



Podręcznik programu QuarkXPress 8.5

Spis treści

Informacje o podręczniku.....	15
Przyjęte założenia.....	15
Źródła pomocy.....	15
Konwencje.....	16
Uwaga dotycząca technologii.....	16
 Interfejs użytkownika.....	 18
Narzędzia.....	18
Narzędzia WWW.....	20
Menu.....	21
Menu QuarkXPress (tylko system Mac OS).....	21
Menu Plik.....	22
Menu Edycja.....	23
Menu Styl.....	25
Menu Element.....	27
Menu Strona.....	28
Menu Layout.....	29
Menu Tabela.....	29
Menu Widok.....	30
Menu Narzędzia.....	31
Menu Okno.....	32
Menu Pomoc	33
Menu kontekstowe.....	34
Palety.....	34
Paleta Narzędzia.....	34
Paleta Miary.....	34
Strony layoutu, paleta.....	35
Paleta Arkusze stylów.....	36
Paleta Kolory.....	37
Paleta Zawartość udostępniona.....	38
Paleta Informacje o zalewkach.....	38
Paleta Listy.....	38
Paleta Informacje o profilu.....	39
Paleta Glify.....	39
Paleta Hiperlinki.....	40
Paleta Indeks.....	40
Paleta Warstwy.....	41
Paleta Efekty obrazu.....	41
Paleta PSD Import.....	42

Grupy palet i zestawy palet.....	42
Elementy sterujące layoutu.....	43
Dzielenie okna.....	44
Tworzenie okna.....	45
Projekty i layouty.....	46
Praca z projektami.....	46
Opcje layoutów wydruku.....	47
Opcje layoutów stron WWW.....	47
Zapisywanie i nazywanie projektu programu QuarkXPress.....	48
Eksportowanie layoutów i projektów.....	48
Praca z layoutami.....	48
Zasoby na poziomie projektu i layoutu.....	49
Praca z prowadnicami.....	50
Prowadnice łamów i marginesów.....	50
Prowadnice linijek.....	50
Przyciąganie do prowadnic.....	51
Cofanie i ponowne wykonywanie akcji.....	51
Ramki, linie i tabele.....	52
Zrozumienie elementów i zawartości.....	52
Zrozumienie uchwytów.....	53
Zrozumienie kształtów Béziera.....	54
Praca z ramkami.....	56
Tworzenie ramek tekstowych i graficznych.....	57
Zmiana wielkości ramek.....	58
Zmiana kształtów ramek.....	58
Dodawanie obramowania do ramek.....	58
Stosowanie kolorów do ramek.....	59
Stosowanie gradientów do ramek.....	59
Scalanie i dzielenie ramek.....	60
Dodawanie tekstu i obrazów do ramek.....	60
Zmiana typu ramki.....	61
Praca z liniami.....	61
Tworzenie linii.....	61
Tryby linii prostych.....	62
Zmiana wielkości linii.....	62
Zmiana kształtu linii.....	62
Określanie wyglądu linii.....	63
Łączenie linii.....	63
Manipulowanie elementami.....	63
Zaznaczanie elementów.....	63
Przenoszenie elementów.....	64
Wycinanie, kopiowanie i wklejanie elementów.....	64
Określanie kolejności elementów na stosie.....	64
Grupowanie elementów.....	65

Duplikowanie elementów.....	66
Rozmieszczanie i wyrównywanie elementów	66
Obracanie elementów.....	66
Nachylanie elementów.....	67
Blokowanie i odblokowywanie elementów.....	67
Kotwiczenie elementów i grup w tekście.....	67
Praca z tabelami.....	67
Rysowanie tabeli.....	67
Konwersja tekstu na tabele.....	68
Importowanie tabel programu Excel.....	69
Importowanie wykresów programu Excel.....	71
Dodawanie tekstu i obrazów do tabel.....	71
Edytowanie tekstu tabeli	71
Powiązanie komórek tabeli.....	72
Formatowanie tabel.....	72
Formatowanie linii siatki.....	73
Wstawianie i usuwanie wierszy i kolumn.....	74
Łączenie komórek.....	74
Ręczna zmiana wielkości tabel, wierszy i kolumn.....	74
Konwersja tabel z powrotem na tekst.....	74
Praca z tabelami i grupami.....	75
Kontynuowanie tabel w innym miejscu.....	75
Dodawanie wierszy nagłówka i stopki do tabel.....	76
Tekst i typografia.....	78
Edycja tekstu.....	78
Importowanie i eksportowanie tekstu.....	78
Filtry importu/eksportu.....	79
Importowanie i eksportowanie tekstu z opcjami Unicode.....	80
Znajdowanie i zamiana tekstu.....	80
Sprawdzanie pisowni.....	81
Słowniki pomocnicze.....	82
Obliczanie liczby słów i znaków.....	83
Stosowanie atrybutów znaków.....	83
Stosowanie fontu.....	83
Wybieranie rozmiaru fontu.....	84
Stosowanie stylów pisma.....	84
Stosowanie koloru, tinty i krycia.....	85
Stosowanie skali poziomej lub pionowej.....	85
Stosowanie przesunięcia linii bazowej.....	86
Stosowanie wielu atrybutów znaków.....	86
Stosowanie atrybutów akapitu.....	87
Kontrolowanie wyrównania.....	87
Kontrolowanie wcięcia.....	88
Kontrolowanie interlinii.....	89
Kontrolowanie odstępu przed i po akapitach.....	89

