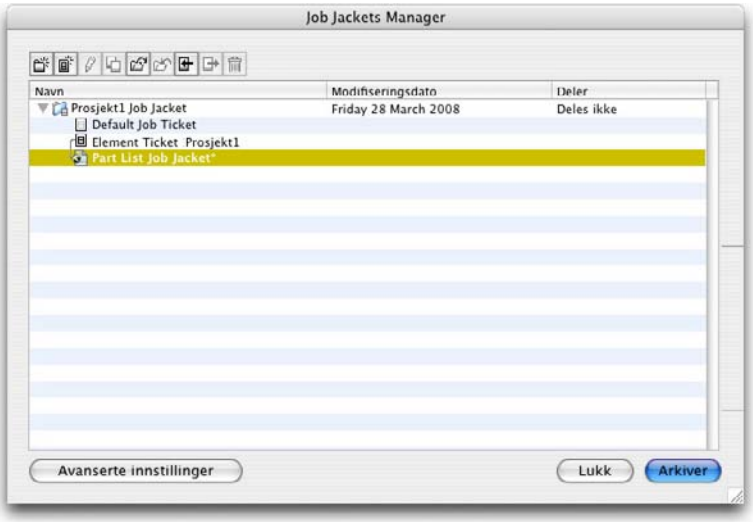
Her er noen retningslinjer for å angi når du bør ha separate Job Jackets-maler:

- Hvis du har en tilbakevendende utskriftsjobb, for eksempel et nyhetsbrev eller magasin, bør du opprette en jobbseddelmal for denne jobben.
- Hvis du har planer om å opprette flere layouttyper (for eksempel en plakat, et postkort og webområde) som alle er basert på én eneste kampanje eller ett eneste tema, bør du opprette en jobbseddelmal for hver layout og oppbevare alle jobbseddelmalene i én enkelt Job Jackets-fil. På denne måten kan du blant annet dele de samme tekstmalene og fargene.
- Hvis du har et standardformat som brukes av flere personer, for eksempel et annonseformat, bør du bruke en jobbseddelmal, slik at kundene kan konstruere sine egne annonser i henhold til disse retningslinjene.
- Hvis en gruppe med layoutformgivere må forsikres om at alle bruker de samme tekstmalene, fargene eller andre ressurser, og for å beholde disse ressursene synkronisert blant layoutformgiverne hvis ressursene skulle endres, bør du oppbevare disse ressursene i en jobbseddelmal, slik at layoutformgiverne får tilgang til ressursene via en delt Job Jackets-fil. Denne fremgangsmåten kan bidra til å opprettholde bedriftens merkestandarder i en stor organisasjon.

Opprette en jobbseddelmal: Grunnleggende modus

Slik oppretter du en jobbseddelmal i en Job Jackets-struktur i grunnleggende modus:

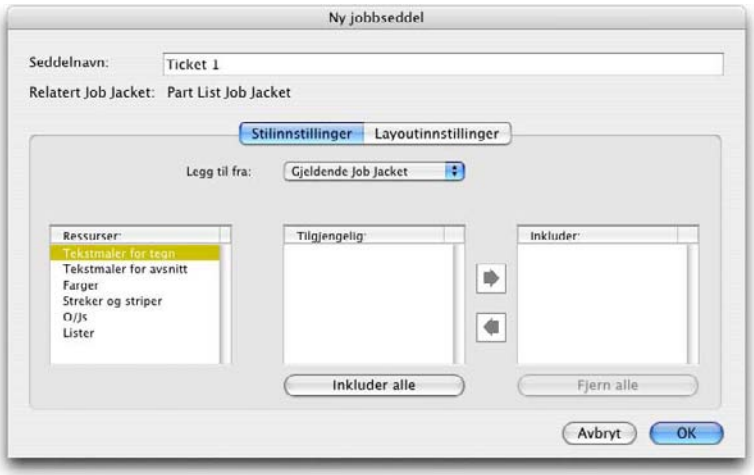
1. Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet > Job Jackets Manager**). Hvis mer enn én liste vises i dialogboksen, klikker du **Grunnleggende innstillinger** for å vise den grunnleggende ruten.



Du kan opprette jobbseddelmaler i den grunnleggende ruten i dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**).

2 Merk Job Jackets-strukturen som skal inneholde jobbseddelmalen.

3 Klikk **Ny seddelmal**. Dialogboksen **Ny jobbseddel** vises.



Du kan tilordne ressurser til en ny jobbseddelmal i dialogboksen **Ny jobbseddel**.

4 Konfigurer den nye jobbseddelmalen som beskrevet under «*Arbeide med ressurser i en jobbseddel: Grunnleggende modus*».

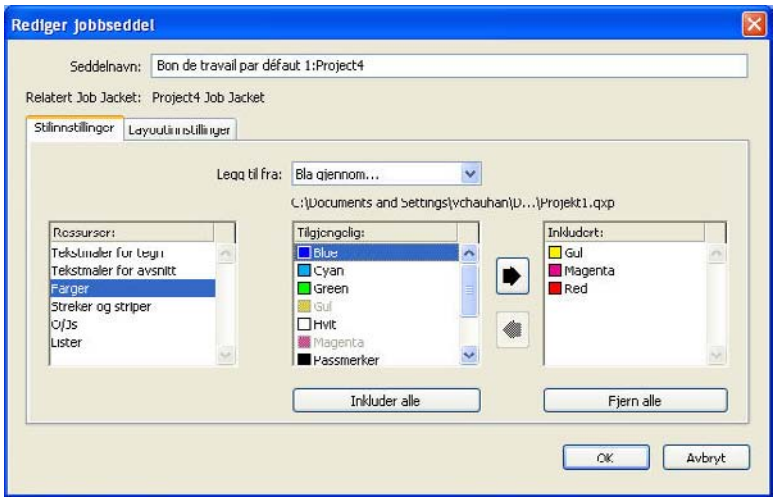
Redigere en jobbseddel: grunnleggende modus

Hvis du skal redigere et prosjekts aktive jobbseddel, åpner du prosjektet og velger deretter **Arkiver/Fil > Job Jackets > Modifiser jobbseddel**. Dialogboksen **Rediger jobbseddel** vises. Du finner informasjon om hvordan du bruker dialogboksen **Rediger jobbseddel** under «*Arbeide med ressurser i en jobbseddel: Grunnleggende modus*».

Arbeide med ressurser i en jobbseddel: Grunnleggende modus

Dette emnet beskriver hvordan du legger til og fjerner ressurser i en jobbseddel eller jobbseddelmal via dialogboksen **Ny jobbseddel** eller **Rediger jobbseddel**. Disse to

dialogboksene er stort sett like, bortsett fra at dialogboksen **Rediger jobbseddel** ser litt annerledes ut for jobbsedler enn den gjør for jobbseddelmaler.



Du kan legge til ressurser i en jobbseddelmal eller jobbseddel via dialogboksen **Ny jobbseddel** og **Rediger jobbseddel**.

Slik tilordner du ressurser via dialogboksen **Ny jobbseddel** eller **Rediger jobbseddel**:

1 Hvis du vil legge til eller fjerne ressurser på prosjektnivå, bruker du kontrollene i kategorien **Stilinnstillinger** (for jobbseddelmaler) eller **Prosjektinnstillinger** (for aktive og utsatte jobbsedler).

Du kan tilføye ressurser på prosjektnivå fra en rekke kilder via rullegardinmenyen **Legg til fra**:

- Hvis du vil tilføye ressurser fra en jobbseddels overordnede Job Jackets-struktur, velger du **Gjeldende omslag**.
- Hvis du vil legge til ressurser fra det aktive prosjektet, klikker du **Gjeldende koblet prosjekt**.
- Hvis du vil legge til ressurser fra standardinnstillingene for programmet, velger du **Program**.
- Hvis du vil legge til ressurser fra en prosjektfil eller en Job Jackets-fil, velger du **Annen**, og klikker deretter **Velg** og blar til målfilen.

Hvis du vil kopiere ressurser til jobbseddelen, bruker du de tre listene nederst i dialogboksen. Velg en ressurstype i den første listen, velg deretter spesifikke ressurser i den andre listen og klikk den høyrevendte pilen for å kopiere disse ressursene inn i den tredje listen (som viser ressursene til denne typen i jobbseddelen).

Hvis du vil fjerne ressursene fra jobbseddelen, velger du en ressurstype i den første listen, velger deretter spesifikke ressurser i den tredje listen og klikker den venstrevendte pilen.

2 Når det foreligger en layoutdefinisjon, betyr dette at QuarkXPress automatisk vil opprette en layout når denne jobbseddelen brukes på et prosjekt. Når du oppretter en layoutdefinisjon, kan du du angi en layoutspesifikasjon (med informasjon som

sidestørrelse og -antall), en middels type (trykking, eller web eller interaktiv), regelsett og spesifikasjoner for utkjøringsutdata.

Hvis du vil legge til en layoutdefinisjon i jobbseddelen, klikker du fliken **Layoutinnstillinger** og deretter knappen +. En layoutspesifikasjon blir lagt til i listen.

Hvis du skal konfigurere den merkede layoutdefinisjonen, klikker du først kontrollen **Layoutinnstillinger** for å vise valgene for layoutinnstillinger, og deretter:

- Skriv inn et navn i feltet **Layoutnavn** for å gi layoutdefinisjonen et navn. Dette navnet vil bli brukt på den automatisk genererte layouten.
- Foreta et valg på rullegardinmenyen **Layoutspesifikasjon** for å angi informasjon som sidestørrelse og sideantall for layoutdefinisjonen. (Vær oppmerksom på at en layoutspesifikasjon må foreligge i Job Jackets-strukturen før du kan velge layoutspesifikasjonen her. Du finner mer informasjon under «*Lage Job Jackets-filer*».)
- Foreta et valg på rullegardinmenyen **Medietype** for å angi hva slags layout du vil opprette automatisk for denne layoutdefinisjonen.
- Hvis du vil kopiere regelsett og utskriftsspesifikasjoner fra den overordnede Job Jackets-strukturen til layoutdefinisjonen, bruker du de tre listene nederst i dialogboksen. Velg en ressurstype i den første listen, velg deretter spesifikke ressurser i den andre listen og klikk knappen for å kopiere disse ressursene inn i den tredje listen (som viser ressursene av denne typen i layoutdefinisjonen).

Du kan slette en layoutdefinisjon ved å merke den og klikke −.

3 Velg **OK** når du er ferdig med å konfigurere jobbseddelen.

Opprette en jobbseddelmal: Avansert modus

Slik legger du til en jobbseddelmal i en Job Jackets-struktur i avansert modus:

1 Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet > Job Jackets Manager**). Hvis mer enn én liste vises i dialogboksen, klikker du **Avanserte innstillinger** for å vise den avanserte ruten.

2 Når du skal angi hvor den nye jobbseddelmalen skal lagres, oppretter eller merker du et Job Jackets-ikon i listen til venstre.

3 Klikk **Ny seddelmal**. En ny jobbseddelmal blir lagt til i den merkede Job Jackets-strukturen.

4 Konfigurer den nye jobbseddelmalen som beskrevet under «*Arbeide med ressurser i en jobbseddel: Avansert modus*».

Arbeide med ressurser i en jobbseddel: Avansert modus

Du må kanskje arbeide med ressursene til en jobbseddel i flere situasjoner:

- Du kan følge denne fremgangsmåten hvis du vil opprette en jobbseddelmal og bruke ressursene i et eksisterende prosjekt. Hvis du for eksempel har fjorårets kopi av et brosjyreprosjekt og gjerne vil legge noen eller alle brosjyreprosjektets tekstmaler, farger, osv. i en ny jobbseddelmal, eller i den aktive jobbseddelen til et eksisterende prosjekt, kan du gjøre dette ved å følge fremgangsmåten nedenfor.

- Følg denne fremgangsmåten for å kopiere ressurser fra én jobbseddel til en annen.
- Følg denne fremgangsmåten til å kopiere ressurser fra én Job Jackets-struktur eller et prosjekt til en jobbseddel.

Slik legger du til ressurser i en Job Jackets-struktur i avansert modus:

1. Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**).
2. Hvis mer enn én liste vises i dialogboksen, klikker du **Avanserte innstillinger** for å vise den avanserte ruten.
3. Angi hvor du vil kopiere ressursene fra:

- Hvis du skal kopiere ressurser fra en Job Jackets-struktur, jobbseddelmal eller jobbseddel, velger du kildeobjektet i listen øverst til venstre.
- Hvis du vil kopiere ressurser fra et åpent prosjekt, velger du prosjektet i listen til venstre.
- Hvis du vil kopiere ressurser fra standardinnstillingene for programmet, klikker du knappen **Last programressurser**.

4. Velg en ressurskategori i listen øverst til høyre.
5. Dra og slipp enkeltressurser fra listen nederst til høyre på målmalen for jobbseddel eller jobbseddelen i listen til venstre.

Legge til en layoutdefinisjon i en jobbseddel: Avansert modus

En layoutdefinisjon er en gruppe med spesifikasjoner som til sammen beskriver én enkelt layout. En layoutdefinisjon omfatter ressurser som mediumtype (utdata) (trykking, web eller interaktiv eller web), utdataspesifikasjoner og regelsett.

Når du oppretter et prosjekt fra en jobbseddelmal, opprettes en layout i QuarkXPress automatisk for hver layoutdefinisjon i jobbseddelmalen. Hvis en layoutdefinisjon ikke inneholder en layoutspesifikasjon, vises dialogboksen **Nytt prosjekt** i QuarkXPress, slik at du blant annet kan angi sidestørrelsen og margene.

Når du legger til en layoutdefinisjon i en aktiv jobbseddel, blir det opprettet en layout fra denne layoutdefinisjonen som legges til automatisk, i det tilsvarende prosjektet.

Slik legger du til en layoutdefinisjon i en jobbseddelmal eller jobbseddel:

1. Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet** > **Job Jackets Manager**) og merk målmalen for jobbseddel i listen til venstre.
2. Klikk **Avanserte innstillinger** for å vise ressurskontrollene.
3. Merk **Layouter** i listen øverst til høyre. Alle layoutdefinisjoner i jobbseddelen vises i listen nederst til høyre.
4. Klikk knappen **Nytt objekt** over listen nederst til høyre. En ny layoutdefinisjon kalt «Layout» blir lagt til. (Navnet du gir en layoutdefinisjon, er det navnet som blir brukt for den faktiske layouten når du oppretter et prosjekt. Hvis du vil endre navn på en layoutdefinisjon, dobbeltklikker du navnet på den og angir deretter det nye navnet.)

5 Klikk utvidelsesknappen ved siden av navnet på layoutdefinisjonen for å vise feltene i layoutdefinisjonen.

6 Angi eller skriv inn en verdi for alle feltene du vil bruke.

7 Klikk **Arkiver/Lagre**.

Du finner informasjon om bruk av layoutdefinisjoner under «*Bruke en layoutdefinisjon i et prosjekt*».

Bruke en jobbseddelmal på et prosjekt

Du kan bruke en jobbseddelmal i et prosjekt på følgende to måter:

- Opprett et prosjekt fra jobbseddelmalen.
- Koble et eksisterende prosjekt til en jobbseddelmal.

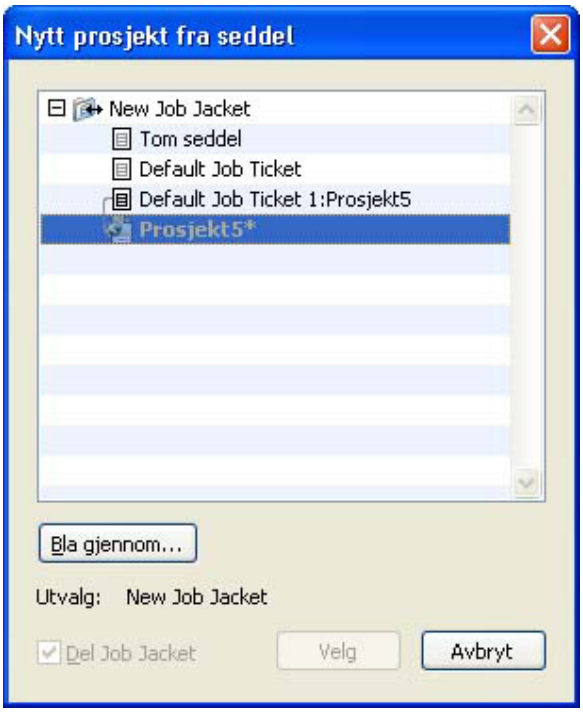
I begge tilfeller blir det opprettet en ny jobbseddel fra jobbseddelmalen, og den nye jobbseddelforekomsten blir brukt på det nye prosjektet. Emnene nedenfor beskriver begge fremgangsmåtene.

Opprett et prosjekt fra en jobbseddelmal

Når du oppretter et prosjekt fra en jobbseddelmal, blir det alltid opprettet en jobbseddel fra denne jobbseddelmalen i QuarkXPress. Du kan velge hvor denne jobbseddelen skal lagres: I en delt Job Jackets-fil, eller i en innebygd Job Jackets-struktur i prosjektfilen.

Slik oppretter du et prosjekt fra en jobbseddelmal:

1 Velg **Arkiv/Fil > Nytt > Prosjekt fra seddel**. Dialogboksen **Nytt prosjekt fra seddel** vises.



Du velger en jobbseddel for et nytt prosjekt i dialogboksen **Nytt prosjekt fraseddel**.

2 Hvis Job Jackets-strukturen du vil ha ikke vises, klikker du **Bla gjennom**, blar til Job Jackets-filen og klikker **Åpne**.

3 Merk målmalen for jobbseddel i listen. (Vær oppmerksom på at du også kan merke en utsatt jobbseddel.)

4 Merk eller fjern merkingen for **Del omslag** på følgende måte:

- Hvis du vil lagre dette prosjektets aktive jobbseddel i en ekstern Job Jackets-fil, slik at jobbseddelen kan dele ressurser med andre som bruker denne Job Jackets-filen, merker du av for **Del omslag**. (Du finner mer informasjon under «*Samarbeide med delte Job Jackets*».)
- Hvis du vil lagre dette prosjektets jobbseddel i en innebygd Job Jackets-struktur i prosjektfilen, fjerner du merkingen for **Del omslag**.

5 Velg **Velg**. Det nye prosjektet arver jobbseddelmalens prosjektinnstillinger, og QuarkXPress oppretter automatisk layouter for alle layoutdefinisjoner i jobbseddelmalen.

Du kan ikke lagre en jobbseddel i standardstrukturen for Job Jackets. Hvis du derfor oppretter et nytt prosjekt fra en jobbseddelmal som ikke er i standardstrukturen for Job Jackets, og du merker av for **Del omslag**, blir du bedt om å lagre en ny Job Jackets-fil i filsystemet.

Koble et eksisterende prosjekt til en Job Jackets-fil

Når du kobler et eksisterende prosjekt til en Job Jackets-fil, fjerner du prosjektets nåværende aktive jobbseddel, og kobler prosjektet til en ny jobbseddel som er opprettet fra en jobbseddelmal i en annen Job Jackets-fil. Dette bør du for eksempel gjøre hvis du kobler et eksisterende prosjekt til en Job Jackets-fil der en annen layoutformgiver har en aktiv jobbseddel, og på denne måten synkronisere noen av alle de ressursene som dere begge bruker. (Du finner nærmere informasjon under «*Samarbeide med delte Job Jackets*».)

Slik bruker du en jobbseddel på et eksisterende prosjekt:

1 Opprett eller åpne prosjektet.

2 Velg **Arkiv/Fil** > **Job Jackets** > **Koble prosjekt**. Dialogboksen **Koble prosjekt** vises.

3 Hvis Job Jackets-filen du vil ha ikke vises, klikker du **Bla gjennom**, blar til filen og klikker **Åpne**.

4 Merk målmalen for jobbseddel i listen.

5 Merk eller fjern merkingen for **Del omslag** på følgende måte:

- Hvis du vil lagre dette prosjektets jobbseddel i Job Jackets-filen som inneholder målmalen for jobbseddel, merker du av for **Del omslag**.
- Hvis du vil lagre dette prosjektets jobbseddel i en innebygd Job Jackets-struktur i prosjektfilen, fjerner du merkingen for **Del omslag**.

6 Klikk **Legg ved**. Prosjektet arver jobbseddelmalens prosjektinnstillinger, og layouter opprettes automatisk for alle layoutdefinisjoner i jobbseddelmalen.

Hvis du bruker en jobbseddelmal i standardstrukturen for Job Jackets, og du merker av for **Del omslag**, blir du bedt om å lagre en ny Job Jackets-fil i filsystemet. Dette er fordi du ikke kan lagre en jobbseddel i standardstrukturen for Job Jackets.

Vise forhold mellom jobbsedler

Du kan se forholdet mellom Job Jackets, jobbseddelmaler, jobbsedler og prosjekter i dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**). Ikonene som vises i dialogboksen, er følgende:

- Job Jackets-struktur (koblet)
- Job Jackets-struktur (innebygd)
- Jobseddelmal
- Aktiv eller utsatt jobbseddel
- Prosjekt (et prosjektnavn i halvfete typer angir det aktive prosjektet)

Et prosjekt som er koblet til en aktiv jobbseddel, vises på følgende måte:

Et prosjekt som er koblet til en aktiv jobbseddel

En utsatt jobbseddel har et ikon , men er ikke koblet til et prosjekt. Dette kan bety at prosjektet er flyttet, slettet eller aldri lagret.

Bruke en layoutdefinisjon i et prosjekt

En layoutdefinisjon gir en gruppe med innstillinger som til sammen beskriver en layout. Disse innstillingene kan omfatte en mediumtype (trykking, eller web eller interaktiv), regelsett, utkjøringsutdataoppsett og et kildeoppsett for fargestyring. En layoutdefinisjon kan også omfatte en layoutspesifikasjon, som inkluderer informasjon som sidestørrelse og -antall (vær oppmerksom på at layoutspesifikasjoner må opprettes på Job Jackets-nivået).

Når du knytter et nytt prosjekt til en jobbseddelmal, opprettes en layout i QuarkXPress automatisk for hver layoutdefinisjon i jobbseddelmalen. Slike layouter har de samme navnene som de layoutdefinisjonene de var basert på.

Du kan bruke en layoutdefinisjon i et prosjekt på følgende to måter:

- Opprett et prosjekt fra en jobbseddel som inneholder layoutdefinisjonen, som beskrevet under «*Opprett et prosjekt fra en jobbseddelmal*».
- Koble jobbseddelen til det aktive prosjektet etter at prosjektet er opprettet, som beskrevet under «*Koble et eksisterende prosjekt til en Job Jackets-fil*».

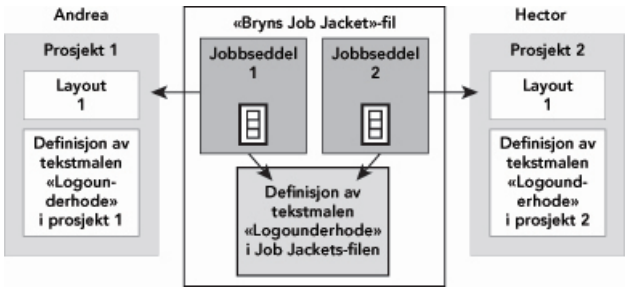
Uansett hvilken fremgangsmåte du bruker, blir de definerte layoutene opprettet automatisk.

Samarbeide med delte Job Jackets

Ressursene i en delt Job Jackets-fil kan deles av alle prosjekter som benytter jobbsedler i denne Job Jackets-filen. Når en delt ressurs blir oppdatert i ett prosjekt, kan endringen automatisk overføres til alle andre prosjekter som benytter den aktuelle ressursen.

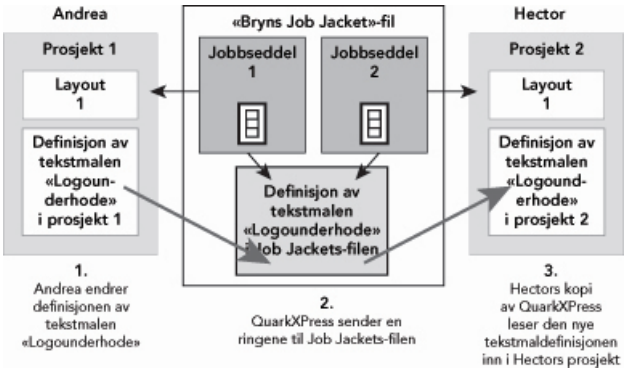
Sett for eksempel at to layoutformgivere kalt Andrea og Hector arbeider hver for seg på to prosjekter. Hvert prosjekt benytter en jobbseddel som befinner seg i en Job Jackets-fil kalt «Bryns Job Jackets». (Det spiller ingen rolle om de to jobbsedlene er basert på den samme jobbseddelmalen, så lenge begge jobbsedlene befinner seg i «Bryns Job Jackets».

Anta nå at begge jobbsedlene omfatter en tekstmal kalt «Logounderhode». Siden denne tekstmalen er tatt med i en jobbseddel, blir tekstmalens definisjon lagret i Job Jackets-filen. Videre kan begge prosjekter benytte tekstmaldefinisjonen som er lagret i den delte Job Jackets-filen, siden begge layoutformgivernes jobbsedler inneholder denne tekstmalen. Hvis derfor Andrea, som hovedansvarlig for layoutformgiverne, bestemmer seg for å endre fonten i tekstmalen kalt «Logounderhode», kan denne endringen kommuniseres automatisk til den layouten der Hector arbeider – og fonten for hans kopi av tekstmalen vil endres også. Med andre ord kan ressursen for tekstmalen «Logounderhode» synkroniseres mellom de to prosjektene.



I en delt Job Jackets-fil kan det bare være én definisjon for hver ressurs, uansett hvor mange jobbsedler det er som benytter denne ressursen. Hvis derfor jobbsedlene for to prosjekter benytter den samme ressursen (i dette tilfellet en tekstmal), kan denne ressursen synkroniseres automatisk mellom disse prosjektene.

Det er viktig å legge merke til at kopien av en ressurs i en prosjektfil er koblet til, men er atskilt fra kopien av den aktuelle ressursen i jobbseddelen. Hvis derfor kopien av ressursen i et prosjekt endres – for eksempel hvis Andrea endrer fonten til tekstmalen «Logounderhode» – oppdateres ikke kopien av denne ressursen automatisk i QuarkXPress i Hectors prosjekt, med mindre samarbeid er aktivert for både Andreas og Hectors prosjekter (**Arkiv/Fil > Samarbeidsoppsett**). Hvis samarbeid er aktivert for Andrea, kommuniserer QuarkXPress automatisk endringene fra Andreas prosjekt til den aktive jobbseddelen, og dermed blir kopien av ressursen oppdatert automatisk i «Bryns Job Jackets». Hvis samarbeid også er aktivert for Hector, leser hans kopi av QuarkXPress den oppdaterte definisjonen fra «Bryns Job Jackets» og setter inn den nye definisjonen i hans prosjekt.



Når Andrea endrer definisjonen til den delte ressurstekstmalen, sendes denne endringen med hennes kopi av QuarkXPress (gjennom prosjektets aktive jobbseddel) til den delte Job Jackets-filen. Hectors kopi av QuarkXPress leser deretter den oppdaterte tekstmaldefinisjonen fra Job Jackets-filen og oppdaterer definisjonen i sitt prosjekt.

Innstillingene som bestemmer når disse oppdateringene skal skje, befinner seg i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** (menyen **Arkiv/Fil**).

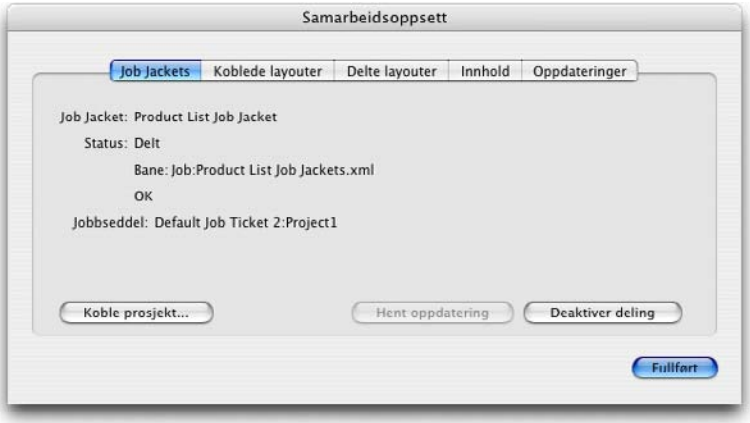
På fliken **Oppdateringer**, styrer avmerkingsboksene **Ved åpning av**, **Før utskrift** og **Under arbeid** hvordan prosjektet oppdaterer ressursdefinisjoner fra den delte Job Jackets-filen når prosjektet åpnes, før det sendes til utskrift og mens du arbeider på prosjektet.

Du kan selv bestemme hvor ofte endringer med delte ressurser skal skrives til eller leses fra en delt Job Jackets-fil via fliken **Oppdateringer** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** (menyen **Arkiv/Fil**).

Fliken **Job Jackets** i denne dialogboksen viser navnet på det aktive prosjektets Job Jackets-struktur, statusen (delt eller ikke delt), banen til eventuell Job Jackets-fil og navnet på det aktive prosjektets aktive jobbseddel. Knappene nederst på fliken er følgende:

- **Endre omslag**: Denne knappen kobler prosjektet til en jobbseddel i en annen Job Jackets-fil.
- **Endre seddel**: Denne knappen kobler prosjektet til en annen jobbseddel.
- **Hent oppdatering**: Hvis valgene for automatisk oppdatering øverst i denne dialogboksen blir deaktivert, kan du bruke denne knappen til å foreta en manuell oppdatering.

- **Aktiver deling/Deaktiver deling**: Denne knappen kobler det aktive prosjektet fra den delte Job Jackets-filen. Prosjektets jobbseddel flyttes til en Job Jackets-struktur som er integrert i prosjektfilen.



Du kan styre deling for det aktive prosjektets Job Jackets-struktur på fliken **Job Jackets** i dialogboksen **Samarbeidsoppsett** (menyen **Arkiv/Fil**).

Det er viktig å legge merke til at en kobling mellom to jobbsedler ikke betyr at *alle* ressurser blir synkronisert automatisk mellom prosjektene som benytter disse jobbsedlene. En ressurs blir bare synkronisert mellom to prosjekter hvis alle de tre følgende betingelsene foreligger:

- Ressursen forekommer i begge prosjekter.
- Ressursen forekommer i begge prosjekters jobbsedler.
- Begge prosjekters jobbsedler er i den samme Job Jackets-filen.

Eksportere og importere jobbsedler

Det kan være situasjoner som innebærer at en jobbdefinerer trenger å kopiere en jobbseddelmal eller jobbseddel fra én Job Jackets-fil til en annen, eller må importere alle Job Jackets-strukturens jobbseddelmaler og jobbsedler inn i en annen Job Jackets-struktur. Begge disse tingene kan gjøres med funksjonene for å eksportere og importere jobbsedler.

Eksportere en jobbseddelmal eller jobbseddel

Slik eksporterer du en jobbseddelmal eller jobbseddel fra en Job Jackets-struktur:

1. Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**) og velg målmalen for jobbseddel (eller jobbsedler) i listen til venstre.
2. Klikk **Eksporter seddel** over den venstre listen. Dialogboksen **Nye Job Jackets** vises.
3. Angi et navn og et lagringssted, og klikk **Arkiver/Lagre**. Alle merkede jobbsedler blir lagret til en Job Jackets-fil med det angitte filnavnet, sammen med eventuelle nødvendige ressurser.

Importere en jobbseddelmal eller jobbseddel

Slik importerer du en jobbseddelmal eller jobbseddel inn i en Job Jackets-struktur:

1 Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**), og velg målikonet for Job Jackets i listen til venstre.

2 Klikk **Importer** over den venstre listen. Dialogboksen **Velg Job Jackets-fil** vises.

3 Merk en Job Jackets-fil og klikk **Åpne**. Alle jobbseddelmaler og jobbsedler i den merkede filen blir importert inn i den merkede Job Jackets-strukturen sammen med eventuelle nødvendige ressurser.

Standardfil for Job Jackets

Når QuarkXPress er installert, blir også en standardfil for Job Jackets (som inneholder en standard jobbseddelmal) kalt «DefaultJacket.xml» også installert på det stedet som er angitt i ruten **Job Jackets** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**).

Når du oppretter et prosjekt ved å velge **Arkiv/Fil > Nytt > Prosjekt**, skjer følgende:

- QuarkXPress lager en kopi av denne standardfilen for Job Jackets (kalt «Standard Job Jackets») og innlemmer den i det nye prosjektet. Den innebygde Job Jackets-strukturen får navnet «*[filnavn]* Job Jacket».
- QuarkXPress oppretter en jobbseddel fra standardmalen for jobbseddel (kalt «Standard jobbseddel») i den innebygde Job Jackets-strukturen. Den nye jobbseddelen får navnet «[*filnavn*]-seddel».
- QuarkXPress knytter jobbseddelen i den innebygde Job Jackets-strukturen til det nye prosjektet.

Du kan bruke standardfilen for Job Jackets til å styre ressursene som brukes i det nye QuarkXPress-prosjektet. Du kan også redigere standardmalen for jobbseddel som benyttes av prosjekter som er opprettet via **Arkiv/Fil > Nytt > Prosjekt**. I dette emnet blir begge fremgangsmåtene beskrevet.

Du kan ikke lagre en ny jobbseddel i standardfilen for Job Jackets. Du finner mer informasjon under «*Opprett et prosjekt fra en jobbseddelmal*».

Redigere standardmalen for jobbseddel: Menyen Arkiv/Fil

Standardmalen for jobbseddel benyttes av prosjekter som er opprettet via **Arkiv/Fil > Nytt > Prosjekt**. Det er to måter å redigere standardmalen for jobbseddel.

Slik redigerer du standardmalen for jobbseddel via menyen **Arkiv/Fil**:

1 Lukk alle åpne prosjekter.

2 Velg **Arkiv/Fil > Job Jackets > Modifiser jobbseddel** for å åpne standardmalen for jobbseddel i dialogboksen **Modifiser jobbseddel**.

3 Konfigurer standardmalen for jobbseddel med valgene i dialogboksen **Modifiser jobbseddel**, og velg deretter **OK**.

Redigere standardmalen for jobbseddel: Menyen Annet

Slik redigerer du standardmalen for jobbseddel via dialogboksen **Job Jackets Manager**:

1 Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**).

2 Klikk knappen **Åpne omslag**, bla til standardfilen for Job Jackets og klikk **Åpne**.

3 Utvid standardstrukturen for Job Jackets og velg jobbseddelmalen kalt «**Standard jobbseddel**» i listen.

4 Klikk knappen **Rediger**. Dialogboksen **Rediger jobbseddel** vises.

5 Konfigurer standardmalen for jobbseddel med kontrollene i dialogboksen **Rediger jobbseddel**.

6 Klikk **OK**.

Det neste prosjektet du oppretter via **Arkiv/Fil** > **Nytt** > **Prosjekt**, vil benytte den modifiserte standardmalen for jobbseddel.

Redigere standardfilen for Job Jackets

Du kan bruke standardfilen for Job Jackets til å styre ressursene som brukes i det nye QuarkXPress-prosjektet. Slik redigerer du standardfilen for Job Jackets:

1 Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**).

2 Klikk knappen **Åpne omslag**, naviger til standardfilen for Job Jackets og klikk **Åpne**.

3 Merk Job Jackets-strukturen kalt «Standard Job Jackets» i listen.

4 Konfigurer standardstrukturen for Job Jackets med kontrollene i dialogboksen **Job Jackets Manager**, og klikk deretter **OK**.

Du finner mer informasjon om hvordan du arbeider med ressurser under «*Arbeide med ressurser i en jobbseddel: Avansert modus*».

Arbeide med ressurser: Avansert modus

«Ressurser» er en generisk flik som beskriver de fleste komponentene som utgjør Job Jackets og jobbsedler. Ressurser omfatter alt fra tekstmaler til spesifikasjoner for sidestørrelse. Emnene beskriver hvordan du får tilgang til, oppretter og oppdaterer ressurser i ruten for avanserte innstillinger i dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**).

Jobbdefinerere vil ofte bruke denne fremgangsmåten til forskjellige formål. Layoutformgivere behøver kanskje aldri å bruke denne fremgangsmåten.

Tilgang til ressurser: Avansert modus

Du må ha tilgang til en ressurs før du kan arbeide med den Slik får du tilgang til en ressurs:

1 Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**).

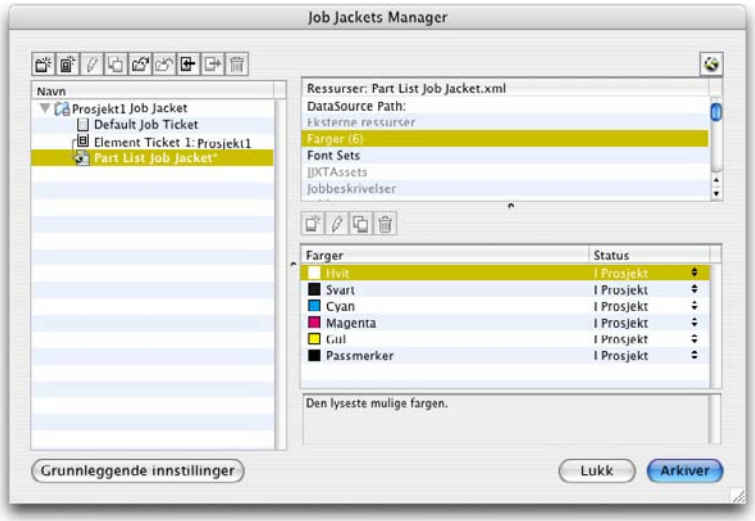
2 Hvis mer enn én liste vises i dialogboksen, klikker du **Avanserte innstillinger** for å vise ruten **Avansert**.

3 Åpne eller opprett en Job Jackets-fil i listen til venstre. Ressurskategoriene i Job Jackets-filen er oppført alfabetisk i listen øverst til høyre.

4 Hvis du skal arbeide med ressurser som er spesielle for en Job Jackets-struktur, velger du målstrukturen for Job Jackets i listen til venstre. Vær oppmerksom på at utilgjengelige ressurskategorier viser til ressurser som må angis på jobbseddelnivået.

5 Når du skal arbeide med ressurser som er spesifikke for en jobbseddel, utvider du Job Jackets-strukturen; oppretter, dupliserer eller importerer en jobbseddel, og kontrollerer deretter at måljobbseddelen er merket i listen til venstre. Vær oppmerksom på at nedtonede ressurskategorier viser til ressurser som må angis på Job Jackets-nivået.

6 Merk en ressurstype i listen øverst til høyre. Eksisterende ressurser av den merkede typen vises i listen nederst til høyre.



Via dialogboksen **Job Jackets Manager** kan du vise, opprette, duplisere, slette, importere og eksportere ressurser.

Konfigurere ressurser: Avansert modus

Etter at du har bladd til en ressurs i dialogboksen **Job Jackets Manager**, kan du konfigurere den aktuelle ressursen. I denne dialogboksen er forskjellige valg tilgjengelige for ulike typer ressurser:

- Du kan angi et sted for de fleste ressurser.
- Du kan slette de fleste ressurser.
- Du kan opprette og modifisere noen typer ressurser, men andre må opprettes og modifiseres via andre deler av brukergrensesnittet i QuarkXPress.
- I en Job Jackets-struktur kan du opprette, duplisere, slette og konfigurere layoutdefinisjoner, utdataspesifikasjoner, layoutspesifikasjoner, jobbeskrivelser, kontakter, regler og regelsett.

Du kan, hvis en ressurs tillater det, opprette og konfigurere den aktuelle ressursen i dialogboksen **Job Jackets Manager** på følgende måte:

1 Hvis du skal opprette en ny ressurs av den typen som er merket i listen øverst til høyre, klikker du knappen **Nytt objekt** i listen nederst til høyre. Klikk navnet på ressursen hvis du vil endre det.

2 Hvis en ressurs har et utvidelsesikon, klikker du dette ikonet for å utvide ressursen, og deretter konfigurere feltene som vises. Noen ressursfelt inneholder rullegardinmenyer, mens i andre kan du legge inn verdier manuelt.

3 Hvis en ressurs har en knapp av typen ⧉, klikker du denne for å opprette flere forekomster av ressursen. Når du for eksempel oppretter en layoutspesifikasjon, kan du klikke denne knappen på ressursen **Spesialfarge** for å opprette flere spesialfarger.

Angi plasseringen av ressurser: Avansert modus

Ressurser kan forekomme på flere steder:

- **I Job Jacket**: Lagret i en Job Jackets-struktur, men brukes ikke i noen av denne Job Jackets-strukturens jobbseddelmaler eller jobbsedler.
- **I seddel**: Lagret i en Job Jackets-struktur og knyttet til en jobbseddelmal eller jobbseddel. Hvis en ressurs av typen «I seddel» forekommer i en jobbseddelmal tilknyttet et prosjekt, er denne ressursen også tilgjengelig i prosjektet.
- **I prosjekt**: Lagret i et prosjekt, men IKKE knyttet til en Job Jackets-struktur eller jobbseddel.

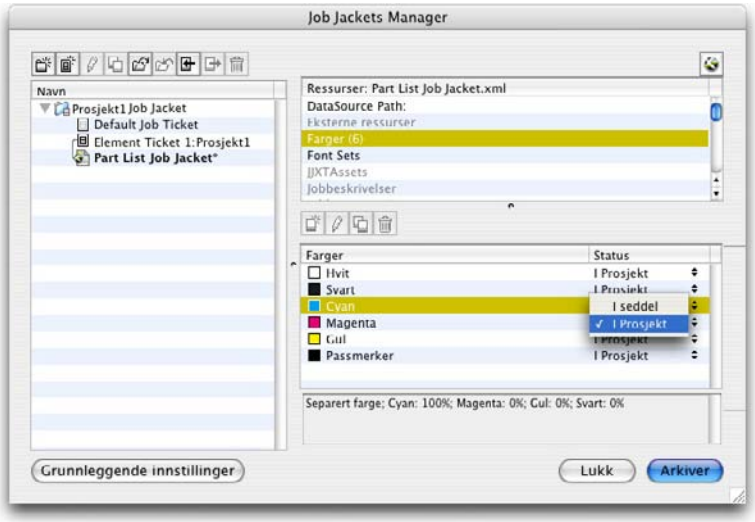
Du kan angi plasseringen av ressursen på følgende måte:

1 Få tilgang til en ressurs via dialogboksen **Job Jackets Manager**, som beskrevet under «*Tilgang til ressurser: Avansert modus*».

2 Merk ressursen i listen nederst til høyre.

3 Velg et sted på rullegardinmenyen i kolonnen **Status** på følgende måte:

- Hvis det merkede objektet i listen til venstre er en Job Jackets-struktur, kan du bare velge **I Job Jacket**.
- Hvis det merkede objektet i listen til venstre er en jobbseddelmal eller jobbseddel, kan du angi hvorvidt ressursen skal være knyttet til denne jobbseddelmalen eller jobbseddelen ved å velge **I Job Jacket** eller **I seddel**.
- Hvis objektet som er merket i listen til venstre, er et prosjekt, kan du angi om ressursen bare skal være definert i prosjektet (**Status = I prosjekt**) eller benytte definisjonen i prosjektets aktive jobbseddel (**Status = I seddel**).



I dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**) kan du angi hvor ressursene er lagret.

Arbeide med layoutspesifikasjoner

Via en layoutspesifikasjon kan du angi informasjon som er spesifikk for layouten, for eksempel sidestørrelse, sideantall, marger, informasjon om oppslag, utfalling og innbinding, osv.

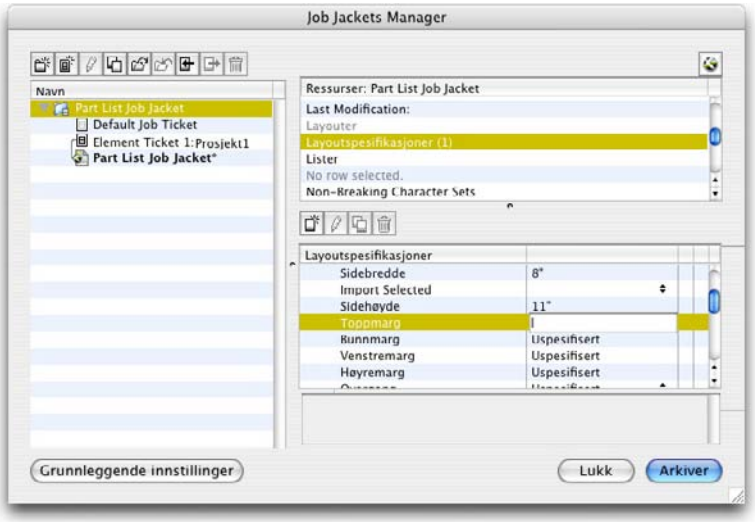
Den vanlige fremgangsmåten for å arbeide med layoutspesifikasjoner er følgende:

1. Opprett en layoutspesifikasjon (se under «*Opprette en layoutspesifikasjon: Avansert modus*»). Denne delen av jobben blir vanligvis gjort av en jobbdefinerer.
2. Knytt layoutspesifikasjonen til en layout via en jobbseddelmal eller jobbseddel. Dette blir vanligvis gjort av layoutformgiveren.