Ustawianie tabulatorów.....	90
Kontrolowanie wierszy z bękartami i sierotami.....	90
Kontrolowanie kerningu.....	91
Kerning ręczny.....	91
Kerning automatyczny.....	91
Kontrolowanie dzielenia wyrazów i justowania.....	92
Określanie wyjątków dzielenia wyrazów.....	93
Użycie miękkich łączników.....	93
Kontrolowanie światła między znakami.....	93
Ręczna edycja światła między znakami.....	94
Edycja tabel światła między znakami.....	94
Praca z arkuszami stylów.....	94
Tworzenie i edycja arkuszy stylów akapitu.....	94
Tworzenie i edycja arkuszy stylów znaków.....	96
Stosowanie arkuszy stylów.....	98
Dołączanie arkuszy stylów.....	98
Pozycjonowanie tekstu w ramach tekstowych.....	98
Użycie siatki linii bazowych.....	98
Wyrównywanie tekstu w pionie.....	98
Określanie odsunięcia tekstu.....	99
Kontrolowanie użycia fontów.....	99
Przekształcanie tekstu w ramki.....	99
Użycie otaczania tekstu.....	100
Otaczanie tekstem wszystkich stron elementu.....	100
Otaczanie tekstem linii i ścieżek tekstowych.....	101
Otaczanie tekstem ramek tekstowych.....	101
Otaczanie tekstem obrazów.....	101
Dopasowywanie ścieżki otaczania.....	102
Edycja ścieżki otaczania.....	103
Praca ze ścieżkami tekstowymi.....	103
Tworzenie inicjałów.....	104
Tworzenie linii powyżej i poniżej akapitów.....	104
Użycie zakotwiczonych ramek.....	104
Kotwiczenie ramek i linii w tekście.....	104
Wycinanie, kopiowanie, wklejanie i usuwanie zakotwiczonych ramek i linii.....	105
Anulowanie zakotwiczenia ramek i linii.....	105
Praca z fontami OpenType.....	105
Stosowanie stylów OpenType.....	105
Użycie ligatur.....	107
Praca z paletą Glify.....	107
Wyświetlanie niewidocznych znaków.....	108
Wstawianie znaków specjalnych.....	109
Wstawianie spacji.....	109
Wstawianie innych znaków specjalnych.....	109
Określanie języka znaków.....	109
Użycie funkcji wyszukiwania znaków w innym foncie.....	109

Importowanie i eksportowanie tekstu z opcjami Unicode.....	110
Praca z regulami mapowania fontów.....	110
Praca z siatkami projektu.....	110
Zrozumienie siatek projektu.....	111
Siatka projektu — podstawy.....	112
Praca ze stylami siatki.....	119
Użycie siatek projektu.....	121
Praca z wysuniętymi znakami.....	123
Tworzenie klas wysuniętych znaków.....	124
Tworzenie zestawów wysuniętych znaków	125
Stosowanie zestawu wysuniętych znaków.....	126
 Obrazy.....	 127
Zrozumienie obrazów.....	127
Obsługiwane typy plików obrazów.....	128
Praca z obrazami.....	129
Importowanie obrazu.....	129
Przesuwanie obrazów.....	129
Zmiana wielkości obrazów.....	130
Przycinanie obrazów.....	130
Obracanie i nachylanie obrazów.....	130
Stosowanie kolorów i tinty do obrazów.....	130
Odwracanie obrazów.....	130
Wyświetlanie listy, weryfikowanie stanu i aktualizowanie obrazów.....	130
Określanie kolorów tła dla obrazów.....	131
Zachowywanie atrybutów obrazu.....	131
Praca ze ścieżkami wycinania.....	131
Tworzenie ścieżek wycinania.....	132
Użycie osadzonych ścieżek wycinania.....	133
Manipulowanie ścieżkami wycinania.....	133
Tworzenie efektów specjalnych z użyciem ścieżek wycinania.....	134
Praca z maskami alfa.....	134
Praca z obrazami PSD.....	135
Przygotowywanie plików PSD.....	136
Praca z warstwami PSD.....	136
Praca z kanałami PSD.....	137
Praca ze ścieżkami PSD.....	138
Drukowanie w module PSD Import.....	138
Użycie efektów obrazu.....	139
Praca z efektami obrazu.....	139
Wyłączanie i usuwanie efektów obrazu.....	139
Wyświetlanie efektów w pełnej rozdzielczości.....	140
Efekty obrazu: filtry.....	140
Efekty obrazu: regulacje.....	141
Zapisywanie i ładowanie ustawień wstępnych efektów obrazu.....	142
Przeglądanie użycia efektów obrazu.....	142

Zapisywanie plików obrazów.....	142
Kolor, krycie i cienie.....	144
Zrozumienie koloru.....	144
Zrozumienie kolorów dodatkowych i triadowych.....	144
Określanie kolorów z systemu dopasowywania.....	144
Praca z kolorami.....	145
Paleta Kolory.....	145
Okno dialogowe Kolory.....	145
Tworzenie koloru.....	146
Edytowanie koloru.....	147
Duplikowanie koloru.....	147
Usuwanie koloru.....	147
Importowanie kolorów z innego artykułu lub projektu.....	147
Zmiana wszystkich wystąpień koloru na inny kolor.....	147
Stosowanie koloru, tinty i gradientów.....	148
Stosowanie koloru i tinty do tekstu.....	148
Stosowanie koloru i tinty do linii.....	148
Praca z kryciem.....	149
Określanie krycia.....	149
Określanie krycia dla grup.....	149
Tworzenie gradientów z przezroczystością.....	149
Zarządzanie kolorami.....	150
Konfiguracje źródła i konfiguracje wydruku.....	150
Korzystanie z zarządzania kolorami.....	150
Praca z konfiguracjami źródła i wydruku od eksperta w dziedzinie kolorów.....	151
Praca w klasycznym środowisku zarządzania kolorami.....	152
Proofing koloru na ekranie (proofing ekranowy).....	152
Zarządzanie kolorami dla ekspertów.....	153
Tworzenie konfiguracji źródła.....	153
Tworzenie konfiguracji wydruku.....	154
Zarządzanie profilami.....	155
Praca z cieniami.....	156
Stosowanie cieni.....	156
Dostosowywanie cieni.....	156
Stosowanie cieni z elementami.....	156
Konstrukcja dokumentu.....	158
Użycie automatycznego numerowania stron.....	158
Tworzenie automatycznej ramki tekstowej.....	158
Praca z warstwami.....	159
Zrozumienie warstw.....	159
Tworzenie warstw.....	160
Wybieranie warstw.....	160
Wyświetlanie i ukrywanie warstw.....	160
Określanie, na której warstwie znajduje się element.....	161

Usuwanie warstw.....	161
Zmiana opcji warstwy.....	162
Przenoszenie elementów na inną warstwę.....	163
Zmiana kolejności warstw na stosie.....	163
Warstwy i otaczanie tekstu.....	163
Duplikowanie warstw.....	164
Scalanie warstw.....	164
Blokowanie elementów na warstwach.....	164
Użycie stron głównych z warstwami.....	165
Ograniczanie wydruku warstw.....	165
Praca z listami.....	166
Przygotowanie do użycia list.....	166
Tworzenie listy.....	166
Importowanie list z innego dokumentu.....	167
Nawigacja po listach.....	167
Budowanie list.....	168
Aktualizowanie list.....	168
Praca z listami w książkach.....	168
Praca z indeksami.....	169
Określanie koloru znacznika indeksu.....	169
Tworzenie haseł indeksu.....	169
Tworzenie odwołań krzyżowych.....	171
Edytowanie hasła indeksu.....	172
Usuwanie hasła indeksu.....	173
Określanie interpunkcji dla indeksu.....	173
Tworzenie indeksu.....	174
Edytowanie indeksów końcowych.....	175
Praca z książkami.....	176
Tworzenie książek.....	176
Praca z rozdziałami.....	176
Zarządzanie numerami stron.....	178
Synchronizowanie rozdziałów.....	179
Drukowanie rozdziałów.....	180
Tworzenie indeksów i spisów treści dla książek.....	181
Praca z bibliotekami.....	181
Tworzenie bibliotek.....	182
Dodawanie pozycji biblioteki.....	183
Pobieranie pozycji z biblioteki.....	183
Manipulowanie pozycjami biblioteki.....	183
Praca z etykietami.....	183
Zapisywanie bibliotek.....	184
Wydruk.....	185
Drukowanie layoutów.....	185
Aktualizowanie ścieżek obrazów.....	185
Ustawianie elementów sterujących w oknie dialogowym Drukuj.....	186

Okno dialogowe Drukuj.....	187
Drukowanie separacji kolorów.....	192
Drukowanie kompozytów koloru.....	193
Eksportowanie layoutów.....	194
Eksportowanie layoutu w formacie EPS.....	194
Eksportowanie layoutu w formacie PDF.....	195
Tworzenie pliku PostScript.....	197
Użycie funkcji Zgromadź do wydruku.....	197
Praca ze stylami wydruku.....	198
Praca z zalewaniem.....	199
Zrozumienie zalewania.....	199
Zalewanie obrazów EPS.....	200
Tworzenie i użycie bogatej czerni.....	200
Zrozumienie kwestii spłaszczania i produkcji.....	201
 Praca grupowa i korzystanie z pojedynczego źródła.....	 202
Praca z zawartością udostępnioną.....	202
Udostępnianie i synchronizowanie zawartości.....	203
Zrozumienie opcji synchronizacji.....	205
Umieszczanie zsynchronizowanego elementu.....	205
Umieszczanie zsynchronizowanej zawartości.....	206
Importowanie zawartości do biblioteki zawartości udostępnionej.....	206
Praca ze strefami Composition Zones.....	207
Zrozumienie stref Composition Zones.....	207
Tworzenie elementu Composition Zones.....	211
Umieszczanie elementu Composition Zones.....	213
Udostępnianie layoutu kompozycji.....	215
Użycie okna dialogowego Konfiguracja pracy grupowej.....	222
Tworzenie powiązania z innymi projektami.....	223
Wyświetlanie informacji na temat łączliwych layoutów kompozycji	223
Importowanie udostępnionej zawartości i zarządzanie nią.....	224
Określanie opcji aktualizacji.....	224
 Layouty interaktywne.....	 226
Zrozumienie layoutów interaktywnych.....	226
Typy layoutów interaktywnych.....	227
Typy obiektów.....	227
Layouty interaktywne w działaniu.....	228
Tworzenie interaktywnych elementów składowych.....	234
Tworzenie layoutu prezentacji.....	234
Tworzenie obiektu.....	235
Konfigurowanie obiektu SWF.....	236
Konfigurowanie obiektu wideo.....	237
Praca z obiektami animacji.....	239
Praca z obiektami przycisków.....	244
Layouty sekwencji obrazów, layouty przycisku i zawartość udostępniona.....	247