I dette emnet blir begge fremgangsmåtene ovenfor beskrevet nærmere.

Opprette en layoutspesifikasjon: Avansert modus

Layoutspesifikasjoner er ressurser, og må derfor opprettes i dialogboksen **Job Jackets Manager**, som beskrevet under «Arbeide med ressurser: Avansert modus.»

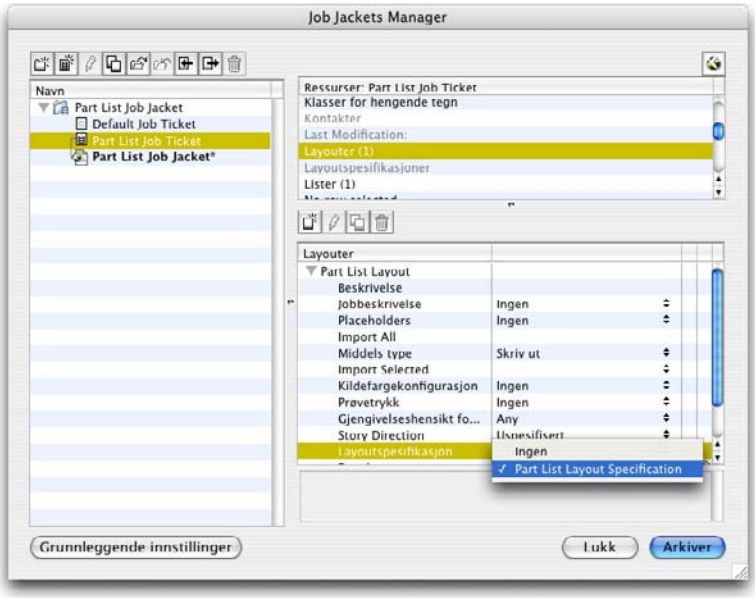


Via dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**) kan du opprette layoutspesifikasjoner.

Bruke en layoutspesifikasjon på en layout

Du kan knytte en layoutdefinisjon til en layout på følgende to måter: Du kan opprette layouten fra en jobbseddelmal, eller bruke layoutspesifikasjonen på en eksisterende layouts aktive jobbseddel.

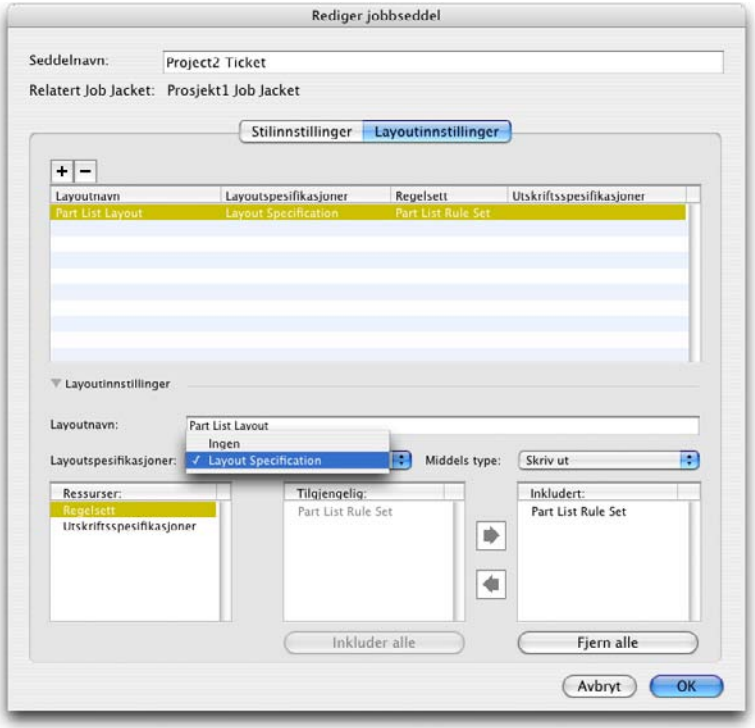
En jobbdefinerer vil vanligvis legge til en layoutspesifikasjon i en layoutdefinisjon i en Job Jackets-fil *før* det faktiske prosjektet og layouten blir opprettet. Siden en layoutspesifikasjon er en ressurs, legger du den til en layoutdefinisjon akkurat på samme måte som en annen ressurs (se under «*Arbeide med ressurser: Avansert modus*»).



Hvis du vil konfigurere en jobbseddelmal til å opprette en layout automatisk som følger en bestemt layoutspesifikasjon, knytter du layoutspesifikasjonen til layoutdefinisjonen via dialogboksen **Job Jackets Manager**.

En layoutformgiver kan bruke en layoutspesifikasjon på en layouts aktive jobbseddel etter at prosjektet og layouten er opprettet via dialogboksen **Rediger jobbseddel**

(**Arkiv/Fil > Job Jackets > Modifiser jobbseddel**). Hvis du vil legge til en layoutspesifikasjon i en aktiv jobbseddel, klikker du fliken **Layoutinnstillinger**, velger layouten i layoutlisten og velger et valg på rullegardinmenyen **Layoutspesifikasjoner**.



Via dialogboksen **Rediger jobbseddel** (**Arkiv/Fil > Job Jackets > Modifiser jobbseddel**) kan du tildele en layoutspesifikasjon til en layout i det aktive prosjektet.

Arbeide med utskriftsspesifikasjoner

Med en utskriftsspesifikasjon kan du angi informasjon som er spesifikk for utskrift, for eksempel spesialfarge og oppløsning for bilde, grafikkfilformat, fargedekning, halvtonefrekvens, PostScript-nivå, PDF/X-kompatibilitet, osv. I likhet med regler er utdataspesifikasjoner tester som kjøres mot den aktive layouten når en layoutformgiver velger **Arkiv/Fil > Job Jackets > Evaluer layout**.

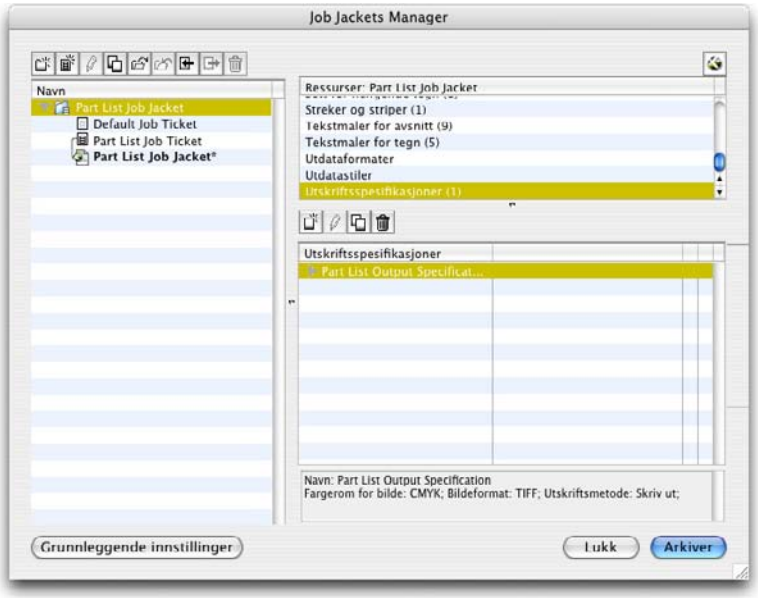
Den vanlige fremgangsmåten for å arbeide med utskriftsspesifikasjoner er følgende:

1. Opprett en utskriftsspesifikasjon (se under «*Opprette en utskriftsspesifikasjon: Avansert modus*»). Denne delen av jobben blir vanligvis gjort av en jobbdefinerer i samarbeid med en utskriftsspesialist.
2. Knytt utskriftsspesifikasjonen til en layout via en layoutdefinisjon i en jobbseddelmal. Dette kan gjøres av jobbdefinereren eller av layoutformgiveren, men bør vanligvis utføres av jobbdefinereren.
3. Bruk utskriftsspesifikasjonen ved utskrift (**Arkiv/Fil > Skriv ut jobb**) for å være sikker på at jobben blir gjengitt på riktig måte. Du finner mer informasjon under «*Bruke utskriftsspesifikasjoner med utskriftsjobb*».

I dette emnet blir begge fremgangsmåtene ovenfor beskrevet nærmere.

Opprette en utskriftsspesifikasjon: Avansert modus

Utskriftsspesifikasjoner er ressurser, og må derfor opprettes i dialogboksen **Job Jackets Manager** som beskrevet under «*Arbeide med ressurser: Avansert modus*».

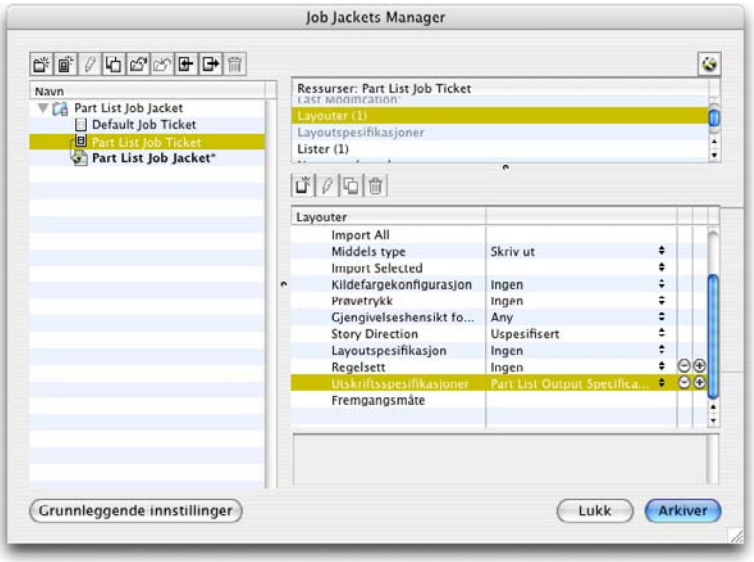


Du kan opprette utskriftsspesifikasjoner via dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**).

Bruke en utskriftsspesifikasjon på en layout

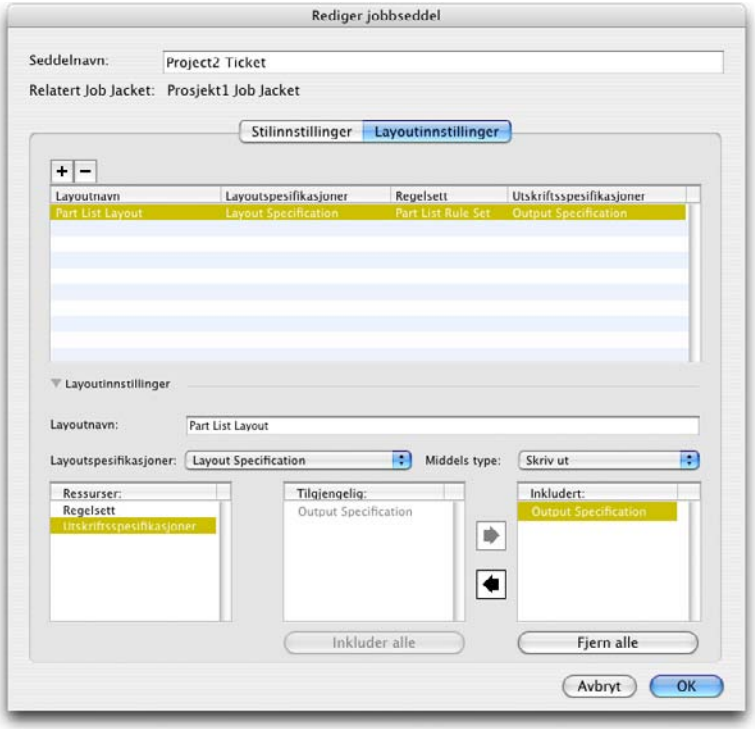
Du kan knytte en utskriftsspesifikasjon til en layout på følgende to måter: Du kan opprette layouten fra en jobbseddelmal, eller bruke utskriftsspesifikasjonen på en eksisterende layouts aktive jobbseddel.

En jobbdefinerer vil vanligvis legge til en utskriftsspesifikasjon i en layoutdefinisjon i en Job Jackets-fil *før* det faktiske prosjektet og layouten blir opprettet. Siden en utskriftsspesifikasjon er en ressurs, legger du den til en layoutdefinisjon akkurat på samme måte som en hvilken som helst annen ressurs (se under «*Arbeide med ressurser: Avansert modus*»).



Hvis du vil konfigurere en jobbseddelmal til å opprette en ny layout automatisk med en bestemt utskriftsspesifikasjon, knytter du utskriftsspesifikasjonen til layoutdefinisjonen via dialogboksen **Job Jackets Manager**.

En layututformer kan knytte en utkjøringsspesifikasjon til en layout etter at prosjektet og layouten er opprettet. Du finner informasjon om hvordan du gjør dette under «*Redigere en jobbseddel: grunnleggende modus*».



Via dialogboksen **Rediger jobbseddel** (**Arkiv/Fil > Job Jackets > Modifiser jobbseddel**) kan du tildele en utskriftsspesifikasjon til en layout i det aktive prosjektet.

Bruke utskriftsspesifikasjoner med utskriftsjobb

En utskriftsspesifikasjon kan inneholde bestemte regler for hvordan en jobb skal sendes til utskrift, inkludert regler som må evalueres, og anvisninger for hvordan jobben skal

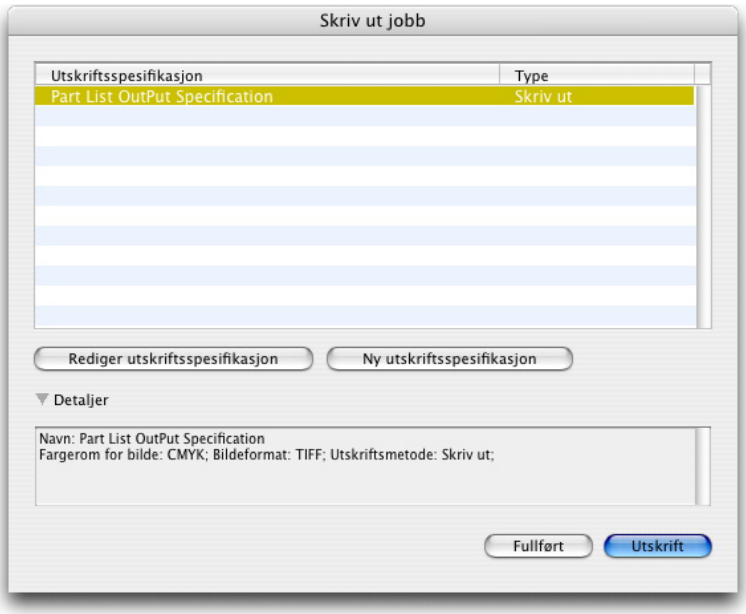
sendes til utskrift. En utskriftsspesifikasjon kan for eksempel angi at en layout ikke må inneholde bilder med en lavere oppløsning enn 150 ppt, og at den må sendes til utskrift i PDF-format.

Hvis den aktive layoutens Job Jackets-struktur omfatter en utskriftsspesifikasjon (se under «*Opprette en utskriftsspesifikasjon: Avansert modus*») kan du bruke denne utdataspesifikasjonen til å sende jobben til utskrift. Slik gjør du dette:

1 Velg **Arkiv/Fil > Skriv ut jobb**. Dialogboksen **Skriv ut jobb** vises.

2 Velg en utskriftsspesifikasjon.

3 Velg **Utskrift**.



Via dialogboksen **Skriv ut jobb** (**Arkiv/Fil**) kan du sende den aktive layouten til utskrift ved hjelp av en utskriftsspesifikasjon som er inkludert i layoutens Job Jackets-struktur.

En JDF-fil følger alltid med når du sender en jobb til utskrift via **Skriv ut jobb**.

Arbeide med regler og regelsett

En *regel* er en test som kjøres mot den aktive layouten når du velger **Fil/Arkiv > Job Jackets > Evaluer layout**.

Hver regel kan teste én betingelse. En regel kan for eksempel uttrykke at alle teksttegn skal innstilles på overtrykk. Regler kan også omfatte beskrivelser, retningslinjer (for å informere layoutformgiveren om hvorvidt en betingelse er obligatorisk, anbefalt eller forbudt) og anvisninger for å rette opp problemer.

Den vanlige fremgangsmåten for å arbeide med regler og regelsett er følgende:

1 Opprette regler (se under «*Lage regler: Avansert modus*») og legge dem til et regelsett (se under «*Slik legger du til regler i et regelsett: Avansert modus*»). Dette blir vanligvis gjort av en jobbdefinerer, muligens i samarbeid med en utskriftsspesialist.

2 Knytte regelsettet til en layout via en jobbseddelmal (se under «*Bruke et regelsett på en layout*»). Dette blir vanligvis gjort av jobbdefinereren.

3 Bruk regelsettet til å evaluere layouten (se under «*Evaluere en layout*»). Dette blir vanligvis gjort av en layoutformgiver.

I de påfølgende emnene blir begge fremgangsmåtene ovenfor beskrevet nærmere.

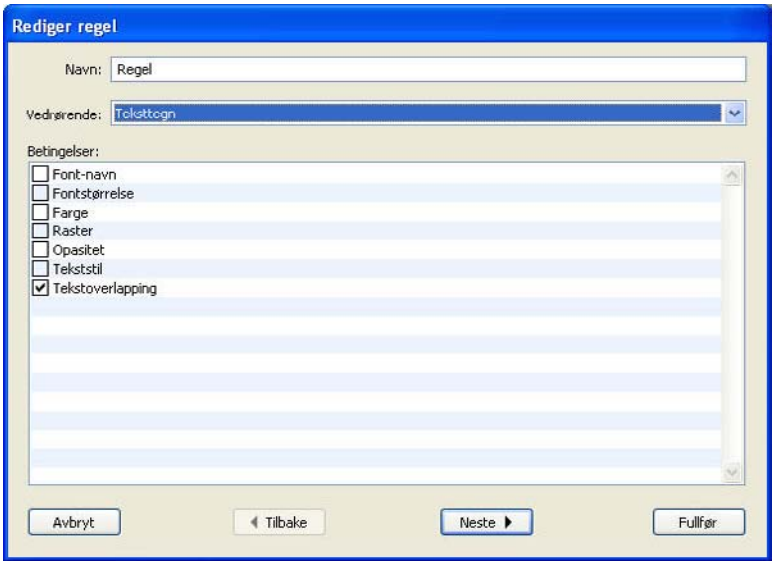
Lage regler: Avansert modus

Når du skal sette sammen en regel, må du først bla til regelressursen i dialogboksen **Job Jackets Manager**, som beskrevet under «Arbeide med ressurser: Avansert modus.» Bruk deretter regelveiviseren på følgende måte:

1 Klikk knappen **Ny**. Dialogboksen **Rediger regel** (den første delen av regelveiviseren) vises.

2 Angi et navn på regelen i feltet **Navn**.

3 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Emne** for å angi hva slags objekt regelen skal gjelde for. Tilgjengelige emner omfatter alle blokker, tekstblokker, bildeblokker, teksttegn, linjer, tekstbaner, bilder og fonter.



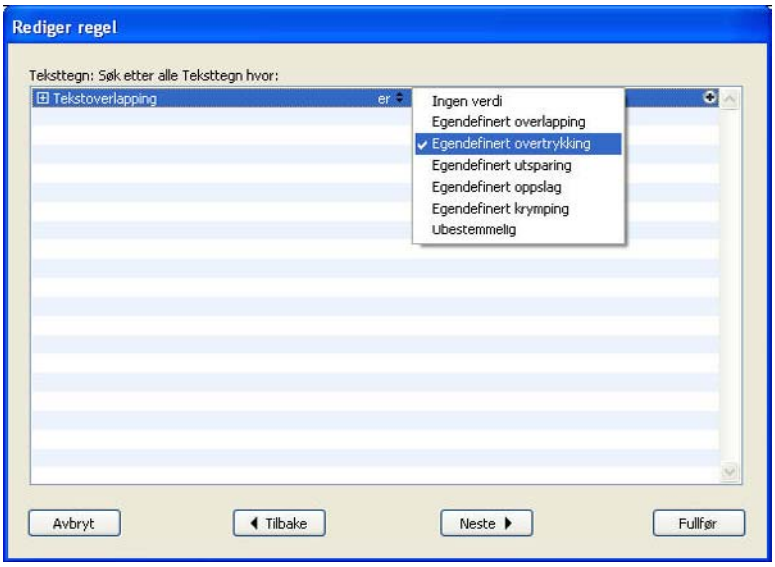
Lag regler via dialogboksen **Rediger regel**.

4 Angi hva du vil at regelen skal kontrollere ved å merke av et valg i området **Betingelser**. De tilgjengelige betingelsene avhenger av emnet du har valgt.

Gjenta dette punktet for hver betingelse du vil ta med i regelen. Betingelsene blir kombinert med en logisk AND-operator. Hvis du for eksempel vil lage en regel som angir at tekstblokker skal ha en bakgrunn med 50 % blått, velger du **Tekstblokker** og merker deretter av for både **Bakgrunn** og **Raster**.

5 Klikk **Neste** for å vise den neste dialogboksen i regelveiviseren. I denne dialogboksen må du angi betingelsene som utløser regelen (for eksempel «er ikke overtrykk» eller «mindre enn 10 pt»). Når du skal konfigurere hver enkelt betingelse, klikker du valget

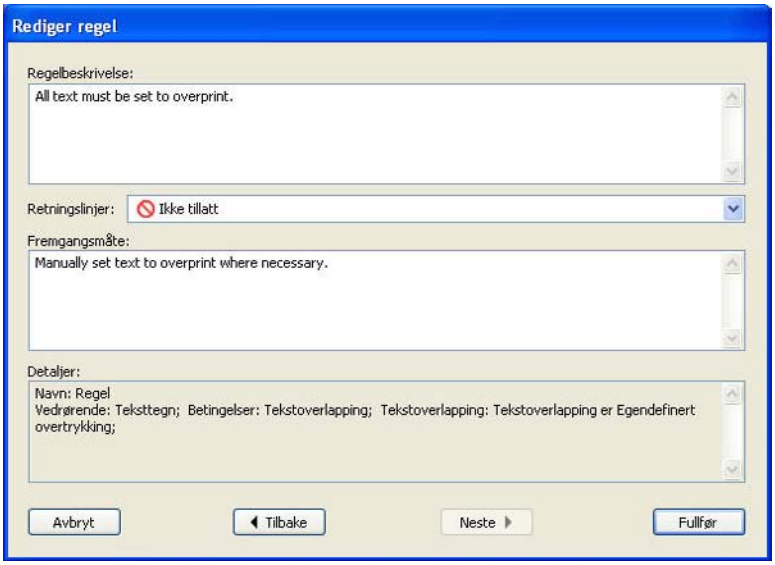
for utvidelse for å utvide objektet i listen, velger deretter det som er aktuelt, og skriver inn verdier i feltene.



Bruk den andre dialogboksen i regelveiviseren når du skal konfigurere en regel.

Hvis en betingelse har en knapp av typen ⊕, klikker du denne knappen for å legge til ytterligere klausuler i betingelsen. Klausulene blir kombinert med en logisk OR-operator. Hvis du for eksempel vil angi at det aktuelle objektet skal ha en farge som enten er en CMYK-farge eller en spesialfarge, konfigurerer du den første linjen for å merke av for **CMYK**, legger deretter til en ny linje og konfigurerer den for å merke av for **Spesialfarge**.

6 Klikk **Neste** for å vise den tredje og siste dialogboksen i regelveiviseren. Gjennom denne dialogboksen kan du angi en **Beskrivelse** av regelen, **Retningslinjer** (som avgjør hvilke ikoner som skal vises ved eventuelt regelbrudd) og **Instruksjoner** for å løse problemet. Informasjonen du skriver inn i feltet **Instruksjoner** vises når en layoutformgiver velger **Arkiv/Fil** ved eventuelt regelbrudd.



Bruk den tredje dialogboksen i regelveiviseren for å styre hva som skal skje ved regelbrudd.

Slik legger du til regler i et regelsett: Avansert modus

Regler må settes inn i *regelsett*, som er navngitte regelsamlinger. En jobbdefinerer kan ta med ett eller flere regelsett i en layoutdefinisjon i en jobbseddelmal. En layoutformgiver, som arbeider i en layout basert på denne layoutdefinisjonen, kan deretter evalutere layouten på grunnlag av reglene i disse regelsettene (se under «*Evaluere en layout*»). Slik legger du til en regel i et regelsett:

1. Åpne dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**).
2. Hvis mer enn én liste vises i dialogboksen, klikker du **Avanserte innstillinger** for å vise ruten **Avansert**.
3. Opprett eller merk en Job Jackets-struktur.
4. Merk **Regelsett** i listen øverst til høyre.
5. Klikk **Nytt** hvis du vil lage et nytt regelsett. Dialogboksen **Rediger regelsett** vises.

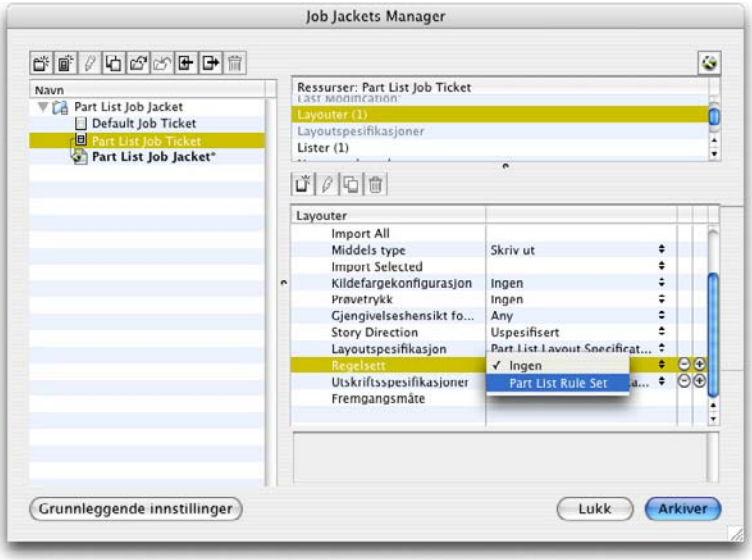
Bruk dialogboksen **Rediger regelsett** for å arbeide med regelsett.

6. Skriv inn et navn på regelsettet i feltet **Navn**.
7. Merk den aktuelle regelen i listen **Tilgjengelig** og klikk knappen, eller klikk **Inkluder alle** for å legge til alle reglene i listen **Tilgjengelig** i det aktive regelsettet.
8. Klikk **OK**.

Bruke et regelsett på en layout

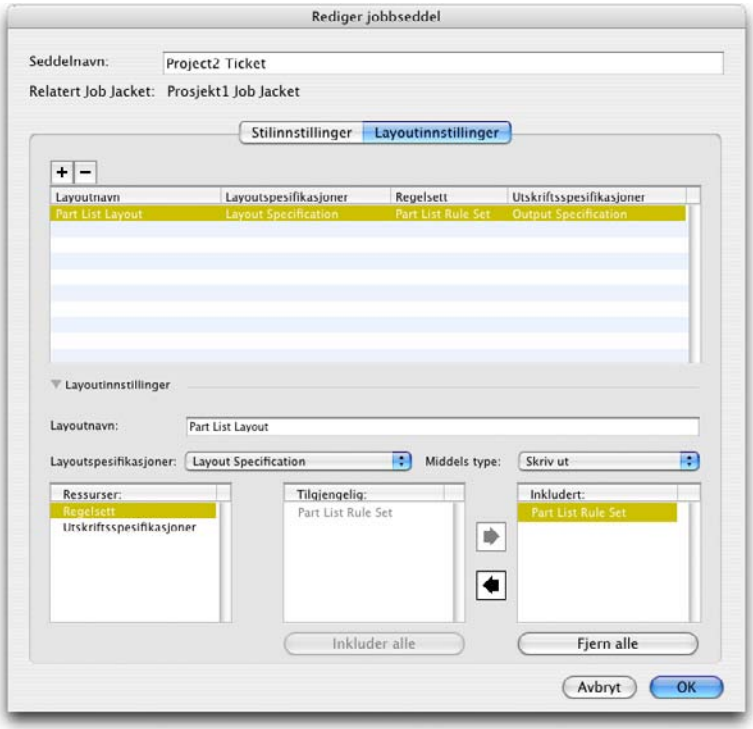
Etter at regelsettet er knyttet til en layouts forekomst av jobbseddelmal, kan layoutformgiveren evaluere layouten mot dette regelsettet (se under «*Evaluere en layout*»). Du kan knytte et regelsett til en layout på to måter.

En jobbdefinerer vil vanligvis legge til et regelsett i en layoutdefinisjon i en Job Jackets-fil *før* det faktiske prosjektet og layouten blir opprettet. Siden et regelsett er en ressurs, legger du det til en layoutdefinisjon nøyaktig på samme måte som en hvilken som helst annen ressurs (se under «*Arbeide med ressurser: Avansert modus*»).



Hvis du vil gjøre et regelsett tilgjengelig i en layout etter at layouten er opprettet, knytter du regelsettet til layoutdefinisjonen via dialogboksen **Job Jackets Manager**.

En layoutformgiver kan legge til et regelsett i en layout *etter* at prosjektet og layouten er opprettet. Du finner mer informasjon om hvordan du gjør dette under «*Arbeide med ressurser i en jobbseddel: Grunnleggende modus*».



En layoutformgiver kan, via dialogboksen **Rediger jobbseddel** (**Arkiv/Fil > Job Jackets > Modifiser jobbseddel**), tildele et regelsett til en layout i det aktive prosjektet.

Evaluere en layout

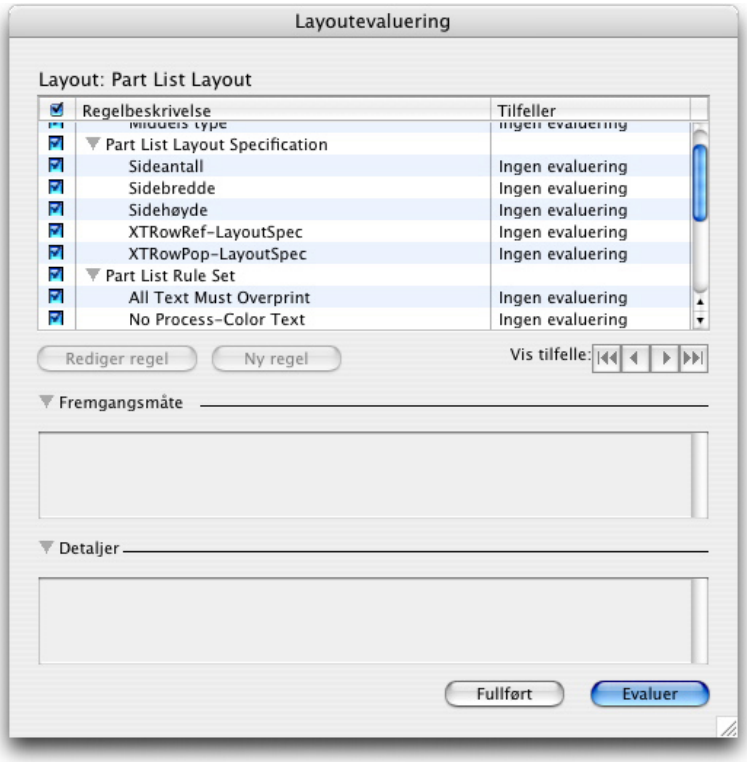
Regelsett, layoutspesifikasjoner og utskriftsspesifikasjoner gir tester som kan evalueres, for å avgjøre om en layout tilsvarer spesifikasjonene som er opprettet av jobbdefinereren. Med kommandoen **Evaluer layout** kan du kjøre disse testene og fastslå om (og hvor) det forekommer regelbrudd. Denne kommandoen sjekker også layouten mot den tilhørende layoutdefinisjonen for å bekrefte medietype (utskrift, web eller interaktiv) og innstillinger for fargebehandling. Etter at regelbrudd er registrert, kan en layoutformgiver avgjøre hva (hvis noe) som skal gjøres med dem.

Før du prøver å evaluere en layout, må du kontrollere at prosjektet er knyttet til en jobbseddel som definerer regelsett eller utskriftsspesifikasjoner for den aktive layouten.

Funksjonen **Evaluer layout** er utviklet for å påpeke layoutproblemer og angi hvor de kan rettes. Den kan imidlertid ikke hindre layoutformgiveren fra å foreta endringer som ikke samsvarer med spesifikasjonene og reglene som er angitt i jobbseddelen.

Slik evaluerer du en layout:

1 Velg **Arkiv/Fil > Job Jackets > Evaluer layout**. Dialogboksen **Layoutevaluering** vises med gjeldende regelsett, layoutspesifikasjoner og utskriftsspesifikasjoner. Hvis du vil utvide et regelsett, en layoutspesifikasjon eller utskriftsspesifikasjon og se komponentreglene, klikker du utvidelsesikonet ved siden av det.



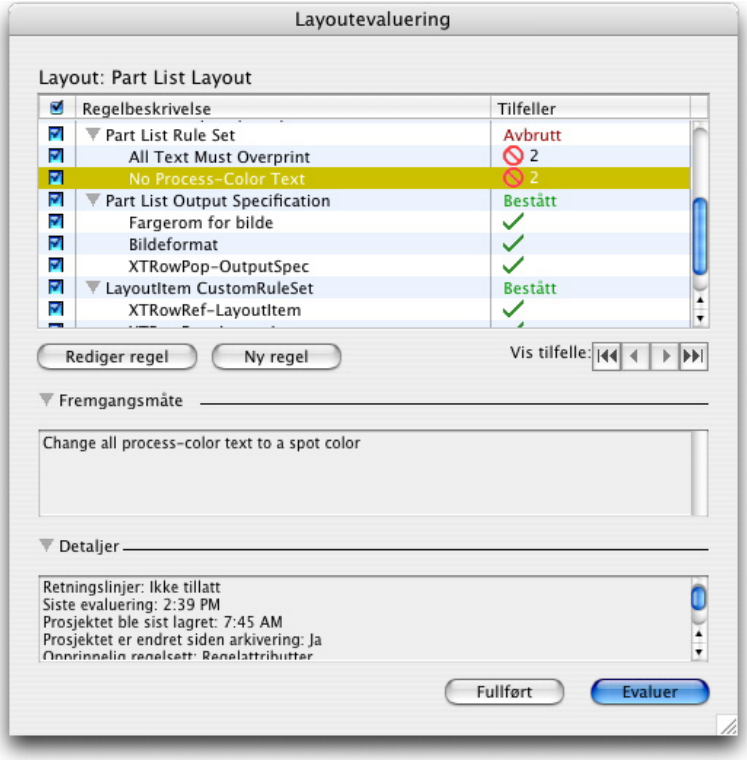
Via dialogboksen **Layoutevaluering** kan du evaluere den aktive layouten mot regelsett, layoutspesifikasjoner og utskriftsspesifikasjoner.

2 Når du skal redigere den merkede regelen, klikker du navnet på den og klikker deretter **Rediger regel**. Eventuelle endringer med regelen skrives tilbake til Job Jackets-filen og gjelder for alle andre prosjekter som benytter denne jobbseddelen.

3 Hvis du vil angi at en regel skal kontrolleres, merker du av i boksen ved siden av den aktuelle regelen. Hvis du vil angi at alle regler i et regelsett, en layoutspesifikasjon eller utskriftsspesifikasjon skal kontrolleres, merker du av i boksen ved siden av navnet på regelsettet, layoutspesifikasjonen eller utskriftsspesifikasjonen.

4 Klikk **Evaluer** hvis du vil evaluere den aktive layouten mot de merkede reglene. Kolonnen **Tilfeller** blir oppdatert for å vise om dokumentet består de enkelte regelkontrollene.

5 Hvis du vil se nærmere informasjon om brudd på en regel, klikker du navnet på den og merker deretter av for **Instruksjoner** og **Detaljer**. Boksen **Instruksjoner** viser eventuelle instruksjoner som er skrevet av regeloppretteren, og boksen **Detaljer** gir informasjon om prosjektet (for eksempel om det er modifisert siden forrige evaluering).



Dialogboksen **Layoutevaluering** viser hvilke regler som har bestått testen, og hvilke regler som er brutt.

6 Klikk **Vis tilfelle** hvis du vil bla til den layouten på de stedene der reglene er brutt. Dette gjør det enkelt å rette opp regelbrudd.

➡ Du kan konfigurere QuarkXPress, slik at hver layout blir evaluert automatisk når prosjektet åpnes, lagres, lukkes og når layouten sendes til utkjøring. Du finner mer informasjon under «*Innstillinger – Program – Job Jackets*».

Låse Job Jackets

Hvis du vil unngå at to personer prøver å redigere en ressurs samtidig, låser QuarkXPress delte Job Jackets-filer under følgende forhold:

- Når brukeren av et prosjekt som deler en Job Jackets-fil, viser dialogboksen **Rediger jobbseddel** (**Arkiv/Fil > Job Jackets > Modifiser jobbseddel**), låser QuarkXPress denne Job Jackets-filen.
- Når en bruker åpner dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**), låser QuarkXPress alle Job Jackets-filene som vises i dialogboksen **Job Jackets Manager**.
- Når brukeren av et prosjekt som deler en Job Jackets-fil, oppretter, dupliserer, redigerer eller sletter en ressurs i den delte Job Jackets-filen, låser QuarkXPress Job Jackets-filen. Hvis for eksempel Tara arbeider på et prosjekt som deler Job Jackets-filen «produktliste», og hun velger **Rediger > Farger** og begynner å endre en farge i prosjektets jobbseddel, låser QuarkXPress alle delte ressurser i Job Jackets-filen «produktliste», slik at bare Tara kan endre dem.

Dette skjer når en Job Jackets-fil er låst:

- Du kan ikke opprette et prosjekt fra en jobbseddelmal i denne Job Jackets-filen.
- Du kan ikke koble et prosjekt til Job Jackets-filen.
- Du kan ikke vise dialogboksen **Rediger jobbseddel** (**Arkiv/Fil > Job Jackets > Modifiser jobbseddel**) for et prosjekt som deler Job Jackets-filen.
- Du kan vise dialogboksen **Job Jackets Manager** (menyen **Annet**), men du kan ikke redigere den låste Job Jackets-filen eller noen av de tilhørende jobbsedlene.
- Du kan ikke redigere en delt ressurs i Job Jackets-filen. Hvis for eksempel Tara har låst Job Jackets-filen «produktliste», og Samuel velger **Rediger > Farger** og prøver å endre en farge i prosjektets jobbseddel, vil fargen være nedtonet og utilgjengelig til Tara låser opp Job Jackets-filen.
- Du kan ikke legge til en layout eller endre navnet på en eksisterende layout i et prosjekt som deler Job Jackets-filen.
- Du kan ikke redigere en regel fra dialogboksen **Evaluer layout** (**Arkiv/Fil > Job Jacket > Evaluer layout**).

En låst Job Jackets-fil låses opp på følgende punkter:

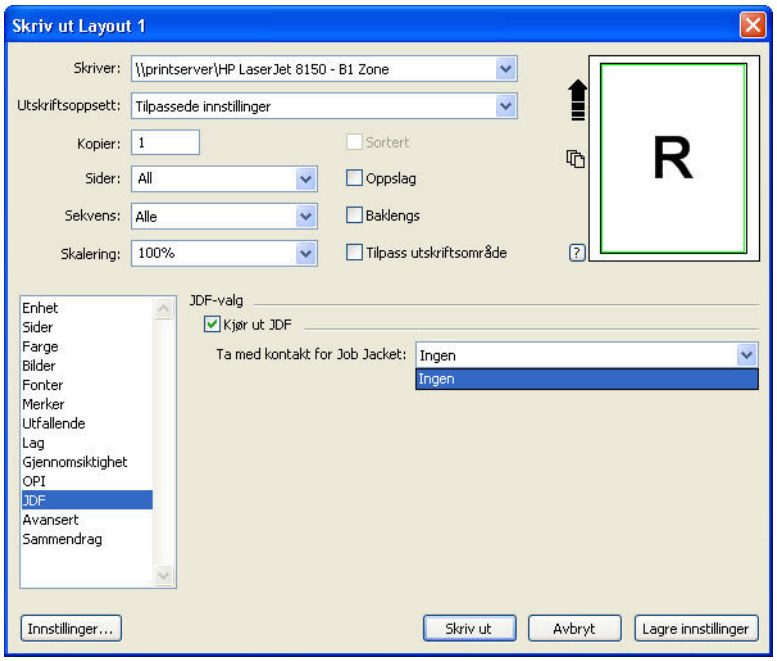
- Når brukeren med låsen lukker dialogboksen **Rediger jobbseddel**.
- Når brukeren med låsen lukker dialogboksen **Job Jacket Manager**.
- Når brukeren med låsen er ferdig med å redigere en ressurs i den delte Job Jackets-filen. I eksemplet ovenfor, skulle dette være når Tara klikker **Arkiver/Lagre** eller **Avbryt** i dialogboksen **Farger** etter at den delte fargen er endret.

➡ På grunn av at Job Jackets låses, er det viktig å vise dialogboksene **Rediger jobbseddel** og **Job Jacket Manager** bare når det er nødvendig, og lukke dem så fort du er ferdig med et arbeid du trenger å gjøre med dem.

Hvis du åpner dialogboksen **Job Jacket Manager** (menyen **Annet**), og finner ut at du ikke kan redigere Job Jackets-filen som er tilknyttet prosjektet, er denne Job Jackets-filen mest sannsynlig låst av en annen bruker.

Utskrift med JDF-utdata

Når du sender et prosjekt til utskrift, kan du nå angi at en JDF-fil skal genereres og lagres der utskriftsfilen er lagret. (Vær oppmerksom på at hvis du skriver direkte ut til en utskriftsenhet, blir det ikke generert noen JDF-fil.)



Via ruten **JDF** i dialogboksen **Skriv ut** kan du angi at informasjon om Job Jackets skal tas med ved utskrift i form av en JDF-kompatibel XML-fil.

Weblayouter

I tillegg til utskriftslayouter og interaktive layouter, støtter QuarkXPress også weblayouter som kan eksporteres for å opprette HTML-websider. QuarkXPress tilbyr foruten et stort utvalg av verktøy for å konstruere websider, inkludert endringsobjekter, bildekart, skjema, menyer og CSS-designing, også mer standard websidekomponenter, for eksempel hyperkoblinger. Dette betyr at så og si alt du kan gjøre på en webside, kan du også gjøre i QuarkXPress.

Arbeide med weblayouter

Emnene nedenfor beskriver det grunnleggende med å arbeide med weblayouter.

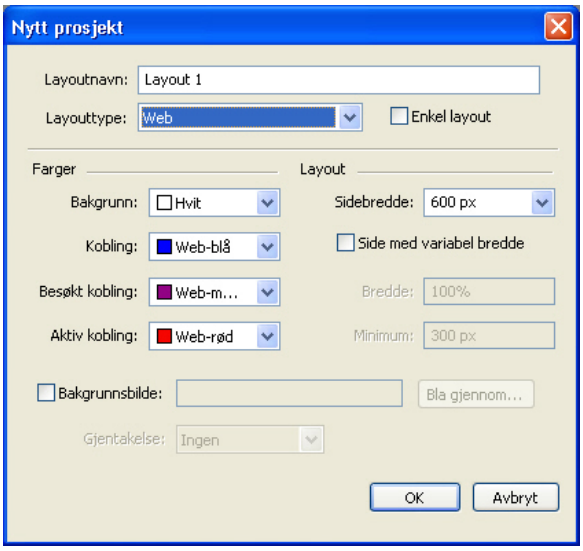
Opprette en weblayout

Følgende punkter beskriver hvordan du oppretter en weblayout.

1 Gjør ett av følgende når du skal begynne å lage en weblayout:

- Hvis du vil lage en tom weblayout som den første layouten i et nytt prosjekt, velger du **Arkiv/Fil** > **Ny** > **Prosjekt**.
- Hvis du vil lage en weblayout som en ny layout i et eksisterende prosjekt, åpner du prosjektet og velger **Layout** > **Ny**.
- Hvis du vil lage en weblayout basert på en eksisterende layout, åpner du layouten og velger **Layout** > **Dupliser**.

Dialogboksen **Nytt prosjekt**, **Ny layout** eller **Dupliser layout** vises (alle er i utgangspunktet like).



Du kan konfigurere en ny weblayout i dialogboksen **Nytt prosjekt**.

2 Velg **Web** på rullegardinmenyen **Layouttype**.

3 Hvis du vil bruke noe annet enn standard tekst og bakgrunnsfarge for en webside, foretar du et valg på rullegardinmenyen i området **Farger**.