Praca z menu.....	247
Konfigurowanie obiektu okna.....	251
Konfigurowanie obiektu ramki tekstowej.....	252
Praca z przejściami.....	253
Praca ze stronami w layoutach interaktywnych.....	253
Praca z poleceniami klawiaturowymi.....	255
Konfigurowanie preferencji interaktywnych.....	256
Praca z akcjami.....	257
Przypisywanie akcji.....	257
Opis akcji.....	257
Praca ze zdarzeniami.....	265
Wybieranie zdarzenia użytkownika.....	265
Konfigurowanie zdarzeń użytkownika.....	266
Praca ze skryptami.....	267
Tworzenie skryptu.....	268
Użycie instrukcji warunkowych.....	268
Uruchamianie skryptu	270
Eksportowanie i importowanie skryptów.....	271
Wyświetlanie podglądu i eksportowanie layoutów interaktywnych.....	271
Wyświetlanie podglądu layoutu prezentacji.....	272
Sprawdzanie użycia obiektu interaktywnego.....	272
Eksportowanie layoutu prezentacji.....	272
Konfigurowanie ustawień eksportu.....	273
Praca z wyrażeniami.....	274
Zrozumienie wyrażień.....	274
Użycie okna dialogowego Edytor wyrażień.....	277
Elementy Job Jacket.....	280
Zrozumienie elementów Job Jackets.....	280
Co to są elementy Job Jackets?.....	281
Struktura elementu Job Jackets.....	281
Przykładowy przepływ pracy elementu Job Jacket.....	285
Praca z elementami Job Jackets.....	286
Tryb podstawowy i tryb zaawansowany.....	286
Tworzenie plików elementów Job Jacket.....	287
Praca z elementami Job Tickets.....	291
Tworzenie szablonu elementu Job Ticket.....	291
Dodawanie definicji layoutu do elementu Job Ticket: tryb zaawansowany.....	295
Stosowanie szablonu elementu Job Ticket do projektu.....	296
Stosowanie definicji layoutu do projektu.....	298
Współpraca za pomocą współużytkowanych elementów Job Jackets.....	299
Eksportowanie i importowanie elementów Job Tickets.....	301
Domyślny plik elementu Job Jacket.....	302
Edytowanie domyślnego szablonu elementu Job Jacket: Menu Plik.....	302
Edytowanie domyślnego szablonu elementu Job Jacket: Menu Narzędzia.....	303
Edytowanie domyślnego pliku elementu Job Jacket.....	303

Praca z zasobami: tryb zaawansowany.....	303
Uzyskiwanie dostępu do zasobów: tryb zaawansowany.....	304
Konfigurowanie zasobów: tryb zaawansowany.....	304
Określanie lokalizacji zasobów: tryb zaawansowany.....	305
Praca ze specyfikacjami layoutu.....	306
Tworzenie specyfikacji layoutu: tryb zaawansowany.....	306
Stosowanie specyfikacji layoutu do layoutu.....	307
Praca ze specyfikacjami wydruku.....	308
Tworzenie specyfikacji wydruku: tryb zaawansowany.....	309
Stosowanie specyfikacji wydruku do layoutu.....	309
Użycie specyfikacji wydruku dla zadania wydruku.....	311
Praca z regułami i zestawami reguł.....	311
Tworzenie reguł: tryb zaawansowany.....	312
Dodawanie reguł do zestawu reguł: tryb zaawansowany.....	314
Stosowanie zestawu reguł do layoutu.....	315
Analiza layoutu.....	317
Blokowanie elementów Job Jacket.....	319
Drukowanie z plikiem JDF.....	320
 Layouty stron WWW.....	 321
Praca z layoutami stron WWW.....	321
Tworzenie layoutu strony WWW.....	321
Ramki tekstowe w layoutach stron WWW.....	322
Elementy graficzne w layoutach stron WWW.....	325
Konwersja z i do layoutów stron WWW.....	326
Ograniczenia layoutów stron WWW.....	326
Hiperlinki.....	327
Tworzenie miejsca docelowego.....	328
Tworzenie kotwicy.....	329
Tworzenie hiperlinku przy użyciu istniejącego miejsca docelowego.....	329
Tworzenie hiperlinku od początku.....	330
Wyświetlanie linków na palecie Hiperlinki.....	330
Formatowanie hiperlinków.....	330
Edytowanie i usuwanie miejsc docelowych.....	330
Edytowanie i usuwanie kotwic.....	331
Edytowanie i usuwanie hiperlinków.....	331
Nawigacja przy użyciu palety Hiperlinki.....	331
Najazdy.....	331
Tworzenie prostego najazdu.....	332
Edytowanie i usuwanie prostych najazdów.....	332
Tworzenie 2-pozycyjnego najazdu.....	333
Przełączanie między obrazami najazdu w layoutcie.....	333
Usuwanie celu z ramki 2-pozycyjnego najazdu.....	333
Rozłączanie 2-pozycyjnego najazdu.....	333
Mapy obrazów.....	334
Tworzenie mapy obrazu.....	334