4 Angi sidebredden på én av følgende måter:

- Hvis du skal lage en side med fast bredde (uansett størrelse på leservinduet), angir du en verdi i feltet **Sidebredde** uten å merke av for **Side** med variabel bredde.
- Hvis du skal angi en sidebredde basert på bredden av leservinduet, merker du av for **Side med variabel bredde** og angir en verdi for **Bredde** (som angir hvor den vertikale hjelpelinjen skal plasseres for bunnen av siden) og **Minimum** (som angir minste tillatte bredde for siden). Når du konstruerer siden, må du angi hvilke tekstblokker som skal skaleres for å passe i leservinduet, ved å merke av **Objekt** > **Spesifikasjoner** > **Tekst** > **Bruk variabel bredde** for disse blokkene.

5 Angi et bakgrunnsbilde for siden ved å merke av for **Bakgrunnsbilde**, klikke **Velg** for å angi bakgrunnsbildefilen og foreta et valg på rullegardinmenyen **Gjentakelse**.

6 Klikk **OK**.

➡ Du kan utvide blokker til grå områder utover sidehjelpelinjen, uansett hva den angitte sidestørrelsen er. Innholdet utenfor hjelpelinjen vil ikke bli beskjært.

Tekstblokker i weblayouter

Weblayouter støtter følgende to typer tekstblokker:

- *Rasterblokker:* For rasterblokker er det merket av for **Konverter til grafikk ved eksport** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**). Rasterblokker tar seg godt ut på en eksportert side, fordi de blir konvertert til bilder ved eksportering (som angitt med de små kameraikonene øverst i høyre hjørne av dem), men sluttbrukeren kan ikke redigere eller søke gjennom innholdet av dem. Bruk rasterblokker når det er viktig med realistisk design.

- *HTML-tekstblokker:* For HTML-tekstblokker er det ikke merket av for **Konverter til grafikk ved eksport** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**). Brukeren kan fremdeles velge og søke gjennom HTML-tekstblokker på en eksportert webside, men kan bare bruke fonter som er installert på sluttbrukerens datamaskin. Du kan bruke hvilken som helst font i en HTML-tekstblokk mens du designer, men det er ingen garanti for at fonten vil vises i sluttbrukerens webleser. Bruk HTML-tekstblokker når det er viktigere å kunne søke gjennom og velge tekst, fremfor et imponerende utseende.

  HTML-tekstblokker har følgende begrensninger:

- HTML-tekstblokker må være rektangulære. En ikke-rektangulær HTML-tekstblokk blir konvertert til grafikk ved eksportering.
- HTML-tekstblokker kan ikke roteres.
- HTML-tekstblokker kan inneholde spalter, men spaltene blir konvertert til HTML-tabeller når weblayouten eksporteres.
- Du kan ikke endre HTML-tekstblokker til en uproporsjonal størrelse (strekke).
- Du kan ikke bruke brøkdelsbaserte punktstørrelser på tekst i HTML-tekstblokker.
- Tekst i en HTML-tekstblokk vil flyte rundt et objekt foran blokken på den eksporterte siden, men bare hvis objektet i forgrunnen ikke dekker HTML-teksblokken fullstendig. Hvis HTML-tekstblokken er helt dekket, fungerer dette som om tekstflytinnstillingen til objektet i forgrunnen er **Ingen**.
- Du kan ikke koble sammen HTML-tekstblokker over flere sider.

  Følgende funksjoner er ikke tilgjengelige i HTML-tekstblokker:

- Tvungen justering eller rette marger
- Orddeling- og justeringsspesifikasjoner (O&J)
- Førstelinjeinnrykk
- Lås til registerlinjer
- Tabulatorer
- Innstillinger for **Første grunnlinje** og **Maks. mell. avs**.
- Grunnlinjeforskyvning
- Kerning og kniping
- Horisontal og vertikal skalering
- Stilene **Kontur**, **Skyggelagt**, **Kapiteler**, **Topplinjert**, og **Understreket ord**
- Vending horisontalt og vertikalt.

  Hvis du vil bruke noen av disse innstillingene i en HTML-tekstblokk, velger du **Objekt > Spesifikasjoner** og merker av for **Konverter til grafikk ved eksport** for å konvertere HTML-tekstblokken til en rasterblokk.

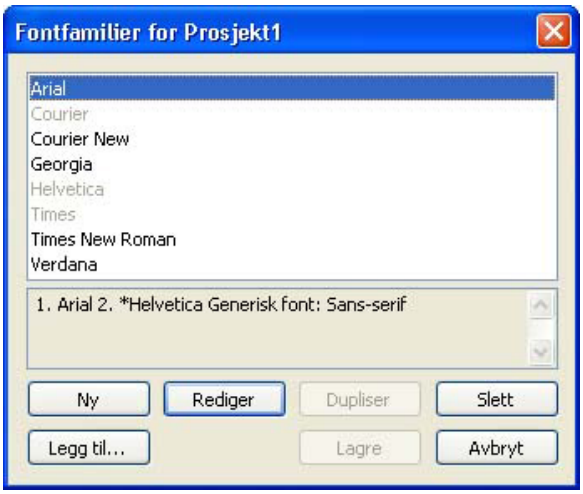
Arbeide med CSS-fontfamilier

CSS-standarden (Cascading Style Sheets) gjør det mulig å opprette fontfamilier, som er grupper med fonter du kan knytte til tekst i HTML-tekstblokker. En fontfamilie

startes vanligvis med en helt bestemt font (for eksempel Agency FB), deretter er det oppført noen som ligner, men er vanligere og generelt mer tilgjengelige på de fleste plattformer (for eksempel Arial og Helvetica) og til slutt en «generisk» font: Serif, Sans-serif, Cursive, Fantasy eller Monospace.

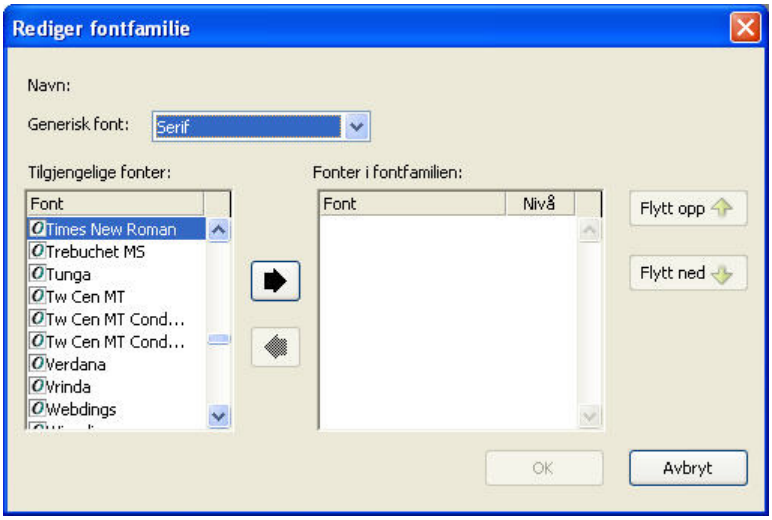
Slik oppretter du en CSS-fontfamilie:

1 Velg **Rediger > CSS-fontfamilier**. Dialogboksen **Fontfamilier** vises.



Konfigurer fontfamilier i dialogboksen **Fontfamilier**.

2 Klikk **Ny**. Dialogboksen **Rediger fontfamilie** vises.



I dialogboksen **Rediger fontfamilie** kan du angi hvilke fonter som skal være medlemmer av en fontfamilie.

3 Velg en font på rullegardinmenyen **Generisk font**.

4 Bruk pilknappene for å legge til fonter i fontfamilien. Bruk knappene **Flytt opp** og **Flytt ned** for å endre fontenes prioritet i familien (jo høyere på listen, jo høyere prioritet).

5 Klikk **OK**.

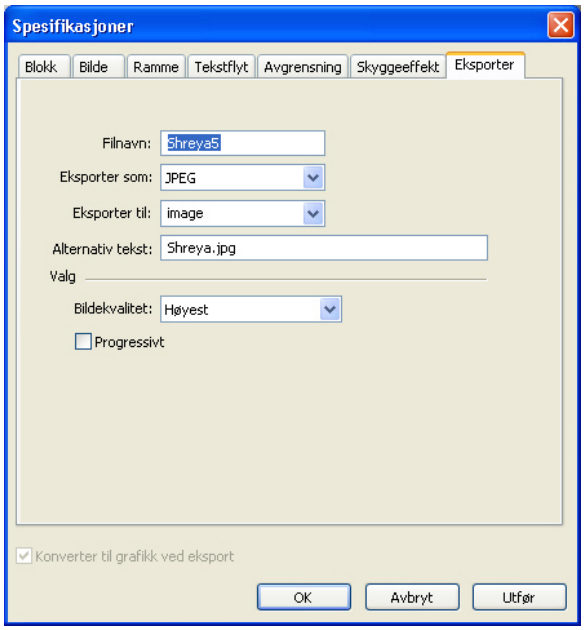
Når du skal bruke en fontfamilie, er det bare å bruke den første fonten i fontfamilien på teksten i en HTML-tekstblokk.

Grafiske elementer i weblayouter

Når du eksporterer en weblayout, blir følgende objekter konvertert til bilder i et format som passer til visning på web:

- Blokker som inneholder importerte bilder
- Linjer
- Tekst på en bane
- Ingen-blokker (**Objekt** > **Innhold** > **Ingen**)
- Tomme blokker
- Tabeller der **Objekt** > **Spesifikasjoner** > **Tabell** > **Konverter tabell til grafikk ved eksport** er merket av*

Du kan kontrollere denne konverteringen på fliken **Eksport** i dialogboksen **Spesifikasjoner**.



Du kan kontrollere eksportvalg for bilder, rasterblokker og andre grafiske elementer på fliken **Eksport** i dialogboksen **Spesifikasjoner**.

Slik konfigurerer du et grafisk element for eksport:

1. Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** og gå til fliken **Eksport**.
2. Foreta et valg på rullegardinmenyen **Eksporter som**. Valgene omfatter **GIF**, **JPEG**, **SWF** og **PNG**. Valgene under denne menyen endres, avhengig av hvilket format som er valgt.
3. Hvis du vil angi en målkatalog for den eksporterte bildefilen, skriver du inn en verdi i feltet **Eksporter**.

4 Legg inn en kort beskrivelse eller et navn på bildet i feltet **Alternativ tekst**.

Importere en fil i Flash-format (SWF)

I tillegg til å importere bilder i alle de formatene som støttes i utskriftslayouter, kan du også importere filer i Flash-format (SWF). Når du eksporterer en layout som inneholder en importert Flash-fil, blir Flash-filen kopiert til eksportstedet og vises som en del av den eksporterte HTML-siden.

Konvertere til og fra weblayouter

En utskriftslayout eller en interaktiv layout konverteres til en weblayout ved å åpne layouten og velge **Layout** > **Dupliser**, og deretter velge **Web** på rullegardinmenyen **Layouttype**.

Når du konverterer en utskriftslayout til en weblayout, skjer følgende endringer:

- Avmerkingsboksen **Konverter til grafikk ved eksport** blir merket av for alle tekstblokker. Hvis du fjerner merkingen for dette valget og endrer blokken til en HTML-tekstblokk, blir alle tabuleringer konvertert til mellomrom.
- Koblede tekstblokker på motstående sider vises som separate tekstblokker på den samme siden.

➡ Spesifikasjoner for tekstmaler som ikke støttes i HTML-tekstblokker, er merket med en stjerne (*) i dialogboksen **Rediger tekstmaler** (**Rediger** > **Tekstmaler**).

Når du konverterer en weblayout til en utskriftslayout, oppstår følgende endringer:

- HTML- og rasterblokker vises som tekstblokker.
- HTML-skjemablokker og skjema blir fjernet.
- Endringsobjekter og bildekart blir konvertert til vanlige bilder.

Begrensninger med weblayout

Følgende funksjoner er ikke tilgjengelige for tekstblokker i weblayouter:

- Hengende tegn
- Se også kniping, kerning og spesifikasjoner for orddeling og justering
- Ikke-brytende tegn
- OpenType-stiler
- Lås til registerlinjer
- Vektleggingsmerke
- Vertikal artikkelretning

➡ Hvis du vil beholde disse funksjonene i weblayouter, merker du tekstblokken og merker av for **Konverter til grafikk ved eksport** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt** > **Spesifikasjoner**).

Hyperkoblinger

I de fleste HTML-verktøyene oppretter du en hyperkobling ved å velge et tekstutdrag eller et bilde og deretter skrive inn URL-adressen i et felt. I QuarkXPress blir ting gjort litt annerledes.

Paletten **Hyperkoblinger**

Lagringssteder

Et *lagringssted* er en «beholder» for en bestemt URL. På samme måte som et QuarkXPress-prosjekt kan inneholde lister over farger og tekstmaler, kan det også inneholde en liste over lagringssteder. Hvert lagringssted inneholder én av følgende URL-typer:

- **URL**: Peker mot en bestemt ressurs på nettet.
- **Side**: Peker mot en bestemt side i den samme layouten.
- **Anker**: Peker mot en bestemt del av en side i layouten.

Selv om brukergrensesnittet skiller mellom URL-adresser, sider og ankere, er den faktiske koblingen i den eksporterte HTML-filen, alltid en URL.

Hvert lagringssted har et navn, på samme måte som farger og tekstmaler. Du kan navngi et lagringssted med et navn du selv velger. Hvis du for eksempel har et lagringssted for URL-en http://www.quark.com, kan du kalle det «Quarks Webområde».

På samme måte som du kan se en liste over fargene i et prosjekt på paletten **Farger**, kan du se en liste over et prosjekts lagringssteder i paletten **Hyperkoblinger**. Videre kan du «bruke» et lagringssted på den merkede teksten eller det merkede objektet ved å klikke den aktuelle hyperkoblingen på paletten **Hyperkoblinger** akkurat på samme måte som du bruker en farge fra paletten **Farger**.

Du kan redigere listen over lagringssteder i dialogboksen **Hyperkoblinger** (menyen **Rediger**). Vær oppmerksom på at på samme måte som med farger, kan listen over et prosjekts lagringssteder inneholde lagringssteder som faktisk ikke brukes i prosjektet.

Hvis du foretrekker å opprette hyperkoblinger ved å velge noe, og deretter legge inn en URL, kan du fremdeles gjøre dette i QuarkXPress. Du bør imidlertid være oppmerksom på at når du gjør dette, oppretter du et lagringssted, og at lagringsstedet vil bli lagt til i prosjektets liste over lagringssteder og oppført på paletten **Hyperkoblinger**.

Ankere

Et *anker* er rett og slett en markør du har lagt til et objekt et sted i layouten. Ankere kan legges til på følgende måte:

- Et ord, tegn eller streng i en raster- eller HTML-tekstblokk i teksten på en bane
- En bildeblokk
- Et bestemt område på et bildekart
- En bestemt celle i en tabell
- En tom blokk
- En linje

I QuarkXPress ser ankerindikatorer slik ut: eller .

Mål

Du kan bruke *mål* til å kontrollere hvilket vindu et mål skal åpnes i. De tilgjengelige typene for mål er følgende:

- **Ingen**: Lagringsstedet skal vises i det samme vinduet som hyperkoblingen.
- **_tomt**: Lagringsstedet skal vises i et nytt leservindu.
- **_samme**: Lagringsstedet skal vises i det samme vinduet som hyperkoblingen.
- **_overordnet**: Lagringsstedet skal vises i det overordnede vinduet til siden som inneholder hyperkoblingen.
- **_topp**: Lagringsstedet skal fjerne alle rammer på siden og oppta hele webleservinduet.

Et mål er tilknyttet en enkeltstående hyperkobling (noe sluttbrukeren klikker), istedenfor et lagringssted (URL-adressen som ble åpnet med det aktuelle klikket). Du kan derfor ikke angi et mål hvis du bare oppretter et lagringssted.

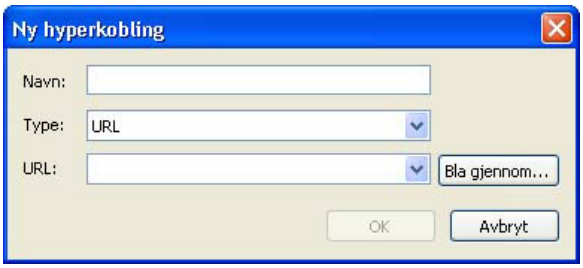
Opprette et lagringssted

Et lagringssted inneholder en URL som en hyperkobling kan peke mot. Slik oppretter du et lagringssted:

1 Velg **Vindu** > **Hyperkoblinger**. Paletten **Hyperkoblinger** vises.

- Hvis du vil angi URL-adressen manuelt, velger du **URL**, og deretter typen URL i feltet **URL**. Du kan eventuelt også bruke knappen **Velg** hvis du vil opprette en bane til en bestemt fil. (Husk at du må kontrollere at banen fremdeles er gyldig på den eksporterte HTML-siden.) Du kan velge mellom fire vanlige protokoller via rullegardinmenyen ved siden av feltet **URL**.
- Hvis du vil koble til en annen side i den samme layouten, velger du **Side** i feltet **Type** og velger deretter en side på rullegardinmenyen **Side**.
- Hvis du vil koble til et bestemt anker i den samme layouten, velger du **Anker**i feltet **Type**, og velger deretter et anker på rullegardinmenyen **Anker**.

2 Klikk **OK**. (Hvis du legger til flere lagringssteder, holder du Skift nede mens du klikker **OK**. Dialogboksen **Ny hyperkobling** vil da fortsette å være åpen.)



Opprette et nytt lagringssted via dialogboksen **Ny hyperkobling**.

Opprette et anker

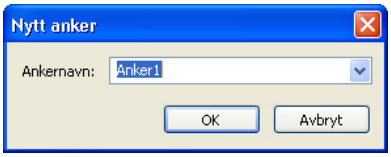
Et anker er bare en peker som viser til et bestemt sted i en layout. Slik oppretter du et anker:

1 Velg **Vindu** > **Hyperkoblinger**. Paletten **Hyperkoblinger** vises.

- Klikk **Nytt anker** på paletten **Hyperkoblinger**.
- Velg **Stil** > **Anker** > **Nytt**.
- Vis palettmenyen **Hyperkoblinger** og velg **Nytt anker**.
- Vis kontekstmenyen for den merkede teksten eller det merkede objektet, og velg **Anker** > **Nytt**.

2 Skriv inn et navn på ankeret i feltet **Ankernavn**, eller velg et tilgjengelig ankernavn på rullegardinmenyen.

3 Klikk **OK**.



Konfigurer et nytt anker via dialogboksen **Nytt anker**.

Fjern all merking, og klikk deretter knappen **Nytt anker** på paletten **Hyperkoblinger** for å opprette et «tomt» anker. På den måten kan du opprette hyperkoblinger som peker mot ankere i deler av layouten som du ikke har tilgang til, eller som du ennå ikke har opprettet.

Opprette en hyperkobling via et eksisterende lagringssted

En hyperkobling er en tekststreng, blokk eller linje som peker mot et bestemt lagringssted. Du kan opprette en hyperkobling med et eksisterende lagringssted ved å merke teksten eller bildeblokken du vil bruke som hyperkobling og deretter gjøre ett av følgende:

- Klikk et lagringssted på paletten **Hyperkoblinger**.
- Velg **Stil** > **Hyperkobling** > **[lagringssted]**.
- Vis kontekstmenyen for den merkede teksten eller det merkede objektet, og velg **Hyperkobling** > **[lagringssted]**.

Opprette en hyperkobling fra grunnen av

En hyperkobling er en tekststreng, blokk eller linje som peker mot et bestemt lagringssted. Slik oppretter du en hyperkobling og et lagringssted i én og samme operasjon:

1 Merk teksten eller objektet du vil bruke som hyperkobling.

- Klikk **Ny hyperkobling** på paletten **Hyperkoblinger**.
- Velg **Stil** > **Hyperkobling** > **Ny**.
- Vis kontekstmenyen for den merkede teksten eller blokken, og velg **Hyperkobling**.

- Hvis du vil angi URL-adressen manuelt, velger du **URL**, og deretter typen URL i feltet **URL**. Du kan eventuelt også bruke knappen **Velg** hvis du vil opprette en bane til en bestemt fil. (Husk at du må kontrollere at banen fremdeles er gyldig på den eksporterte HTML-siden.) Du kan velge mellom fire vanlige protokoller via rullegardinmenyen ved siden av feltet **URL**.
- Hvis du vil koble til en annen side i den samme layouten, velger du **Side** og velger deretter en side på rullegardinmenyen **Side**.
- Hvis du vil koble til en et bestemt anker i den samme layouten, velger du **Anker** og velger deretter et anker på rullegardinmenyen **Anker**.

2 Klikk **OK**.

Vise koblinger på paletten Hyperkoblinger

Knappene **Vis** og rullegardinmenyen på paletten **Hyperkoblinger** brukes til å kontrollere det som vises i palettens rulleliste:

- Klikk knappen **Vis lagringssteder** for å vise lagringssteder.
- Klikk knappen **Vis ankere** for å vise ankre.
- Klikk knappen **Vis sidekoblinger** for å vise koblinger til sider i denne layouten.
- Velg **Navn** for å vise objekter i listen etter navn, eller velg **Kobling** for å vise objekter i listen ordnet etter URL.

Formatere hyperkoblinger

Standardinnstillingen er slik at hyperkoblinger blir understreket og vist med farget skrift i samsvar med fargene som er valgt i dialogboksen **Layoutinnstillinger** (**Layout** > **Layoutinnstillinger**). Du kan overstyre standardinnstillingene for enkeltstående hyperkoblinger ved å merke de aktuelle ordene i hyperkoblingen og deretter velge stilen du vil bruke (farge, størrelse, font og tekstformat).

Hvis du endrer stilen på et avsnitt som inneholder tekst med hyperkoblinger, gjelder disse endringene også for fonten og fontstørrelsen i hyperkoblingene. De beholder imidlertid fargen og tekstunderstrekingen.

Redigere og slette lagringssteder

Hvis du vil redigere navnet eller URL-adressen til et lagringssted, velger du lagringsstedet på paletten **Hyperkoblinger** og klikker knappen **Rediger**. Eventuelle endringer du foretar gjelder for alle hyperkoblingene i denne layouten som benytter lagringsstedet.

Hvis du vil slette et lagringssted, velger du lagringsstedet på paletten **Hyperkoblinger** og klikker knappen **Slett**. Alle hyperkoblinger til dette lagringsstedet blir fjernet fra layouten.

Du kan eventuelt redigere og slette lagringssteder via dialogboksen **Hyperkoblinger** (menyen **Rediger**).

Redigere og slette ankere

Hvis du vil redigere navnet på et anker, velger du ankeret på paletten **Hyperkoblinger** og klikker knappen **Rediger**. Du kan redigere navnet på ankeret og selve ankeret. Hvis ankeret ikke har et navn, vises bare ankeret på paletten **Hyperkoblinger**.

Hvis du vil slette et anker, velger du ankeret på paletten **Hyperkoblinger** og klikker knappen **Slett**. Alle hyperkoblinger til dette ankeret blir fjernet fra layouten.

Du kan eventuelt redigere og slette ankere via dialogboksen **Hyperkoblinger** (menyen **Rediger**).

Redigere og slette hyperkoblinger

Hvis du vil redigere lagringsstedet til en hyperkobling, merker du hyperkoblingen i layouten, klikker knappen **Rediger** på paletten **Hyperkoblinger**, og angir deretter en ny verdi i feltet **URL** eller velger et valg på rullegardinmenyen ved siden av feltet **URL**.

Hvis du vil fjerne lagringsstedet til en hyperkobling, merker du hyperkoblingen i layouten og klikker deretter **Ingen hyperkobling** på paletten **Hyperkoblinger**, eller velger **Stil** > **Hyperkobling** > **Slett**.

Navigere med paletten Hyperkoblinger

I tillegg til å opprette hyperkoblinger på paletten **Hyperkoblinger**, kan du bruke paletten **Hyperkoblinger** når du skal navigere mellom de ulike hyperkoblingene og ankerene i den aktive QuarkXPress-layouten. Slik navigerer du med paletten **Hyperkoblinger**:

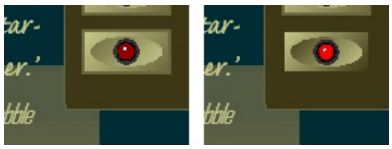
- Når du skal vise et lagringssted som er en URL, dobbeltklikker du på dette målet i paletten **Hyperkoblinger**. URL-adressen blir sendt til den angitte webleseren.
- Når du skal navigere til et anker i den aktive layouten, dobbeltklikker du ankerets navn på paletten **Hyperkoblinger**.

Endringsobjekter

Et *endringsobjekt* er et bilde på en HTML-side som endres når du flytter musepekeren over det. Endringsobjekter brukes som regel som «knapper» med koblinger til en annen side eller som laster ned filer. Endringsobjektene er imponerende rent visuelt, men de har også sine ulemper når det gjelder filstørrelse og nedlastingstid. Endringsobjekter støttes heller ikke i alle versjoner av de ulike webleserne (selv om de støttes i versjon 3.x og nyere av både Microsoft Internet Explorer og Netscape Navigator, og i gjeldende versjoner av Safari og Firefox).

QuarkXPress tilbyr følgende to typer endringsobjekter:

- *Grunnleggende endringsobjekt:* Veksler bildet når musepekeren er over endringsblokken.
- *Avansert endringsobjekt:* Veksler bildet i én eller flere andre blokker når musepekeren er over endringsblokken.



Et endringsobjekt endrer utseende når sluttbrukeren «ruller» musepekeren over det.

Opprette et grunnleggende endringsobjekt

Du kan opprette et grunnleggende endringsobjekt med bilde- eller tekstblokker. Hvis du bruker tekstblokker, konverteres tekstblokkene automatisk til bilder når de eksporteres. Slik oppretter du et grunnleggende endringsobjekt:

1. Merk en bilde- eller tekstblokk i den aktive weblayouten.
2. Velg **Objekt** > **Endringsobjekt** > **Opprett endringsobjekt**. Dialogboksen **Endringsobjekt** vises.
3. Slik angir du hva som skal vises når musepekeren er over endringsobjektet:
   - Når det gjelder et endringsbilde, skriver du inn banen og navnet til en bildefil i feltet **Standardbilde**,eller klikker **Velg/Bla gjennom** for å søke etter filen manuelt.
   - For en endringstekst skriver du inn og formaterer teksten.
4. Slik angir du hva som skal vises når sluttbrukeren flytter musepekeren over endringsobjektet:
   - Når det gjelder et endringsbilde, skriver du inn banen og navnet til en bildefil i feltet **Endringsbilde**,eller klikker **Velg/Bla gjennom** for å søke etter filen manuelt.
   - For en endringstekst skriver du inn og formaterer teksten.
5. Hvis du vil legge til en hyperkobling til endringsobjektet, angir du en URL i feltet **Hyperkobling** eller velger en URL på rullegardinmenyen **Hyperkobling**. Du kan også klikke **Velg/Bla gjennom** for å finne målfilen manuelt, men vær oppmerksom på at dette oppretter en absolutt kobling. Hvis du vil opprette en relativ kobling, skriver du inn den relative banen til målfilen manuelt.

6 Klikk **OK**. I blokken for endringsobjektet vises et -ikon for å angi at det inneholder bilder som kan veksles, et -ikon for å angi at det er sensitivt for endringsobjekter og (hvis du la til en hyperkobling) et -ikon for å angi en hyperkobling.

Redigere og slette grunnleggende endringsobjekter

Hvis du vil redigere et endringsobjekt, merker du en bildeblokk som inneholder endringsobjektet og velger **Objekt > Grunnleggende endringsobjekt > Rediger endringsobjekt**. Dialogboksen **Endringsobjekt** vises. Du kan endre enten bildet eller hyperkoblingen.

Hvis du vil fjerne funksjonaliteten til et endringsobjekt, merker du bildeblokken som inneholder endringsobjektet og velger **Objekt > Grunnleggende endringsobjekt > Slett endringsobjekt**.

Opprette et avansert endringsobjekt

I et avansert endringsobjekt flytter sluttbrukeren musepekeren over én blokk. Endringsbildet vises da i en annen blokk. Blokken sluttbrukeren ruller over, kalles *nullpunktboksen*, og blokken der endringsbildet vises, kalles *målblokken*. Slik oppretter du et avansert endringsobjekt:

1 Opprett en tekst- eller bildeblokk som skal fungere som *nullpunktboksen*, dvs. blokken som musepekeren flyttes over for å aktivere endringsobjektet. Hvis dette er en tekstblokk, velger du **Objekt > Spesifikasjoner**. og merker av for **Konverter til grafikk ved eksport**.

2 Opprett en annen tekst- eller bildeblokk som skal fungere som *målblokken*, dvs. blokken der innholdet blir endret når musepekeren flyttes over nullpunktboksen. Hvis dette er en tekstblokk, velger du **Objekt > Spesifikasjoner**. og merker av for **Konverter til grafikk ved eksport**.

3 Importer et bilde eller skriv inn tekst i målblokken. Dette er standardinnholdet for målblokken.

4 Velg **Objekt > Endringsobjekter > Opprett et sekundært mål** en mens målblokken er merket. Et -ikon vises i nullpunktboksen.

5 Når du skal angi endringsbildet, importerer du et nytt bilde eller skriver inn ny tekst i målblokken.

6 Hvis du vil koble nullpunktboksen til målblokken, velger du **koblingsverktøyet for avansert endringsobjekt** på paletten **Web-verktøy**, klikker nullpunktboksen og klikker deretter målblokken. Et -ikon vises i målboksen.

7 Gjenta punkt 2–6 for å opprette flere målblokker.

Bytte mellom endringsbilder i layouten

Et grunnleggende endringsobjekt eller avansert endringsmål er en bildeblokk der det er importert to bilder: Ett for standardstatusen, og ett for endringsstatusen. Bare ett av disse bildene kan imidlertid vises i layouten om gangen. Bytting mellom de to bildene i layouten foregår ved å velge den blokken som inneholder det grunnleggende endringsobjektet eller et avansert endringsmål og gjøre ett av følgende:

- Velg **Objekt > Grunnleggende endringsobjekt > Standardbilde** for standardbildet, eller **Objekt > Grunnleggende endringsobjekt > Endringsbilde** for et grunnleggende endringsobjekt, for å kunne vise endringsbildet.
- For et avansert endringsobjekt velger du **Objekt > Avanserte endringsobjekter > Vis**, og velger deretter ett av menyobjektene.

Fjerne et mål fra en avansert endringsblokk

Hvis du vil fjerne ett enkeltmål fra en avansert endringsblokk, velger du blokken som inneholder det avanserte endringsobjektet, velger **Objekt > Avanserte endringsobjekter > Fjern mål** og velger deretter bildet du vil fjerne.

Bryte koblingen for et avansert endringsobjekt

Hvis du vil bryte koblingen for et avansert endringsobjekt, velger du **frakoblingsverktøyet for avansert endringsobjekt** på **webverktøypaletten**, klikker nullpunktblokken og klikker deretter målblokken.

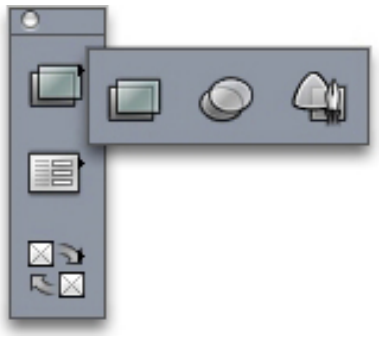
Bildekart

Et *bildekart* er en HTML-funksjon sluttbrukeren kan bruke til å koble til ulike URL-adresser ved å klikke forskjellige deler av et bilde på en webside. Når du skal opprette et bildekart, importerer du et bilde, tegner opp «aktiveringsområder» (former) på de delene av bildet du vil skal tjene som hyperkoblinger, og knytter hyperkoblinger til aktiveringsområder. Aktiveringsområdene er usynlige ved eksport, men hyperkoblingene fungerer når sluttbrukeren klikker i de forskjellige delene av bildet.

Opprette et bildekart

Når du skal opprette et bildekart, merker du en bildeblokk og tegner ett eller flere aktiveringsområder i bildeblokken. Slik tegner du aktiveringsområder i den merkede bildeblokken:

1 Velg et **bildekartverktøy** på paletten **Web-verktøy**. Du kan velge mellom verktøyet for **rektangelformet bildekart**, **ovalt bildekart** og **Bézier-bildekart**.



Videre kan du velge mellom verktøyet for **rektangelformet bildekart**, **ovalt bildekart** og **Bézier-formet bildekart**.

2 Hvis du bruker verktøyet for **rektangelformet bildekart** eller **ovalt bildekart**, drar du trådkorspekeren, og begynner fra innsiden av bildeblokken.

3 Hvis du bruker **Bézier-formet bildekartverktøy**, klikker (eller klikker og drar) du for å plassere punktene til polygonet. Pass på at det første klikket er på innsiden av bildeblokken. Etter at du er ferdig med å tegne, dobbeltklikker du for å lukke omrisset rundt aktiveringsområdet.

4 Hvis du skal forandre et aktiveringsområde til en hyperkobling, klikker du et mål eller et anker på paletten **Hyperkoblinger**.

5 Velg **Vis** > **Vis hjelpelinjer** og kontroller at aktiveringsområdene er plassert på riktig sted.

➡ Aktiveringsområder er bare synlige når du har merket bildeblokken der områdene er plassert, og aktiveringsområder vises ikke på trykk.

➡ Du kan lage aktiveringsområder som strekker seg ut over grensene til en bildeblokk. Slike aktiveringsområder blir imidlertid beskåret til kanten av blokken når dokumentet eksporteres (dette gjelder ikke runde aktiveringsområder).

Redigere et bildekart

Etter at du har opprettet et bildekart, kan du flytte aktiveringsområdene i det, endre størrelsen på aktiveringsområdene eller slette dem. Slik redigerer du et bildekart:

1 Merk en bildeblokk med et bildekart.

2 Hvis aktiveringsområdene ikke er synlige, velger du **Vis** > **Hjelpelinjer**.

3 Hvis du vil endre størrelsen på et aktiveringsområde, merker du det og drar i ett av håndtakene.

4 Hvis du vil flytte et aktiveringsområde, drar du innenfor omrisset.

5 Hvis du vil slette et aktiveringsområde, merker du det og trykker Slett/Tilbake.

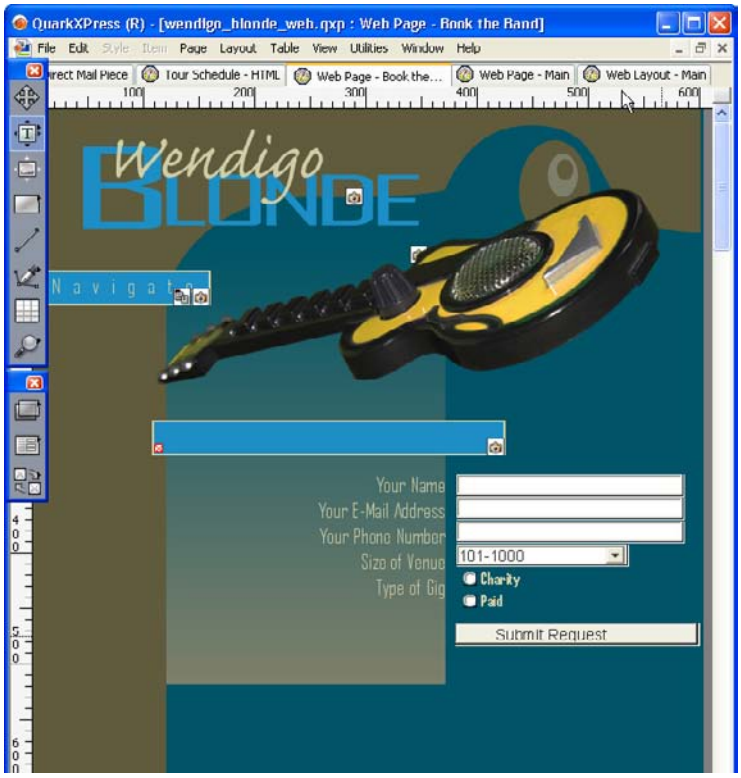
➡ Aktiveringsområder lagres sammen med bildet som inneholder områdene. Hvis du dupliserer, flytter, endrer størrelse på, skråstiller eller roterer bildet, følger bildekartene med.

Forms

HTML forms (HTML-skjema) gir brukerne mulighet til å sette seg på adresselister, kjøpe varer og sende tilbakemelding over Internett eller et intranett. Skjema kan inneholde tekstfelt, knapper, avmerkingsbokser, rullegardinmenyer og lister. Brukerne kan bruke disse kontrollene til å skrive inn tekst, sende passord på en sikker måte og til og med laste opp filer.

Det viktigste du bør vite om skjema er at de ikke kan eksistere i et tomrom. Når du lager et skjema, må du også opprette et serverbasert skript eller program for å behandle de innsendte dataene fra dette skjemaet. Slike skript og programmer benytter ofte, men ikke alltid, CGI-protokollen (Common Gateway Interface), og kan skrives i språk som Perl, C, Java og AppleScript®. Hvilke protokoller og språk du kan bruke, avhenger til en viss grad av programvaren på webserveren og plattformen den kjøres på.

Hvis du vil bruke HTML-skjema som en del av webområdet, må du bruke et verktøy fra tredjepart for å kunne bygge skriptet eller programmet på serversiden. Forhør deg med nettansvarlig hvis du vil vite mer om hvordan du skal angripe denne oppgaven.



Du kan bruke et skjema til å samle inn informasjon om besøkende på webområdet.

Opprette en skjemablokk

En *skjemablokk* angir omrisset til et HTML-skjema. En skjemablokk bør inneholde én eller flere skjemakontroller, og kan også inneholde skjulte felt. Slik oppretter du en skjemablokk:

1 Velg verktøyet for **skjemablokk** på paletten **Webverktøy**.

- Velg **Get** hvis du vil at webleseren skal legge skjemadataene i slutten av URL-adressen til målskriptet eller målprogrammet.
- Velg **Post** hvis du vil at webleseren skal sende skjemadataene til målskriptet eller målprogrammet som en egen HTTP-transaksjon.
- Velg **None** eller **Self** for å angi samme ramme eller vindu som skjemaet.
- Velg **Blank** for å angi målet som et nytt vindu uten navn.
- Velg **Parent** for å angi målet som rammen eller vinduet som er opphavet til skjemaet. Hvis det ikke finnes noe opphavsvindu, vises skjemadataene i samme vinduet som skjemaet (som om **None** eller **Self** var angitt i feltet **Target**).
- Velg **Over** for å angi målet som det første vinduet som ikke inneholder rammer – vanligvis siden der skjemaet blir presentert.

- Velg **Feilmeldingsside** for å angi at en annen HTML-side skal vises, og skriv deretter inn URL-adressen til denne siden. Du kan også klikke **Velg/Bla gjennom** for å finne målsiden manuelt, men vær oppmerksom på at dette oppretter en absolutt kobling. Hvis du vil opprette en relativ kobling manuelt, skriver du inn den relative banen til målfilen.
- Velg **Dialogmelding** for å angi at det skal vises en melding i en dialogboks, og skriv deretter inn en advarsel i tekstblokken. Hvis du vil inkludere navnet på det første tomme, obligatoriske feltet i meldingen, bruker du `<missing field>`. Når meldingen vises, erstattes denne variabelen med navnet på de tomme, obligatoriske feltene.

2 Klikk **OK**.

Du kan også lage et skjema ved å tegne opp en skjemakontroll i et tomt område i en weblayout.

➡ Skjemablokker kan ikke overlappe andre skjemablokker.

➡ Skjemakontroller må omsluttes helt av en skjemablokk.

Legge til en tekstfeltkontroll, et passordfelt eller skjult felt

En *tekstfeltkontroll* gir brukeren mulighet til å skrive inn ren tekst. En *passordkontroll* gir brukeren mulighet til å skrive inn ren tekst, men viser bare denne teksten som en rekke stjerner (eller andre spesialtegn). En *kontroll for skjult felt* sender en verdi når skjemaet sendes, men verdien vises ikke for brukeren. Slik legger du til en tekstfeltkontroll, et passordfelt eller skjult felt i et skjema:

1 Bruk **tekstfeltverktøyet** for å tegne opp en tekstkontroll inni skjemablokken. Vær oppmerksom på at selv om skjulte felt kan overlappe hverandre inni en skjemablokk, gjelder ikke dette for skjemakontroller.

2 Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** og klikk deretter fliken **Skjema**.

3 Skriv inn et navn på tekstkontrollen i feltet **Navn**.

4 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Type** for å angi felttypen:

- Velg **Tekst - én linje** for en kontroll som bare kan inneholde én tekstlinje.
- Velg **Tekst - flere linjer** for en kontroll som kan inneholde flere tekstlinjer.
- Velg **Passord** for en kontroll der alle tegn vises som stjerner eller punktmerker.
- Velg **Skjult felt** for en kontroll som sender inn data sammen med skjemaet, men ikke vises i brukerens webleser. Du kan bruke et skjult felt til å sende data som sluttbrukeren ikke ser. Skjulte felt brukes vanligvis til å lagre informasjon om økt-ID, variabler, valideringskoder, osv. Hvis du velger **Skjult felt** er ikke valgene **Maks. antall tegn**, **Bryt tekst**, **Skrivebeskyttet**og **Obligatorisk** tilgjengelige.

5 Skriv inn et tall i feltet **Maks. antall tegn** for å angi hvor mange tegn som skal godtas i kontrollen.

6 Merk av for **Bryt tekst** for å angi automatisk tekstbryting for flere tekstlinjer i kontrollen. (Denne avmerkingsboksen er bare tilgjengelig hvis **Tekst - flere linjer** er valgt på rullegardinmenyen **Type**.)

7 Hvis du vil at sluttbrukeren ikke skal kunne redigere innholdet i kontrollen, merker du av for **Skrivebeskyttet**.

8 Hvis du vil angi at kontrollen må inneholde en verdi før skjemaet kan sendes inn, merker du av for **Obligatorisk**.

9 Klikk **OK**.

Legge til en knappekontroll

Ved hjelp av en *sendeknappkontroll* kan brukeren sende skjemaet til et målskript eller program på en server. En *kontroll for nullstillingsknapp* setter alle felt og knapper i skjemaet tilbake til standardverdiene. Slik oppretter du en kontroll for en sende- eller nullstillingsknapp:

1 Bruk **knappeverktøyet** til å tegne opp knappekontrollen i skjemablokken.

- Velg **Nullstill** for å konfigurere knappekontrollen til å tilbakestille alle felt og knapper i skjemaet til standardverdiene.
- Velg **Send** hvis du vil konfigurere knappekontrollen, slik at skjemadataene sendes til CGI-målskriptet eller programmet som er angitt av skjemablokken.

2 Klikk **OK**.

3 Hvis du vil ha en tekstknapp, klikker du knappen med **tekstinnholdsverktøyet** og skriver inn teksten du vil ha på knappen.

➡ Knapper skaleres automatisk til lengden av navnet du skriver inn.

Legge til en bildeknappkontroll

Du kan opprette *bildeknappkontroller* som sender inn et skjema. Slik oppretter du en bildeknappkontroll:

1 Bruk **bildeknappverktøyet** til å tegne opp bildeknappkontrollen i skjemablokken.

2 Velg **Importer bilde** (**Arkiv/Fil** > **Importer bilde**) for å vise dialogboksen **Importer bilde**. Velg bildefilen du vil vise i bildeknappkontrollen, og klikk **Åpne**.

3 Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** og klikk deretter fliken **Skjema**.

4 Skriv inn et navn for knappekontrollen i feltet **Navn**.

5 Klikk fliken **Eksporter** (**Objekt** > **Spesifikasjoner**) for å vise eksportvalgene for den merkede bildeknappkontrollen.

6 Klikk **OK**.

Legge til hurtigmeny og listekontroller

Med *hurtigmenykontroller* kan sluttbrukerne velge ett objekt på en meny. Med *listekontroller* kan sluttbrukerne velge ett eller flere objekter på en meny. Slik legger du til en hurtigmeny eller listekontroll i et skjema:

1 Bruk **hurtigmenyverktøyet** eller **listeverktøyet** til å tegne opp listekontrollen i skjemablokken.

- Velg **Hurtigmeny** for en hurtigmeny.
- Velg **Liste** for en rulleliste.
- Hvis du vil angi en meny du allerede har opprettet, velger du menynavnet på rullegardinmenyen **Meny**.
- Hvis du vil opprette en ny meny, klikker du **Ny**.

2 *(Gjelder bare listekontroller)* Hvis du vil definere at mer enn én av oppføringene i kontrollen kan merkes, merker du av for **Tillat flere valg**.

3 Hvis du vil angi at minst én av oppføringene i kontrollen må være merket før skjemaet kan sendes inn, merker du av for **Obligatorisk**.

4 Klikk **OK**.

Legge til en gruppe med valgknappkontroller

En gruppe med *valgknappkontroller* gir sluttbrukeren mulighet til å velge én av flere verdier. Når en sluttbruker klikker én valgknapp, fjernes merkingen av alle de andre valgknappene i gruppen. Slik legger du til en gruppe med valgknappkontroller i et skjema:

1 Bruk **valgknappverktøyet** til å tegne opp flere valgknappkontroller i skjemablokken.

2 Velg én av valgknappkontrollene, og velg deretter **Objekt** > **Spesifikasjoner** og klikk fliken **Skjema**.

3 Velg om nødvendig **Valgknapp** på rullegardinmenyen **Type**.

4 Valgknappkontroller med samme navn betraktes som medlemmer i samme gruppe. Skriv inn et navn på gruppen med radioknapper i feltet **Gruppe**.

5 Hvis du vil angi en verdi for den merkede valgknappen, skriver du inn en verdi i feltet **Verdi**.

6 Gjenta trinn 2–5 til du har opprettet og konfigurert alle valgknappkontrollene i gruppen.

7 Hvis du vil gjøre en av valgknappene til standardvalget, merker du denne valgknappen, velger **Objekt** > **Spesifikasjoner**, velger fliken **Skjema** og merker av for **Bruk som standard**.

8 Hvis du vil definere et krav om at minst én av valgknappene i gruppen må være valgt før skjemaet kan sendes inn, merker du en av valgknappkontrollene og merker av for **Obligatorisk**. Hvis du merker av for **Obligatorisk** for én av valgknappkontrollene, blir det merket av for alle knappene i gruppen.

9 Klikk **OK**.

En valgknappkontroll kan ikke ha samme navn som en kontroll for en avmerkingsboks i samme skjema.

Legge til en kontroll for avmerkingsboks

Sluttbrukeren kan merke av eller fjerne merkingen av en *kontroll for avmerkingsboks*. Slik legger du til en kontroll for en avmerkingsboks i et skjema:

1. Bruk **verktøyet for avmerkingsboks** til å tegne opp kontrollen for avmerkingsboks i skjemablokken.
2. Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** og klikk deretter fliken **Skjema**.
3. Velg **Avmerkingsboks** på rullegardinmenyen **Type**.
4. Skriv inn et navn på kontrollen for avmerkingsboks i feltet **Navn**.
5. Oppgi en verdi for kontrollen i feltet **Navn**.
6. Hvis du vil angi at det skal være merket av i avmerkingsboksen når websiden vises, merker du av for **Avmerket innledningsvis**.
7. Hvis du vil angi at det skal være merket av i avmerkingsboksen før skjemaet kan sendes, merker du av for **Obligatorisk**.
8. Klikk **OK**.

Du kan ikke legge til tekst i kontrollen for avmerkingsboks på fliken **Skjema**. Skriv inn tekst som skal vises ved siden av en avmerkingsboks når en skjemakontroll for avmerkingsboks er merket med **tekstinnholdsverktøyet**.

En kontroll for en avmerkingsboks kan ikke ha samme navn som en valgknappkontroll i samme skjema.

Legge til en filopplastingskontroll

Med en *filopplastingskontroll* kan sluttbrukeren angi banen til en lokal fil som skal lastes opp når et skjema blir sendt. Sluttbrukeren kan skrive inn filbanen eller klikke knappen **Bla gjennom** (som opprettes med skjemakontrollen), og finne frem til filen. Slik legger du til en filopplastingskontroll i en skjemablokk:

1. Bruk **filvalgverktøyet** til å tegne opp filopplastingskontrollen i skjemablokken.
2. Velg **Objekt** > **Spesifikasjoner** og klikk deretter fliken **Skjema**.
3. Skriv inn navnet på filvalgkontrollen i feltet **Navn**.
4. Du kan også lage en liste over gyldige MIME-typer, adskilt med komma, i feltet **Godta**.
5. Merk av for **Obligatorisk** hvis du vil definere et krav om at brukeren må sende inn en fil sammen med skjemaet.
6. Klikk **OK**.

Menyer

En *meny* er en objektliste som kan vises i en listekontroll eller en hurtigmenykontroll i en skjemablokk. Med standardmenyer kan brukerne foreta valg fra en liste, eller de kan opprette navigasjonsmenyer der hvert menyobjekt er tilknyttet en URL-adresse.

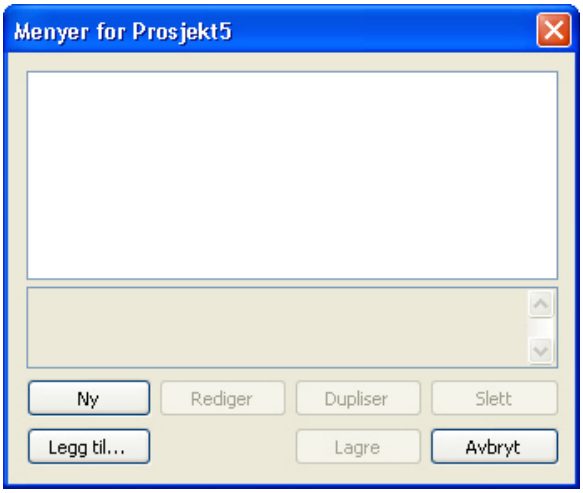
Arbeide med standardmenyer

Standardmenyer er en enkel liste med valg som kan brukes i et HTML-skjema. En standardmeny kan gi verdier som skal sendes inn, i skjemaet, eller som kan brukes til navigering.

Opprette en standardmeny

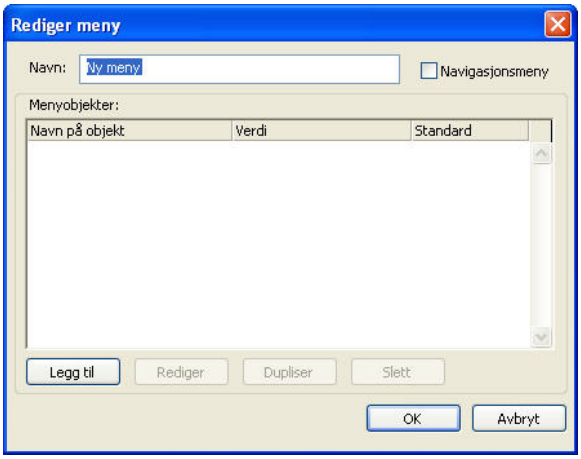
Slik oppretter du en standardmeny:

1 Velg **Rediger** > **Menyer** for å vise dialogboksen **Menyer**.



Du kan arbeide med standardmenyer i dialogboksen **Menyer**.

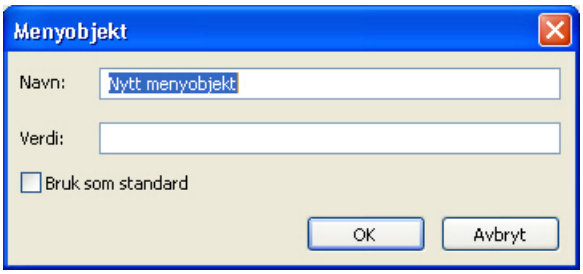
2 Hvis du vil opprette en ny meny, klikker du **Ny**. Dialogboksen **Rediger meny** vises.



Du kan konfigurere en standardmeny i dialogboksen **Rediger meny**.

3 Hvis du vil definere en meny som en navigasjonsmeny, merker du av for **Navigasjonsmeny**. Når en sluttbruker velger et element på en navigasjonsmeny, forsøker webleseren å åpne URL-adressen som er angitt som verdien for dette objektet.

4 Hvis du vil legge til et menyelement i den valgte menyen, klikker du **Legg til**. Dialogboksen **Menyobjekt** vises.



Dialogboksen **Menyobjekt** inneholder kontroller for å kunne konfigurere et standard menyobjekt.

5 Skriv inn et navn i feltet **Navn**. Navnet vises som et objekt på rullegardinmenyen.

6 Skriv inn en verdi i feltet **Verdi**. Hvordan verdien brukes, avhenger av om menyen er en navigasjonsmeny:

- Hvis menyen er en navigasjonsmeny, vil valg av et element få webleseren til å forsøke å åpne URL-adressen som er angitt i feltet **Verdi**. Du bør derfor passe på at verdien i feltet **Verdi** er en gyldig URL-adresse hvis menyen er en navigasjonsmeny.
- Hvis menyen *ikke* er en navigasjonsmeny, vil valget av et objekt bare sende verdien i feltet **Verdi** til webserveren sammen med resten av skjemadataene når skjemaet sendes inn.

7 Hvis du vil angi at menyelementet skal være standardvalget, merker du av for **Bruk som standard**.

8 Velg **OK** for å lukke dialogboksen **Menyobjekt**.

9 Velg **OK** for å lukke dialogboksen **Rediger meny**.

10 Klikk **Arkiver/Lagre** for å lukke dialogboksen **Menyer**.

➡ Hvis det ikke er angitt et standardobjekt, er dette vanligvis den første oppføringen på menyen eller i listen som er valgt i utgangspunktet (denne funksjonaliteten kan være avhengig av webleseren).

Bruke en standardmeny

Hvis du vil legge til en standardmeny i en weblayout, må du først legge til en skjemablokk.

- Hvis du bruker menyen for å legge inn verdier for et HTML-skjema, tegner du opp menyen i skjemablokken som beskrevet under «Legge til hurtigmenyer og listekontroller».

- Hvis du bruker menyen til å navigere, tegner du opp menyen på siden med **hurtigmenyverktøyet** eller **listeverktøyet** tool på **webverktøypaletten**. QuarkXPress oppretter automatisk et skjema som inneholder hurtigmenyverktøyet eller listen, men vil bare bruke skjemaet som en beholder for hurtigmenyen eller listen.

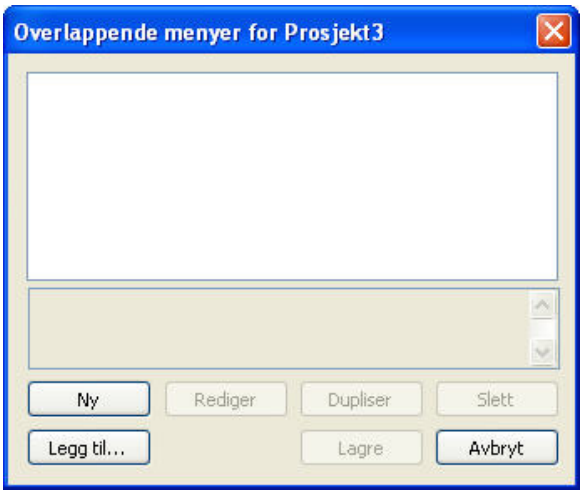
Arbeide med overlappende menyer

Med funksjonen *Overlappende menyer* kan du opprette weboptimerte layouter som gir et flott brukergrensensitt og spennende utseende. Når du bruker overlappende menyer, blir utformingen enklere fordi du kan «skjule» menyobjekter til brukeren beveger musepekeren over et bestemt objekt.

Opprette en overlappende meny

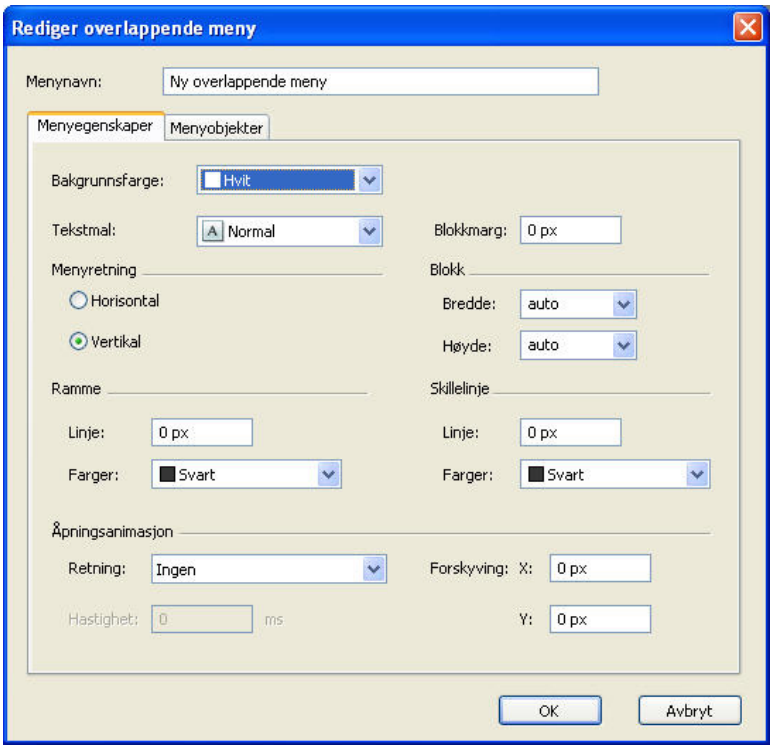
Du må først opprette en overlappende meny før du kan bruke den. Slik gjør du dette:

1 Velg **Rediger** > **Overlappende menyer**. Dialogboksen **Overlappende menyer** vises.



Du kan arbeide med overlappende menyer i dialogboksen **Overlappende menyer**.

2 Klikk **Ny**. Dialogboksen **Rediger overlappende meny** vises.



Du kan konfigurere overlappende menyer i dialogboksen **Rediger overlappende meny**.

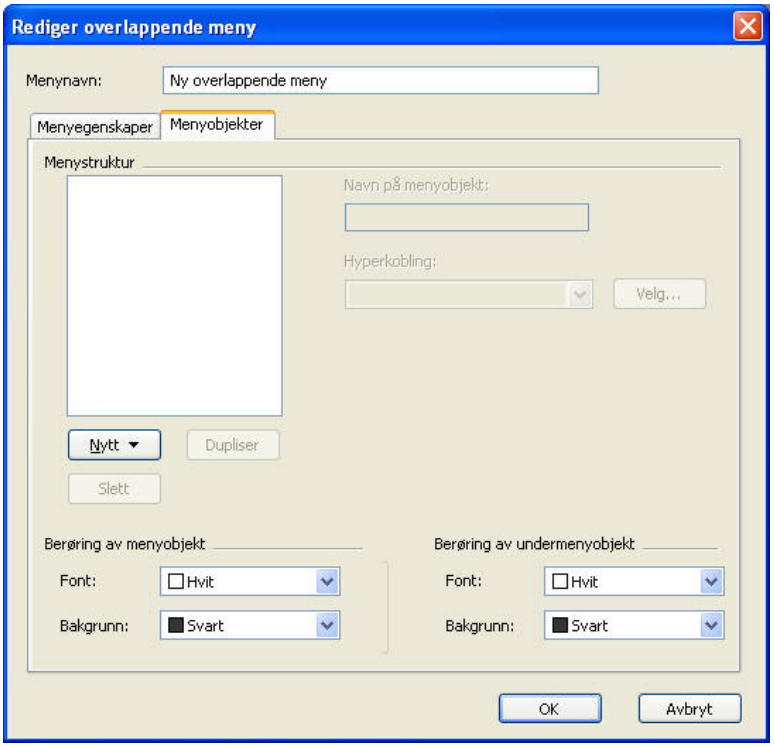
3 Skriv inn et navnt på den overlappende menyen i feltet **Menynavn**.

4 Via fliken **Menyegenskaper** kan du konfigurere de generelle egenskapene til den overlappende menyen på følgende måte:

- Velg en farge for den overlappende menyen på rullegardinmenyen **Bakgrunnsfarge**.
- Velg en tekstmal for den overlappende menyen på rullegardinmenyen **Tekstmal**.
- Skriv inn en verdi i feltet **Blokkmarg** for å angi avstanden mellom menyteksten og kanten på menyblokken.
- Klikk **Horisontal** eller **Vertikal** i området **Menyretning** for å angi hvilken retning menyen skal leses.
- Angibredden og høyden for hele den overlappende menyen området **Blokk**. Verdien **auto** beregnes på grunnlag av antall tegn i navnene på meny- og undermenyobjektene og fontstørrelsen.
- I området **Ramme** angir du en linjetykkelse i feltet **Linje**, og en farge på linjen på rullegardinmenyen **Farge**. Linjetykkelsen og -fargen brukes for hele den overlappende menyblokken.
- Angi en linjetykkelse i området **Skilletegn** i feltet **Linje**, og en farge på skilletegnene på rullegardinmenyen **Farge**. Linjetykkelsen og -fargen brukes på skillelinjene mellom menyobjektene.
- Foreta et valg på rullegardinmenyen **Retning** i området **Åpningsanimasjon** for å bestemme hvordan menyen skal åpnes:
- Hvis du velger noe annet enn **Ingen** på rullegardinmenyen **Åpningsanimasjon**, blir feltet **Hastighet** tilgjengelig. Skriv inn en verdi mellom 0 og 10 000. Hastigheten måles i millisekunder.

- Skriv inn verdier i feltene **X** og **Y** i feltet **Avstand** for å angi avstanden mellom menyobjektene og menyen.

5 På fliken **Menyobjekter** kan du angi meny- og undermenyobjekter. I området **Menystruktur** velger du **Menyobjekt** med knappen **Ny** for å opprette et nytt menyobjekt.



På fliken **Menyobjekter** i dialogboksen **Rediger overlappende meny** kan du opprette meny- og undermenyobjekter.

6 Skriv inn et navn for menyobjektet i feltet **Navn på menyobjekt**.

7 Hvis du vil angi en hyperkobling for menyobjektet, velger du en hyperkobling på rullegardinmenyen **Hyperkobling** eller velger en hyperkobling i feltet **Hyperkobling**. Rullegardinmenyen **Hyperkobling** inneholder bare hyperkoblinger som er knyttet til URL-adresser.

8 Hvis du vil angi et undermenyelement, velger du menyen i listen **Menystruktur**, og velger **Undermenyobjekt** på rullegardinmenyen **Nytt**, og deretter konfigurerer du undermenyelementet som beskrevet ovenfor.

9 I områdene **Berøring av menyobjekt** og **Berøring av undermenyobjekt**, velger du farger for meny- og undermenyobjekter på rullegardinmenyen **Font**, og velger farger for bakgrunnene på hurtigmenyen **Bakgrunn**.

10 Klikk **OK** og deretter **Arkiver/Lagre** i dialogboksen **Overlappende menyer**.

Bruke en overlappende meny på en blokk

Etter at du har opprettet en overlappende meny, kan du bruke den på alle objekter som kan eksporteres som grafikk (**Objekt > Spesifikasjoner > Konverter til grafikk**

ved eksport). Dette gjør du ganske enkelt ved å velge objektet og deretter velge **Objekt** > **Overlappende meny** > **[navn på overlappende meny]**.

Fjerne en overlappende meny fra en blokk

Hvis du vil fjerne en overlappende meny fra en blokk, merker du blokken og velger **Objekt** > **Overlappende meny** > **Fjern overlappende meny**. Den overlappende menyen fjernes fra blokken, og innholdet i blokken forblir det samme.

Den overlappende menyen slettes ikke fra prosjektet selv om du fjerner en overlappende meny fra en blokk. Du sletter en overlappende meny fra et prosjekt via dialogboksen **Overlappende menyer** (menyen **Rediger**).

Tabeller i weblayouter

Tabeller kan benyttes i weblayouter på akkurat samme måte som i utskriftslayouter. Følgende tabellfunksjoner er imidlertid bare tilgjengelige i utskriftslayouter. Slike funksjoner blir endret eller utilgjengelige i weblayouter.

- Forløpninger i cellebakgrunnen.
- Rasterprosent for bakgrunn når du har valgt å bruke Web Safe-farger.
- Streker og striper i rutenett.
- Registerlinjer med varierende tykkelse.
- Verdier for **Første grunnlinje**, **Minimum**, **Avstand** og **Maks. mell. avs**.
- **Flere** verdier for tekstinnrykk.
- **Tekstflyt på alle sider**.
- **Vend horisontalt/Vend vertikalt** i forbindelse med tekst.
- Rotert eller skråstilt tekst i celler.

Hvis du vil bruke disse funksjonene i en weblayout, må du rastrere tabellen eller noen av cellene i den:

- Når du skal rastrere en hel tabell, velger du **Objekt** > **Spesifikasjoner** og merker av for **Konverter tabell til grafikk ved eksport**. Du kan lese mer om valgene på denne fliken under «Arbeide med grafikkelementer» tidligere i dette kapitlet.
- Hvis du skal rastrere én enkelt celle, merker du cellen med et **innholdsverktøy**, velger **Objekt** > **Spesifikasjoner**, klikker fliken **Celler** og merker av for **Konverter celle til grafikk ved eksport**.

Metakoder

Metakoder inneholder informasjon om en webside. De vises ikke i webleseren, men ved å legge til metakoder i weblayouter, kan det bli lettere for søkemotorer å indeksere sidene.

Metakoder lagres i *metakodesett*. Du kan tilordne et metakodesett til en side i en weblayout, og når denne siden eksporteres som HTML, inneholder den eksporterte siden alle metakodene i metakodesettet.

En metakode er et HTML-element, for eksempel `<title>` eller `<body>`. De metakodene som brukes mest, har følgende to spesifikasjoner: `name` og `content`. Spesifikasjonen name angir en metakodes type, og spesifikasjonen content omfatter metakodens unike verdier.

Du kan bruke en rekke metakoder. To av de vanligste og mest brukte metakodene er følgende:

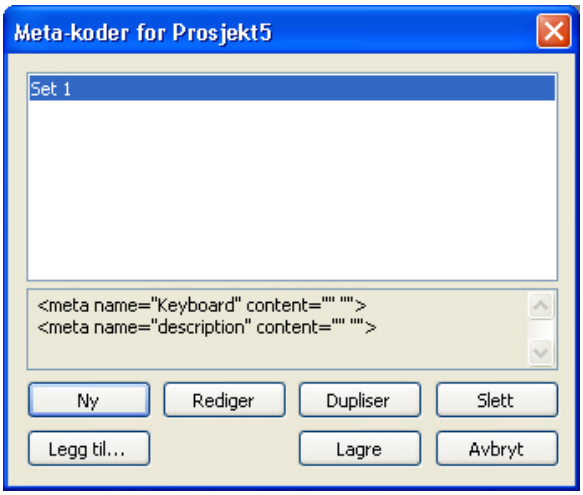
- `<meta name="description">`: Spesifikasjonen `content` for denne metakoden leses og vises av noen søkemotorer.
- `<meta name="keywords">`: Spesifikasjonen `content` for denne metakoden brukes av enkelte søkemotorer for å klassifisere sider, og kan dessuten brukes i søk med nøkkelord.

Du finner informasjon om bestemte metakoder og deres verdier i en HTML-veiledning.

Opprette et metakodesett

Slik oppretter du metakodesett:

1. Velg **Rediger** > **Meta-koder**. Dialogboksen **Meta-koder** vises.
2. Klikk **Ny**. Dialogboksen **Rediger sett med Meta-koder** vises.
3. Skriv inn et navn på metakodesettet i feltet **Navn**.
4. Klikk **Legg til**. Dialogboksen **Ny Meta-kode** vises.
5. Bruk valgene i dialogboksen på følgende måte når du skal konfigurere den nye metakoden:
   - Åpne rullegardinmenyen **Meta-kode** for å velge en spesifikasjonstype for metakoden, eller angi spesifikasjonen i feltet **Meta-kode**.
   - På rullegardinmenyen og i feltet **Navn** kan du angi en verdi som skal knyttes til spesifikasjonstypen du har valgt for metakode i feltet **Meta-kode**.
   - Skriv inn innholdet av metakoden i feltet **Innhold**. De ulike innholdssegmentene i feltet **Innhold** må atskilles fra det neste med et komma.
6. Klikk **OK** for å lagre den nye metakoden.
7. Etter at du har lagt til alle de aktuelle metakodene, klikker du **OK** for å lukke dialogboksen **Rediger sett med Meta-koder**.
8. Klikk **Arkiver/Lagre** for å lagre endringene og lukke dialogboksen **Meta-koder**.



Du kan arbeide med metakodesett i dialogboksen **Metakoder**.

Når du skal opprette et standardsett med metakoder som kan brukes flere ganger og tilpasses ulike weblayouter, lager du et sett med metakoder når ingen prosjekter er åpne.

Angi et metakodesett for en webside

Hvis du vil knytte et metakodesett til en webside, velger du **Side** > **Sideinnstillinger**, velger et metakodesett på rullegardinmenyen **Metakodesett** og velger deretter **OK**.

Forhåndsvise websider

Weblayouter kan se annerledes ut i QuarkXPress enn i en webleser. De kan også vises annerledes i forskjellige weblesere, eller i samme webleser på forskjellige plattformer (Mac OS og Windows). Heldigvis gjør QuarkXPress det enkelt å se et prøvebilde av en HTML-side i den eller de webleserne du bruker, før du eksporterer filen.

Følgende to måter kan brukes til å vise et prøvebilde av den aktive weblayouten i en webleser:

- Klikk knappen **HTML-forhåndsvisning** nederst i layoutvinduet.
- Foreta et valg på rullegardinmenyen **HTML-forhåndsvisning** nederst i layoutvinduet.

Angi flere lesere for forhåndsvisning

Når du installerer QuarkXPress, blir datamaskinens standard HTML-leser valgt automatisk for å vise forhåndsvisninger av weblayouter. Du kan angi ytterligere HTML-lesere for å gjøre dem tilgjengelige på en rullegardinmeny nederst i layoutvinduet, slik at du lett kan vise forhåndsvisninger av websidene i ulike lesere. Slik oppretter du en liste over lesere for å vise forhåndsvisninger av websider:

1. Åpne dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) og klikk **Lesere** i listen til venstre for å vise ruten **Lesere**.
2. Klikk **Legg til** for å vise dialogboksen **Velg leser**.

3 Bla til en webleser, velg den i listen og klikk deretter **Åpne**. Webleseren blir lagt til i listen over weblesere i ruten **Lesere**.

4 Hvis du vil at denne leseren skal være standardleseren for å vise forhåndsvisninger av QuarkXPress-weblayouter, klikker du i den venstre kolonnen for leseren du nettopp la til, og kontrollerer at det vises et hakemerke der.

5 Klikk **OK**.

Eksportere websider

Websider med imponerende utseende kan bygges opp i QuarkXPress som en weblayout. Før du kan legge ut websiden på web, må du imidlertid eksportere weblayouten i HTML-format.

Forberede til eksport

Før du kan eksportere en side, må du gjøre følgende:

1 Vis **Weblayout** > ruten **Generelt** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**).

2 Når du skal angi hvor filene skal eksporteres, skriver du inn banen til en katalog i det lokale filsystemet i feltet **Rotkatalog** for sted, eller klikker **Velg /Bla gjennom** for å søke etter målmappen manuelt.

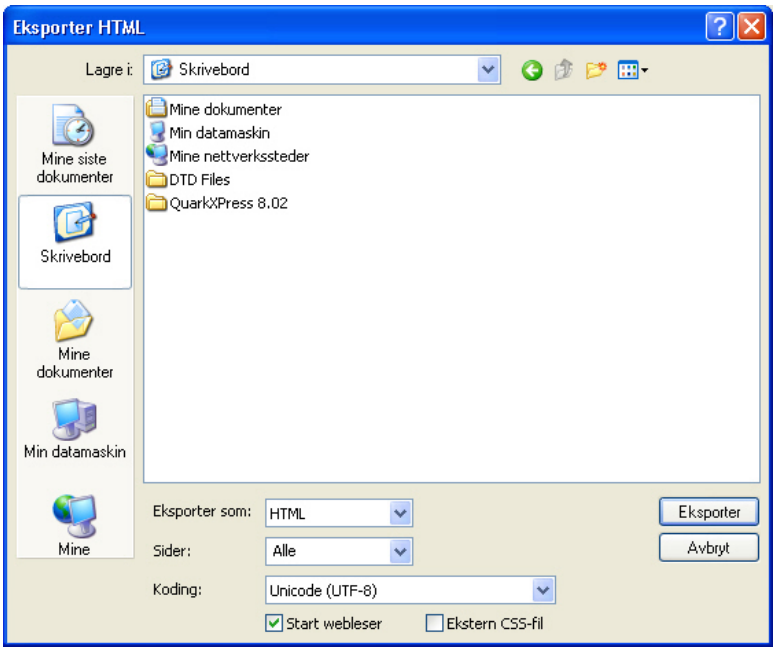
3 Når du eksporterer en weblayout, plasseres bildefilene som følger med den eksporterte HTML-siden eller -sidene, automatisk i en underkatalog av **Rotkatalog for sted**. Du angir navnet på denne underkatalogen ved å angi en verdi i feltet **Katalog for bildeeksport**.

4 Forhåndsvis layouten for å være sikker på at den ser ut slik du ville ha den (se under «*Forhåndsvise websider*»).

Eksportere en webside

Slik eksporterer du den aktive weblayouten som en HTML-side:

1 Velg **Arkiv/Fil** > **Eksporter** > **Layout som HTML**, **Layout som XHTML 1.1** eller **Layout som XSLT 1.0**. Dialogboksen **Eksporter HTML** vises.



Dialogboksen **Eksporter HTML** inneholder valg for å formatere eksporterte weblayouter.

2 Finn mappen der du vil lagre de eksporterte filene. Dette behøver ikke å være den samme mappen som er angitt i feltet **Rotkatalog for sted** i ruten Weblayout > Generelt i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**).

3 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Eksporter som**:

- **HTML**: Eksporter siden i overgangsformatet HTML 4.0. Dette er et bra valg for å oppnå maksimal kompatibilitet med eksisterende weblesere.
- **XHTML 1.1**: Eksporterer siden i XHTML 1.1-format. Velg dette hvis du vil holde deg til XHTML 1.1-formatet og opprette en HTML-fil som også er en gyldig XML-fil. Vær oppmerksom på at dette formatet ikke støttes av alle weblesere på nåværende tidspunkt.
- **XSLT**: Genererer XSL-transformering i en XSL-fil som inneholder XML-noder. Disse XSL-transformasjonene kan, når de brukes på XML ved hjelp av en XSLT-prosessor, produsere en HTML-fil (XHTML 1.1-kompatibel) som representerer XML-dataene i webleservinduet.

4 Skriv inn et sideområde i feltet **Sider**, eller foreta et valg på rullegardinmenyen **Sider**.

5 Foreta et valg på rullegardinmenyen **Koding**:

- Hvis du eksporterer en side som inneholder tegn med flere typer koding (for eksempel forskjellige språk med ulike språkfonter), velger du **Unicode (UTFx)**.
- Hvis du eksporterer en side som bruker bare én enkelt koding (for eksempel ett enkelt språk med én eneste språkfont), velger du tilsvarende koding på rullegardinmenyen.

6 Merk av for **Ekstern CSS-fil** for å angi at stilinformasjonen i den eksporterte weblayouten skal lagres som en CSS-fil (Cascading Style Sheet) i eksportmappen.

7 Merk av for **Start webleser** for å vise den første eksporterte siden i din standard webleser.

8 Klikk **Eksporter**.

Arbeide med flere språk

QuarkXPress er tilgjengelig i flere språkkonfigurasjoner. Avhengig av den aktuelle språkkonfigurasjonen, kan du:

- Åpne og redigere prosjekter som benytter hvilket som helst støttet *tegnspråk*. Tegnspråk er en spesifikasjon du kan bruke på tekst for å angi hvilke regler som skal brukes for orddeling og stavekontroll på den aktuelle teksten. Du kan bruke tegnspråk på tegnnivået. Det betyr at hvis en setning inneholder ord på to forskjellige språk, kan hvert av ordene deles og stavekontrolleres på riktig måte. Du finner mer informasjon under «*Bruke et tegnspråk*».
- Endre brukergrensesnittet og tastaturkommandoer til hvilket som helst *programspråk* som støttes. Programspråk er betegnelsen på det språket som brukes i programmets menyer og dialogbokser. Programspråk påvirker bare brukergrensesnittet og ikke stavekontroll og orddeling. Du finner mer informasjon under «*Endre programspråket*».

➡ Du kan åpne, vise og skrive ut et prosjekt som benytter østasiatiske funksjoner i alle språkversjoner av QuarkXPress. Du kan imidlertid bare redigere tekst som benytter østasiatiske funksjoner i den østasiatiske utgaven av QuarkXPress.

Bruke et tegnspråk

Tildelingen av tegnspråk bestemmer hvilken ordliste som brukes til stavekontroll og hvilke orddelingsregler og -unntak som skal brukes. Når du stavekontrollerer tekst som inneholder flere språk, blir hvert ord kontrollert mot ordlisten for det aktuelle språket som er definert. Når automatisk orddeling er aktivert for et prosjekt med ulike tegnspråk, vil orddelingen for hvert ord bruke orddelingsregler og orddelingsunntak for det aktuelle språket.

Når du skal angi et språk for merkede tegn, kan du gjøre dette på rullegardinmenyen **Språk** i dialogboksen **Tegnspesifikasjoner** (**Stil** > **Tegn**). Du kan også bruke tegnspråk med sidemaler og ruten **Tegnspesifikasjoner** på **kontrolltavlepaletten**.

Endre programspråket

Når du skal angi programspråket, foretar du et valg på undermenyen **Rediger** > **Programspråk**. Alle menyer, dialogbokser og paletter bytter til det valgte språket. Tastaturkommandoer er basert på programspråket.

- Det er mulig at noen språkutgaver av QuarkXPress ikke inneholder funksjonen Programspråk.

- Programspråket har ingen innvirkning på orddeling og stavekontroll.

XTensions-programvare

Ved hjelp av XTensions-modulene kan du legge til funksjoner som paletter, kommandoer, verktøy og menyer, som utfyller mer eller mindre alle aktiviteter du foretar deg.

Arbeide med XTensions-moduler

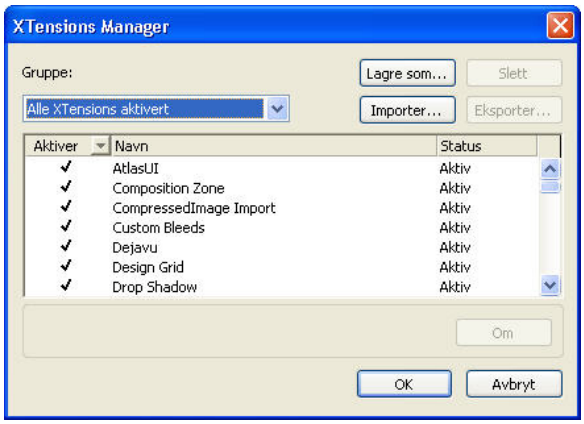
QuarkXPress leveres med et standardsett med XTensions-moduler, som er beskrevet i dette kapitlet. Du kan også installere ekstra XTensions-programvare som er utviklet av Quark eller tredjepartsfirmaer.

Installere XTensions-moduler

XTensions-moduler installeres ved å legge dem i mappen «XTensions» i programmappen. Nylig installerte XTensions-moduler lastes neste gang du starter opp.

Aktivere og deaktivere XTensions-moduler

Det kan være lurt å deaktivere XTensions-moduler hvis du har lite ledig minne eller må utføre feilsøking. Hvis du skal aktivere eller deaktivere en XTensions-modul, velger du først **Annet > XTensions Manager** for å vise dialogboksen **XTensions Manager**.



Du kan aktivere og deaktivere XTensions-moduler i dialogboksen **XTensions Manager**.

Merk av i boksen ved siden av den modulen du vil aktivere, i kolonnen **Aktiver**. En modul deaktiveres ved å fjerne merkingen i boksen for den. Endringene trer i kraft neste gang du starter programmet.

Arbeide med XTensions-sett

Hvis du ofte må aktivere og deaktivere bestemte grupper med XTenstions-moduler, kan du opprette et XTensions-sett, som gjør det mye lettere å bytte mellom disse gruppene.

Du oppretter en XTensions-gruppe ved først å vise dialogboksen **XTensions Manager** (menyen **Annet**) og deretter aktivere de XTensions-modulene du vil ha i gruppen. Klikk deretter **Arkiver som/Lagre som** og angi et navn på gruppen. Når du vil bytte til denne gruppen, viser du ganske enkelt dialogboksen **XTensions Manager** og velger gruppens navn på rullegardinmenyen **Sett**.

Du kan også importere og eksportere XTensions-sett med knappene **Importer** og **Eksporter** i tilfeller der du vil dele dem med andre.

Custom Bleeds, XTensions-programvare

Utfallende er den termen som brukes for å beskrive objekter som skrives ut i kanten av en ferdig side. XTensions-programvaren Custom Bleeds gir forbedret utfallingsfunksjonalitet for QuarkXPress og bedre styring med måten objekter utfalles på.

Hvis du vil lage en utfalling i QuarkXPress, må du opprette objekter som strekker seg utenfor kanten av siden og til pastebordet. Deretter angir du hvor mye av området utenfor sidekanten som skal skrives ut. Det finnes følgende tre utfallingstyper:

- En *symmetrisk utfalling* strekker seg like langt fra hver kant av layoutsiden.
- En *asymmetrisk utfalling* har ulike utfallingsverdier for hver sidekant.
- En *sideobjektutfalling* sørger for at alle objekter som strekker seg utenfor kanten av siden, skrives ut i sin helhet.

Utfallingsrektangelet er utfallingsområdet som ligger utenfor sidegrensene, og defineres av utfallingsverdiene du angir. Hvis du for eksempel lager en symmetrisk utfalling med en verdi på 2 picas, omfatter utfallingsrektangelet alt som er innenfor en avstand på 2 picas fra alle kantene av siden. Det er viktig å være oppmerksom på at Custom Bleeds automatisk lager et utfallingsrektangel, men programmet strekker ikke automatisk objekter inn i dette området. Du må plassere objektene, slik at de går utenfor kanten av layoutsiden, for å lage en utfalling.

Forhåndsvis layouten før du skriver den ut på film, for å være sikker på at utfallingen blir som forventet. Velg **Arkiv/Fil > Skriv ut > Sammendrag**. Det grafiske sideikonet øverst til høyre viser utfallingsområdet for den første siden i layouten og angir om layouten eller utfallingen ligger utenfor bildeområdet. Husk å legge til utfallingsområdet i layoutmålene når du skal sammenligne layoutstørrelsen med bildeområdet.

Bruke Custom Bleeds

Bruk XTensions-programvaren Custom Bleeds for å lage utfallinger når du skriver ut sider, lagrer en side som EPS-fil, eksporterer en layout som en PDF-fil og eksporterer en layout til PPML-format. Fremgangsmåten er den samme for alle de nevnte valgene, men enkelte utfallingsvalg er bare tilgjengelige for bestemte utskriftsmetoder.

- *Skriv ut*: Rullegardinmenyen **Utfallingstype** inneholder ruten **Utfallinger** i dialogboksen **Skriv ut**.
- *EPS*: Rullegardinmenyen **Utfallingstype** finner du i dialogboksen **Arkiver/Lagre side som EPS**. Valgene **Sideobjekter** og **Klipp ved utfallende kant** er ikke tilgjengelige når du lagrer en side som EPS-fil. Grunnen til dette er at disse valgene lager et omriss som omfatter alle objekter som strekker seg utenfor siden. Dette kan gi forskjellige omriss for hver side i layouten og dermed unøyaktige utskrifter.
- *PDF*: Rullegardinmenyen **Utfallingstype** finner du i dialogboksen **Eksporter som PDF**.

Bruke Klipp ved utfallende kant

Når du skal lage en symmetrisk eller asymmetrisk utfalling, kan du angi om QuarkXPress skal bruke utfallingsverdien til å avgrense objekter, ved å merke av for **Klipp ved utfallende kant**:

- Hvis det er merket av for **Klipp ved utfallende kant**, bruker QuarkXPress utfallingsverdiene til å avgrense objektene og skriver ut alle objektene på layoutsiden, samt objekter på pastebordet, som befinner seg helt eller delvis innenfor utfallingsrektangelet.
- Hvis det ikke er merket av for **Klipp ved utfallende kant**, skriver QuarkXPress ut alle objektene på layoutsiden, samt objekter på pastebordet, som befinner seg helt eller delvis innenfor utfallingsrektangelet, men avgrenser ikke objektene med mindre de strekker seg utenfor bildegrensene til utskriftsenheten. Objekter på pastebordet som ikke befinner seg innenfor utfallingsrektangelet, blir ikke skrevet ut.

➡ Hvis du lagrer objekter på pastebordet, må du sørge for at de er plassert utenfor utfallingsrektangelet når du bruker symmetrisk eller asymmetrisk utfalling. Hvis objektene er plassert innenfor utfallingsrektangelet, kan dette føre til at de skrives ut i sluttfasen.

DejaVu, XTensions-programvare

XTensions-programvaren DejaVu legger til en liste over nylig åpnede prosjekter på menyen **Arkiv/Fil**, enten nederst eller som en hierarkisk meny fra undermenyen **Arkiv/Fil > Åpne**. Fra denne listen får du raskt og enkelt tilgang til prosjekter. Du kan også tilordne standardmapper i DejaVu for å hente tekst og bilder og åpne eller lagre prosjekter.

Funksjonen Filliste legger til en liste over nylig åpnede prosjekter på menyen **Arkiv/Fil**, enten nederst eller som en hierarkisk meny fra undermenyen **Arkiv/Fil > Åpne**. Du kan velge om du vil vise fra tre til ni prosjekter som nylig ble redigert og lagret. Hvis du vil endre innstillingene for Filliste, bruker du kontrollene i ruten **Filliste** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**).

Bruk funksjonen Standardbane for å tilordne standardmapper for følgende kommandoer på menyen **Arkiv/Fil**: **Åpne**, **Importer**, **Arkiver/Lagre** og **Arkiver som/Lagre som**.

➡ Funksjonen Standardbane kan ikke brukes før du angir en standardbane. Åpne ruten **Standardbane** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**). Når du

har angitt en standardbane for en kommando på menyen **Arkiv/Fil**, vil programmet benytte denne banen hver gang du utfører den aktuelle kommandoen.

Drop Shadow, XTensions-programvare

Med XTensions-programvaren Drop Shadow kan du bruke automatiske, diffuse skyggeeffekter på objekter og tekst i en layout.

Du kan bruke skyggeeffekter på aktive objekter på følgende to måter: Via fliken **Skyggeeffekt** i **kontrolltavlepaletten**, og ved å bruke ruten **Skyggeeffekt** i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**). Uansett hvilken måte du velger, har du følgende valg:

- Feltet **Vinkel**: Angi en verdi mellom 180° og -180° i trinn på 0,001 for å angi vinkelen på «lyskilden» som forårsaker skyggeeffekten.
- Avmerkingsboksen **Synkroniser vinkel**: Merk av for dette valget for å synkronisere vinkelen med andre skyggeeffekter i layouten som denne funksjonen er merket av for. Hvis du endrer verdien for **Vinkel** i noen av skyggeeffektene som **Synkroniser vinkel** er merket av for, vil dette påvirke alle skyggeeffektene som denne boksen er merket av for.
- Feltet **Avstand**: Angi en avstandsverdi for objektet. Skyggeeffektens forskyvning måles fra øvre venstre hjørne av objektets omriss.
- Feltet **Skalering**: Angi en verdi fra 0 til 1000 % for å angi størrelsen på skyggeeffekten i forhold til originalobjektet.
- Feltet **Gjør uskarpt**: Angi en verdi for å angi hvor diffuse kantene til skyggeeffekten skal være. Høyere verdier gir mer diffuse kanter.
- Feltet **Skråstilling**: Angi en verdi mellom -75 og 75° for å skråstille skyggeeffekten i en bestemt vinkel.
- **Farge**, **Raster** og **Absorbsjon**: Velg en farge på rullegardinmenyen og angi verdier i feltene for å angi farge, raster og absorbsjon for skyggeeffekten.
- **Flere skyggeeffekter**: Denne innstillingen styrer hvordan skyggen kombineres med bakgrunnen. Når dette er avmerket, kombineres skyggefargen med bakgrunnsfargen eller -fargene ved hjelp av en flerdoblet blandemodus, noe som gir et mørkere resultat (lignende et overtrykk). Når det ikke er merket av i denne boksen, kombineres bakgrunnsfargen med fargen på skyggen for å skape de mellomliggende skyggene du ser på skjermen. Denne boksen er vanligvis merket når skyggen ser svart ut (uansett raster eller absorbsjon), men ikke merket når skyggen har en lysere farge.
- **Overfør objektets absorbsjon**: Merk av dette hvis du vil at skyggeeffekten skal reflektere forskjellige absorbsjoner i objektet, for eksempel blokkbakgrunn og -ramme.
- **Objekt utsparer skyggeeffekt**: Merk av dette for å hindre at en skygge vises gjennom halv-gjennomsiktige områder av et objekt, det vil for eksempel si å forhindre at skyggen synes gjennom blokken.
- **Skyggeeffekt for tekstflyt**: Merk av for dette valget for å inkludere en skyggeeffekt med det tekstbrytingsomrisset som er angitt i ruten **Tekstflyt** (**Objekt > Spesifikasjoner**). **Avstandsverdien** for tekstflyt måles fra kantene av skyggeeffekten.

Hvis for eksempel tekst flyter rundt et rektangelformet sitat med en skyggeeffekt, vil teksten ikke overlappe skyggeeffekten når det er merket av for **Skyggeeffekt for tekstflyt**.

➡ Hvis du vil lage tekst med skyggeeffekt, setter du teksten i en blokk med bakgrunn angitt til Ingen og bruker skyggeeffekten på blokken.