Edytowanie mapy obrazu.....	334
Formularze.....	335
Tworzenie ramki formularza.....	336
Dodawanie elementu sterującego tekstu, hasła lub ukrytego pola.....	337
Dodawanie elementu sterującego przycisku.....	338
Dodawanie elementu sterującego przycisku obrazu.....	338
Dodawanie elementów sterujących menu wyskakującego lub listy.....	338
Dodawanie grupy elementów sterujących przycisków radiowych	339
Dodawanie elementu sterującego pola wyboru	340
Dodawanie elementu sterującego przesyłania pliku	340
Menu.....	341
Praca ze standardowymi menu.....	341
Praca z menu kaskadowymi.....	343
Tabele w layoutach stron WWW.....	346
Metaznaczniki.....	346
Tworzenie zestawu metaznaczników.....	347
Określanie zestawu metaznaczników dla strony WWW	348
Wyświetlanie podglądu stron WWW.....	348
Określanie dodatkowych przeglądarek dla podglądu	348
Eksportowanie stron WWW.....	349
Przygotowanie do eksportu	349
Eksportowanie strony WWW	349
Praca z wieloma językami.....	352
Stosowanie języka znaków.....	352
Zmiana języka programu.....	352
Moduły XTensions.....	354
Praca z modułami XTensions.....	354
Instalowanie modułów XTensions.....	354
Włączanie i wyłączanie modułów XTensions.....	354
Praca z zestawami modułów XTensions.....	355
Moduł Custom Bleeds XTensions.....	355
Użycie modułu Custom Bleeds.....	355
Użycie pola wyboru Obcięcie przy krawędzi spadu.....	356
Moduł DejaVu XTensions.....	356
Moduł XTension Cień.....	357
Moduł Full Resolution Preview XTensions.....	358
Moduł Guide Manager Pro XTensions.....	358
Użycie palety Prowadnice.....	358
Menu palety Prowadnice.....	360
Tworzenie prowadnic za pomocą modułu Guide Manager Pro.....	361
Tworzenie siatek za pomocą modułu Guide Manager Pro.....	361
Tworzenie wierszy i kolumn.....	363
Tworzenie prowadnic spadu i bezpieczeństwa.....	363
Moduł HTML Text Import XTensions.....	365

Moduł XTension Znajdź/Zamień element.....	365
Moduł XTension Item Styles.....	367
Użycie palety Style elementu.....	367
Tworzenie stylów elementu.....	368
Sprawdzanie użycia stylów elementu.....	369
Moduł OPI XTensions.....	369
Określanie funkcji wymiany OPI dla zaimportowanego obrazu.....	370
Aktywacja funkcji OPI dla layoutu.....	370
Tworzenie komentarzy OPI dla wydruku oraz plików EPS i PDF.....	370
Moduł PDF Filter XTensions.....	370
Importowanie pliku PDF do ramki graficznej.....	371
Moduł XTension Skala.....	371
Moduł XTension Nożyczki.....	373
Moduł XTension Skrypt.....	373
Podmenu Narzędzia ramki.....	374
Podmenu Siatka.....	374
Podmenu Obrazy.....	374
Podmenu Ramka graficzna.....	374
Podmenu Drukowanie.....	375
Podmenu Zapisywanie.....	375
Podmenu Specjalne.....	375
Podmenu Łańcuchy tekstowe.....	375
Podmenu Tabele.....	376
Podmenu Typografia.....	376
Moduł Shape of Things XTensions.....	376
Użycie narzędzia Gwiazda.....	376
Moduł Super Step and Repeat XTensions.....	377
Użycie funkcji Wykonaj super krok i powtórz.....	377
Moduł Table Import XTensions.....	378
Type Tricks.....	378
Utwórz ułamek.....	378
Utwórz cenę.....	378
Światło między spacjami wyrazów.....	379
Sprawdzanie wierszy.....	379
Podkreślenie niestandardowe.....	380
Filtr Word 6-2000.....	380
Filtr WordPerfect	380
Moduł XLST Export XTensions.....	380
Inne moduły XTension.....	381
Preferencje.....	383
Zrozumienie preferencji.....	383
Ostrzeżenie Niezgodne preferencje.....	383
Zmiany w preferencjach programu QuarkXPress.....	384
Zawartość plików preferencji.....	384
Preferencje aplikacji.....	385

Preferencje — Program — Wyświetl.....	385
Preferencje — Program — Ustawienia wejścia.....	386
Preferencje — Program — Odszukaj znak w innym foncie.....	387
Preferencje — Program — Cofnij.....	387
Preferencje — Program — Otwieranie i zapisywanie.....	387
Preferencje — Program — Menedżer modułów XTensions.....	388
Preferencje — Program — Udostępnianie.....	388
Preferencje — Program — Fonty.....	388
Preferencje — Program — Lista plików.....	389
Preferencje — Program — Ścieżka domyślna.....	389
Preferencje — Program — EPS.....	389
Preferencje — Program — Podgląd w pełnej rozdzielczości.....	389
Preferencje — Program — Przeglądarki.....	390
Preferencje — Program — Indeks.....	390
Preferencje — Program — Elementy Job Jacket.....	391
Preferencje — Program — PDF.....	391
Preferencje — Program — PSD Import.....	392
Preferencje — Program — Obiekty zastępcze.....	392
Preferencje — Program — Sprawdzanie pisowni.....	392
Preferencje — Program — Ułamek/Cena.....	393
Preferencje — Program — Efekty obrazu.....	393
Preferencje projektu.....	393
Preferencje — Projekt — Ogólne.....	393
Preferencje layoutu.....	394
Preferencje — Layout — Ogólne.....	394
Preferencje — Layout — Miary.....	395
Preferencje — Layout — Akapit.....	396
Preferencje — Layout — Znak.....	397
Preferencje — Layout — Narzędzia.....	398
Preferencje — Layout — Zalewanie.....	399
Preferencje — Layout — Prowadnice i siatka.....	400
Preferencje — Layout — Menedżer kolorów.....	400
Preferencje — Layout — Warstwy.....	401
Preferencje — Layout — Prezentacja.....	402
Preferencje — Layout — SWF.....	402
Uwagi prawne.....	403

Informacje o podręczniku

Nie ma potrzeby czytania dokumentacji produktu QuarkXPress® od deski do deski. Zamiast tego można używać niniejszego podręcznika w celu szybkiego wyszukiwania informacji, a następnie kontynuować swoją pracę.

Przyjęte założenia

Podczas pisania tego podręcznika przyjęliśmy założenie, że Czytelnik zna obsługę komputera i umie wykonać następujące czynności:

- Uruchamianie aplikacji
- Otwieranie, zapisywanie i zamykanie plików
- Użycie menu, okien dialogowych i palet
- Praca w sieciowym środowisku komputerowym
- Użycie myszy, poleceń klawiaturowych i klawiszy modyfikatorów

Jeśli wymagane są dodatkowe informacje na te tematy, należy zapoznać się z dokumentacją dołączoną do komputerami lub innymi źródłami.

Źródła pomocy

Nowi użytkownicy programu QuarkXPress lub osoby, które chcą poznać inne funkcje aplikacji, mogą skorzystać z następujących źródeł:

- Podręcznik programu QuarkXPress
- Pomoc do programu QuarkXPress
- Inne książki
- Ogólne książki na temat DTP

W przypadku problemów na poziomie systemu — związanych na przykład z zapisywaniem i przenoszeniem plików lub aktywacją fontów — należy zapoznać się z dokumentacją dołączoną do komputera.

Konwencje

Zastosowane konwencje formatowania wyróżniają informacje, umożliwiając szybsze znajdowanie szukanej wiedzy.

- **Pogrubienie:** Nazwy wszystkich okien dialogowych, pól i innych elementów sterujących są oznaczone pogrubieniem. Na przykład: „Kliknij przycisk **OK**.”
- **Odwołania:** W przypadku opisów funkcji odwołania, które są umieszczone w nawiasach okrągłych, przedstawiają sposób uzyskania dostępu do tych funkcji. Na przykład: „Okno dialogowe **Znajdź/Zamień** (menu **Edycja**) umożliwia znajdowanie i zastępowanie tekstu.”
- **Strzałki:** Często używane strzałki (>) przedstawiają ścieżkę menu do określonej funkcji. Na przykład: „Następnie należy wybrać opcję **Edycja > Arkusze stylów**, aby wyświetlić okno dialogowe **Arkusze stylów**.”
- **Ikony:** Większość narzędzi i przycisków jest przedstawianych za pomocą nazwy, która staje się widoczna po wyświetleniu podpowiedzi, ale w niektórych przypadkach przedstawiono ikony w celu ułatwienia ich identyfikacji. Na przykład: „Kliknij przycisk  na palecie **Miary**, aby wyśrodkować tekst.”
- **Różnice między platformami:** Program jest dość spójny we wszystkich systemach operacyjnych. Jednak niektóre etykiety, przyciski, kombinacje klawisze i inne aspekty programu muszą się różnić w systemach Mac OS® i Windows® ze względu na konwencje interfejsu użytkownika lub inne czynniki. We wszystkich takich przypadkach przedstawiana jest zarówno wersja dla systemu Mac OS, jak i dla systemu Windows. Obie wersje są oddzielone ukośnikiem, a jako pierwsza przedstawiana jest wersja dla systemu Mac OS. Na przykład jeśli wersja przycisku w systemie Mac OS ma etykietę **Wybierz**, a wersja w systemie Windows ma etykietę **Przeglądaj**, zostanie przedstawiona instrukcja „Kliknij przycisk **Wybierz/Przeglądaj**.” Bardziej złożone różnice między platformami są przedstawiane w uwagach bądź w nawiasach.