➡ Når du bruker skyggeeffekt på flere ikke-grupperte objekter, kan objektene kaste skygge over hverandre hvis de overlapper. Når du bruker skyggeeffekt på en gruppe, kaster imidlertid gruppen som en helhet én enkelt skygge.

XTensions-programvaren Full Resolution Preview

Med XTensions-programvaren Full Resolution Preview kan QuarkXPress vise bilder på skjermen ved hjelp av bildefilens fulle oppløsning. Dette lar deg skalere eller forstørre bildet uten pikselering (så lenge kildebildet har høy nok oppløsning til å kunne forstørres).

➡ XTensions-programvaren Full Resolution Preview har ingen innvirkning på utskrift. Det påvirker bare forhåndsvisninger på skjermen.

Du kan bruke funksjonen Full Resolution Preview på ett og ett individuelt bilde. Du kan også aktivere og deaktivere Full Resolution Preview for en layout der funksjonen er brukt på ett eller flere bilder.

Hvis du vil bruke funksjonen Full Resolution Preview på bildet i de valgte bildeblokkene, velger du **Objekt** > **Forhåndsvisning** > **Full oppløsning**.

Hvis du vil aktivere eller deaktivere funksjonen for forhåndsvisning med full oppløsning i en layout, velger du **Vis** > **Full Resolution Preview**. Når funksjonen er aktivert, vil alle bilder som er satt til å vises med full oppløsning, vises med full oppløsning. Når funksjonen er deaktivert, vil alle bildene forhåndsvises med normal oppløsning, uavhengig av om funksjonen Full Resolution Preview er blitt brukt på dem.

Hvis du angir **Lavoppløselig** i dialogboksen **Skriv ut** (**Arkiv/Fil** > **Skriv ut** > **Bilder** > **Utskrift**), blir alle bilder i layouten, inkludert bilder som er satt til å vises med full oppløsning, skrevet ut med lav oppløsning.

➡ Full Resolution Preview er ikke utviklet til å fungere med filformatene BMP, PCX, GIF, PICT og WMF.

➡ Hvis du vil deaktivere Full Resolution Preview mens du arbeider i en layout, velger du **Vis** > **Full Res Previews**.

XTensions-programvaren Guide Manager Pro

Guide Manager Pro omfatter presisjonskontroller for å opprette og redigere hjelpelinjer på skjermen. Du kan angi hvor en hjelpelinje skal plasseres, om den skal være horisontal eller vertikal, om den skal brukes på en side eller hele oppslaget, en skjermfarge og en

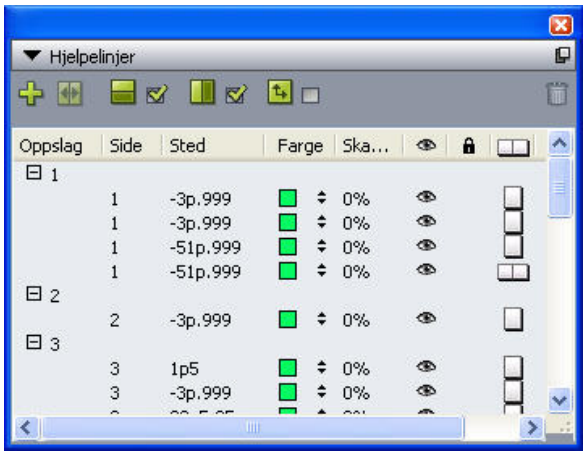
visningsskala som hjelpelinjen skal vises med. Du kan redigere, kopiere og lime inn hjelpelinjer, speilvende hjelpelinjer, opprette rutenett, rader og spalter med hjelpelinjer, opprette hjelpelinjer fra en blokk og legge til hjelpelinjer for utfalling og sikkerhet.

Denne XTensions-programvaren legger til paletten **Guides** (Hjelpelinjer) i QuarkXPress (menyen **Window**).

Se under «*Arbeide med hjelpelinjer*».

Bruke paletten Hjelpelinjer

På paletten **Hjelpelinjer** finner du kraftige kontroller for å håndtere hjelpelinjer.



Paletten **Hjelpelinjer**

Slik fungerer paletten **Hjelpelinjer**:

- Med kontroller langs palettens øvre kant, fra venstre mot høyre, kan du opprette nye og speilvendte hjelpelinjer, vise horisontale og vertikale hjelpelinjer, vise bare gjeldende hjelpelinjer og slette hjelpelinjer.
- Når du skal sortere hjelpelinjer etter en spesifikasjon, klikker du kolonnetittelen for den aktuelle spesifikasjonen.
- Du kan legge til kolonner med informasjon på paletten ved å foreta et valg med knappen for **kolonnevalg** på høyre side av kolonnelisten.
- Kolonnen **Oppslag** viser et tall for hver side eller hvert oppslag i layouten. Hvis du vil vise en side eller et oppslag, klikker du det aktuelle oppslaget i kolonnen **Oppslag**. Klikk pilen ved siden av oppslaget for å vise hjelpelinjene på et oppslag. Dobbeltklikk en hjelpelinje for å redigere den.
- Kontroll+klikk/høyre-klikk i hver kolonne for å vise en kontekstmeny med redigeringsvalg. Gjør følgende hvis for eksempel kontekstmenyen for kolonnen **Hjelpelinje** inneholder følgende valg: **Klipp ut hjelpelinje**, **Kopier hjelpelinje**, **Lim inn hjelpelinje**, **Slett hjelpelinje** og **Velg alle hjelpelinjer**.

Du finner mer informasjon om valgene på palettmenyen under «*Palettmenyen Hjelpelinjer*».

Uansett om hjelpelinjene vises på skjermen, kan du arbeide med dem på paletten **Hjelpelinjer** (menyen **Vindu**) på følgende måte:

- Hvis du vil vise en sides eller et oppslags hjelpelinjer, klikker du pilen ved siden av den aktuelle siden eller oppslaget i kolonnen **Hjelpelinje**.
- Tilvalg/Alt-klikk en pil ved siden av et oppslag for å vise hjelpelinjer på alle sider eller oppslag.
- Hvis du bare vil vise vertikale eller horisontale hjelpelinjer, velger du **Vis vertikale hjelpelinjer** eller **Vis horisontale hjelpelinjer** på palettmenyen. Velg begge deler for å vise alle hjelpelinjer.
- Hvis du vil vise bare hjelpelinjer for side (horisontale hjelpelinjer begrenset til én enkelt side) eller bare hjelpelinjer for oppslag (horisontale hjelpelinjer som omfatter alle sidene i et oppslag), velger du **Vis hjelpelinjer for side** eller **Vis hjelpelinjer for oppslag** på palettmenyen. Velg begge deler for å vise alle hjelpelinjer.
- Velg **Vis bare gjeldende** på palettmenyen for å vise bare hjelpelinjer på siden eller oppslaget som vises i prosjektvinduet.

Palettmenyen Hjelpelinjer

Paletten **Hjelpelinjer** inneholder følgende valg:

- **Ny hjelpelinje**: Bruk dette valget for å opprette en ny hjelpelinje. Se under «*Legge til hjelpelinjer med Guide Manager*».
- **Klipp ut hjelpelinje**: Klipper ut den merkede hjelpelinjen.
- **Kopier hjelpelinje**: Kopierer det merkede hjelpelinjen til utklippstavlen.
- **Lim inn hjelpelinje**: Limer inn hjelpelinjen som i øyeblikket er lagret på utklippstavlen, på den aktive siden eller oppslaget.
- **Marker alt**: Merker alle hjelpelinjer på den aktive siden eller oppslaget.
- **Speilvend hjelpelinje**: Kopierer den merkede hjelpelinjen til den motsatte siden av siden eller oppslaget.
- **Slett hjelpelinje**: Sletter den merkede hjelpelinjen.
- **Opprett rutenett**: Bruk dette valget til å opprette et rutenett. Se under «*Opprette hjelpelinjer med Guide Manager Pro*».
- **Opprett rader og kolonner**: Bruk dette valget til å opprette rader og kolonner med hjelpelinjer. Se under «Opprette rader og kolonner med hjelpelinjer».
- **Opprett hjelpelinjer fra blokk**: Bruk dette valget for å opprette hjelpelinjer fra en blokk. Se under «*Legge til hjelpelinjer med Guide Manager*».
- **Opprett hjelpelinjer for utfalling og sikkerhet**: Bruk dette valget til å opprette hjelpelinjer for utfalling og sikkerhet. Se under «*Opprette hjelpelinjer for utfalling og sikkerhet*».
- **Vis/Skjul vertikale hjelpelinjer**: Viser eller skjuler vertikale hjelpelinjer.
- **Vis/Skjul horisontale hjelpelinjer**: Viser eller skjuler horisontale hjelpelinjer.
- **Vis/Skjul hjelpelinjer for side**: Viser eller skjuler hjelpelinjer på den aktive siden.
- **Vis/Skjul hjelpelinjer for oppslag**: Viser eller skjuler hjelpelinjer på det aktive oppslaget.

- **Hjelpelinjer foran**: Veksler hjelpelinjer og siderutenett mellom å være i forgrunnen eller bakgrunnen på siden.
- **Fest til hjelpelinjer**: Aktiverer eller deaktiverer funksjonen for å feste til hjelpelinjer.
- **Tiltrekn. hjelpelinjer**: Bruk dette valget for å kontrollere tiltrekningsavstanden for funksjonen Fest til hjelpelinjer.
- **Rediger farger**: Bruk dette valget for å redigere de tilgjengelige fargene for hjelpelinjer som er opprettet i Guide Manager Pro.
- **Importer**: Bruk dette valget for å importere hjelpelinjer fra en eksportert hjelpelinefil.
- **Eksporter**: Bruk dette valget for å eksportere hjelpelinjer til en egen fil.

Se også «*Arbeide med hjelpelinjer*».

Legge til hjelpelinjer med Guide Manager

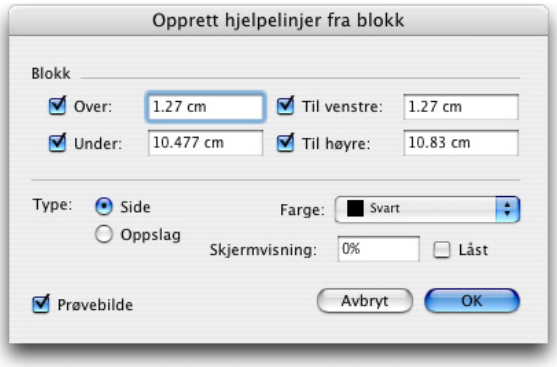
Guide Manager Pro omfatter to måter å opprette hjelpelinjer på.

- Du kan opprette hjelpelinjer numerisk med Guide Manager Pro ved å klikke **Opprett en ny hjelpelinje** øverst på paletten **Hjelpelinjer**, eller velge **Ny** på palettmenyen. I dialogboksen **Spesifikasjoner for hjelpelinje** kan du angi **Plassering**, **Retning** og hjelpelinjens **Type**. Du kan også angi hvilken **Skjermvisning** hjelpelinjen skal vises med (når standardverdien er 0 %, vil hjelpelinjen alltid vises). Velg en **Hjelpelinjefarge** og angi om den skal være **låst**, slik at den ikke kan flyttes med musen. Klikk **Forhåndsvisning** hvis du vil se hjelpelinjen på skjermen før du oppretter den, og klikk deretter **OK**.

Dialogboksen**Spesifikasjoner for hjelpelinje**

Du kan også vise dialogboksen **Spesifikasjoner for hjelpelinje** ved å dobbeltklikke en eksisterende hjelpelinje i layouten.

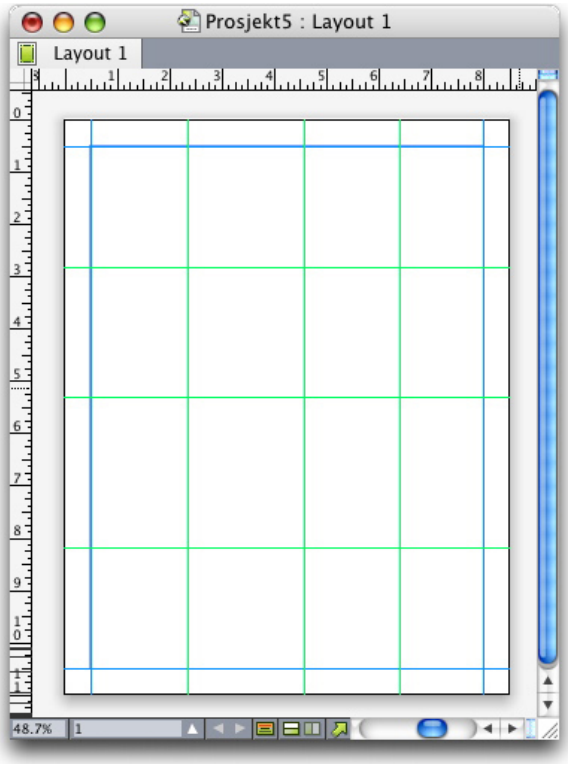
- Hvis du vil opprette hjelpelinjer automatisk fra kantene av en blokk, merker du blokken og velger deretter **Opprett hjelpelinjer fra blokk** på palettmenyen. Bruk kontrollene for **Opprett hjelpelinjer fra blokk** til å justere posisjonene til hjelpelinejen som vil bli plassert på **øvre**, **nedre**, **venstre** og **høyre** side av blokken. Resten av kontrollene fungerer på samme måte som de i dialogboksen **Spesifikasjoner for hjelpelinje**.



Valgene for **Opprett hjelpelinjer fra blokk** for å opprette hjelpelinjer rundt de rektangulære kantene til en blokk med hvilken som helst form.

Opprette hjelpelinjer med Guide Manager Pro

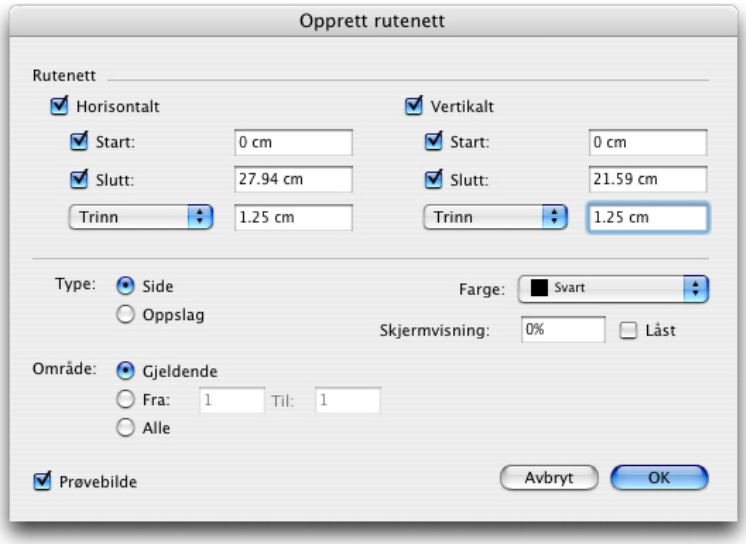
Guide Manager Pro er en rask metode for å opprette et rutenett av hjelpelinjer med samme avstand mellom dem, på sider og oppslag.



Guide Manager Pro gjør det enkelt å opprette et rutenett som dette

Gjør følgende for å opprette et rutenett på den aktive siden eller oppslaget:

1 Velg **Opprett rutenett** på palettmenyen **Hjelpelinjer**.



Kontroller for **Opprett rutenett**

2 Merk av for **Horisontalt** eller **Vertikalt** i området **Rutenett**.

3 Hvis du vil at hjelpelinjen skal starte på et bestemt sted, for eksempel innenfor margene, merker du av feltene **Start** og/eller **Slutt**, og angir deretter avstanden fra sidekanten til starten og slutten av hjelpelinjene.

4 Hvis du vil opprette hjelpelinjer med lik avstand, velger du **Antall** og angir antallet hjelpelinjer du vil ha i feltet. Hvis du skal opprette hjelpelinjer med en bestemt avstand mellom dem, velger du **Trinn** og angir avstanden i feltet.

5 Bruk kontrollene **Type**, **Område**, **Farge**, **Skjermvisning** og **Låst** på samme måte som i dialogboksen **Spesifikasjoner for hjelpelinje** (se under «*Legge til hjelpelinjer med Guide Manager*»).

6 Klikk **Prøvebilde** hvis du vil se hjelpelinjen på skjermen, og klikk deretter **OK**.

Opprette rader og kolonner

Med Guide Manager Pro kan du opprette rader og kolonner av hjelpelinjer med samme avstand, med spalter. Slik oppretter du rader og kolonner med hjelpelinjer på den aktive siden eller oppslaget:

1 Velg **Opprett rader og kolonner** på palettmenyen **Hjelpelinjer**.

Dialogboksen **Opprett rader og kolonner**

2 Angi antallet horisontale rader i feltet **Rader**. Hvis du vil ha mellomrom mellom radene, angir du en verdi i feltet **Spalteavstand**.

3 Angi antallet vertikale kolonner i feltet **Kolonner**. Hvis du vil ha mellomrom mellom kolonnene, angir du en verdi i feltet **Spalteavstand**.

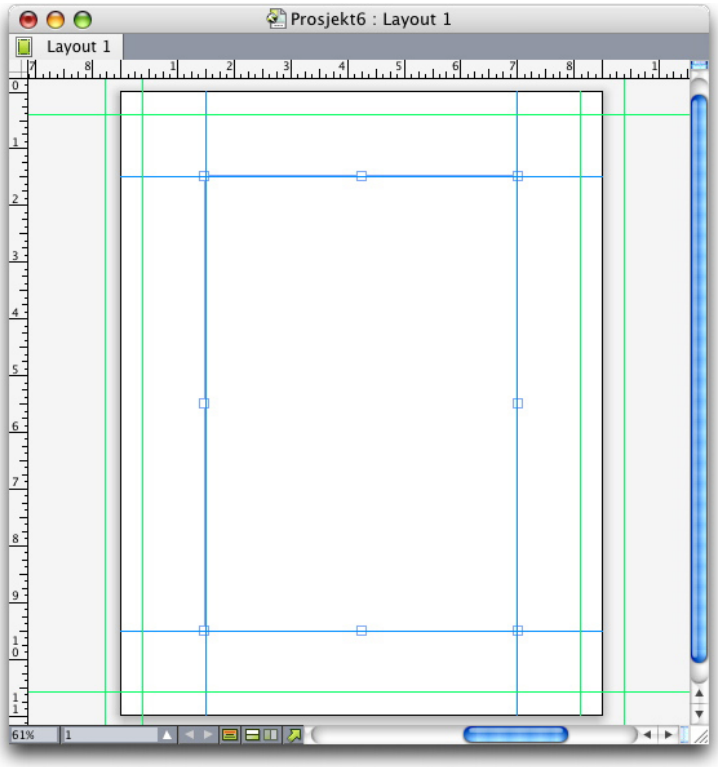
4 Klikk **Marger** for å opprette hjelpelinjer innenfor hjelpelinjene for sidemal. Behold ellers merkingen for **Sidegrense**.

5 Bruk kontrollene **Type**, **Område**, **Farge**, **Skjermvisning** og **Låst** på samme måte som i dialogboksen **Spesifikasjoner for hjelpelinje** (se under «*Legge til hjelpelinjer med Guide Manager*»).

6 Klikk **Prøvebilde** hvis du vil se hjelpelinjene på skjermen, og klikk deretter **OK**.

Opprette hjelpelinjer for utfalling og sikkerhet

Hvis du trenger hjelpelinjer for utfalling og/eller sikkerhet, kan du legge dem til med Guide Manager Pro fremfor å endre sidestørrelsen eller tegne dine egne hjelpelinjer.



Her er de røde hjelpelinjene for utfalling plassert 9 punkter utenfor siden, mens de grønne hjelpelinjene for sikkerhet er plasser 9 punkter innenfor siden.

Gjør følgende for å opprette hjelpelinjer for utfalling og/eller sikkerhet på den aktive siden:

1. Velg **Opprett hjelpelinjer for utfalling og sikkerhet** på palettmenyen **Hjelpelinjer**.
2. Merk av for **Utfalling** for hjelpelinjer for utfalling, angi en verdi i feltet **Spalte** for å angi hvor langt utenfor siden hjelpelinjene skal plasseres, og foreta deretter et valg på menyen **Farge**.
3. Merk av for **Sikkerhet** for hjelpelinjer for sikkerhet, angi en verdi i feltet **Spalte** for å angi hvor langt innenfor siden hjelpelinjene skal plasseres, og foreta deretter et valg på menyen **Farge**.
4. Bruk kontrollene **Skjermvisning** og **Låst** på samme måte som i dialogboksen **Spesifikasjoner for hjelpelinje** (se under «*Legge til hjelpelinjer med Guide Manager*»).
5. Bruk kontrollene for **Oppslagsområde** for å bruke hjelpelinjene for utfalling og sikkerhet på flere sider.

Du kan legge til hjelpelinjer for utfalling og sikkerhet på sidemaler og layoutsider.

6 Klikk **Prøvebilde** hvis du vil se hjelpelinjene på skjermen, og klikk deretter **OK**.

XTensions-programvaren HTML Text Import

Ved hjelp av XTensions-programvaren HTML Text Import kan du importere HTML-tekst inn i en utskrifts- eller weblayout og endre HTML-tekstformateringen til QuarkXPress-formatering.

Slik bruker du HTML Text Import:

1 Merk en blokk.

2 Velg **Arkiv/Fil** > **Importer**. Dialogboksen **Importer** vises.

3 Merk HTML-tekstfilen du vil importere.

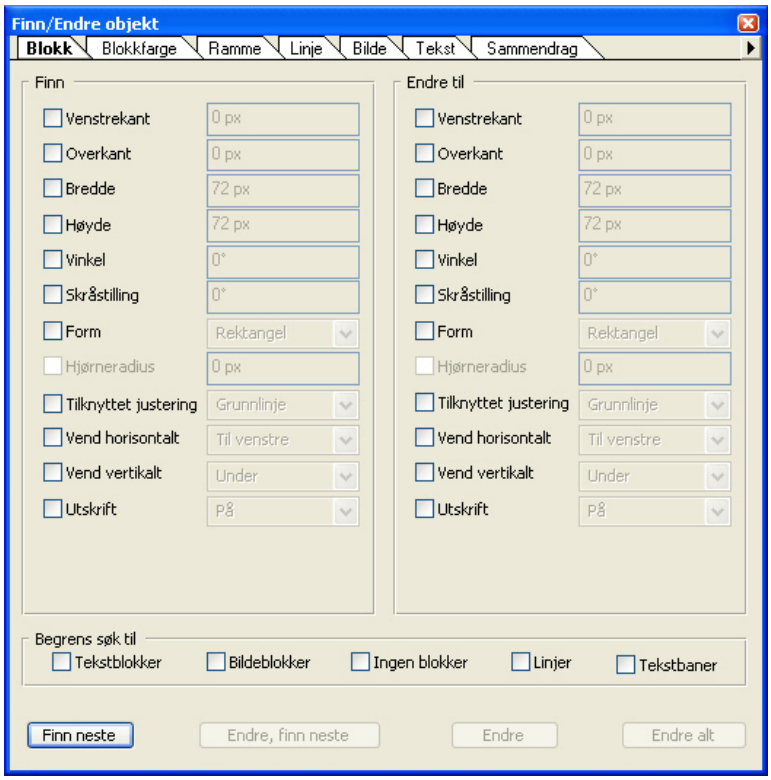
4 QuarkXPress prøver automatisk å fastslå HTML-kodingen i HTML-filen. Hvis du vet at kodingen i filen ikke stemmer overens med det valget som vises på rullegardinmenyen **Koding**, velger du dette valget.

5 Klikk **Åpne**.

➡ Hvis du vil importere en HTML-fil som ren tekst og ignorere HTML-kodene, trykker du på Kommando/CTRL-tasten samtidig som du klikker **Åpne**.

XTensions-programvare for Finn/endre objekt

Denne XTensions-programvaren legger til paletten **Finn/endre objekt** i QuarkXPress (**Rediger> Finn/Endre objekt**). I denne paletten kan du utføre finn-endre-operasjoner på tekstblokker, bildeblokker, blokker uten innhold, linjer og tekstbaner. Du kan finne og endre spesifikasjoner, inkludert blant annet plassering, form, farge, absorbsjon, rammestil, bildeskalering og antall kolonner.



Paletten **Finn/Endre objekt**

Objektstiler støtter ikke tabeller.

Paletten **Finn/Endre objekt** fungerer på følgende måte:

- Tabulatorer langs øvre kant viser typen spesifikasjoner du kan søke etter: **Blokk**, **Blokkfarge**, **Ramme**, **Linje**, **Bilde** og **Tekst**. Spesifikasjonene i hver rute tilsvarer spesifikasjonene i dialogboksen **Spesifikasjoner** (menyen **Objekt**) for hver objekttype.
- Hver rute inneholder to sider: **Finn** og **Endre til**. Du merker spesifikasjonene du søker etter på **Finn**-siden, og merker deretter de spesifikasjonene du vil endre på **Endre til**-siden av paletten. Du kan søke etter spesifikasjoner i flere ruter samtidig.
- På palettmenyen kan du legge de merkede objektenes spesifikasjoner på **Finn**-siden av paletten. Du kan angi valg i alle rutene på paletten **Finn/Endre objekt** ved å velge **Hent alle spesifikasjoner**, eller fullføre en rute om gangen ved å velge **Hent panelspesifikasjoner**. Du kan slette rutene med **Slett alle spesifikasjoner** og **Slett panelspesifikasjoner**.
- I ruten **Sammendrag** vises et sammendrag av innstillingene i alle rutene.
- Med avmerkingsboksen nederst på paletten kan du begrense søket til bestemte objekttyper. Merk ikke av i noen av disse boksene hvis du vil finne og erstatte alle objekttyper.
- Når du klikker **Finn neste**, vil funksjonen Finn/Endre objekt søke gjennom hele layouten fra begynnelse til slutt. Hvis du vil begrense søket til det aktive oppslaget, klikker du **Finn neste** mens du holder nede Tilvalg/Alt.

XTensions-programvaren Objektstiler

Med Objektstiler kan du lagre samlinger med objektspesifikasjoner som farge, rammestil, linjebredde, bildeskalering og blokkmarg som navngitte stiler du kan bruke fra en palett.

XTensions-programvaren Objektstiler legger til paletten **Objektstiler** (**Vindu** > **Objektstiler**), dialogboksen **Rediger objektstiler** (**Rediger** > **Objektstiler**) og dialogboksen **Ressurser i bruk for objektstiler** (**Annet** > **Ressurser i bruk for objektstiler**).

- Objektstiler påvirker ikke låste objektspesifikasjoner (posisjon, artikkel eller bilde). Hvis du for eksempel bruker en objektstil på et objekt med en låst posisjon (**Objekt** > **Lås** > **Posisjon**), vil ikke objektet flytte seg i henhold til **X**, **Y**-verdiene som er angitt i objektstilen. Når objektet er merket, vil navnet på den tilhørende objektstilen vises med et + ved siden av navnet.

- Bruk ikke objektstiler med funksjonene Delt innhold og Composition Zones.

- Objektstiler støtter ikke tabeller.

Bruke paletten Item Styles

To apply an Item Style to all selected items, click the Item Style's name in the **Item Styles** palette. Med knappene **Legg til stil** og Slett stil kan du legge til og slette **Item Styles**. The **Update** button lets you update an item style definition based on local changes to the applied item style.

- Du kan også bruke en Item Style på merkede objekter ved å velge navnet på aktuell Item Style på undermenyen som vises, når du velger **Stil** > **Item Styles**.

Paletten **Item Styles**

Hvis du skal bruke en Item Style, merker du målobjektet og klikker deretter navnet på aktuell Item Style på paletten **Item Styles**. Du kan også trykke tastaturkommandoen som vises til høyre for navnet på Item Style.

Item Style som eventuelt brukes på det merkede objektet, vises i fet skrift på paletten **Item Styles**. Hvis det står et +-tegn ved siden av navnet, bruker objektet lokal formatering som er annerledes enn den som er angitt under Item Style. Når du skal fjerne lokal formatering fra et objekt, merker du objektet, klikker **Ingen tekstmal** øverst på paletten **Item Styles**, og klikker deretter navnet på Item Style på nytt. Du kan også fjerne lokal formatering ved å Tilvalg+klikke/Alt+klikke navnet på aktuell Item Style.

I dialogboksen **Item Styles** (**Rediger > Item Styles**) kan du opprette, redigere, duplisere. slette, importere eller eksportere Item Styles. Du kan også redigere Item Styles ved å Tilvalg+klikke/Alt+klikke navnet på aktuell Item Style på paletten **Item Styles**, eller merke aktuell Item Style og velge **Rediger** på palettmenyen **Item Styles**.

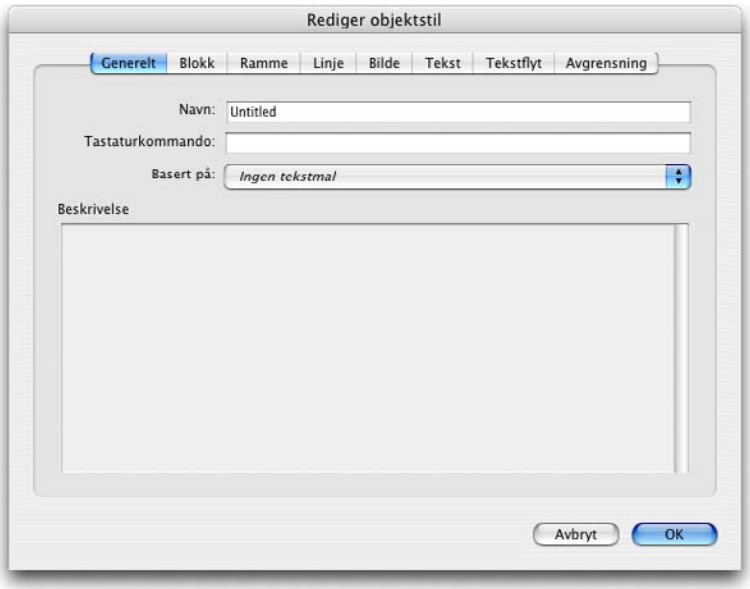
Se også «*Opprette objektstiler*» og «*Kontrollere bruk av Item Style*».

Opprette objektstiler

Du kan basere en objektstil på et formatert objekt eller opprette den fra grunnen av. Slik oppretter du en objektstil:

1 Merk et formatert objekt for å starte med det. Hvis du skal starte fra grunnen av, må du passe på at ingen objekter er merket.

2 Klikk knappen**Ny** på paletten**Objektstiler**. Du kan også velge **Ny** på palettmenyen, eller velge **Rediger** > **Objektstil** og deretter klikke **Ny** i dialogboksen.



Dialogboksen **Rediger objektstil**

3 Skriv inn et beskrivende navn på stilen i feltet **Navn** på fliken **Generelt**.

4 Hvis du vil ha en tastatursnarvei, angir du den i feltet **Tastaturkommando**. I Mac OS kan du bruke en hvilken som helst kombinasjon av tastene Kommando, Tilvalg, Skift, Kontroll og Skift, sammen med tallene på det numeriske tastaturet eller funksjonstastene. I Windows kan du bruke en hvilken som helst kombinasjon av Control og Alt, sammen med tallene på det numeriske tastaturet eller hvilken som helst kombinasjon av Control, Alt og Skift med funksjonstastene.

Hvis du velger å bruke funksjonstastene, vil du overstyre alle QuarkXPress-kommandoer og kommandoer på systemnivå.

5 Hvis du vil basere objektstilien på en annen objektstil, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Basert på**.

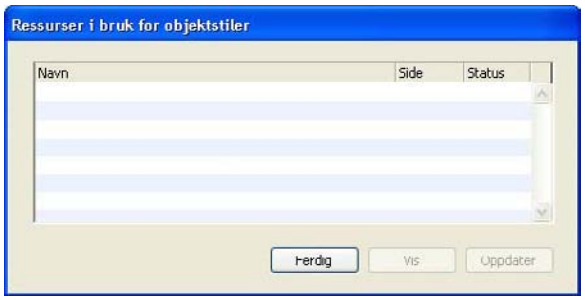
6 Hvis du begynner med et merket objekt, går du gjennom spesifikasjonene som er oppført i området **Beskrivelse**, eller klikker flikene for å gå gjennom innstillingene.

7 Hvis du vil gjøre endringer med objektstilen, klikker du først en flik, og deretter gjør du følgende:

- Merk av for **Utfør** for å ta med spesifikasjoner fra en flik i objektstilen. Merk deretter av for hver spesifikasjon du vil ta med, og foreta endringer om nødvendig.
- Fjern merkingen av **Utfør** hvis du ikke vil ta med noen spesifikasjoner i en hel flik.
- Fjern merkingen ved en enkeltspesifikasjon for å fjerne den fra objektstilen.

Kontrollere bruk av Item Style

Hvis du vil se hvor **Item Styles** blir brukt, og hvor det forekommer lokale overstyringer, velger du **Ressurser i bruk** på palettmenyen **Item Styles**. Dialogboksen **Bruk av Item Styles** viser hver bruk av en **Item Style**, på hvilke sider og med hvilken status.



Dialogboksen **Bruk av Item Styles**

Valgene i dialogboksen **Bruk av Item Styles** er følgende:

- Klikk i kolonnen **Navn** og klikk deretter **Vis** for å rulle til et objekt som benytter Item Style.
- Hvis et valgt objekt er oppført som **Modifisert**, har det lokale overstyringer. Klikk **Oppdater** for å bli kvitt alle lokale overstyringer.
- Hvis det forekommer feil ved bruk av Item Style, klikker du **Vis feil**.

XTensions-programvaren OPI

XTensions-programvaren OPI gir forbedret funksjonalitet for Open Prepress Interface (OPI)-funksjoner som er integrert i QuarkXPress.

I et OPI-system behandler du først lavoppløselige bildeversjoner i QuarkXPress. Disse bildene erstattes siden med høyoppløselige versjoner i et prepress-system eller en OPI-server ved utskrift. Ved bruk av OPI, må layouten skrives ut via et prepress-system

eller en server som kan lese OPI-kommentarer, og som har tilgang til høyoppløselige versjoner av bilder som skal brukes med OPI.

Velge et importert bilde for OPI-erstatning

Du kan aktivere OPI for enkeltbilder når du importerer bilder, når du endrer importerte bilder, eller når du bruker fliken **OPI** i dialogboksen **Ressurser i bruk** (menyen **Annet**):

- Når du importerer et bilde (**Arkiv/Fil > Importer bilde**), merker du av for **Bruk OPI** for å aktivere OPI-erstatning for bildet.
- Velg et bilde som allerede er importert til layouten, velg deretter **Objekt > Spesifikasjoner**, og klikk fliken **OPI**. Merk av for **Bruk OPI** for å aktivere OPI-erstatning for bildet.
- Velg **Annet > Ressurser i bruk > OPI** for å vise en liste over alle bilder i layouten. Når det er merket av for et bilde i **OPI**-kolonnen, betyr det at det vil bli byttet ut.

➡ Det er viktig at du ikke bytter navn på bildefiler som skal erstattes ved bruk av OPI.

Aktivere OPI for en layout

Når en utskriftslayout som inneholder OPI-kommentarer, når stadiet for endelig utskrift, må du passe på at OPI er aktivert, slik at QuarkXPress skriver OPI-kommentarer i PostScript-strømmen. Selv om alle de aktuelle bildene er valgt ut for OPI, skriver ikke QuarkXPress OPI-kommentarene med mindre OPI er aktivert for layouten. OPI trenger imidlertid ikke å være aktivert i proxyfilmiljøer, der OPI-informasjon er innbakt i selve proxyfilene og ikke krever ytterligere kommentarer.

Slik aktiverer du OPI for en layout:

1. Velg **Arkiv/Fil > Skriv ut**. Dialogboksen **Skriv ut** vises.
2. Klikk **OPI** for å vise ruten **OPI**.
3. Merk av for **OPI er aktiv**.
4. Klikk **Skriv ut**.

➡ Når det er merket av for OPI er aktiv, skriver QuarkXPress ut OPI-kommentarer for alle bilder i layouten. Det er imidlertid bare bilder som er merket med en av metodene som er beskrevet under «*Velge et importert bilde for OPI-erstatning*», som vil bli erstattet med en høyoppløselig versjon.

Opprette OPI-kommentarer for utskrift, EPS og PDF

XTensions-programvaren OPI legger til et **OPI**-panel i dialogboksene **Skriv ut**, **EPS** og **PDF-eksportalternativer**. I denne ruten kan du angi om det er nødvendig å inkludere tilleggsinformasjon i PostScript-strømmen for å oppnå vellykket OPI-erstatning.

XTensions-programvaren PDF Filter

Du kan bruke XTensions-programvaren PDF Filter til følgende:

- Lagre en side eller et utvalg av sider fra en QuarkXPress-layout som en PDF-fil (Portable Document Format). Du finner mer informasjon under «*Eksportere en layout i PDF-format*.»
- Importere en side av en PDF-fil til en bildeblokk. Du finner mer informasjon under «*Importere en PDF-fil til en bildeblokk*».

Importere en PDF-fil til en bildeblokk

Slik importerer du en PDF-fil til en aktiv bildeblokk:

1 Velg **Arkiv/Fil** > **Importer bilde**.

- **Tilpasningblokk**: Tilsvarer størrelsen på siden etter beskjæring. Dette valget inkluderer ikke registreringsmerker og tar ikke hensyn til utfallinger som er angitt i layoutområdet ved oppretting av PDF-filen.
- **Beskjæringsblokk**: Tilsvarer størrelsen på siden med ekstra rom til eventuelle utfallinger og registreringsmerker. **Beskjæringsblokk** tilsvarer størrelsen på layoutområdet i XT-programmet PDF Boxer.
- **Utfallingsblokk**: Tilsvarer størrelsen på siden med ekstra rom for utfallinger.
- **Medieblokk**: Tilsvarer størrelsen på siden uten rom til eventuelle utfallinger eller registreringsmerker.

2 Klikk **Åpne**.

➡ Prøvebildet av en PDF-side vises med den fargedybden som er angitt på rullegardinmenyen **TIFF med farger** i ruten **Vis** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**).

➡ Hvis du vil se et prøvebilde av en annen side i PDF-filen i dialogboksen **Importer bilde**, merker du av for **Prøvebilde** og skriver inn sidenummeret i feltet **PDF-side**.

➡ Du kan se hvilken side i PDF-filen som er importert til en layout, ved å vise ruten **Bilder** i dialogboksen **Ressurser i bruk** (menyen **Annet**) og deretter merke av for **Mer informasjon**.

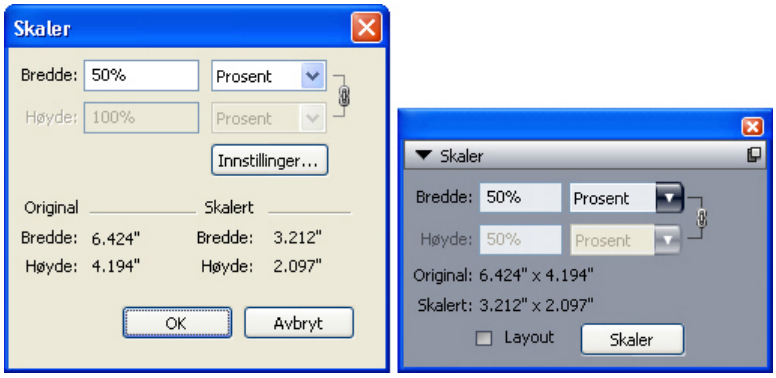
XTensions-programvaren Scale

Med XTensions-programvaren Scale kan du raskt skalere QuarkXPress-layouter, -objekter, -grupper og -innhold, på lignende måte som tegneprogrammer skalerer objekter. Via dialogboksen **Skaler innstillinger** kan du angi hva som skal skaleres, for eksempel tekst, rammer innrykk og linjetykkelser.

XTensions-programvaren legger til følgende i QuarkXPress:

- Velg **Objekt** > **Skalering** for å angi en ny bredde, en ny høyde, eller begge deler, for det merkede objektet, objektene eller gruppen.
- **Vindu** > **Skalering** viser paletten **Skalering**, som gir de samme kontrollene som kommandoen **Skalering**. Paletten **Skalering** gjør det dessuten mulig å skalere hele

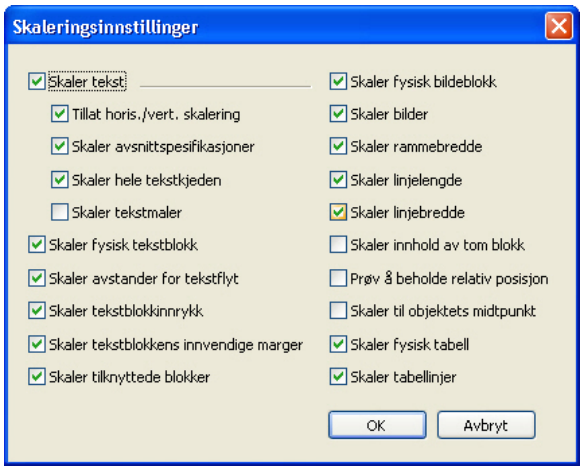
layouten. Du kan også skalere de(t) merkede objektet/objektene, gruppen eller layouten opp eller ned med 5 % ved å velge **Øk størrelse** eller **Reduser størrelse** på palettmenyen.



Dialogboksen **Skalering** og paletten **Skalering**

Både dialogboksen **Skalering** og paletten **Skalering** inneholder følgende funksjoner:

- Du kan skalere i form av prosentandel av objektets gjeldende størrelse (prosent), eller ved å angi nye dimensjoner (i gjeldende måleenhet). Velg først **Prosent** eller **Måleenheter** på menyene til høyre for feltene **Bredde** og **Høyde**, og skriv deretter inn passende verdier i feltene.
- Klikk Underordning-knappen hvis du vil skalere objekter proporsjonalt. Når du underordner skalering, er valget **Høyde** utilgjengelig, og objekter vil bli skalert like mye vertikalt og horisontalt i henhold til det som er angitt i feltet **Bredde**.
- Dimensjonene **Original** og **Skalert** til omrisset av objektet eller gruppen, vises (i gjeldende måleenhet). Disse verdiene blir oppdatert hver gang du endrer en verdi i feltene **Bredde** eller **Høyde**.
- Hvis du vil endre innstillinger for skalering, klikker du **Innstillinger**-knappen i dialogboksen **Skalering** eller velger **Skaler innstillinger** på palettmenyen **Skalering**. Dialogboksen **Skaler innstillinger** vises. Hver avmerkingsboks styrer hvorvidt et bestemt objekt eller en bestemt spesifikasjon er skalert.



Dialogboksen **Skaler innstillinger**

I paletten **Skalering** kan du merke av for **Layout** hvis du vil skalere hele layouten og alt i den.

➡ Med XTensions-programmet Scale kan du skalere et objekt, slik at det kan gjøres mindre eller større enn det QuarkXPress tillater. Et slikt objekt vil skrives riktig ut, men hvis du prøver å endre det med QuarkXPress-verktøy eller -kommandoer, vises en feilmelding.

➡ XTensions-programmet Scale er ikke utviklet for å fungere med alle objekter som er synkronisert via paletten **Delt innhold Vindu > Delt innhold**). Forekomster av det delte objektet vil bare få overført bredde- og høydeendringer fra Scale XT. Skaler heller ikke hele layouter som inneholder Composition Zones.

➡ Roterte objekter blir skalert i henhold til deres opprinnelige geometri. Hvis du for eksempel bare skalerer bredden av en firkantet blokk som er rotert 45 grader, blir det laget et rotert rektangel (istedenfor, som kanskje er det du ville ha, en bredere rute).

XTensions-programvaren Scissors

XTensions-programvaren Scissors legger til **sakseverktøyet** på **verktøypaletten**. Du kan bruke **sakseverktøyet** til å klippe ut omrisset av en blokk og gjøre den om til en linje, eller til å klippe en linje eller tekstbane i to.

Når XTensions-programvaren Scissors er lastet, vises **sakseverktøyet** på **verktøypaletten** i QuarkXPress. Slik bruker du **sakseverktøyet**:

1 Velg **sakseverktøyet**.

- Når en bildeblokk klippes ut, blir den gjort om til en Bézier-linje. Resultatet blir at innholdet i blokken ikke blir beholdt etter utklippingen.
- Når en tekstblokk klippes ut, blir den gjort om til en tekstbane.
- Når en tekstbane klippes ut, blir den gjort om til to koblede tekstbaner.

2 Velg **punktvelgeverktøyet** og klikk og dra punktet for å justere det.

XTensions-programvaren Script

Når XTensions-programvaren Script er lastet inn, vises skriptmenyen på menylinjen i QuarkXTensions. Fra denne menyen kan du kjøre alle AppleScript-prosedyrer i mappen «Scripts» i programmappen for QuarkXPress. XTensions-programvaren Script er en samling AppleScript-prosedyrer som er tilgjengelige på denne menyen som standard, og du kan legge til dine egne AppleScript-prosedyrer på menyen ved å legge dem til i «skriptmappen».