Uwaga dotycząca technologii

Firma Quark stworzyła program QuarkXPress dla systemów Mac OS i Windows w celu zapewnienia wydawcom kontroli nad typografią, kolorami i pracą grupową. Oprócz unikatowych opcji kontroli typograficznej, program QuarkXPress oferuje wszechstronne zarządzanie fontami z obsługą technologii TrueType®, OpenType® i Unicode®. Projektanci mogą korzystać ze standardów PANTONE® (PANTONE MATCHING SYSTEM®), Hexachrome®, Trumatch®, Focoltone®, DIC® i Toyo w celu dodawania kolorów do layoutów stron.

Program QuarkXPress służy jako „koncentrator” dla środowisk publikowania z pracą grupową, ponieważ umożliwia importowanie i eksportowanie zawartości w wielu formatach plików, a także współużytkowanie komponentów projektu z innymi użytkownikami. Możliwe jest importowanie plików z takich programów jak Microsoft® Word, Microsoft Excel®, WordPerfect®, Adobe® Illustrator® i Adobe Photoshop®. Zawartość można także zapisywać w formatach PostScript® lub PDF dla programu Adobe Acrobat® Reader®. Istnieje możliwość eksportowania plików w celu przeglądania przy użyciu programów QuickTime®, Internet Explorer®, Safari®, Firefox® i Netscape Navigator®. Za pomocą programu Quark Interactive Designer™ można eksportować layouty w formacie Flash®. Korzystając z takich funkcji jak elementy Job Jacket® i Composition Zone®, można mieć pewność, że wiele osób będzie współużytkować specyfikacje w celu tworzenia spójnych publikacji, nawet w przypadku jednoczesnej pracy przy tej samej publikacji.

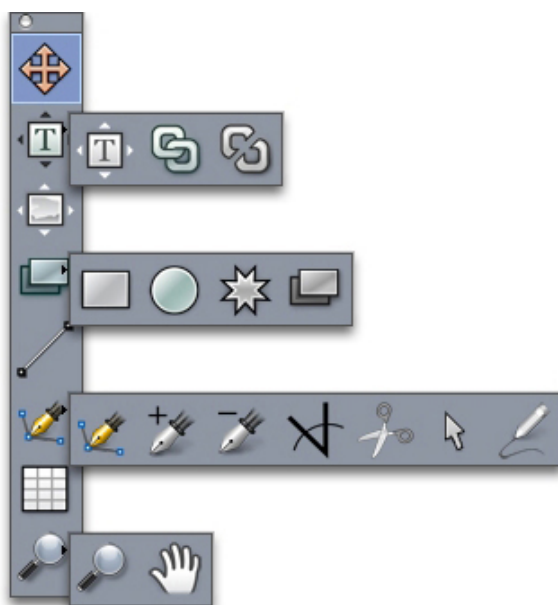
Architektura oprogramowania QuarkXPress umożliwia użytkownikom i programistom rozszerzanie możliwości publikowania. Technologia modułów XTension® umożliwia programistom tworzenie niestandardowych modułów dla programu QuarkXPress. Moduły Quark®XTension® zapewniają także modularne podejście w celu spełnienia określonych potrzeb w zakresie publikowania.

Użytkownicy tworzący skrypty AppleScript® mogą wykorzystać ten język skryptowy firmy Apple® do automatyzacji wielu czynności w programie QuarkXPress.

Interfejs użytkownika

Przeglądając interfejs użytkownika programu QuarkXPress, można zauważyć, że wiele opcji jest znanych lub nie wymaga objaśnienia. Po bliższym zapoznaniu się z menu i oknami dialogowymi programu QuarkXPress można odkryć, że polecenia klawiaturowe i palety zapewniają wygodny dostęp do funkcji, które są dostępne także poprzez menu.

Narzędzia



Paleta Narzędzia

Paleta **Narzędzia** zawiera następujące elementy sterujące:

- Narzędzie **Element**  umożliwia zaznaczanie, przesuwanie oraz zmianę wielkości i kształtu elementów (ramek, linii, ścieżek tekstowych i grup). Kiedy narzędzie **Element** nie jest wybrane, można nacisnąć klawisz Command/Ctrl, aby tymczasowo uzyskać dostęp do narzędzia **Element**.
- Narzędzie **Zawartość tekstowa**  umożliwia rysowanie ramek tekstowych i pracę z tekstem w ramkach.
- Narzędzie **Zawartość obrazu**  umożliwia rysowanie ramek graficznych i pracę z obrazami w ramkach.