Hvis du vil bruke XTensions-programvaren Script, velger du ganske enkelt en prosedyre fra skriptmenyen. Dermed kjøres prosedyren. De medfølgende standardskriptene er organisert på undermenyer.

Selv om disse prosedyrene er laget for å fungere i så mange arbeidsrutiner som mulig, kan bestemte innstillinger i arbeidsrutinen hindre dem i å fungere på riktig måte. Det anbefales derfor at du lagrer layoutene før du kjører prosedyrer som påvirker dem.

➡ XTensions-programvaren Script er bare for Mac OS.

➡ XTensions-programvaren Script må være lastet inn før du kan kjøre noen AppleScript-prosedyrer som berører QuarkXPress, uansett om prosedyrene er startet fra QuarkXPress eller et annet sted (for eksempel skrivebordet).

Andre nødvendige komponenter omfatter følgende:

- Standard Additions Scripting Addition
- AppleScript Extension

Undermenyen Box Tools

Dette emnet beskriver AppleScript-prosedyrene som er tilgjengelige via undermenyen **Box Tools** på skriptmenyen ⌬ når XTensions-programvaren Script er installert.

- Bruk **Add Crop Marks** for å plassere beskjæringsmerker rundt den merkede blokken.
- Bruk **Easy Banner** til å opprette et «banner» (en tekstblokk) øverst i venstre hjørne av den merkede blokken. Skriv inn teksten i banneret.
- Bruk **Make Caption Box** for å opprette en billedtekstblokk under den merkede blokken.
- Bruk **Shrink or Grow at Center** for å endre størrelse på en blokk fra blokkens midtpunkt i stedet for fra nullpunktet (0,0-koordinatene).

Undermenyen Grid

Dette emnet beskriver AppleScript-prosedyrene som er tilgjengelige via undermenyen **Grid** på skriptmenyen ⌬ når XTensions-programvaren Script er installert.

Bruk **By Dividing a Box** for å opprette et rutenett med blokker basert på dimensjonene til den merkede blokken.

Undermenyen Images

Dette emnet beskriver AppleScript-prosedyrene som er tilgjengelige via undermenyen **Images** på skriptmenyen ⌬ når XTensions-programvaren Script er installert.

- Bruk **Contents to PICT File** for å lagre PICT-miniatyrbildet av det merkede bildet til en fil.
- Bruk **Copy to Folder** for å lagre en kopi av bildet i den merkede bildeblokken til en angitt mappe.
- Bruk **Fldr to Select PBoxes** for å importere bildefiler fra en angitt mappe til merkede bildeblokker. Bildene importeres i alfabetisk rekkefølge.

Undermenyen Picture Box

Dette emnet beskriver AppleScript-prosedyrene som er tilgjengelige via undermenyen **Picture Box** på skriptmenyen ⌬ når XTensions-programvaren Script er installert.

- Bruk **Crop Marks & Name** til å plassere beskjæringsmerker rundt den aktive bildeblokken og skrive inn navnet på bildefilen i en tekstblokk nedenfor bildeblokken.
- Bruk **Place Name** til å skrive inn navnet på et bilde i en tekstblokk nedenfor bildeblokken som inneholder bildet.
- Bruk **Set All Bkgnd None** for å endre bakgrunnsfargen til alle bildeblokkene i layouten til **None**.
- Bruk **Set All Bkgnd** til å endre bakgrunnsfargen til alle bildeblokkene i layouten til angitt farge og raster.

Undermenyen Printing

Dette emnet beskriver AppleScript-prosedyrene som er tilgjengelige via undermenyen **Printing** på skriptmenyen ⌬ når XTensions-programvaren Script er installert.

- Bruk **OPI Swap Image** til å aktivere byttefunksjonen OPI for merkede bildeblokker. Denne prosedyren forutsetter at XTensions-programvaren OPI er lastet inn.
- Bruk **OPI Don't Swap Image** til å deaktivere byttefunksjonen OPI for merkede bildeblokker. Denne prosedyren forutsetter at XTensions-programvaren OPI er lastet inn.

Undermenyen Saving

Dette emnet beskriver AppleScript-prosedyrene som er tilgjengelige via undermenyen **Saving** på skriptmenyen ⌬ når XTensions-programvaren Script er installert.

Bruk **Each Page as EPS** for å lagre hver side av layouten som en enkelt EPS-fil med et miniatyrbilde i TIFF-farger.

- Hvis du vil lagre sidene i den aktive layouten som EPS-filer, klikker du **Active**.
- Hvis du vil lagre sidene i en layout i et annet prosjekt, klikker du **Choose** for å vise dialogboksen **Choose a File**. Naviger til målprosjektet og klikk deretter **Choose**. Prosedyren lagrer sidene i den layouten som var aktiv da prosjektet sist ble lagret.

Undermenyen Special

Dette emnet beskriver AppleScript-prosedyrene som er tilgjengelige via undermenyen **Special** på skriptmenyen ⌬ når XTensions-programvaren Script er installert.

- Bruk funksjonen **Move to Scripts Folder** for å kopiere eller flytte en merket AppleScript-prosedyre til en merket mappe i «skriptmappen».
- Bruk funksjonen **Open Apple Events Scripting PDF** for å åpne «A Guide to Apple Events Scripting.pdf». Denne PDF-filen inneholder nærmere informasjon om hvordan du skriver AppleScript-prosedyrer for QuarkXPress.
- Bruk funksjonen **Open QuarkXPress Folders** for å åpne bestemte mapper i QuarkXPress-mappen.

Undermenyen Stories

Dette emnet beskriver AppleScript-prosedyrene som er tilgjengelige via undermenyen **Stories** på skriptmenyen ⌘ når XTensions-programvaren Script er installert.

- Bruk funksjonen **Link Selected Text Boxes** for å koble sammen merkede tekstblokker. Tekstkjederekkefølgen er basert på stablingsrekkefølgen til tekstblokkene.
- Med funksjonen **To or From XPress Tags** konverteres teksten i de merkede blokkene til «XPress Tags»-koder, eller fra «XPress Tags»-koder til formatert tekst (teksten blir formatert med «XPress Tags»-koder). Prosedyren forutsetter at «XPress Tags»-filteret lastes inn.
- Med funksjonen **Unlink Selected Boxes** oppheves koblingene mellom markerte tekstblokker, samtidig som tekstens plassering i tekstkjeden blir bevart.

Undermenyen Tables

Dette emnet beskriver AppleScript-prosedyrene som er tilgjengelige via undermenyen **Tables** på skriptmenyen ⌘ når XTensions-programvaren Script er installert.

- Bruk funksjonen **Row or Column Color** for å legge til en angitt farge og et angitt raster i annen hver rad eller kolonne i en tabell.

Undermenyen Typography

Dette emnet beskriver AppleScript-prosedyrene som er tilgjengelige via undermenyen **Typography** på skriptmenyen ⌘ når XTensions-programvaren Script er installert.

- Bruk **Baseline Grid +1pt** for å øke størrelsen på registerlinjene (mellomrommet mellom registerlinjene) med 1 (ett) punkt.
- Bruk **Baseline Grid –1pt** for å redusere størrelsen på registerlinjene (mellomrommet mellom registerlinjene) med 1 (ett) punkt.
- Bruk **Column & Gutter Width** for å stille inn kolonnebredden og bredden på den innvendige margen (mellomrommet mellom kolonner) for en merket tekstblokk.
- Bruk **Make Fractions** til å konvertere alle tallforekomstene på hver side av en skråstrek (for eksempel 1/2) til formaterte brøker.
- Bruk **Set Textbox Insets** for å angi verdiene for tekstblokkinnrykk på hver side av den merkede tekstblokken.

XTensions-programvaren Shape of Things

XTensions-programvaren Shape of Things legger til **stjerneblokkverktøyet** i QuarkXPress. Du kan bruke dette verktøyet til å lage stjerneformede bildeblokker på en rask og enkel måte.

Bruke stjerneblokkverktøyet

Du kan lage stjerneformede bildeblokker på to måter.

1 Velg **stjerneblokkverktøyet**, og klikk og dra.

2 Velg **stjerneblokkverktøyet**, plasser trådkorspekeren ┼ der du vil at den stjerneformede blokken skal plasseres, og klikk én gang. Når dialogboksen **Stjerneblokk** vises, skriver du inn verdier for følgende felt og velger **OK**:

- **Stjernebredde**
- **Stjernehøyde**
- **Antall spisser**
- **Dybde spisser**: Angi ønsket avstand fra ytterst på stjernespissen til spissens endepunkt i prosent.
- **Tilfeldige spisser**: Angi en verdi mellom 0 og 100, der 0 betyr at verdien ikke er vilkårlig og 100 at den er helt vilkårlig.

XTensions-programvaren Super Step and Repeat

XTensions-programvaren Super Step and Repeat gir deg et allsidig alternativ til funksjonen **Dupliser og repeter** i QuarkXPress. Du kan bruke Super Step and Repeat til å transformere objekter ved å rotere, skalere og skråstille dem samtidig som du dupliserer dem.

Bruke Super-dupliser og repeter

Bruk funksjonen Super-dupliser og repeter til å duplisere objekter på en rask og enkel måte, samtidig som du roterer, skalerer eller skråstiller dem. Slik bruker du Super-dupliser og repeter:

1 Merk en bildeblokk, tekstblokk, tekstbane eller linje.

- Hvis du vil angi hvor mange ganger du vil at objektet skal dupliseres, skriver du inn et tall fra 1 til 100 i feltet **Antall dupliserte**.
- Hvis du vil angi den horisontale plasseringen av kopier i forhold til det opprinnelige objektet, skriver du inn en verdi i feltet **Horisontal forskyvning**. En negativ verdi plasserer kopier til venstre for originalen, mens en positiv verdi plasserer kopier til høyre for den.
- Hvis du vil angi den vertikale plasseringen av kopier i forhold til det originale objektet, skriver du inn en verdi i feltet **Vertikal forskyvning**. En negativ verdi plasserer kopier over originalen, mens en positiv verdi plasserer kopier under den.
- Hvis du vil rotere alle de dupliserte objektene, angir du roteringsverdien for hvert av de dupliserte objektene, oppgitt i grader, i feltet **Vinkel**. Hvis du for eksempel skriver inn 10, roteres det første dupliserte objektet 10 grader fra det originale objektet. Det andre dupliserte objektet blir rotert 20 grader fra det originale objektet osv. Roteringen foregår mot venstre fra det originale objektet.
- Hvis du vil angi tykkelsen på den endelige, dupliserte rammen (til en bildeblokk eller tekstblokk), eller den endelige, dupliserte linjen (til en tekstbane eller linje), skriver du inn en punktverdi i feltet **Bredde på siste ramme/linje** eller **Bredde på siste linje**.
- Hvis du dupliserer en blokk eller linje, skriver du inn en verdi fra 0 til 100 % i feltet **Siste blokks raster** eller **Siste linjes raster** for å angi rasteret for bakgrunnsfargen til

det endelige duplikatet av blokken eller rasteret for linjefargen til det endelige duplikatet av tekstbanen eller linjen.

- Hvis du dupliserer en blokk som har en forløpt bakgrunn, aktiveres feltet **Siste blokks raster 2**. Angi en verdi fra 0 til 100 % i feltet **Siste blokks raster 2** for å angi det andre bakgrunnsrasteret for forløpningen i den endelige dupliserte blokken.
- Hvis du vil angi skaleringen på den endelige, dupliserte bildeblokken, tekstblokken, tekstbanen eller linjen, skriver du inn en verdi fra 1 til 1000 % i feltet **Skalering av siste objekt** eller **Skalering av siste linje**.
- Hvis du vil skråstille en duplisert blokk, skriver du inn en verdi fra 75 til –75° i feltet **Skråstilling av siste objekt** for å angi skråstilling eller helling for den endelige dupliserte blokken.
- Hvis du vil skalere innholdet i en bildeblokk, tekstblokk eller tekstbane, slik at det passer innenfor de dupliserte blokkene, merker du av for **Skaler innhold**.
- Hvis du vil angi punktet som roteringen eller skaleringen av objektet skal foregå rundt, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Roter og skaler relativt til**. Merk at **Valgt punkt** bare finnes som et valg på rullegardinmenyen **Roter og skaler relativt til** når du velger et punkt på et Bézier-objekt.

2 Klikk **OK**.

XTensions-programvaren Table Import

Du kan bruke XTensions-programvaren Table Import til å opprette en tabell i QuarkXPress som har en Microsoft Excel-fil som datakilde, og du kan oppdatere den samme QuarkXPress-tabellen hvis dataene endres i Excel-filen. Du kan også bruke denne XTensions-modulen til å importere og oppdatere diagrammer og bilder fra Microsoft Excel.

Når XTensions-programvaren Table Import er aktivt eller lastet inn, vises følgende tillegg i QuarkXPress-grensesnittet:

- Avmerkingsboksen **Koble til eksterne data** legges til i dialogboksen **Tabellegenskaper**.
- Fliken **Tabeller** legges til i dialogboksen **Ressurser i bruk**.
- Fliken **Sett inn diagram** legges til i dialogboksen **Importer bilde** og viser alle diagrammene som finnes i arbeidsboken.

Type Tricks

Type Tricks er XTensions-programvare som legger til følgende typografiske verktøyer: Lag brøk, Lag pris, Kniping av avstand mellom ord, Kontroller linjer og Annen understreking.

Lag brøk

Med kommandoen **Lag brøk** (**Stil** > **Stil**) kan du formatere brøker automatisk. Kommandoen blir aktiv når du merker en brøk, eller når du setter markøren ved siden

av (og på samme linje som) tegnene som utgjør brøken. Eksempler på brøker som kan formateres: 11/42, 131/416, og 11/4x.

Når du skal konvertere tegn til en brøk, velger du tegnene og velger **Stil > Stil > Lag brøk**.

Tegnene i brøken konverteres ved hjelp av Grunnlinjeforskyvning og formateringen som er angitt på fliken **Brøk/pris** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress/Edit > Innstillinger> Program > Brøk/pris**).

Lag pris

Med kommandoen **Lag pris** (**Stil > Stil**) kan du formatere priser automatisk. Kommandoen blir tilgjengelig når du merker tekst som kan formateres som en pris (for eksempel $1,49, £20,00 og a.bc), eller når markøren står ved siden av (og på samme linje som) ett av tegnene. En pris må inneholde et desimalskilletegn (desimalsymbol), som er angitt med punktum eller komma. Tegn foran og etter desimalskilletegnet kan bare bestå av bokstaver eller tall.

Når du skal konvertere tegn til en pris, velger du tegnene du vil formatere og velger **Stil > Stil > Lag pris**.

Når du bruker kommandoen **Lag pris**, bruker QuarkXPress automatisk topplinjert stil på tegnene som følger etter desimalskilletegnet.

Utseendet på konverterte brøker og priser bestemmes av verdiene og valgene som er angitt på fliken **Brøk/pris** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress /Rediger > Innstillinger> Program > Brøk/pris**).

Kniping av mellomrom mellom ord

Med funksjonen for å knipe mellomrom mellom ord kan du bare bruke kniping på mellomrom mellom ord. (Knipeverdier brukes normalt mellom både tegn og ord). Denne funksjonen er bare tilgjengelig via tastaturkommandoer.

Mac OS

Knipeverdi	Kommando
Øk mellomrommet med 0,05 gefirt	Kommando+Kontroll+Skift+]
Øk avstanden med 0,005 gefirt	Kommando+Kontroll+Tilvalg+Skift+]
Minske avstanden med 0,05 gefirt	Kommando+Kontroll+Skift+[
Minske avstanden med 0,005 gefirt	Kommando+Kontroll+Tilvalg+Skift+[

Windows

Knipeverdi	Kommando
Øk avstanden med 0,05 gefirt	Kontroll+Skift+@
Øk avstanden med 0,005 gefirt	Kontroll+Alt+Skift+@
Minske avstanden med 0,05 gefirt	Kontroll+Skift+!
Minske avstanden med 0,005 gefirt	Kontroll+Alt+Skift+!

Funksjonen for å knipe mellomrom mellom ord brukes ved å benytte manuell kerning etter hvert merket mellomrom. Du fjerner funksjonen for å knipe mellomrom mellom ord ved å merke teksten og deretter velge **Annet > Fjern manuell kerning**.

Kontroller linjer

Bruk funksjonen **Kontroller linjer** til å finne enkle linjer, løsrevne linjer, løst justerte linjer, linjer som slutter med en bindestrek og tekstblokker med overflyt. **Kontroller linjer** (**Annet > Kontroller linjer**) går gjennom et dokument og merker tvilsomme linjer.

Når du skal angi hva funksjonen Kontroller linjer skal se etter, viser du dialogboksen **Søkekriterier** (**Annet> Kontroller linjer > Søkekriterier**) og merker av de flikene med uønsket typografi du vil søke etter.

Hvis du vil søke i hele dokumentet, plasserer du markøren et sted i teksten og velger **Annet > Kontroller linjer > Første linje**. Hvis du vil søke fra plasseringen av markøren til slutten av dokumentet, plasserer du markøren der du vil starte søket og velger **Annet > Kontroller linjer > Neste linje** eller trykker Kommando+;/Ctrl+;. Trykk Kommando+;/Ctrl+; for å fortsette søket.

Annen understreking

Med funksjonen Annen understreking kan du tilpasse fargen, rasteret, tykkelsen og avstanden til understrekinger. Tilpasset understreking fungerer i stor grad som stil for understreking, men kan tilpasses, slik at du får bedre kontroll over understrekingsspesifikasjonene.

Andre understrekingsstiler fungerer i stor grad som tekstmaler. Velg **Rediger > Understrekingsstiler** for å opprette, redigere eller slette en understrekingsstil. Hvis du vil bruke en annen understrekingsstil, velger du navnet på den under undermenyen **Stil > Understrekingsstiler**

Hvis du vil bruke en annen understreking, velger du teksten du vil understreke og velger **Stil > Understrekingsstiler > Annen**. I dialogboksen **Understrekingsspesifikasjoner** kan du velge fargen, rasteret, tykkelsen og avstanden til grunnlinjen.

Hvis du vil fjerne en annen understreking, velger du teksten og deretter **Stil > Stil > Fjern annen understreking**.

Word 6-2000-filter

Med Word 6-2000-filteret kan du importere eller eksportere dokumenter fra eller til formatene Word 97/98/2000 (Word 8), Word 2003 og Word 2007 (.docx). Du kan også importere dokumenter fra Microsoft Word 6.0/95 (Word 6 og Word 7).

Fjern merkingen for **Tillat hurtiglagring/Tillat hurtigarkivering** for å unngå problemer ved import (på fliken **Lagre/Arkiver** i dialogboksen **Alternativer**) i Microsoft Word, eller bruk kommandoen **Lagre som/Arkiver som** for å lage en kopi av Word-filen som skal importeres.

WordPerfect-filter

Med WordPerfect Filter kan dokumenter importeres fra WordPerfect 3.0 og 3.1 (Mac OS) og WordPerfect 5.x og 6.x (Windows). Du kan også lagre tekst i WordPerfect 6.0-format med WordPerfect-filteret.

WordPerfect 3.1 for Mac OS kan lese WordPerfect 6.0 for Windows-dokumenter, og derfor finnes det ikke eksportvalg for WordPerfect 3.1 i Mac OS.

XTensions-programvaren XSLT Export

Du kan bruke XTensions-programvaren XSLT Export for å generere en XSL-fil (Extensible Stylesheet Language) som inneholder XSL-transformeringer fra innholdet i en weblayout. Ved hjelp av en XSLT-prosessor kan du deretter bruke de resulterende XSL-transformeringene i en XML-fil og produsere en XHTML 1.1-kompatibel HTML-fil.

Andre XTensions-moduler

Emnet viser flere XTensions-moduler som installeres med QuarkXPress.

- Composition Zones: Aktiverer funksjonen Composition Zones (se under «*Arbeide med Composition Zones*»).
- Compressed Image Import: Gir mulighet til å importere LZW-komprimerte TIFF-filer som benytter bildekomprimering.
- Design Grid: Aktiverer funksjonen Design Grid (se under «Design Grids»).
- EA Text: Gjør det mulig å åpne prosjekter med østasiatiske typografiske funksjoner i QuarkXPress, for eksempel rubi-tekst, grupperte tegn, østasiatisk tegnjustering, vektleggingsmerker og øst-asiatisk tegnantall.
- Edit Original: Med denne XTensions-modulen kan du åpne bilder med et standardprogram og oppdatere endrede bilder med kommandoene **Edit Original** og **Oppdater** for bildeblokker og bildeceller. Når XTensions-programvaren Edit Original er lastet inn, kan du vise dialogboksen **Edit Original** ved å bruke **bildeinnholdsverktøyet** for å dobbeltklikke en bildeblokk som inneholder et importert bilde.
- Error Reporting: Med denne modulen kan QuarkXPress sende rapporter til Quark når programmet avsluttes uventet.
- GlyphPalette: Aktiverer paletten **Glyffer** (se under «*Arbeide med paletten Glyffer*»).
- HyphDieckmann *(bare i Mac OS):* Aktiverer og gjengir Dieckmann-orddelingsressursene i mappen «Ressurser».
- Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3 *(bare i Mac OS):* Aktiverer Circle Noetics-ressursene.
- ImageMap: Aktiverer funksjonen Image Map i weblayouter (se under «*Bildekart*»).
- Index: Aktiverer funksjonen Index (se under «*Arbeide med indekser*»).

- Interactive Designer: Aktiverer funksjonen Interaktive layouter (se under «*Interaktive layouter*»).
- Jabberwocky: Genererer tilfeldig tekst. Hvis du vil skrive inn tilfeldig tekst, velger du en tekstblokk med **tekstinnholdsverktøyet** T og velger deretter **Annet > Jabber**.
- Kern-Track: Aktiverer tilpassede kerningtabeller og knipesett (se under «*Automatisk kerning*» og «*Redigere knipetabeller*").
- Mojigumi: Aktiverer funksjonen Mojigumi i østasiatiske prosjekter.
- PNG Filter: Med denne modulen kan du importere bilder i formatet Portable Network Graphics (PNG).
- PSD Import: Aktiverer funksjonen PSD Import (se under «*Arbeide med PSD-bilder*»).
- QuarkVista: Aktiverer funksjonen Bildeeffekter (se under «*Bruke bildeeffekter*»).
- RTF Filter: Med denne modulen kan du importere og eksportere i Rich Text Format (RTF).
- Special Line Break: Aktiverer funksjonen **Mellomrom mellom CJK og R** i østasiatiske prosjekter (se under «*Innstillinger – Layout – Tegn*»)
- SWF Filter: Med denne modulen kan du importere bilder i SWF-format.
- SWF Toolkit: Aktiverer funksjonaliteten for import og eksport både for interaktive layouter og weblayouter.
- XML Import: Med denne funksjonen kan du importere og automatisk formatere XML-innhold. Se *En veiledning til XML Import* for mer informasjon.

Innstillinger

Med innstillinger kan du styre standardfunksjonaliteten til QuarkXPress.

Kort om innstillinger

Kommandoen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger** > **Innstillinger**)) viser dialogboksen **Innstillinger**. Dialogboksen **Innstillinger** inneholder flere paneler, der du kan angi standardinnstillinger for ulike funksjoner i programmet. Du viser en rute ved å klikke navnet på den i listen til venstre. Det finnes følgende tre typer innstillinger:

- *Programinnstillinger* gjelder for programmet, og påvirker måten alle prosjekter blir håndtert.
- *Prosjektinnstillinger* påvirker alle layouter i det aktive prosjektet. Hvis du endrer prosjektinnstillinger uten at noen prosjekter er åpne, blir imidlertid de nye innstillingene standardinnstillingene for alle nye prosjekter.
- *Layoutinnstillinger* påvirker bare den aktive layouten. Hvis du endrer layoutinnstillinger uten at noen prosjekter er åpne, blir imidlertid de nye innstillingene standardinnstillingene for alle nye layouter.

Flere ruter og valg kan vises på undermenyen **Innstillinger** når bestemte XTensions-programvare er lastet.

Advarsel om ikke-samsvarende innstillinger

Advarselen **Ikke-samsvarende innstillinger** vises når du åpner et prosjekt som sist ble lagret med informasjon for kerningtabell, knipetabell eller orddelingsunntak som er forskjellige fra innstillingene i den gjeldende innstillingsfilen. Du kan velge å bruke innstillingene i prosjektet eller de i innstillingsfilene.

- Hvis du klikker **Bruk XPress-innstillinger**, blir innstillingsinformasjonen som ble lagret med prosjektet, ignorert, og alle layouter endres til innstillingene som er angitt i innstillingsfilene. Teksten kan reformateres på grunn av forskjeller i informasjonen for automatisk kerning eller kniping eller i orddelingsunntakene. Endringer i disse innstillingene mens prosjektet er aktivt, lagres både i prosjektet og i innstillingsfilene. Fordelen med funksjonen **Bruk XPress-innstillinger** er at prosjektet vil bygge på den samme informasjonen for kerning- og knipetabeller og orddelingsunntak som alle de andre prosjektene du har.
- Hvis du klikker **Behold innstillinger for dokumentet**, beholder prosjektet de innstillingene som du tidligere har angitt for hver layout. Teksten blir ikke reformatert.

Endringer i automatisk kerning, kniping eller orddelingsunntak som gjøres mens prosjektet er aktivt, blir bare lagret med prosjektet. Funksjonen Behold innstillinger for dokumentet er nyttig hvis du vil åpne og skrive ut en layout uten fare for at teksten reformateres.

Endringer i QuarkXPress-innstillinger

Endringer i QuarkXPress-innstillinger håndteres på følgende måter:

- Hvis du endrer programinnstillingene i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress** menyen **Rediger**) med eller uten åpne prosjekter, lagres endringene i innstillingsfilen, og påvirker øyeblikkelig alle åpne og påfølgende prosjekter.
- Hvis du gjør endringer i innstillingene for **XTensions Manager** (menyen **Annet**) med eller uten åpne prosjekter, lagres endringene i innstillingsfilen, og påvirker alle prosjekter etter at du starter QuarkXPress på nytt.
- Hvis du endrer innstillingene for **PPD Manager** (menyen **Annet**) med eller uten åpne prosjekter, lagres endringene i innstillingsfilen, og påvirker øyeblikkelig alle åpne og påfølgende prosjekter.
- Hvis du gjør endringer i layoutinnstillinger i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress** menyen **Rediger**) mens et prosjekt er åpent, vil endringene bare bli arkivert med det aktive prosjektet.
- Hvis du velger en annen tilleggsordliste mens et prosjekt er åpent, lagres endringene bare med det aktive prosjektet.
- Hvis du endrer informasjonen for kerningtabell, knipetabell og orddelingsunntak i et nytt prosjekt, lagres disse endringene med det aktive prosjektet og i innstillingsfilen.

Hvis meldingen **Ikke-samsvarende innstillinger** vises når du åpner et prosjekt og klikker på **Bruk XPress-innstillinger**, lagres eventuelle endringer i informasjonen for kerningtabell, knipetabell og orddelingsunntak både i prosjektet og i innstillingsfilen.

Hva inneholder innstillingsfilene?

Innholdet av innstillingsfilene er følgende: Listen er inndelt i tre grupper i henhold til hvordan de forskjellige innstillingene blir lagret.

Gruppe A

Gruppe A inneholder følgende informasjon:

- Kerningtabeller (**Annet** > **Rediger kerningtabeller**)
- Knipetabeller (**Annet** > **Automatisk kniping**)
- Orddelingsunntak (**Annet** > **Orddelingsunntak**)

Alle endringer du foretar med innstillingene i gruppe A eller B når ingen prosjekter er åpne, bli lagret i innstillingsfilene og vil gjelde for alle prosjekter du lager senere.

Hvis dialogboksen **Ikke-samsvarende innstillinger** vises når du åpner et prosjekt, og du klikker **Bruk XPress-innstillinger**, vil alle påfølgende endringer du gjør i innstillingene i gruppe A bli lagret både i prosjektet og innstillingsfilene. (Prosjektets

opprinnelige innstillinger i gruppe A blir forkastet når du klikker på **Bruk XPress-innstillinger**.)

Hvis dialogboksen **Ikke-samsvarende innstillinger** vises når du åpner et prosjekt, og du klikker **Behold innstillinger for dokumentet**, vil alle påfølgende endringer du gjør i innstillingene i gruppe A bare bli lagret med prosjektet.

Gruppe B

Gruppe B inneholder følgende informasjon:

- Standard tekstmaler, farger, streker og rammer, lister og orddelinger og justeringer (menyen **Rediger**)
- Innstillinger i ruten **Prosjekt** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger** > **Innstillinger**)
- Baneinformasjon for standard tilleggsordliste (**Annet** > **Tilleggsordliste**)

Alle endringer du foretar med innstillingene i gruppe B når ingen prosjekter er åpne, bli lagret i innstillingsfilene og vil gjelde for alle prosjekter du lager senere. Alle endringer du foretar med innstillingene i gruppe B når et prosjekt er åpent, blir bare lagret med det aktive prosjektet.

Gruppe C

Gruppe C inneholder følgende informasjon:

- Utdatastiler (**Rediger** > **Utdatastiler**)
- Innstillinger i dialogboksene **XTensions Manager** og **PPD Manager** (menyen **Annet**)
- Innstillinger i **programrutene** i dialogboksen**Innstillinger** (**QuarkXPress/Edit** > **Innstillinger**)

Alle endringer du foretar med innstillingene i gruppe C lagres alltid i innstillingene, uansett om et prosjekt er åpent eller ikke.

Programinnstillinger

Kontrollene i **programpanelene** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress/Rediger** > **Innstillinger**) påvirker hvordan QuarkXPress fungerer med alle prosjekter, inkludert hvordan prosjekter vises og lagres. Disse innstillingene lagres sammen med programmet, og er aldri lagret sammen med dokumentene.

Innstillinger – Program – Vis

I ruten **Skjermvisning** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi hvordan pastebordet og andre elementer i programmet skal vises på skjermen for alle prosjekter.

Innstillinger i området **Pastebord** er følgende:

- I feltet **Bredde på pastebord** kan du angi pastebordets bredde foran eller bak på en side eller et oppslag i et utskriftslayout. Bredden på pastebordet måles som en prosentandel av layoutbredden.

- Du kan bruke kontrollen **Farge** til å angi en farge på pastebordet.
- Hvis du vil vise pastebordet på det aktive oppslaget med en annen farge, merker du av for **Endre farge på pastebord for å angi aktivt oppslag** og deretter velge en farge med den tilsvarende **Farge**-kontrollen.

Innstillinger i området **Vis** er følgende:

- Merk av for **Redigering av ugjennomsiktig tekstblokk** for å gjøre tekstblokkene midlertidig ugjennomsiktige mens du redigerer dem.
- På rullegardinmenyen **TIFF med farger** kan du angi fargedybden for forhåndsvisninger som er laget for TIFF-filer med farger, når de importeres.
- På rullegardinmenyen **TIFF med gråtoner** kan du angi oppløsningen på forhåndsvisningene på skjermen som er opprettet for TIFF-bilder i gråtoner, når de importeres.
- *Bare i Windows:*I feltet **Skjermens oppløsning** kan du justere skjermen, slik at den representerer dokumentet på skjermen på best mulig måte.
- Velg en profil som tilsvarer skjermen på rullegardinmenyen **Monitorprofil**, eller velg **Automatisk**. Profiler kan plasseres i mappen «Profiler» i programmappen for QuarkXPress. (Du finner mer informasjon om fargebehandling under «*Innstillinger – Layout – Fargestyring*».

Innstillinger – Program – Inndatainnstillinger

I ruten **Inndatainnstillinger** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du tilpasse hvordan rulling og andre aktive handlinger skal fungere.

- I området **Rulling** kan du angi hvor raskt du skal kunne rulle gjennom layouter og hvordan layouter skal oppdateres på skjermen. Merk av for **Vis rulling i dokument** for å oppdatere layoutvisningen etter hvert som du drar rullefeltene i layoutvinduet. Aktiver eller deaktiver **Vis rulling i dokument** mens du ruller ved å trykke Tilvalg/Alt mens du drar en rulleboks.
- På rullegardinmenyen **Format** og avmerkingsboksen **Aut. anførselstegn** kan du velge hvordan anførselstegn skal konverteres og angis. Angi standardtegnene som skal brukes med funksjonen **Aut. anførselstegn** og valget **Konverter anførselstegn** i dialogboksen **Importer** (**Arkiv/Fil > Importer**) ved å foreta et valg på rullegardinmenyen **Anførselstegn**. Merk av for **Aut. anførselstegn** hvis du vil at programmet automatisk skal erstatte tegnene for fot og tomme (' og ") med de valgte anførselstegnene etter hvert som du skriver.
- Bindestrek og komma er standardskilletegn for å angi fortløpende og ikke fortløpende sider i feltet **Sider** i dialogboksen **Skriv ut** for en utskriftslayout. Hvis du har brukt komma eller bindestrek som en del av sidetallsformatet i dialogboksen **Seksjon** (menyen **Side**), må du endre standardskilletegnene her. Hvis du for eksempel bruker sidetallene «A-1, A-2», kan du ikke angi fortløpende sider med bindestrek i feltet **Sider**. Rediger skilletegn ved å angi nye tegn i feltene **Fortløpende** og **Ikke fortløpende**.
- *Gjelder bare i Mac OS:* I området **Tastetrykk aktiverer** kan du styre hva Kontroll-tasten skal gjøre. Klikk **Zoom**for å aktivere **zoomeverktøyet** midlertidig med kontrolltasten 🔎. Klikk **Kontekstavhengig meny** for å aktivere zoomemodusen midlertidig med Kontroll-taster. (Kontroll+Skift utfører hvilken som helst funksjon som ikke er valgt.)

- I feltet **Forsinkelse før flytting ved kontinuerlig oppdatering** kan du angi tidsforsinkelsen mellom når du klikker og drar for kontinuerlig oppdatering. Kontinuerlig oppdatering viser eventuelle tekstflytendringer som skyldes flytting av objektet i realtid. Hvis det er merket av for dette valget, kan du oppdatere kontinuerlig ved å trykke museknappen til skaleringshåndtakene forsvinner, og deretter dra objektet.
- Merk av for **Dra og slipp tekst** for å klippe ut, kopiere og lime inn tekst i en artikkel med musen i stedet for meny- eller tastaturkommandoer. I Mac OS kan du aktivere denne funksjonen midlertidig ved å holde Kontroll+Kommando nede før du starter og drar. Klipp ut og lim inn ved å merke teksten og deretter dra den til et nytt sted. Kopier og lim inn ved å merke teksten og trykke på Skift mens du drar den til et nytt sted.
- Merk av for **Vis verktøytips** for å vise navnene på verktøy- og palettikoner når du plasserer pekeren over dem.
- Merk av for **Behold spesifikasjoner for bildeblokk** for å få en bildeblokk til å «huske» innstillingen for skalering og andre spesifikasjoner som standard når du importerer et nytt bilde inn i blokken.

Innstillinger – Program – Fontreserve

I ruten **Fontreserve** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du styre hva som skal skje når programmet åpner et prosjekt som benytter manglende fonter.

Merk av for **Fontreserve** for å aktivere fontreservefunksjonen. Når denne funksjonen er aktiv og programmet støter på et tegn som ikke kan vises i den gjeldende fonten, prøver det å finne en font som kan vise det aktuelle tegnet.

Hvis programmet registrerer at det mangler en font ved åpning av et prosjekt, benytter det innstillingene i denne ruten for å avgjøre hvilke erstatningsfonter som skal brukes.

Hvis du legger til tegn i et eksisterende prosjekt, og fonten ikke kan støtte de aktuelle tegnene, søker programmet gjennom systemet etter en font som kan vises tegenene.

Mer av for **Søk** hvis du vil at programmet skal søke etter en passende font som brukes i den aktive artikkelen. Merk av for **Siste** for å begrense søket til et bestemt område, og angi deretter et tall i feltet **Avsnitt**. Du kan utvide søket til hele artikkelen der det forekommer en manglende font, ved å merke av for **Aktiv artikkel**.

Foreta et valg i kolonnen **Font** for hvert skript/språk som er oppført i kolonnen **Skript/Språk** for å angi hvilke fontreserver som skal brukes når det ikke blir funnet en annen font (ta innstillingen for **Søk** med i beregningen).

Du kan angi hvilken font som skal brukes for settemaskinlinje når en layout blir skrevet ut med registermerker aktivert, ved å foreta et valg på rullegardinmenyen **Font for settemaskinlinje**.

Innstillinger – Program – Angre

Vis ruten **Angre** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) for å styre valg for **Angre flere**.

- På rullegardinmenyen **Gjør om-tast** kan du angi hvilken tastaturkommando som skal aktivere kommandoen **Gjør om**.
- I feltet **Maksimum antall handlinger** kan du angi antallet handlinger du skal kunne lagre i gjør om-loggen. Du kan ha hele 30 handlinger i angreloggen, men standardinnstillingen er 20.

Innstillinger – Program – Åpne og arkiver/lagre

I ruten **Åpne og arkiver/lagre** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) for å tilpasse hvordan programmet lagrer og utfører sikkerhetskopiering.

- Merk av for **Aut. arkivering/Aut. lagring** for å beskytte arbeidet mot strømbrudd og systemsvikt. Hvis du merker av for dette valget, registrerer programmet automatisk endringer med en midlertidig fil i prosjektmappen etter et angitt tidsintervall. Angi intervallet (i minutter) i feltet **Hvert minutt**. Du kan angi et minimums tidsintervall på 0,25 minutter. Når det er merket av for **Aut. arkivering/Aut. lagring**, er standardinnstillingen **Hvert 5. minutt**. Programmet skriver ikke over de originale filene før du lagrer manuelt (**Arkiv/Fil > Arkiver/Lagre**). Når du åpner prosjektet etter systemsvikt, varsler programmet om at prosjektet blir gjenopprettet til den versjonen som sist ble lagret automatisk.
- Merk av for **Aut. sikkerhetskopi** og angi en verdi i feltet **Behold revisjoner** for å beholde opptil 100 revisjoner av et prosjekt. Hver gang du lagrer manuelt (**Arkiv/Fil > Arkiver/Lagre**), kopierer programmet de tidligere versjonene som er lagret manuelt, til den mappen du angir for **Mål**. Standard er at **Aut. sikkerhetskopi** ikke er avmerket. Klikk **Prosjektmappe** for å lagre revisjoner i samme mappen som prosjektet. Klikk **Annen mappe** og klikk deretter **Bla gjennom** for å velge en annen mappe for å lagre revisjonene. Det legges til fortløpende tall i filnavnet for hver sikkerhetskopiering. Når den siste revisjonen lages (for eksempel 5 av 5), slettes den eldste revisjonen i mappen. Hent en sikkerhetskopi fra målmappen ved å åpne revisjonsfilen.
- Merk av for **Arkiver/Lagre layoutposisjon** hvis du vil at programmet skal huske prosjektvinduets størrelse, posisjon og proporsjoner automatisk.
- Foreta et valg under **Når Unicode ikke støttes** på rullegardinmenyen **Koding** for å angi hvordan tegn skal vises i ikke-Unicode-tekst i programmet.

Innstillinger – Program – XTensions Manager

I ruten **XTensions Manager** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du styre når dialogboksen **XTensions Manager** skal vises.

Innstillinger – Program – Deling

Åpne ruten **Deler** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) for å angi standardvalgene for nytt delt innhold. Du finner informasjon om betydningen av disse valgene under "*Dele og synkronisere innhold*."

Merk av for **Vis ikke dialogboks ved deling av flere objekter** hvis du alltid vil bruke valgene som er angitt i denne ruten når skal legge til flere objekter på et område for delt innhold.

Innstillinger – Program – Fonter

I ruten **Fonter** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi følgende innstillinger:

Merk av for **Vis på fontmeny** i området **Fontforhåndsvisning** for å vise hvert fontnavn i den tilsvarende fonten.

I området **Fonttilordning**:

- Hvis du ikke vil at dialogboksen **Fonter som mangler** skal vises, merker du av for **Vis ikke dialogboksen «Fonter som mangler»**. Valgknappene under denne avmerkingsboksen avgjør hva som skal skje når du åpner et dokument som inneholder en manglende font du ikke har definert en erstatning for.
- Merk av for **Spesifiser standard erstatningsfont**, og velg deretter en erstatningsfont på rullegardinmenyen **Standard erstatningsfont**.
- Hvis du skal angi en standard erstatningsfont, merker du av for **Spesifiser standard erstatningsfont**, og foretar valg på rullegardinmenyen **Antikva** og **Øst-asiatisk**.

Innstillinger – Program – Filliste

I ruten **Filliste** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du tilpasse visningen av filer som nylig er åpnet o9g lagret på menyen **Arkiv/Fil** på følgende måte:

- I feltet **Antall nylige filer for visning** kan du angi antallet filer som nylig er åpnet og lagret som skal vises.
- I ruten **Plassering av filliste** kan du velge hvilken meny som skal vise listen over filer som nylig har vært åpnet.
- Merk av for **Alfabetiser navn** for å vise fillisten i alfabetisk rekkefølge.
- Merk av for **Vis hele banen** for å vise hvor filene er lagret.

Innstillinger – Program – Standardbane

I ruten **Standardbane** i dialogboksen Innstillinger (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi et standard lagringssted i filsystemet eller nettverket for kommandoene **Åpne**, **Arkiver/Lagre - Arkiver som/Lagre som** og **Importer**.

Innstillinger – Program – EPS

I ruten **EPS** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi valg forbundet med importerte EPS-bilder.

- Hvis du vil styre hvorvidt QuarkXPress skal genrere en forhåndsvisning av en EPS-fil eller bruke eventuell forhåndsvisning som er innebygd i filen, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Forhåndsvisning**. Valget som er angitt i denne ruten, brukes bare under oppretting av EPS-forhåndsvisningen. Hvis du endrer innstillingen, må du importere EPS-filen på nytt.
- *Bare i Mac OS:* Du kan øke mengden av virtuelt minne som er tilgjengelig for gjengivelse av store EPS-filer under en operasjon av typen **Arkiver side som EPS/Lagre side som EPS**, ved å øke verdien i feltet **Virtuelt minne**.

Innstillinger – Program – Prøvebilde med full oppløsning

I ruten **Prøvebilde med full oppløsning** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du styre hvordan XTensions-modulen Prøvebilde med full oppløsning skal fungere.

Hvis du vil kontrollere hvor programmet hurtigbufrer høyoppløselige bilder for visning, kan du enten klikke **Mappen for programinnstillinger** eller klikke **Annen mappe** og deretter angi en annen plassering. Når du skal angi en maksimal størrelse på hurtigbuffermappen for forhåndsvisning, angir du en verdi i feltet **Maksimumsstørrelse for hurtigbuffermappe**.

Gjør følgende i området **Vis prøvebilder med full oppløsning for**:

- Når det er merket av for **Alle prøvebilder med full oppløsning**, vil alle bilder i prosjektet som er angitt til å vises med full oppløsning, vises med full oppløsning.
- Når det er merket av for **Merkede prøvebilder med full oppløsning**, vil bilder som er angitt til å vises med full oppløsning, bare vises med full oppløsning når de merkes.

Det kan være en idé å deaktivere Prøvebilde med full oppløsning hvis det oppstår problemer med ytelsen som du tror er forbundet med denne XTensions-modulen. Hvis du vil deaktivere Prøvebilde med full oppløsning når du åpner et prosjekt, merker du av for **Deaktiver Prøvebilder med full oppløsning ved åpning**. Hvis Prøvebilde med full oppløsning er angitt for et bilde, beholder bildet denne innstillingen, men bildet vises ikke med full oppløsning med mindre du aktiverer prøvebilde med full oppløsning for layouten ved å velge **Vis** > **Prøvebilder med full oppløsning**. Når det ikke er merket av for **Deaktiver Prøvebilder med full oppløsning ved åpning**, vil bilder som er angitt til å vises med full oppløsning, vises med full oppløsning når prosjektet åpnes (hvis det er merket av for **Vis** > **Prøvebilder med full oppløsning**).

Innstillinger – Program – Lesere

Via ruten **Lesere** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi hvilke weblesere som skal brukes til å forhåndsvise weblayouter og HTML-filer etter at du eksporterer dem, på følgende måte:

- I kolonnen **Standard** kan du angi hvilken webleser som skal brukes hvis du ikke har angitt en bestemt webleser til forhåndsvisning. Denne webleseren brukes også når det er merket av for **Start webleser** i dialogboksen **Eksporter HTML** (**Arkiv/Fil** > **Eksporter** > **HTML**). Klikk i kolonnen **Standard** for å velge en standard nettleser.
- I kolonnen **Leser** vises listen over tilgjengelige weblesere i QuarkXPress.
- I kolonnen **Visningsnavn** vises hvordan de enkelte lesernavnene vises i QuarkXPress.

Innstillinger – Program – Indeks

I ruten **Indeks** kan du tilpasse fargen på indekseringstegn og tegnsetting for opprettede indekser på følgende måte:

Hvis du vil endre farge på indekseringstegnene, klikker du på knappen **Farge på indekseringstegn**.

Bruk innstillingene for **Skilletegn** til å styre hvordan tegnsettingen skal være i den opprettede indeksen.

- Angi tegn i feltet **Etter stikkord** for å angi hva slags tegnsetting som skal settes inn etter hver oppføring i en indeks.
- Angi tegn i feltet **Mellom sidetall** for å angi ordene eller tegnsettingen som skal skille en liste over sidetall i en indeks.
- Angi tegn i feltet **Mellom sider i utvalg** for å angi ordene eller tegnsettingen som skal skille en fortløpende sidetallsrekke i en indeks.
- Angi i tegn i feltet **Før kryssreferanse** for å angi ordene eller tegnsettingen som skal stå foran en kryssreferanse (vanligvis punktum, semikolon eller mellomrom).
- På rullegardinmenyen **Kryssreferansestil** kan du velge en tegnbasert tekstmal som skal brukes på kryssreferanser. Denne tekstmalen gjelder bare for «Se», «Se også» eller «S.d.», ikke selve oppføringen eller referansen.
- Angi tegn i feltet **Mellom stikkord** for å angi ordene eller tegnsettingen som skal settes inn mellom oppføringer i en løpende indeks eller i slutten av et avsnitt i en innrykket indeks.

Innstillinger – Program – Job Jackets

Via ruten **Job Jacket** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi innstillinger for automatisk layoutevaluering og angi et standard lagringssted for Job Jackets-filer.

Med valgene i området **Layoutevaluering** kan du selv bestemme når QuarkXPress automatisk skal utføre kommandoen **Arkiv/Fil > Evaluer layout**. Ved for eksempel å merke av for **Ved utkjøring** kan du være sikker på at du alltid evaluerer en layout før du sender den til utskrift. Valgene er følgende:

- **Ved åpning**
- **Ved lagring**
- **Ved utkjøring**
- **Ved lukking**

Bruk valgene i området **Plassering** for å angi standard langringssted for Job Jackets-filer. Hvis du vil lagre Job Jackets-filer på standard lagringssted, klikker du **Bruk standardbane for delte omslag**. Standardlagringsstedet er mappen «Dokumenter» i Mac OS og mappen «Mine dokumenter» i Windows.

Innstillinger – Program – PDF

Åpne ruten **PDF** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) for å angi valg for PDF-eksport.

Bruk valgene i området **PDF-arbeidsstrøm** for å bestemme hvordan PDF-filer skal destilleres:

- Klikk **Direkte til PDF** for at QuarkXPress skal destillere PDF-filen.
- Klikk **Opprett PostScript-fil for senere destillering** for å eksportere en PostScript-fil med PDF-merker. Når du bruker dette valget, kan du generere PDF-filen senere ved hjelp av et tredjepartsprogram for PDF-destillering. Merker du av for dette valget, kan du også merke av for **Bruk «oppslagsmappe»** og angi i hvilken katalog PostScript-filene

skal plasseres (formodentlig for automatisk behandling av et PDF-destilleringsverktøy). Hvis du ikke merker av for **Bruk «oppslagsmappe»**, blir du bedt om å angi et lagringssted for PostScript-filen.

Bare i Mac OS: Du kan øke mengden av tilgjengelig virtuelt minne for gjengivelse av store PDF-filer under en PDF-eksportoperasjon, ved å øke verdien i feltet **Virtuelt minne**.

På rullegardinmenyen **Standardnavn** kan du velge et standardnavn for eksporterte PDF-filer.

Merk av for **Logg feil** for å logge eventuelle feil under opprettelsen av PDF-filer. Når det er merket av for dette valget, kan du merke av for **Bruk loggmappe** for å angi hvor loggfilen skal plasseres. Hvis **Bruk loggmappe** ikke er merket, blir loggfilen opprettet i den samme katalogen som den eksporterte PDF-filen.

Innstillinger – Program – PSD Import

Når du importerer et PSD-bilde, oppretter PSD Import en forhåndsvisning basert på gjeldende innstillinger i ruten **Vis** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**). PSD Import bruker et hurtigbuffer til å øke visningshastigheten for Adobe Photoshop-bilder. Optimer miljøet for PSD Import gjennom skjerminnstillinger som en hjelp til å styre minnebruk og trekke opp hastigheten på nytt, via skjerminnstillinger, og du kan endre hurtigbufringsinnstillingene via ruten **PSD Import** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**).

Klikk **Mappen for programinnstillinger** for å opprette hurtigbufferen i mappen for innstillinger. Når du skal opprette hurtigbufferen i en annen mappe, klikker du **Annen mappe** og velger en annen mappe. Når du skal angi størrelsen på hurtigbuffermappen, angir du en verdi i feltet **Maksimumsstørrelse for hurtigbuffermappe**.

Det kan være en god idé å tømme hurtigbufferen for PSD Import hvis forhåndsvisningene ikke ser riktige ut. Klikk **Fjern hurtigbuffer** for å fjerne denne hurtigbufferen.

Innstillinger – Program – Plassholdere

Vis ruten **Plassholdere** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) for å angi visningsinnstillinger for tekstplassholdere.

- Bruk knappen **Farge** i området **Tekstplassholder** for å angi fargen på tekstplassholderne i layouten. Velg en rasterprosent for fargen på rullegardinmenyen **Raster**.
- Bruk knappen **Farge** i området **TextNode-plassholder** for å angi fargen på plassholderne for tekstnode i layouten. Velg en rasterprosent for fargen på rullegardinmenyen **Raster**.

Innstillinger – Program – SpellCheck

Åpne ruten **SpellCheck** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) for å angi valg for stavekontroll.

Gjør følgende i området **Unntak for stavekontroll**:

- Merk av for **Ignorer ord med tall** for å utelukke ord som inneholder tall fra stavekontrollering.

- Merk av for **Ignorer Internett- og filadresser** for å utelukke e-postadresser og URL-er fra stavekontrollering.
- Hvis du vil unnlate å sjekke stor forbokstav og mellomrom for ord som er innstilt på tysk – tysk, tysk (sveitser), tysk (reformert) og tysk (sveitsisk reformert) – ved stavekontroll, merker du av for **Ignorer stor forbokstav for tyske språk**.
- Hvis du vil unnlate å sjekke stor forbokstav og mellomrom for ord som er innstilt på ikke-tyske språk ved stavekontroll, merker du av for **Ignorer stor forbokstav for ikke-tyske språk**.

I området **Reformerte språk** merker du av for **Bruke reformert tysk 2006** for å bruke regler for reformert tysk ved stavekontroll av tekst som er merket med tyskspråklige tegn.

Innstillinger – Program – Brøk/pris

I ruten **Brøk/pris** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi brøker og priser automatisk.

- I området **Teller** plasserer valget **Avstand** telleren i forhold til grunnlinjen. Valget **VScale** bestemmer høyden på telleren som en prosentverdi av fontstørrelse. Valget **HScale** bestemmer bredden på telleren som en prosentverdi av normal tegnbredde, og valget **Kern** justerer avstanden mellom tegnene og skråstreken.
- I området **Nevner** plasserer valget **Avstand** nevneren i forhold til grunnlinjen. Valget **VScale** bestemmer høyden på telleren som en prosentverdi av en fontstørrelse. Valget **HScale** bestemmer bredden på nevneren som en prosentverdi av en normal tegnbredde, og valget **Kern** justerer avstanden mellom tegnene og skråstreken.
- I området **Skråstrek** plasserer valget **Avstand** skråstreken i forhold til grunnlinjen. Valget **VScale** bestemmer høyden på skråstreken som en prosentverdi av fontstørrelse. Valget **HScale** bestemmer bredden på skråstreken som en prosentverdi av normal tegnbredde, og valget **Kern** justerer avstanden mellom tegnene og skråstreken. Merk av for **Brøkstrek** for å beholde skriftstørrelsen når du velger **Stil** > **Stil** > **Lag brøk**.
- I området **Pris** vil valget **Understrek øreverdi** streke under øreverdier, og valget **Slett desimalskilletegn** vil fjerne desimal- eller kommategn i prisen.

Innstillinger – Program – Bildeeffekter

Av og til kan du oppnå bedre ytelse ved å angi en hurtigbufringsmappe på en annen stasjon fra stasjonen eller stasjonene der QuarkXPress-programmet og prosjektet befinner seg. I ruten **Bildeeffekter** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi plasseringen av lagringsstedet for bilderedigering.

Prosjektinnstillinger

I rutene for **Prosjekt** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger** > **Innstillinger**) påvirker alle layouter i det aktive prosjektet. Hvis du endrer prosjektinnstillinger uten at noen prosjekter er åpne, blir imidlertid de nye innstillingene standardinnstillingene for alle nye prosjekter.

Innstillinger – Prosjekt – Generelt

Bruk versjonen **Prosjekt** i ruten **Generelt** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) til å angi standardinnstillinger for automatisk bildeimport, modus for enkeltlayout og OpenType-kerning (for OpenType-fonter).

På rullegardinmenyen **Aut. import av bilder** kan du styre om programmet automatisk skal oppdatere bilder som er endret siden sist du åpnet en layout.

- Aktiver funksjonen **Aut. import av bilder** ved å velge **På**. Når du åpner et prosjekt, importerer programmet automatisk de endrede bildene.
- Deaktiver funksjonen **Aut. import av bilder** ved å velge **Av**.
- Klikk **Bekreft** for å vise en advarsel før programmet importerer endrede bilder.

Hvis du merker av for **Modus for enkeltlayout** uten at noen prosjekter er åpne, vil **Modus for enkeltlayout** merkes av automatisk i dialogboksen **Nytt prosjekt**.

Merk av for **Bruk OpenType-kerning** for å aktivere standardverdiene for kerning for OpenType-fonter. Når OpenType-kerning er aktivert, overstyrer den all kerning som er angitt med **Rediger kerningtabell** (menyen **Annet**) for OpenType-fonter.

Layoutinnstillinger

Rutene **Layout** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress/Rediger > Innstillinger**) påvirker hvordan enkelte funksjoner i QuarkXPress fungerer med dokumenter, inkludert om sider skal settes inn automatisk ved tekstoverflyt, og hvordan fargene skal overlappe hverandre.

Innstillinger – Layout – Generelt

Bruk versjonen **Layout** i ruten **Generelt** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) til å angi standardinnstillinger for sidelayout, som tiltrekningsområdet for hjelpelinjer og farger på hyperkoblinger og ankre.

I området **Vis**:

- Hvis du merker av for **Uleselig tekst under** og angir en verdi i feltet, øker QuarkXPress hastigheten på ny tegning av skjermen ved å vise tekst som omriss. Dette innebærer at tekst som er mindre enn en viss størrelse, erstattes med grå felt. Visning som omriss påvirker ikke utskrift eller eksport. Visningen av tekst som omriss påvirkes av visningsprosenten.
- Hvis du merker av for **Vis bilder som omriss**, vises importerte bilder i QuarkXPress som grå blokker. Hvis du velger en blokk som inneholder et omriss av et bilde, vises bildet på vanlig måte. Standard er at dette valget ikke er merket av.

I området **Hyperkoblinger** kan du velge farge på ankerikoner og hyperkoblinger. Farger på ankerikoner er tilgjengelige for alle layouter, mens farger på hyperkoblinger er bare tilgjengelige for utskriftslayouter og interaktive layouter. Hvis du skal eksportere en layout som en PDF-fil vil du kanskje velge farger for ankre og hyperkoblinger for en utskriftslayout.

I området **Objekter fra sidemal** kan du styre hva som skal skje med sidemalsobjekter når det blir brukt sidemaler. Nye sidemaler brukes på layoutsider når du (1) drar og slipper et sidemalsikon fra sidemalområdet på paletten **Layout** ned på et ikon for en layoutside på paletten **Layout** (**Vindu > Vis layout**); (2) sletter en sidemal som brukes på layoutsider via paletten **Layout**; eller (3) legger til, sletter eller flytter et ulikt antall sider i en layout med dobbeltsider.

- Velg **Behold endringer** hvis du vil at endrede objekter fra sidemalen på layoutsidene skal bli stående når du bruker en ny sidemal. Objektene som beholdes, er ikke objekter fra sidemalen lenger.
- Velg **Ignorer endringer** hvis du vil at endrede objekter fra sidemalen på layoutsidene skal slettes når du bruker en ny sidemal.

I området **Rammer** kan du angi om rammer skal plasseres innenfor eller utenfor tekst- og bildeblokker.

- Hvis du klikker **Innfallende**, fastslås avstanden mellom teksten og rammen av blokkens verdi for **Blokkmarg** (**Objekt > Spesifikasjoner**). Hvis du plasserer en ramme inni en bildeblokk, overlappes bildet av rammen.
- Hvis du klikker **Utfallende**, plasseres rammen utenfor blokken, slik at blokkens bredde og høyde økes. Rammen kan ikke gå utenfor en overordnet blokk eller pastebordet.

Gjelder bare for utskriftslayouter: Bruk valgene under **Aut. tillegg av sider** til å angi om sider skal settes inn automatisk for å kompensere for tekstoverflyt fra en automatisk tekstblokk eller en tekstblokkjede (på en side som er tilknyttet en sidemal med en automatisk tekstblokk). Rullegardinmenyen kan også brukes til å angi hvor sidene eventuelt skal settes inn.

Gjelder bare for weblayouter: I feltet **Katalog for bildeeksport** kan du angi navnet på mappen der alle bildefiler skal plasseres når en weblayout blir eksportert. Mappen blir opprettet på samme nivå som den eksporterte layouten (eventuelt i rotmappen for lagringsstedet). Hvis du lar dette feltet stå tomt, plasseres bildefilene i samme mappe som den eksporterte layouten (eventuelt i rotmappen for lagringsstedet). Mappen «image» blir som standard opprettet på samme nivå som den eksporterte layouten, og eksporterte bilder blir plassert i denne «image»-mappen.

Gjelder bare for weblayouter: I feltet **Rotkatalog for sted** kan du angi navn på og lagringssted for mappen som skal brukes som rotmappe for den eksporterte versjonen av den aktive weblayouten. Klikk knappen **Velg/Bla gjennom** til høyre for feltet for å finne rotmappen for lagringsstedet med en dialogboks.

Innstillinger – Layout – Måleenheter

I ruten **Måleenhet** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi standard måleenheter for layoutlinjaler og **kontrolltavlepaletten**, på følgende måte:

- På rullegardinmenyene **Horisontalt** og **Vertikalt** kan du angi måleenheten for linjalene som vises langs øverste kant og på venstre side i dokumentvinduet. **Horisontalt** tilsvarer linjalen øverst, og **Vertikalt** tilsvarer linjalen på venstre side.

- Disse to rullegardinmenyene påvirker flere andre aspekter ved brukergrensesnittet, blant annet de standardangitte **X**- og **Y**-koordinatene i paletten **Måleenheter**. QuarkXPress konverterer automatisk fontstørrelse, rammebredde, linjeavstand og linjebredde til punkter, uansett hvilken måleenhet du velger.
- I feltet **Punkter/tomme** kan du overstyre standardverdien 72 punkter pr. tomme. QuarkXPress legger denne verdien til grunn for alle punkt- og picamålinger samt ved konvertering fra punkt eller pica til tommer. Publiseringsstandarden for punkter pr. tomme er 72. Den tradisjonelle typografistandarden som brukes på de fleste typografilinjalene av metall, er vanligvis ca. 72,27 eller 72,307 punkter pr. tomme (verdiområde = 60 til 80 punkter, måleenhet = punkter, minste intervall = 0,001).
- I feltet **Ciceros/cm** kan du angi en annen konverteringsverdi fra ciceros til centimeter enn standardverdien på 2,1967. (Verdiområde = 2 til 3 c, måleenhet = ciceros, minste intervall = 0,001)
- *Gjelder bare for utskriftslayouter:* Bruk knappene under **Objektkoordinater** til å angi om intervallene på den horisontale linjalen skal begynne på null på hver **Side** eller om de skal fortsette over et **Oppslag**. Denne innstillingen angir koordinatene for objekter som vises i felt. Standardinnstillingen er **Side**.
- På rullegardinmenyen **Måleenheter** kan du angi standard måleverdi for nye layouter.

Innstillinger – Layout – Avsnitt

I ruten **Avsnitt** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du styre ulike innstillinger på avsnittnivå.

Bruk funksjonen **Aut. linjeavstand** til å angi linjeavstand automatisk. Bruk denne innstillingen på et avsnitt ved å angi «auto» eller «0» i feltet **Linjeavstand** i dialogboksen **Avsnittspesifikasjoner** (**Stil > Linjeavstand**). Avsnitt med automatisk linjeavstand kan inneholde linjer med ulik linjeavstand hvis ulike fonter og fontstørrelser er brukt i samme avsnitt, i motsetning til avsnitt med absolutt linjeavstand (linjeavstanden over hver linje er identisk).

Denne grunnverdien beregnes ved hjelp av verdiene for overlengde og underlengde, som er innebygd i fontene som brukes på en linje med automatisk linjeavstand og linjen over denne. Den brukerdefinerte tekststørrelsen (**Stil > Størrelse**) har imidlertid størst betydning når grunnverdien skal fastslås. Til slutt blir verdien som er angitt av brukeren i feltet **Aut. linjeavstand** lagt til i grunnbeløpet. Resultatet er totalverdien for linjeavstand.

Angi prosentbasert automatisk linjeavstand ved å angi en verdi mellom 0 og 100 % i intervaller på 1 %. Denne verdien angir linjeavstanden mellom to tekstlinjer på følgende måte: Den største fontstørrelsen på linjen ovenfor, multipliseres med prosentverdien. Denne summen legges til i grunnverdien for automatisk linjeavstand mellom de to linjene. Utformingen av visse fonter gjør prosessen komplisert, men her er et forenklet eksempel: 10-punkters tekst med konsekvent stil i en «standardfont» med **Aut. linjeavstand** angitt til 20 %, har en linjeavstand på 12 punkter (10 pt + [20 % av 10] = 12 pkt). Angi automatisk linjeavstand i intervaller ved å angi en verdi mellom –63 og +63 punkter med et pluss- (+) eller minustegn (–) foran. Bruk en hvilken som helst måleenhet. Hvis du angir «+5», blir det lagt til 5 punkter med linjeavstand i grunnverdien for automatisk linjeavstand. Hvis du angir «+5 mm», blir det lagt til 5 millimeter.

Merk av for **Behold linjeavstand** for å styre plasseringen av en tekstlinje som havner rett nedenfor et objekt i en spalte eller blokk. Hvis du merker av for **Behold linjeavstand**, plasseres grunnlinjen i samsvar med den gjeldende verdien for linjeavstand. Hvis du ikke merker av for **Behold linjeavstand**, vil linjens overlengde berøre underkanten av objektet eller overholde en eventuell tekstflytverdi (**Objekt > Tekstflyt**).

I området **Lås til registerlinjer basert på**:

- Klikk **Overlengder og underlengder** for å låse tekst til rutenett, basert på overlengden og underlengden til tegn.
- Klikk **Fontstørrelse (gefirt-boks)** for å låse tekst til rutenett, basert på størrelsen av gefirtboksene til tegnene.

For hvert språk i listen **Orddeling** kan du via rullegardinmenyen **Metode** i området **Orddeling** angi hvilken metode QuarkXPress skal bruke til automatisk orddeling i avsnitt når en tilsvarende oppføring mangler i ordlisten Orddelingsunntak. Innstillingen du velger, gjelder bare for avsnitt der **Automatisk orddeling** (**Rediger > O/J'er**) er aktivert:

  - Velg **Standard** for å dele ord ved hjelp av den innebygde algoritmen i eldre versjoner av QuarkXPress enn 3.1. For dokumenter som er laget med eldre versjoner av QuarkXPress enn 3.1, blir **Standard** brukt når de åpnes i versjon 3.1 eller nyere.
  - Velg **Forbedret** for å dele ord ved hjelp av den innebygde algoritmen i QuarkXPress versjon 3.1 og nyere.
- **Extended 2** benytter den samme algoritmen som **Utvidet**, men eventuelle innebygde orddelingsordlister har fortrinnsrett overfor algoritmen. **Extended 2** benytter unntaksressursen Dieckmann og algoritmen for orddeling. Dette valget ble først introdusert i QuarkXPress 4.11 for tysk (reformert) og er utvidet til andre språk i nyere versjoner. Hvis dette er tilgjengelig for et språk, er det standardmetoden for prosjektet som er opprettet i QuarkXPress.

Innstillinger – Layout – Tegn

Åpne ruten **Deler** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) for å angi standardvalgene for nytt delt innhold. I ruten **Tegn** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi hvordan QuarkXPress konstruerer typografiske skriftstiler som hevet og senket tekst, på følgende måte:

- I området **Hevet tekst** kan du angi plassering og skalering (størrelse) av hevet tekst. **Avstand**-verdien angir hvor langt nedenfor grunnlinjen hevet tekst skal plasseres. Verdien **Avstand** måles som en prosentverdi av fontstørrelsen. Standardverdien er 33%. Verdien **VSkala** angir tegnets vertikale størrelse og er en prosentverdi av fontstørrelsen. Verdien **HSkala** angir bredden og er en prosentverdi av den normale tegnbredden (angitt av fontdesigneren). Standardverdien for begge skalaer er 60% (område = 0 til 100 %, måleenhet = prosent, minste intervall = 0,1)
- I området **Senket tekst** kan du angi plassering og skalering (størrelse) av senket tekst. **Avstand**-verdien angir hvor langt ovenfor grunnlinjen senket tekst skal plasseres. Verdien **Avstand** måles som en prosentverdi av fontstørrelsen. Standardverdien er

33%. Verdien **VSkala** angir tegnets vertikale størrelse og er en prosentverdi av fontstørrelsen. Verdien **HSkala** angir bredden og er en prosentverdi av den normale tegnbredden (angitt av fontdesigneren). Standardverdien for begge skalaer er 60% (område = 0 til 100 %, måleenhet = prosent, minste intervall = 0,1)

- I området **Kapiteler** kan du angi skaleringen av tegn som stilen **Kapiteler** er brukt på. Verdien **VSkala** angir tegnets vertikale størrelse og måles som en prosenverdi av fontstørrelsen. Verdien **HSkala** angir bredden og måles som en prosentverdi av den normale tegnbredden (som angitt av fontdesigneren). Standardverdien for begge skalaer er 75% (område = 0 til 100 %, måleenhet = prosent, minste intervall = 0,1)
- I området **Topplinjert** kan du angi skaleringen av topplinjerte tegn. Verdien **VSkala** angir tegnets vertikale størrelse og måles som en prosenverdi av fontstørrelsen. Verdien **HSkala** angir bredden og måles som en prosentverdi av den normale tegnbredden (som angitt av fontdesigneren). Standardverdien for begge skalaer er 60% (område = 0 til 100 %, måleenhet = prosent, minste intervall = 0,1)
- I området **Ligaturer** kan du bruke ligaturer som er innebygd i en font. En ligatur er en typografisk framstilling der visse tegn slås sammen til én enkelt glyffe. De fleste fonter inneholder ligaturer for tegnene «f» etterfulgt av «i» samt «f» etterfulgt av «l». I feltet **Del over** kan du angi at tegn ikke skal slås sammen til ligaturer over en viss kerne- eller knipeverdi (målt i intervaller på 1/200 gefirt). En overskrift med en stor knipeverdi inneholder for eksempel trolig ikke ligaturer. Standardverdien er 1 = (verdiområde = 0 til 10, måleenhet = 0,005 [1/200] gefirt, minste intervall = 0,001). Merk av for **Ikke «ffi» eller «ffl»** hvis du vil unngå at de to siste bokstavene i «ffi» og «ffl» (som i offiser og sufflé) slås sammen til ligaturer. Ligaturer som består av tre tegn for disse kombinasjonene, noe som er vanlig i tradisjonelle typografisystemer, er ikke standardisert i fonter som er utformet for Mac OS. Enkelte typografer foretrekker derfor å beholde alle de tre bokstavene separat, i stedet for å slå sammen bare to av dem. Vær oppmerksom på at mange PostScript-fonter ikke har ligaturene «ffi» og «ffl», men de fleste OpenType-fontene har dem. Standardinnstillingen er at dette valget er ikke merket.
- Merk av for **Aut. kerning over** hvis du vil angi at QuarkXPress skal bruke kernetabeller til å angi tegnavstand. Kernetabeller er innebygd i de fleste fonter. I feltet **Aut. kerning over** kan du angi den største punktstørrelsen som kan angis uten at automatisk kerning benyttes. Ved bruk av funksjonen **Aut. kerning over** benyttes også tilpasset kerneinformasjon som er angitt i dialogboksen **Knipeverdier** for en valgt font (**Annet > Rediger kniping**). Dette valget er merket av som standard, med en 4-punkts terskelverdi (verdiområde = 0 til 72 pt, måleenhet = diverse [", pt, cm osv.], minste intervall = 0,001)
- Merk av for **Standard gefirt** for å angi en gefirt som tilsvarer tekstens punktstørrelse (24-pts tekst får for eksempel en 24-pts gefirt mellomrom). Hvis du ikke merker av for **Standard gefirt**, brukes bredden av to nuller i gjeldende font som standard gefirtbredde. Dette valget er merket av som standard. Sett inn en halv gefirt i teksten ved å trykke på Tilvalg+mellomrom/Ctrl+Skift+6.
- I feltet **Variabelt mellomrom** kan du endre standardbredden på variable mellomrom, som er 50 %. Sett inn et mykt variabelt mellomrom ved å trykke Tilvalg+Skift+mellomrom/Ctrl+Shift+5. Sett inn et hardt variabelt mellomrom ved å trykke Kommando+Tilvalg+Skift+mellomrom/Ctrl+Alt+Skift+5. Verdien **Variabelt mellomrom** angis som en prosentandel av en normal halv gefirt for en viss font og

fontstørrelse (verdiområde = 0 til 400 %, måleenhet = prosentverdi, minste intervall = 0,1).

- Merk av for **Aksenter for versaler** for å angi om aksentmerker skal brukes på tegn med aksent når stilen Versaler blir brukt. Dette valget er merket av som standard.

Innstillinger – Layout – Verktøy

I **verktøypanelet** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi standardegenskaper for **zoomeverktøyet** og **objektverktøyet**, for objekter som opprettes med ulike verktøy for oppretting av objekter, på følgende måte:

- Du konfigurerer **objektverktøyet** ved å velg **objektverktøyet** og deretter klikke **Spesifikasjoner**. I området **Intervall for skift + finjuster** kan du styre hvor mange piksler **objektverktøyet** skal finjustere et objekt med. Bruk valgknappene under **Dobbeltklikke en blokk** for å bestemme hva som skal skje når du dobbeltklikker en blokk: Du kan velge om du skal bytte fra **objektverktøyet** til det aktuelle innholdsverktøyet eller åpne dialogboksen **Spesifikasjoner**.
- Merk **zoomeverktøyet** og klikk deretter **Endre** for å styre området og intervallet visningen skal endres med for **zoomeverktøyet**.
- Du konfigurerer valg for å dra for **tekstinnholdsverktøyet** og **bildeinnholdsverktøyet** ved å velge det kombinerte innholdsverktøyet og klikke deretter **Endre**. Klikk **Create Boxes** (Opprett blokker) for å opprette en ny blokk når du drar og et innholdsverktøy er merket. Klikk **Select Boxes** (Merk blokker) for å merke blokker når du drar og et innholdsverktøy er merket.
- Hvis du vil endre standardspesifikasjonene for objekter som er opprettet met ett eller flere relaterte objektopprettingsverktøyer, merker du verktøyet og klikker deretter **Spesifikasjoner**.
- Hvis du har endret innstillingene for et verktøy og har til hensikt å endre dem tilbake til standardinnstillingene, kan du velge verktøyet/-ene i listen og klikke på **Gjenopprett**. Hvis du har endret innstillingene for flere verktøyer og har til hensikt å endre dem tilbake til standardinnstillingene, kan du klikke **Gjenopprett alt**.

Innstillinger – Layout – Overlapping

Bruk ruten **Overlapping** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) for å angi standard overlapping for utskriftslayouter.

Velg en **overlappingsmetode** på følgende måte:

- Velg **Absolutt** for å overlappe ved å bruke verdiene i feltene **Auto** og **Ubestemmelig** i henhold til de aktuelle objekt- og bakgrunnsfargene. Hvis objektfargen er mørkere, blir den krympet av bakgrunnsfargen i forhold til den angitte verdien for **Auto**. Hvis objektfargen er lysere, sprenges objektet inn i bakgrunnen i henhold til verdien for **Auto**.
- Velg **Proporsjonal** for å overlappe med verdien i feltet **Auto** multiplisert med forskjellen mellom luminansen (lysheten eller lysstyrken) til objektfargen og bakgrunnsfargen.
- Klikk **Utsparing på alt** hvis du vil deaktivere all overlapping og skrive ut objektene med ingen overlapping.

- Merk av for **Overlapp prosessfarger** for å overlappe hver enkelt separasjonsplate når en side inneholder overlappende prosessfarger.
- Merk av for **Ignorer hvitt** for å angi at en objektfarge som ligger foran flere bakgrunnsfarger (inkludert hvitt), ikke skal ta hensyn til hvitt ved overlappingen.

Angi en overlappingsverdi i feltet **Auto** eller velg **Trykk over** på følgende måte:

- Angi en verdi i feltet **Auto** for å styre hvor mye overlapping QuarkXPress skal bruke på objekt- og bakgrunnsfarger som er angitt til **Auto** i dialogboksen **Overlappingsinnstillinger** (**Rediger** > **Farger** > **Rediger overlapping**) og for å styre hvor mye overlapping som skal brukes på objekter med **Overlappingsinfo** angitt til **Auto (+)** eller **(–)** på paletten **Overlappingsinfo** (**Vindu** > **Overlappingsinfo**).
- Velg **Trykk over** for at både objektfarger og bakgrunnsfarger som er innstilt på **Auto** i dialogboksen **Overlappingsinnstillinger** (**Rediger** > **Farger** > **Rediger overlapping**), og objekter som er angitt til **Auto (+)** eller **(–)** på paletten **Overlappingsinfo** (**Vindu** > **Overlappingsinfo**) skal trykkes over.

Angi en overlappingsverdi i feltet **Ubestemmelig** eller velg **Trykk over** på følgende måte:

- Skriv inn en verdi i feltet **Ubestemmelig** for å angi hvor mye overlapping QuarkXPress skal bruke mellom objektfarger og ubestemmelige bakgrunner (dvs. bakgrunner som har flere farger med ulike overlappingsforhold).
- Velg **Trykk over** for å angi at en objektfarge skal trykke over en ubestemmelig bakgrunn.

Angi en verdi for **Grense for utsparing**. Grensen for utsparing er verdien (uttrykt som en prosentverdi av mørkhetsgraden til objektfargen) som gjør det mulig å styre punktet der en objektfarge skal begynne å spare ut en bakgrunnsfarge.

Angi en verdi for **Grense for overtrykking**. Grense for overtrykking er en overlappingsinnstilling som gjør at et objekt, som er innstilt på overtrykking, vil overlappe i henhold til verdien som er angitt for **Auto**, hvis objektets rasterverdi er lavere enn en bestemt prosentverdi.

Innstillinger – Layout – Hjelpelinjer og rutenett

I ruten **Hjelpelinjer og rutenett** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi ulike innstillinger for hjelpelinjer og rutenett.

I feltet **Tiltrekn. hj.linjer** kan du endre standardavstanden 6 piksler, som angir avstanden objekter festes til hjelpelinjer ved når **Fest til hjelpelinjer** er valgt (menyen **Vis**) (Verdiområde = 1 til 216, målenhet = piksler, minste intervall = 1).

I området **Hjelpelinjer**:

- Bruk knappene **Margfarge** og **Hjelpelinjefarge** for å angi standardfarge for marger og hjelpelinjer.
- Klikk **Foran innhold** eller **Bak innhold** for å angi om hjelpelinjene for linjaler og sider skal plasseres foran eller bak alle objektene på en side.

I området **Siderutenett**:

- Du kan styre minimumsverdien for zooming der sidemalens og tekstblokkenes rutenett blir synlige ved å angi en verdi i feltet **Zoom synlighet**.
- Klikk **Foran innhold** eller **Bak innhold** for å angi om sidemalens rutenett skal plasseres foran eller bak alle objektene på en side. Hvis du klikker **Foran innhold** kan du også angi om sidemalens rutenett skal plasseres foran eller bak hjelpelinjene.

Innstillinger – Layout – Fargestyring

I rutene for **Fargestyring** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du angi farger, slik at de kan vises eller skrives ut entydig på alle enheter.

I området **Transformeringsmetode**:

- Hvis du vil angi en motor for fargetransformering, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Fargemotor**.
- Merk av for **Kompensasjon for svart punkt** for å oppnå mørkest mulig svart ved alle utskriftsmetoder.

I området **Kildevalg**:

- På rullegardinmenyen **Kildeoppsett** kan du angi kildefargerommet til bilder og farger som brukes i QuarkXPress.
- Du kan aktivere kommandoen **Informasjon om profil** på menyen **Vindu** og via fliken **Fargestyring** i dialogboksen **Importer bilde**, ved å merke av for **Aktiver tilgang til bildeprofiler**. Med dette valget kan du vise informasjon om profiler.

Gjelder bare for utskriftslayouter: Du kan angi hvordan layouter skal vises når du velger undermenyen **Vis > Forhåndsvisning av utdata**, ved å bruke valgene i området **Forhåndsvisning av utskriftsklar fil** på følgende måte:

- Hvis du vil angi et standardformat for forhåndsvisning av utskriftsdata, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Prøvetrykk**.
- Hvis du vil angi gjengivelseshensikt for forhåndsvisning av utskriftsdata, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Gjengivelseshensikt**. **Merkbar effekt** skalerer alle farger i kildefargerommet, slik at alle får plass innenfor målfargerommet. **Relativt kolorimetrisk** beholder farger som finnes i både kildefargerommet og i målfargerommet. De eneste kildefargene som endres, er farger som ikke finnes i målenhetens fargeskala. **Metning** tar hensyn til metningen av kildefargene, og endrer dem til farger med relativt samme metning som i målfargerommet. **Absolutt kolorimetrisk** beholder farger som finnes i både kilde- og målfargeskalaen. Farger som er utenfor målenhetens fargeskala, justeres i forhold til hvordan de vil se ut når de blir trykt på hvitt papir. Valget **Definert etter kilder** benytter gjengivelseshensikt som er definert i et kildeoppsett for alle farger og bilder.

Gjelder bare for utskriftslayouter: I området **EPS-/PDF-vektorfiler**:

- Hvis du vil fargestyre vektorinnhold i importerte EPS- og PDF-filer, merker du av for **Fargestyr EPS/PDF-vektorfiler**. Vær oppmerksom på at denne innstillingen gjelder bare for EPS- og PDF-filer som blir importert etter at det er merket av i denne boksen.

- Hvis du vil fargestyre vektorinnhold i EPS- og PDF-filer som allerede er importert i det aktive prosjektet, merker du av for **Ta med eksisterende EPS/PDF-vektorfiler i layouten**.

  Gjelder bare for weblayouter: Hvis du vil angi en utdataprofil for HTML-eksport, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Eksporter HTML**.

  Bare i interaktive layouter: Hvis du vil angi en utdataprofil for SWF-eksport, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Eksporter SWF**.

Innstillinger – Layout – Lag

Bruk ruten **Lag** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) til å angi innstillingene som brukes når et nytt lag blir opprettet.

- Merk av for **Synlig** for å gjøre nye lag synlige som standard.
- Hvis du ikke vil at de nye lagene skal skrives ut, merker du av for **Skriv ikke ut**.
- Merk av for **Låst** for å låse nye lag som standard.
- Klikk **Behold tekstflyt** for å beholde tekstflyten på nye lag, slik at teksten på synlige lag flyter rundt objektene på skjulte lag.

Innstillinger – Layout – Presentasjon

Bare i interaktive layouter: I ruten **Presentasjon** i dialogboksen **Innstillinger** (**QuarkXPress**/menyen **Rediger**) kan du styre standard sideoverganger, konfigurere standardmarkører, innstille standardintervall for å gå fremover automatisk og styre om sidene i prosjekter, som går fremover automatisk, skal gå inn i en sløyfe.

- Innstill en standard sideovergang ved å foreta et valg på rullegardinmenyen **Effekt** og angi en varighet for den aktuelle overgangen i feltet **Tid** under rullegardinmenyen.
- Standardmarkører angis ved å foreta valg på rullegardinmenyene i området **Markører** på følgende måte:
- Hvis du vil angi hvilke markør som skal vises når sluttbrukeren flytter musemarkøren over et interaktivt objekt, foretar du et valg på rullegardinmenyen **Bruker**.
- Hvis du vil at et eventuelt aktivt prosjekt skal gå automatisk videre fra side til side uten at brukeren behøver å gjøre noe, klikker du **Auto-økning hver** og skriver inn verdien i feltet **sekunder**.
- Hvis du vil at prosjektet skal flyttes automatisk fra den siste siden til den første når en handling av typen **Vis neste side** blir utført (og omvendt), merker du av for **Sløyfe**.

Innstillinger – Layout – SWF

*Bare i interaktive layouter:*I ruten **SWF** kan du konfigurere standard eksportvalg for interaktive layouter. Hvis du vil vise og konfigurere disse valgene, klikker du **Standardvalg** i denne ruten. Dialogboksen **Eksportinnstillinger** vises. Du finner mer informasjon om hvordan du bruker denne ruten under «*Konfigurere eksportinnstillinger*».

Juridiske merknader

©2022 Quark Inc. med hensyn til innhold og utforming av materialet. Med enerett.

©1986–2022 Quark Inc. og deres lisensgivere, med hensyn til teknologien. Med enerett.

Beskyttet av ett eller flere av følgende amerikanske patentnummer: 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 og andre patentanmeldte.

Quark-produkter og -materialer er underlagt opphavsrett og annen beskyttelse av rettigheter for åndsverk i USA og andre land. Uautorisert bruk eller reproduksjon er forbudt uten skriftlig tillatelse fra Quark.

QUARK PRODUSERER IKKE PROGRAMVARE ELLER MASKINVARE FRA TREDJEPART (HERETTER KALT «PRODUKTER FRA TREDJEPART»). NEVNTE PRODUKTER FRA TREDJEPART ER IKKE LAGET, GJENNOMGÅTT ELLER TESTET AV QUARK, DE QUARK-TILSLUTTEDE SELSKAPENE ELLER DERES LISENSGIVERE. (QUARK-TILSLUTTEDE SELSKAPER SKAL INNBEFATTE ALLE PERSONER, AVDELINGER ELLER SELVSTENDIGE ENHETER SOM STYRES AV, ELLER ER UNDER FELLES STYRING MED, QUARK ELLER DERES OPPHAV, ELLER FLERTALLET AV QUARKS AKSJEEIERE, BÅDE NÅVÆRENDE OG FREMTIDIGE, SAMT ENHVER PERSON, AVDELING ELLER SELVSTENDIG ENHET SOM KAN OPPNÅ SLIK STATUS I FREMTIDEN.) QUARK, QUARK-TILSLUTTEDE SELSKAPER ELLER DERES LISENSGIVERE GIR INGEN GARANTIER, VERKEN UTTRYKT ELLER UNDERFORSTÅTT, MED HENSYN TIL QUARK-PRODUKTER/-TJENESTER OG/ELLER PRODUKTER/TJENESTER FRA TREDJEPART, DERES SALGBARHET ELLER SKIKKETHET TIL ET BESTEMT FORMÅL. QUARK, QUARK-TILSLUTTEDE SELSKAPER OG DERES LISENSGIVERE FRASKRIVER SEG ALLE GARANTIER VEDRØRENDE QUARK-PRODUKTER/TJENESTER OG EVENTUELLE PRODUKTER/TJENESTER FRA TREDJEPART. QUARK, DE QUARK-TILSLUTTEDE SELSKAPENE OG DERES LISENSGIVERE FRASKRIVER SEG ALLE ANDRE GARANTIER OG VILKÅR, UANSETT OM DE ER UTTRYKT, UNDERFORSTÅTT ELLER INDIREKTE, ELLER GITT AV DISTRIBUTØRER, FORHANDLERE ELLER XTENSIONS-UTVIKLERE ELLER ANDRE TREDJEPARTSLEVERANDØRER, INKLUDERT UTEN BEGRENSNING, ALLE GARANTIER OM KOMPATIBILITET, AT RETTIGHETSOVERTREDELSER IKKE SKJER OVERFOR TREDJEPART, AT PROGRAMVAREN ER FEILFRI, ELLER AT FEIL KAN ELLER VIL BLI RETTET. TREDJEPART KAN GI BEGRENSET GARANTI FOR SINE EGNE PRODUKTER OG/ELLER TJENESTER, OG BRUKERNE MÅ HENVENDE SEG TIL NEVNTE TREDJEPARTER FOR SLIK GARANTI, HVIS DET ER AKTUELT. NOEN JURISDIKSJONER OG REGIONER TILLATER IKKE BEGRENSNINGER I UNDERFORSTÅTTE GARANTIER, SÅ OVENSTÅENDE BEGRENSNING GJELDER MULIGENS IKKE FOR ALLE BRUKERE. QUARK,

QUARK-TILSLUTTEDE SELSKAPER OG/ELLER DERES LISENSGIVERE SKAL IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHET VÆRE ANSVARLIGE FOR EVENTUELLE SPESIELLE, INDIREKTE OG TILFELDIGE SKADER, KONSEKVENSSKADER ELLER STRAFFERETTSLIGE SKADER, INKLUDERT, MEN IKKE BEGRENSET TIL, EVENTUELL TAPT FORTJENESTE, TAP AV TID, INNSPARING, DATA, AVGIFTER ELLER UTGIFTER AV NOE SLAG SOM FØLGE AV INSTALLASJON ELLER BRUK AV QUARK-PRODUKTET/ TJENESTENE PÅ NOEN MÅTE, UANSETT ÅRSAKSFORHOLD OG TEORI OM ANSVARSGRUNNLAG. HVIS DET VISER SEG, TRASS I DET OVENSTÅENDE, AT QUARK, DE QUARK-TILSLUTTEDE SELSKAPENE OG/ELLER DERES LISENSGIVERE ER ANSVARLIGE MED HENSYN TIL QUARK-PRODUKTET/TJENESTEN ELLER PRODUKTET/TJENESTEN FRA TREDJEPART, ER DETTE ANSVARET BEGRENSET TIL DET BELØPET SOM BRUKEREN MÅTTE HA BETALT TIL QUARK FOR DEN AKTUELLE PROGRAMVAREN/TJENESTEN (UNNTATT EVENTUELT PRODUKT/TJENESTE FRA TREDJEPART) ELLER DET LAVESTE BELØPET UNDER GJELDER LOV, AVHENGIG AV HVILKET BELØP SOM ER MINST. DISSE BEGRENSNINGENE GJELDER SELV OM QUARK, DE QUARK-TILSLUTTEDE SELSKAPENE, DERES LISENSGIVERE OG/ELLER AGENTER ER UNDERRETTET OM MULIGHETEN FOR SLIK SKADESERSTATNING. FORDI ENKELTE JURISDIKSJONER, STATER ELLER PROVINSER IKKE TILLATER UTELUKKELSE ELLER BEGRENSNING AV ANSVAR FOR TILFELDIGE SKADER ELLER KONSEKVENSSKADER, ER DET MULIG AT OVENNEVNTE IKKE GJELDER FOR DEG. ALLE ANDRE BEGRENSNINGER UNDER GJELDENDE LOV, INKLUDERT VEDTEKTER OM BEGRENSNING, SKAL FORTSATT GJELDE. DERSOM NOEN AV DISSE BESTEMMELSENE IKKE KAN HÅNDHEVES, ENTEN PÅ NÅVÆRENDE TIDSPUNKT ELLER I FREMTIDEN UNDER GJELDENDE LOV, SKAL NEVNTE BESTEMMELSER ENDRES ELLER VIRKNINGENE AV DEM BEGRENSES I DEN UTSTREKNING DET ER NØDVENDIG FOR Å KUNNE HÅNDHEVE DEM. BRUK AV QUARK-PRODUKTER ER PÅ BETINGELSE AV VILKÅRENE I LISENSAVTALEN TIL SLUTTBRUKEREN ELLER ANDRE AKTUELLE AVTALER FOR NEVNTE PRODUKTER/TJENESTER. DERSOM DET SKULLE OPPSTÅ KONFLIKT MELLOM SLIKE AVTALER OG DISSE BESTEMMELSENE, SKAL DEN RELEVANTE AVTALEN GJELDE.

Quark, Quark-logoen, QuarkXPress, XTensions, QuarkXTensions, Job Jackets, Composition Zones og andre Quark-relaterte merker som Quark kan ta i bruk fra tid til annen, er varemerker tilhørende Quark, Inc. og alle tilsluttede selskaper.

Microsoft, OpenType, Excel, Internet Explorer and Windows er registrerte varemerker tilhørende Microsoft Corporation i USA og/eller andre land.

Mac, Mac OS, TrueType, Safari, Apple, AppleScript og Macintosh er varemerker eller registrerte varemerker tilhørende Apple Inc. i USA og andre land. QuickTime er et varemerke som brukes på lisens. QuickTime er registrert i USA og andre land.

Adobe, PostScript, Photoshop, Acrobat, Reader og Adobe-logoen, Flash and Macromedia er enten registrerte varemerker eller varemerker tilhørende Adobe System Incorporated i USA og/eller i andre land.

Det er mulig at PANTONE®-farger som vises i programvaren eller i brukerdokumentasjonen, ikke samsvarer med de faste fargestandardene for PANTONE. Slå opp i referansehåndbøkene for PANTONE-farger for å se riktig farge. PANTONE® og andre varemerker for Pantone, Inc. tilhører Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2008.

Color Data er produsert på lisens fra Dainippon Ink and Chemicals, Inc.

focoltone og focoltone Colour System er registrerte varemerker tilhørende focoltone. Konseptet, strukturen og utformingen av materialet og åndsverkrettighetene til focoltone er beskyttet av lovgivning for patenter og opphavsrett. Enhver form for reproduksjon, helt eller delvis, for privat bruk eller for salg, er strengt forbudt. Kontakt FOCOLTONE, Ltd. for utfyllende informasjon om patenter.

Toyo Inc Mfg. Co., Ltd. har enerett til TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND SOFTWARE som er lisensiert til Quark, Inc. bare for distribusjon til bruk sammen med QuarkXPress. TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND SOFTWARE skal ikke kopieres over på en annen diskett eller inn i minnet, med mindre dette har sammenheng med å kjøre QuarkXPress. TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM AND SOFTWARE © TOYO INK MFG. Co., LTD., 1991. COLOR FINDER er under behandling for å bli registrert som registrert varemerke for Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. Det er mulig at simuleringsprogrammet COLOR FINDER™ for datamaskinvideo som brukes i dette produktet, ikke samsvarer med boken COLOR FINDER™. Bruk boken COLOR FINDER™ til å få nøyaktig farge.

trumatch, trumatch Swatching System og trumatch System er varemerker tilhørende Trumatch, Inc.

Netscape Navigator er et registrert varemerke tilhørende Netscape i USA og/eller i andre land.

WordPerfect er et registrert varemerke tilhørende Corel Corporation.

Unicode er et varemerke tilhørende Unicode Inc.

Firefox er et varemerke tilhørende Mozilla Foundation.

Copyright ©1997–2003 ved FORFATTERNE med hensyn til tt2pt1-teknologi: 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> Med enerett. Videredistribusjon og bruk i opprinnelig eller binær form, med eller uten endringer, er tillatt forutsatt at følgende vilkår oppfylles: 1. Videredistribusjon av kildekode skal inkludere opphavsrettinformasjonen ovenfor, denne listen med vilkår og følgende ansvarsfraskrivelse. 2. Videredistribusjon i binær form skal inkludere opphavsrettinformasjonen ovenfor, denne listen med vilkår og følgende ansvarsfraskrivelse i dokumentasjonen og/eller annet materiale som følger med distribusjonen. 3. Alt reklamemateriell som nevner funksjoner eller bruk av denne programvaren, må vise følgende anerkjennelser: Dette produktet inneholder programvare som er utviklet av TTF2PT1 Project og dets lisensgivere. DENNE PROGRAMVAREN LEVERES AV UTVIKLERNE OG BIDRAGSYTERE, SLIK DEN FORELIGGER («AS IS»), OG OPPHAVSRETTINNEHAVEREN FRASKRIVER SEG EVENTUELLE UTTRYKTE ELLER UNDERFORSTÅTTE GARANTIER, INKLUDERT, MEN UTEN BEGRENSNING TIL, DE UNDERFORSTÅTTE GARANTIENE VEDRØRENDE SALGBARHET OG EGNETHET TIL ET BESTEMT FORMÅL. UTVIKLERNE OG LISENSGIVERNE SKAL IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHET VÆRE ANSVARLIGE FOR EVENTUELLE DIREKTE, INDIREKTE, TILFELDIGE, SPESIELLE ELLER

STRAFFERETTSLIGE SKADER ELLER KONSEKVENSSKADER (INKLUDERT, MEN IKKE BEGRENSET TIL, TILVEIEBRINGELSE AV ERSTATNINGSVARER ELLER -TJENESTER, TAP AV BRUK, TAPT DATA ELLER TAPT FORTJENESTE ELLER DRIFTSAVBRUDD) UANSETT ÅRSAK OG TEORI OM ANSVARSGRUNNLAG, OM DETTE ER VED KONTRAKT, UTELUKKENDE ANSVAR ELLER FORVOLDT SKADE (INNBEFATTET MISLIGHOLD ELLER ANNET) SOM OPPSTÅR SOM FØLGE AV BRUK AV DENNE PROGRAMVAREN, SELV OM DET ER GJORT OPPMERKSOM PÅ MULIGHETEN FOR SLIK SKADESERSTATNING. Se prosjektloggen for en omtrentlig liste over UTVIKLERES ansvar. Andre bidragsytere til prosjektet er: Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr> Tabellen for Unicode-oversetting for tyrkisk. Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com> Tabellen for Unicode-oversetting for baltiske språk. Szalay Tamas <tomek@elender.hu> Tabellen for Unicode-oversetting for de sentraleuropeiske språkene. Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl> RPM-filen. Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz> Unicode-tilordningsformatet med navn, det tvungne Unicode-valget. Frank M. Siegert <frank@this.net> Port to Windows Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn> Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn> Oversettingskart for kinesiske fonter. Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org> Tabellene for Unicode-oversetting for det kyrilliske alfabetet. Rigel <rigel863@yahoo.com> Generering av dvips-kodingsfilene, endring av den kinesiske tilordningen. I. Lee Hetherington <ilh@lcs.mit.edu> Type1-assembleren (fra pakken 't1utils'), dens fullstendige copyright-merknad: Copyright ©1992 av I. Lee Hetherington, med enerett. Det gis herved tillatelse til å bruke, endre og distribuere dette programmet for hvilket som helst formål, forutsatt at denne copyright-merknaden og den nedenfor blir beholdt uendret.

Apache-teknologi, copyright©1999–2008 The Apache Software Foundation. Med enerett. All Apache-programvare som distribueres med denne programvaren, er utviklet av Apache Software Foundation (http://www.apache.org/). Lisensiert under Apache License, versjon 2.0 («Lisensen»). Filene kan bare brukes i henhold til lisensavtalen. Du finner en kopi av lisensavtalen på http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2,0. Med mindre det er lovpålagt eller avtalt skriftelig, blir programvaren som distribueres under denne lisensen distribuert «SOM DEN ER» («AS IS») UTEN GARANTIER ELLER VILKÅR, verken uttrykte eller underforståtte. Se lisensen for gjeldende vilkår og begrensninger.

©1992–2002 ved Apple, Inc. med hensyn til MoreFiles-programvare. Med enerett. Denne Apple-programvaren er levert av Apple, Inc. («Apple») som gjengjeld for din avtale om å følge betingelser, og at bruk, installasjon, endring eller redistribusjon av denne Apple-programvaren betyr at du godtar betingelsene. Hvis du ikke samtykker til disse betingelsene, skal du ikke bruke, installere, endre eller redistribuere denne Apple-programvaren. I forbindelse med ditt samtykke om å overholde følgende betingelser, og i samsvar med disse betingelsene, gir Apple deg en personlig, ikke-eksklusiv lisens, under Apples opphavsretter i denne originale Apple-programvaren («prorgramvaren»), til å bruke, reprodusere, endre og redistribuere Apple-programvaren, med eller uten endringer, i kildeform og/eller binær form, forutsatt at du redistribuerer Apple-programvaren i sin helhet og uten endringer. Du må beholde denne merknaden og følgende tekst og ansvarsfraskrivelse i alle slike omdistribusjoner av Apple-programvare. Verken navnet, varemerkene, tjenestemerkene eller logoene til Apple, Inc. kan brukes til å støtte eller fremme produkter som er utledet fra Apple-programvaren uten særskilt skriftlig forhåndstillatelse fra Apple. Med unntak av det som uttrykkelig er erklært i denne merknaden, gis det ingen andre rettigheter eller lisenser, uttrykt eller underforstått, av Apple i denne avtalen, inkludert, men ikke

begrenset til, eventuelle patentrettigheter som kan være krenket av ditt utledede arbeid, eller av annet arbeid Apple-programvaren kan være en del av. Apple-programvaren er levert av Apple «AS IS». APPLE GIR INGEN GARANTIER, DIREKTE ELLER INDIREKTE, INKLUDERT UTEN BEGRENSNINGER UNDERFORSTÅTTE GARANTIER VEDRØRENDE IKKE-KRENKELSE, SALGBARHET OG SKIKKETHET FOR ET BESTEMT FORMÅL HVA GJELDER APPLE PROGRAMVARE ELLER BRUKEN AV DEN, OG SELVSTENDIG DRIFT ELLER I KOMBINASJON MED PRODUKTENE DINE. APPLE SKAL IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHET VÆRE ANSVARLIGE FOR EVENTUELLE SPESIELLE ELLER INDIREKTE SKADER ELLER KONSEKVENSSKADER (INKLUDERT, MEN IKKE BEGRENSET TIL, TILVEIEBRINGELSE AV ERSTATNINGSVARER ELLER -TJENESTER, TAP AV BRUK, DATA ELLER FORTJENESTE ELLER DRIFTSAVBRUDD) SOM FØLGE AV BRUKEN, REPRODUKSJON, ENDRING OG/ELLER DISTRIBUSJON AV APPLE-PROGRAMVARE, UANSETT ÅRSAK OG TEORI OM ANSVARSGRUNNLAG, OM DETTE ER VED KONTRAKT, FORVOLDT SKADE (INNBEFATTET MISLIGHOLD), UTELUKKENDE ANSVAR ELLER PÅ ANNEN MÅTE, SELV OM APPLE ER GJORT OPPMERKSOM PÅ MULIGHETEN FOR SLIK SKADE.

Deler av dette produktet omfatter teknologi som brukes på lisens fra Global Graphics.

ICU4J-lisens, med hensyn til ICU4J-teknologi – ICU4J 1.3.1 og nyere, MERKNAD OM COPYRIGHT OG TILLATELSE, Copyright ©1995–2006 International Business Machines Corporation m.fl. Med enerett. Tillatelse gis herved, uten vederlag, til enhver person som skaffer en kopi av denne programvaren og tilknyttede dokumentasjonsfiler («programvaren»), til å utnytte programvaren, inkludert retten til å bruke, kopiere, endre, slå sammen, publisere, distribuere og/eller selge kopier av programvaren uten begrensning, og gir personer som er blitt utstyrt med programvaren, tillatelse til å gjøre dette, forutsatt at ovenstående copyright-merknad(er) og denne tillatelsen fremkommer i alle kopier av progravaren og at begge de ovenstående copyright-merknadene og denne tillatelsen vises i støttedokumentasjon. DENNE PROGRAMVAREN LEVERES SOM DEN ER («AS IS»), UTEN NOEN FORM FOR GARANTI, UTTRYKT ELLER UNDERFORSTÅTT, INKLUDERT, MEN IKKE BEGRENSET TIL GARANTIENE VEDRØRENDE SALGBARHET, EGNETHET FOR ET BESTEMT FORMÅL OG UTEN KRENKELSE AV TREDJEPARTS RETTIGHETER. COPYRIGHT-INNEHAVEREN ELLER -INNEHAVERNE SOM ER NEVNT I DENNE MERKNADEN, SKAL IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHET VÆRE ANSVARLIG FOR EVENTUELLE KRAV ELLER SPESIELLE ELLER INDIREKTE SKADER, KONSEKVENSSKADER ELLER EVENTUELLE ANDRE SKADER SOM FØLGE AV TAP AV BRUK, DATA ELLER FORTJENESTE, ENTEN DETTE STÅR I EN KONTRAKT, SKYLDES UAKTSOMHET ELLER ANNEN SKADEVOLDENDE HANDLING SOM OPPSTÅR SOM FØLGE, AV ELLER I FORBINDELSE MED, BRUKEN AV ELLER YTELSEN TIL DENNE PROGRAMVAREN. Med unntak av det som er nevnt i denne merknaden, skal navnet på en copyright-innehaver ikke brukes i reklame eller på annen måte fremme salg, bruk eller annen handel med denne programvaren, uten skriftlig tillatelse fra copyright-innehaveren.

Programvaren er basert delvis på arbeidet til Independent JPEG Group.

Microsoft-teknologi, ©1988–2008 Microsoft Corporation. Med enerett.

Nodeka-programvare, ©1999–2002 Justin Gottschlich. Med enerett.

Copyright ©1999,2000 Boris Fomitchev med hensyn til STLport-teknologi. Dette materialet leveres som det er («as is») uten noen form for garanti, verken uttrykt eller underforstått. All bruk foregår på eget ansvar. Tillatelse til å bruke eller kopiere denne

programvaren til noe som helst formål, gis herved gebyrfritt, forutsatt at merknadene ovenfor blir beholdt på alle kopier. Tillatelse til å endre koden og distribuere endret kode gis, forutsatt at merknadene ovenfor blir beholdt, og en merknad om at koden er endret, blir lagt ved sammen med copyright-merknaden ovenfor. Lisensinnehaveren kan distribuere binære filer som er kompilert med STLport (enten i original eller endret utgave) uten royalty eller restriksjoner. Lisensinnehaveren kan distribuere original eller endret utgave av STLport-kilder, forutsatt at: Betingelsene som er angitt i merknaden om tillatelse ovenfor, er oppfylt. Følgende copyright-merknader blir beholdt når de foreligger, og at vilkår i den medfølgende merknaden om tillatelse er oppfylt: Copyright 1994 Hewlett-Packard Company. Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

Tillatelse til å bruke, kopiere, endre, distribuere og selge denne programvaren med tilhørende dokumentasjon for eventuelle formål, gis herved vederlagsfritt, forutsatt at ovennenvte copyright-merknad fremkommer i alle kopier, og at både copyright-merknaden og denne tillatelsen fremkommer i støttedokumentasjonen. Hewlett-Packard Company gir ingen fremstilling om egnetheten av denne programvaren for noe formål. Den leveres som den er («as is») uten uttrykt eller underforstått garanti. Tillatelse til å bruke, kopiere, endre, distribuere og selge denne programvaren med tilhørende dokumentasjon for eventuelle formål, gis herved vederlagsfritt, forutsatt at ovennenvte copyright-merknad fremkommer i alle kopier, og at både copyright-merknaden og denne tillatelsen fremkommer i støttedokumentasjonen. Silicon Graphics gir ingen fremstilling om egnetheten av denne programvaren for noe formål. Den leveres som den er («as is») uten uttrykt eller underforstått garanti. Tillatelse til å bruke, kopiere, endre, distribuere og selge denne programvaren med tilhørende dokumentasjon for eventuelle formål, gis herved vederlagsfritt, forutsatt at ovennenvte copyright-merknad fremkommer i alle kopier, og at både copyright-merknaden og denne tillatelsen fremkommer i støttedokumentasjonen. Moscow Center for SPARC Technology gir ingen fremstilling om egnetheten av denne programvaren for noe formål. Den leveres som den er («as is») uten uttrykt eller underforstått garanti.

Dr. Brian Gladman-programvare, Copyright ©2001, Dr. Brian Gladman <brg@gladman.uk.net>, Worcester, UK. Med enerett. LISENSBETINGELSER Denne vederlagsfrie distribusjonen og bruken av programvaren i både kildeform og binær form er tillatt (med eller uten endringer) forutsatt at: 1. distribusjon av denne kildekoden inneholder ovennevnte copyright-merknad, denne listen med betingelser og følgende ansvarsfraskrivelse; 2. distribusjon i binær form inneholder ovennevnte copyright-merknad, denne listen med betingelser og følgende ansvarsfraskrivelse i dokumentasjonen og/eller annet tilknyttet materiale; 3. copyright-innehaverens navn ikke brukes til å fremme produkter som utvikles med denne programvaren, uten skriftlig tillatelse. ANSVARSFRASKRIVELSE Denne programvaren leveres som den er («as is») uten noen uttrykte eller underforståtte garantier med hensyn til eventuelle eiendomsrettigheter, inkludert, men ikke begrenset til, nøyaktigheten og egnetheten for formålet.

Kompileringscopyright ©1995–2003 ved Wei Dai med hensyn til Wei Dai-teknologi. Med enerett. Copyright gjelder bare for denne distribusjonspakken av programvaren som en kompilering, og innbefatter ikke en copyright på en bestemt fil i pakken.

Følgende filer er forsynt med copyright av deres respektive opprinnelige utviklere, og bruk av dem er underlagt tilleggslisenser som er inkludert i disse filene. mars.cpp — Copyright 1998 Brian Gladman.

Alle andre filer i denne kompileringen er plassert i det offentlige domenet ved Wei Dai og andre bidragsytere.

Jeg vil gjerne få takke følgende utviklere for å ha plassert sitt arbeid i det offentlige domenet:

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

Det gis herved tillatelse til å bruke, kopiere, endre og distribuere denne kompileringen gratis for hvilket som helst formål, inkludert kommersielle programmer, på betingelse av følgende restriksjoner:

1. All kopiering eller endring av denne kompileringen i noen som helst form, unntatt i objektkodeform som en del av et program, skal inkludere copyright-merknaden ovenfor og denne lisensen.

2. Brukere av denne programvaren samtykker til at eventuelle endringer eller utvidelse de gir Wei Dai, vil bli betraktet som offentlig domene og ikke en copyright, med mindre den inkluderer en uttrykkelig copyright-merknad.

3. Wei Dai gir ingen garanti eller representasjoner om at driften av programvaren i denne kompileringen er feilfri, og Wei Dai har ingen forpliktelse til å yte eventuelle tjenester i form av vedlikehold. oppdateringer eller annet. PROGRAMVAREN OG EVENTUELL DOKUMENTASJON LEVERES SLIK DEN FORELIGGER («AS IS»), UTEN UTTRYKT ELLER UNDERFORSTÅTT GARANTI, INKLUDERT, MEN UTEN BEGRENSNING TIL, DE UNDERFORSTÅTTE GARANTIENE VEDRØRENDE SALGBARHET OG EGNETHET FOR ET BESTEMT FORMÅL. WEI DAI ELLER ANDRE BIDRAGSYTERE SKAL IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHET VÆRE ANSVARLIGE FOR DIREKTE SKADER ELLER KONSEKVENSSKADER, SELV OM DET ER GJORT OPPMERKSOM PÅ MULIGHETEN FOR SLIK SKADE.

4. Brukere skal ikke bruke navnet til Wei Dai eller eventuelle andre bidragsytere i noen publisitet eller reklame, uten skriftlig forhåndstillatelse i hvert enkelt tilfelle.

5. Eksport av denne programvaren fra USA, kan kreve en spesiell lisens fra myndighetene i USA. Det er en person eller organisasjon, som overveier eksport, som er ansvarlig for å innhente slik lisens før eksport.

6. Visse deler av programvaren kan være patentbeskyttet. Det er brukerens ansvar å skaffe de aktuelle lisensene før bruk av disse delene.

Hvis denne kompileringen blir brukt i objektkodeform i et program, er det ikke nødvendig med godkjennelse fra utvikleren, men det vil bli verdsatt. Bidrag av eventuelle nyttige endringer eller utvidelser til Wei Dai, er ikke nødvendig, men vil også bli verdsatt.

Med hensyn til overlappende menyer basert på menu.js. av Gary Smith, juli 1997, Copyright ©1997–1999 Netscape Communication Corp. Netscape gir herved en royalty-fri lisens til å bruke eller endre programvaren for overlappende menyer, forutsatt at denne copyright-merknaden fremkommer på alle kopier. Denne programvaren leveres som den er («AS IS») uten noen form for garanti.

Copyright ©1998 World Wide Web Consortium med hensyn til HTML Parser-teknologi, (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). Med enerett.

Bidragsytende utvikler(e):

Dave Raggett <dsr@w3.org>

Den/de bidragsytende utvikleren(e) vil gjerne takke alle dem som hjalp til med testing, feilretting og tålmodighet. Dette skulle ikke vært mulig uten alle dere.

COPYRIGHT-MERKNAD:

Denne programvaren og dokumentasjonen leveres «as is», og copyright-innehaverne og bidragsytende utviklere gir ingen representasjoner eller garantier, uttrykt eller underforstått, inkludert, men ikke begrenset til, garantier for salgbarhet eller egnethet til et bestemt formål, eller at bruken av programvaren eller dokumentasjonen ikke vil krenke eventuelle tredjeparts patenter, copyright, varemerker eller andre rettigheter.

Copyright-innehaverne og bidragsytende utviklere er ikke ansvarlige for eventuelle direkte, indirekte eller spesielle skader eller konsekvensskader som følge av bruk av programvaren eller dokumentasjonen, selv om det er gjort oppmerksom på muligheten for slik skade.

Det gis herved tillatelse til å bruke, kopiere, endre og distribuere denne kildekoden, eller deler av den, dokumentasjonen og kjørbare programmer, gratis til hvilket som helst formål, på betingelse av følgende restriksjoner:

1. Kildekodens opprinnelse skal ikke være uriktig fremstilt.

2. Endrede versjoner skal klart merkes som dette, og skal ikke være uriktig fremstilt som å være originalkilden.

3. Denne Copyright-merknaden skal ikke fjernes fra eller endres i eventuell kilde eller endret kildedistribusjon.

Copyright-innehaverne og bidragsytende utviklere gir spesiell tillatelse til og oppfordring til gratis bruk av denne kildekoden som en komponent for å støtte

Hypertext Markup Language i kommersielle produkter. Hvis du bruker denne kildekoden i et produkt, er anerkjennelse ikke påkrevd, men vil bli verdsatt.

Deler av denne programvaren er basert på arbeidet til Jean-loup Gailly og Mark Adler, og er ©1995–1998 Jean-loup Gailly og Mark Adler [ZIP library].

Copyright 2003–2008, Sun Microsystems, Inc. med hensyn til Sun-technologi. Med enerett. Bruk er underlagt lisensbetingelser.

©1997–2004 Apple, Inc. med hensyn til Apple-teknologi. Med enerett. Denne Apple-programvaren er levert av Apple, Inc. («Apple») som gjengjeld for din avtale om å følge betingelser, og at bruk, installasjon, endring eller redistribusjon av denne Apple-programvaren betyr at du godtar betingelsene. Hvis du ikke samtykker til disse betingelsene, skal du ikke bruke, installere, endre eller redistribuere denne Apple-programvaren. I forbindelse med ditt samtykke om å overholde følgende betingelser, og i samsvar med disse betingelsene, gir Apple deg en personlig, ikke-eksklusiv lisens, under Apples opphavsretter i denne originale Apple-programvaren («prorgramvaren»), til å bruke, reprodusere, endre og redistribuere Apple-programvaren, med eller uten endringer, i kildeform og/eller binær form, forutsatt at du redistribuerer Apple-programvaren i sin helhet og uten endringer. Du må beholde denne merknaden og følgende tekst og ansvarsfraskrivelse i alle slike omdistribusjoner av Apple-programvare. Verken navnet, varemerkene, tjenestemerkene eller logoene til Apple, Inc. kan brukes til å støtte eller fremme produkter som er utledet fra Apple-programvaren uten særskilt skriftlig forhåndstillatelse fra Apple. Med unntak av det som uttrykkelig er erklært i denne merknaden, gis ingen andre rettigheter eller lisenser, uttrykt eller underforstått, av Apple i denne avtalen, inkludert, men ikke begrenset til, eventuelle patentrettigheter som kan være krenket av ditt utledede arbeid, eller av annet arbeid Apple-progravaren kan være en del av. Apple-programvaren er levert av Apple «AS IS». APPLE GIR INGEN GARANTIER, DIREKTE ELLER INDIREKTE, INKLUDERT UTEN BEGRENSNINGER UNDERFORSTÅTTE GARANTIER VEDRØRENDE IKKE-KRENKELSE, SALGBARHET OG SKIKKETHET FOR ET BESTEMT FORMÅL HVA GJELDER APPLE PROGRAMVARE ELLER BRUKEN AV DET, OG SELVSTENDIG DRIFT ELLER I KOMBASJON MED PRODUKTENE DINE. APPLE SKAL IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHET VÆRE ANSVARLIGE FOR EVENTUELLE SPESIELLE ELLER INDIREKTE SKADER ELLER KONSEKVENSSKADER (INKLUDERT, MEN IKKE BEGRENSET TIL, TILVEIEBRINGELSE AV ERSTATNINGSVARER ELLER -TJENESTER, TAP AV BRUK, DATA ELLER FORTJENESTE ELLER DRIFTSAVBRUDD) SOM FØLGE AV BRUKEN, REPRODUKSJON, ENDRING OG/ELLER DISTRIBUSJON AV APPLE-PROGRAMVARE, UANSETT ÅRSAK OG TEORI OM ANSVARSGRUNNLAG, OM DETTE ER VED KONTRAKT, FORVOLDT SKADE (INNBEFATTET MISLIGHOLD), UTELUKKENDE ANSVAR ELLER PÅ ANNEN MÅTE, SELV OM APPLE ER GJORT OPPMERKSOM PÅ MULIGHETEN FOR SLIK SKADE.

Copyright ©2006 Peter Kummel med hensyn til Loki-lib-teknologi. Tillatelse gis herved, uten vederlag, til enhver person som skaffer en kopi av denne programvaren og tilknyttede dokumentasjonsfiler («programvaren»), tillatelse til å utnytte programvaren, inkludert retten til å bruke, kopiere, endre, slå sammen, publisere, distribuere, underlisensiere og/eller selge kopier av programvaren uten begrensning, og gir personer som er blitt utstyrt med programvaren, tillatelse til å gjøre dette på betingelse av følgende:

Copyright-merknaden og denne merknaden om tillatelse skal være inkludert i alle kopier eller vesentlige deler av programvaren. DENNE PROGRAMVAREN LEVERES SOM DEN ER («AS IS»), UTEN NOEN FORM FOR GARANTI, UTTRYKT ELLER UNDERFORSTÅTT, INKLUDERT, MEN IKKE BEGRENSET TIL GARANTIENE VEDRØRENDE SALGBARHET, EGNETHET FOR ET BESTEMT FORMÅL OG UTEN KRENKELSE. UTVIKLERNE ELLER COPYRIGHT-INNEHAVERNE SKAL IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHET VÆRE ANSVARLIGE FOR EVENTUELLE KRAV, SKADER ELLER ANNET ANSVAR, ENTEN DETTE STÅR I EN KONTRAKT, SKYLDES FORVOLDT SKADE ELLER ANNET SOM FØLGE, AV ELLER I FORBINDELSE MED, BRUKEN AV PROGRAMVAREN ELLER ANNEN BEHANDLING AV PROGRAMVAREN.

Med hensyn til Netscape-teknologi, er innholdet av denne filen gjenstand for Netscape Public License, versjon 1.1 («lisensen»). Filen kan ikke brukes unntatt når dette er i overensstemmelse med lisensen. Du finner en kopi av lisensen på http://www.mozilla.org/NPL/. Programvaren som distribueres under lisensen, leveres «AS IS», UTEN NOEN FORM FOR GARANTI, verken uttrykt eller underforstått. Se lisensen for bestemte språkrelaterte rettigheter og begrensninger under lisensen. Originalkoden er kode fra mozilla.org. Den opprinnelige utvikleren av originalkoden er Netscape Communications Corporation. Deler som er opprettet av den opprinnelige utvikleren, er Copyright ©1998 den originale utvikleren. Med enerett.

Copyright ©1994–1996 SunSoft, Inc. med hensyn til Netscape-teknologi. Med enerett. Tillatelse gis herved, uten vederlag, til enhver person som skaffer en kopi av denne programvaren og tilknyttede dokumentasjonsfiler («programvaren»), tillatelse til å utnytte programvaren, inkludert retten til å bruke, kopiere, endre, slå sammen, publisere, distribuere og/eller selge kopier av programvaren uten begrensning, og gir personer som er blitt utstyrt med programvaren, tillatelse til å gjøre dette, forutsatt at ovenstående copyright-merknad(er) og denne tillatelsen fremkommer i støttedokumentasjon. Copyright-merknaden og denne merknaden om tillatelse skal være inkludert i alle kopier eller vesentlige deler av programvaren. DENNE PROGRAMVAREN LEVERES SOM DEN ER («AS IS»), UTEN NOEN FORM FOR GARANTI, UTTRYKT ELLER UNDERFORSTÅTT, INKLUDERT, MEN IKKE BEGRENSET TIL GARANTIENE VEDRØRENDE SALGBARHET, EGNETHET FOR ET BESTEMT FORMÅL OG UTEN KRENKELSE AV TREDJEPARTS RETTIGHETER. SUNSOFT, INC. ELLER NOEN AV DERES MORSELSKAPER SKAL IKKE UNDER NOEN OMSTENDIGHET VÆRE ANSVARLIGE FOR EVENTUELL KRAV, SKADER ELLER ANNET ANSVAR, ENTEN DETTE STÅR I EN KONTRAKT, SKYLDES FORVOLDT SKADE ELLER ANNET SOM FØLGE, AV ELLER I FORBINDELSE MED, BRUKEN AV PROGRAMVAREN ELLER ANNEN BEHANDLING AV PROGRAMVAREN. Med unntak av det som er nevnt i denne merknaden, skal navnet SunSoft, Inc. ikke brukes i reklame eller på annen måte fremme salg, bruk eller annen handel med denne programvaren, uten skriftlig tillatelse fra SunSoft, Inc.

QuarkXPress inneholder programvaren for Adobe® Flash® Player fra Adobe Systems Incorporated, Copyright ©1995–2007 Adobe Systems Incorporated. Med enerett. Adobe og Flash er enten varemerker eller registrerte varemerker tilhørende Adobe Systems incorporated i USA og/eller i andre land. QuarkXPress Exporter for Adobe Flash og Adobe Flash Video.

Rettighetshaver QuarkXPress benytter Wildform Flix-informasjon, se: http://www.wildform.com.

Copyright ©2001–2006 The International Cooperation for Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress (CIP4) med hensyn til CIP4-teknologi. Med enerett.

Alle andre merker tilhører de respektive eierne.

Stikkordregister

A

absorbsjon 86, 138, 150, 151
aksenter på alle store bokstaver 399
alfamasker 135
angre 51, 389
Animasjonsobjekter 241, 242, 244
ankerfarge 396
ankre 329, 331, 332, 333
Annen understreking 382
AppleScript 375, 376, 377, 378
Arkiver for utkjøring/Lagre for utkjøring 199
arkivere/lagre 390
arkivere/lagre bilder 144
Aut. kerning over 399
automatisk bildeimport 396
automatisk kerning 92
automatisk linjeavstand 398
automatisk tillegg av sider 396
automatiske anførselstegn 388
avansert 193
avgrensningsbaner 132, 133, 134, 135, 139
Avkoblingsverktøy for endringsobjekt 21
avsnittsavstand 91
avsnittsspesifikasjoner 88, 105
avstand 66

B

bakgrunnsfarger 132
baner 139
beskjære 131
Bézier 54, 58, 60, 61, 63
Bézier-blokker 57, 101
Bézier-verktøy 18
bibliotek for delt innhold 204
biblioteker 183, 184, 185, 186
bildebaner 187
bildeblokker 57, 61
bildebruk 132
bildeeffekter 41, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 383, 395
bildefilformater 327
bildehåndtak 53
Bildeinnholdsverktøy 18
bildekart 336, 337, 383
Bildeknappverktøy 21
bilder 26, 102, 128, 130, 131, 132, 217, 392
bilderedigering 41
Bildesekvenslayouter 229, 241, 242, 244, 249
bitdybde 128
blindtekst 396
blokker 52, 53, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 64, 65, 66, 67, 68
blokker uten teksttilknytning 106
blokkmarg 100
bøker 169, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183
brøker 395
brukeroperasjoner 268, 269
bunnlinje 112
bunntekster 77

C

CMYK 147
Composition Zones 209, 211, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 383
Composition Zones-objekter 209, 211, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223
CompositionZones-objekter 214
Compressed Image Import 383
CSS (Cascading Style Sheets) 325
CSS-fontfamilier 325

D

DejaVu 357
dele 60
dele vinduer 44
deling 390
delt innhold 38, 204, 205, 207, 208, 216, 218, 219, 220, 226, 227, 249, 390
delt skjerm 43
delte layouter 226
Design Grid 383

designrutenett 112, 113, 114, 115, 117, 118, 120, 121, 122, 123, 402
dialogboksen skriv ut 187
DIC 145
diffus 141
dimensjoner 128
docx 382
dra og slippe tekst 79, 388
dupliser og repeter 379
duplisere 66

E

EA Text 383
Edit Original 383
effektiv bildeoppløsning 34
effektiv oppløsning 128
eksportere 79, 80, 81, 111, 275, 276, 351, 404
eksportere layouter 48
eksportkataloger 396
ekstern komposisjonslayout 218
endepunkter 62
endre form 58, 63
endre størrelse 58, 62, 66
endringsobjekter 334, 335, 336
enkle linjer 91
EPS 196, 202, 391
Error Reporting 383
Excel-diagrammer 72, 380
Excel-regneark 380
Excel-tabeller 70

F

farge 86, 131, 149, 191
fargebalanse 142
fargemodus 128
fargemotor 151
farger 37, 59, 145, 146, 147, 148, 149
fargeseparasjoner 145
fargestyring 39, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 403
fargestyring, bilder 155
fargestyring, EPS 151
fargestyring, gammelt 153
fargestyring, PDF 151
feste til hjelpelinjer 123
filliste 391
filmer 240
filtre 141
finn/endre 81
Finn/endre objekt 367
finne kanter 141
fjerne smårusk 141
Flash 328
flytt bakover 64
flytt forover 64
flytte 64
FOCOLTONE 145
fonter 84, 100, 190
fontreserve 110, 388, 389
fontstørrelse 85
fonttilordning 111, 391
forankrede blokker 68, 105
forankrede linjer 105
forhåndsinnstillinger 143
forhåndsvise 275, 350
forhåndsvisning 194
forhåndsvisning av utskriftsklar fil 153
forløpning 149
forløpninger 59, 149, 151, 356
forløpningsmodi 137
Form på ting 378
former 53, 54
Frihåndslinjeverktøy 18
Full Resolution Preview 359
funksjoner 279, 281

G

Gaussisk uskarp 141
gefirt, standard 399
gjengivelseshensikt 151
gjennomsiktighet 192
gjør om 51
glyffer 109
GlyphPalette 383
grunnlinje 112
grunnlinjeforskyvning 87
grupper 66, 75, 150
gruppere 65
Guide Manager Pro 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365

H

handlinger 228, 259, 260
håndtak 53
hengende tegn 124, 125, 126, 127
hengende tegnsetting 124
hevet 399
hjelp 33

hjelpelinjer 50, 51, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 402
horisontal skalering 86
HSB 147
HTML Text Import 367
HTML-tekstblokker 324
hurtigbufring 394, 395
Hurtigmenyverktøy 21
hyperkoblinger 40, 329, 330, 331, 332, 333
hyperkoblingfarge 396
Hyph_CNS_1 383
Hyph_CNS_2 383
Hyph_CNS_3 383
HyphDieckmann 383

I

ICC-profiler 151
Ichitaro import 383
if-setninger 271, 272
ikke-samsvarende innstillinger 385
importere 79, 80, 81, 111, 130, 132
indeks 176
indekser 40, 170, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 182, 383
indeksere 392
indekserte farger 139
inndatainnstillinger 388
innhold 52
innholdsfortegnelse 167, 168, 169, 182, 183
innrykk 89
innstillinger 259, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 401, 402, 403, 404
interaktive layouter 228, 229, 230, 236, 249, 273, 274, 275, 277, 278, 279
Interaktive layouter 228, 236, 237, 238, 240, 241, 242, 244, 246, 248, 249, 250, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 259, 260, 268, 269, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 279, 280, 281, 282, 383, 404
inverter 142

J

Jabberwocky 383
JDF 193, 284, 322
Job Jackets 152, 153, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 293, 294, 295, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 317, 319, 321, 322, 393
Job Jackets, delte 302, 304
jobbdefinerer 288
Jobbseddelmaler 294, 295, 297, 299, 300, 301, 305, 306
Jobbsedler 285, 286, 288, 294, 295, 297, 298, 299, 301, 302, 304
Jobseddelmal 299, 301
Jobseddelmaler 286
justere 66
justering 88, 93
justeringer 142

K

kanaler 138, 139
kantdeteksjon 141
kapitéler 399
kapitler 178, 179, 180, 181
Kern-Track-redigeringsprogram 383
kerning 92
kildeoppsett 151, 152, 153, 154
klasser for hengende tegn 125
klasser med hengende tegn 124
klippe ut 64
knappegrupper 249
Knappelayouter 229, 249
Knappeobjekter 246, 248, 249
Knappeverktøy 21
knipetabeller 95
kniping 94
Kniping av mellomrom mellom ord 381
Koblingsbruddverktøy 18
Koblingsverktøy 18
Koblingsverktøy for endringsobjekt 21
komposisjonslayouter 211, 213, 218, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227
kompresjon 404
kontekstmenyer 34
kontrast 142
Kontroller linjer 382
Kontrolltavlepalett 34
kopiere 64, 106
kryssreferanser 172, 173
kurver 142

L

LAB 147
lag 41, 137, 138, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 191, 404
Lag brøk 380
Lag pris 381

lage solarisasjonseffekt 141
lagringssteder 329, 330, 331, 332, 333
lås til registerlinjer 398
låse 67, 165, 208
layoutdefinisjoner 285, 298, 301
layouter 29, 46, 48, 49, 187, 196, 214, 216
layoutformgiver 288
layoutinnstillinger 385, 396, 397, 398, 399, 401, 402, 403, 404
layoutspesifikasjoner 309, 310
legg bak 64
legg foran 64
legge til 168
legge til støy 141
lesere 392
ligaturer 108, 399
lime inn 64, 106
linjeavstand 90, 398
linjer 26, 52, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 102, 149
linjer uten teksttilknytning 106
linjesegmenter 54
Linjeverktøy 18
lister 38, 167, 168, 169, 182, 183
Listeverktøy 21
loop-setninger 271
løsrevne linjer 91
lysstyrke 142

M

maldokumenter 48
måleenheter 397
manglende fonter 389, 391
manuell kerning 92
manuell kniping 95
margjustering 124
median 141
mellomrom 110
menyer, overlappende 343, 345, 347, 348
menyer, standard 343, 344
Menyobjekt 249, 250, 252
merke 64
merker 191
metakoder 348, 349, 350
metning 142
mettet svart 202
Microsoft Word 80
midtlinje 112
midtpunkter 62
modus for enkeltlayout 46, 396
Mojikumi 383
monitorprofil 151
multi-ink-farger 147
myke bindestreker 94

N

negativ 142
nivåer 142
nyanse 142

O

objekter 52, 53, 56, 64, 65, 66, 67, 68, 101, 228, 229, 237, 279
objekthåndtak 53
objektorienterte bilder 128
Objektstiler 369, 370, 371
Objektverktøy 18
OpenType-fonter 106
OpenType-kerning 396
OpenType-stiler 106
operasjoner 228, 268, 269
operatorer 278
OPI 193, 371, 372
oppløsning 34, 128
orddeling 93
orddelingsmetoder 398
orddelingsunntak 94
Ovalblokkverktøy 18
overganger 255
overlapping 38, 201, 202, 401

P

Paletten Glyffer 39
Paletten Sidelayout 36
paletter 34
palettgrupper 42
palettsett 42
Panoreringsverktøy 18
PANTONE 145
parametrer 277, 279
PDF 197, 393
PDF Filter 372, 373
PDF-filer 372, 373
Photoshop-filer 136, 137, 138, 139, 383, 394
Photoshop-import 42
pilspisser 63
plassholdere 394
PostScript 199

presentasjoner 404
Presentasjonslayouter 229, 236
priser 395
profiler 39, 156
programinnstillinger 385, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395
prosessfarger 145
prosjekter 46, 48, 49
prosjektinnstillinger 285, 385, 395, 396
Prøvebilde med full oppløsning 392
prøvekjøring 319
PSD Import 42, 136, 137, 138, 139, 383, 394
punkter 54
Punktfjerningsverktøy 18
punktgrafikkbilder 128
Punktkonverteringsverktøy 18
Punkttilføyingsverktøy 18
Punktvelgeverktøy 18

Q

QuarkVista 383

R

ramme 396
rammer 59, 149
rask rulling 388
raster 86, 131, 149
rasterbilder 128
rasterblokker 324
redigere 79
redusere toner 142
reformert tysk 2006 394
regelsett 314, 317, 319
registerlinjer 73, 99
regler 314, 315, 317, 319
Rektangelblokkverktøy 18
relieff 141
relieffeffekter 141
ressurser 49
Ressurser 284, 285, 293, 294, 295, 297, 298, 299, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313
ressurser i bruk 132, 143, 217, 220, 275
RGB 147
rotere 67, 131
RTF Filter 383
rutenett for sidemal 112, 114, 120, 122
rutenettstiler 120, 121

S

Sakseverktøy 18
samarbeid 204
Samarbeidsoppsett 208, 221, 225, 226, 227
sammendrag 194
Scissors 375
seksjoner 180
selektiv farge 142
senkede initialer 105
senket 399
separasjonsplater 145
sett for hengende tegn 126, 127
sett med hengende tegn 124
sidemal for kapittel 181
sidemaler 36, 166
sidemalobjekter 396
sidemalveksling 43
sidenummerering 179, 180
sider 28, 256
siderutenett 120, 122
sideskillere 388
single-sourcing 204
skjema 337, 338, 340, 341, 342
Skjemablokkverktøy 21
skråstille 67, 131
skriftstiler 85
skript 271, 272, 273, 274
Skrive ut layouter 46
skyggeeffekter 157, 358
slå sammen 60, 63
slette 106
sløyfer 273
Special Line Break 383
spesialfarger 145
spesialtegn 110
stablingsrekkefølge 64
standardbane 391
stavekontroll 82, 83, 394
Stjerneblokkverktøy 18, 378
streker etter 105
streker foran 105
Super Step and Repeat 379
Super-dupliser og repeter 379
SWF 275, 276, 328, 404
SWF Import 383
SWF Toolkit 383
SWF-objekter 238
synkronisere 180, 181
synkronisering 204, 205, 207, 208, 218, 224, 390

T

tabeller 29, 52, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 348
Tabellverktøy 18
Table Import 380
tabulatorer 91
tastaturkommandoer 18, 257
taster 257, 274
tegne kontur 141
tegnspesifikasjoner 84, 85, 87
tegnspråk 110
tekst 79, 80, 81, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 111
tekst til blokk 101
tekstbaner 102, 104
tekstblokker 57, 61, 99, 102
Tekstblokkobjekter 254
tekstblokkrutenett 112, 115, 121
Tekstfeltverktøy 21
tekstflyt 101, 102, 103, 104, 139, 164
tekstformatering 25
Tekstinnholdsverktøy 18
tekstinnsettingspunkt 79
tekstmaler 36, 95, 99
tekstmaler for avsnitt 95
tekstmaler for tegn 98
tekstplassering 99
terskel 142
text 81, 82, 83
tilfeldig tekst 383
tilleggsordlister 83
topplinje 112
topplinjert 399
topptekster 77
TOYO 145
TRUMATCH 145
trykkplater 145
Type Tricks 380, 381, 382
typografi 79, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 98, 99, 100, 105, 106, 108, 109, 110, 111

U

uflating 203
Unicode 39
uskarp maske 141
usynlige 110
utfallende 192
utfallinger 357, 365
utskrift 139, 182, 187, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 196, 197, 199, 200, 201, 202, 203
utskriftsoppsett 151, 152, 153, 154, 155, 200
utskriftsspesialist 288
utskriftsspesifikasjoner 311, 312, 313
uttrykk 277, 278, 279, 280, 281, 282

V

Valgknappverktøy 21
variabelt mellomrom 399
variabler 277, 282
vektorbilder 128
vende 132
verktøy 21, 34, 401
Verktøy for avmerkingsboks 21
Verktøy for rektangelformet bildekart 21
Verktøypaletten 18, 34
verktøytips 388
vertikal skalering 86
vertikal tekstjustering 100
Videoobjekter 240
vinduer 44
Vindusobjekter 253
vise 387
vise rulling i dokument 388

W

Web Named-farger 147
Web Safe-farger 147
weblayouter 323, 324, 325, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 347, 348, 349, 350, 351
Weblayouter 21, 46
Webverktøypaletten 21
Word 382, 383
Word 6-2000-filter 382
WordPerfect 80
WordPerfect-filter 383

X

XML Import 383
XSLT Export 383
XTensions 355, 356, 383, 390
XTensions-programvaren Script 375, 376, 377, 378
XTensions-sett 356

Z

zoom 43
Zoomeverktøy 18