- Narzędzie **Linkowanie**  służy do linkowania ramek tekstowych.
 - Narzędzie **Rozłączanie**  służy do rozłączania ramek tekstowych.
 - Narzędzie **Ramka prostokątna**  służy do tworzenia ramek prostokątnych. Aby narysować kwadratową ramkę, należy nacisnąć klawisz Shift podczas rysowania.
 - Narzędzie **Ramka owalna**  służy do tworzenia ramek owalnych. Aby utworzyć okrągłą ramkę, należy nacisnąć klawisz Shift podczas rysowania.
 - Narzędzie **Composition Zones**  służy do tworzenia ramek Composition Zone.
 - Narzędzie **Gwiazda**  służy do tworzenia ramek o kształcie gwiazdy.
 - Narzędzie **Linia**  służy do tworzenia linii prostych o dowolnym kącie. Aby ograniczyć kąt linii do 45 stopni, należy nacisnąć klawisz Shift podczas rysowania.
 - Narzędzie **Pióro Béziera**  służy do tworzenia linii i ramek Béziera. Aby ograniczyć kąt linii do 45 stopni, należy nacisnąć klawisz Shift podczas rysowania.
 - Narzędzie **Dodaj punkt**  umożliwia dodanie punktu do ścieżki dowolnego typu. Dodanie punktu do ramki zawartości powoduje automatyczne przekształcenie tej ramki w element Béziera.
 - Narzędzie **Usuń punkt**  umożliwia usunięcie punktu ze ścieżki dowolnego typu.
 - Narzędzie **Konwertuj punkt**  służy do automatycznej konwersji punktów narożnych na punkty krzywych i vice versa. Należy kliknąć i przeciągnąć, aby zmienić pozycję punktu bądź zakrzywionego lub prostego segmentu linii. Aby przekształcić element w ramkę lub linię Béziera, należy wybrać to narzędzie i kliknąć prostokątną ramkę lub linię prostą.
 - Narzędzie **Nożyczki**  umożliwia podzielenie elementu na oddzielne ścieżki.
 - Narzędzie **Wybierz punkt**  umożliwia zaznaczenie krzywych lub punktów w celu ich przeniesienia albo usunięcia. Aby zaznaczyć wiele punktów, należy nacisnąć klawisz Shift i kliknąć. Aby punkt był symetryczny, należy nacisnąć klawisz Option/Alt przed kliknięciem punktu.
 - Narzędzie **Linia odręczna**  służy do rysowania linii lub ramki o dowolnym kształcie. Jeśli ramka odręczna nie zostanie zamknięta, pozostanie linią. Aby automatycznie zamknąć ramkę odręczną, należy nacisnąć klawisz Option/Alt.
 - Narzędzie **Tabele**  służy do tworzenia tabel.
 - Narzędzie **Powiększenie**  umożliwia powiększenie lub pomniejszenie widoku dokumentu.
 - Narzędzie **Przesuwanie**  służy do zmiany pozycji w aktywnym layoucie.
- ➡ Po narysowaniu ramki należy wybrać narzędzie **Zawartość tekstowa**  lub **Zawartość obrazu** , zależnie od typu zawartości, jaki ma znaleźć się w ramce. Można także użyć poleceń klawiszy do zadeklarowania typu zawartości ramki: Naciśnięcie klawisza T podczas rysowania deklaruje zawartość obrazu, natomiast naciśnięcie klawisza R deklaruje zawartość tekstową.
- ➡ Więcej informacji dotyczących ramek i linii Béziera zawierają tematy „[Tworzenie ramek Béziera](#)” i „[Tworzenie linii Béziera](#)”.
- ➡ Aby dodać tekst do linii lub ścieżki, należy wybrać narzędzie **Zawartość tekstowa**  i kliknąć dwukrotnie linię lub ścieżkę.

- ➡ Więcej informacji dotyczących elementów Composition Zone zawiera temat „*Tworzenie elementu Composition Zones*”.
- ➡ Użytkownicy systemu Windows mogą wyświetlić paletę **Narzędzia** (menu **Okno**) zarówno w poziomie, jak i w pionie. Aby wyświetlić paletę w poziomie, należy nacisnąć klawisz Ctrl i kliknąć dwukrotnie pasek tytułu.

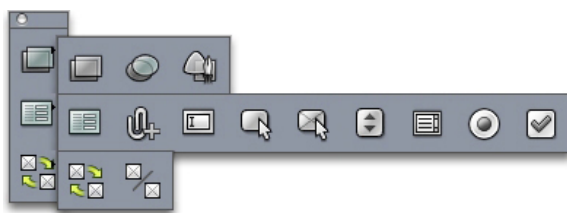
Polecenia klawiszy dla narzędzi

Kiedy nie jest aktywna żadna ramka ani ścieżka tekstowa, można szybko przełączać się między narzędziami za pomocą następujących poleceń klawiszy:

- Narzędzie **Element**: V
- Narzędzie **Zawartość tekstowa**: T (naciśnij klawisz Escape, aby anulować zaznaczenie aktywnej ramki tekstowej, dzięki czemu można przełączyć się na inne narzędzie)
- Narzędzie **Powiązanie tekstu**: T
- Narzędzie **Rozłączanie tekstu**: T
- Narzędzie **Zawartość obrazu**: R
- Narzędzie **Ramka prostokątna**: B
- Narzędzie **Ramka owalna**: B
- Narzędzie **Gwiazda**: B
- Narzędzie **Composition Zones**: B
- Narzędzie **Linia**: L
- Narzędzie **Pióro Béziera**: P
- Narzędzie **Dodaj punkt**: P
- Narzędzie **Usuń punkt**: P
- Narzędzie **Konwertuj punkt**: P
- Narzędzie **Nożyczki**: P
- Narzędzie **Wybierz punkt**: P
- Narzędzie **Linia-odręczna**: P
- Narzędzie **Tabele**: G
- Narzędzie **Powiększenie**: Z
- Narzędzie **Przesuwanie**: X

Narzędzia WWW

Paleta **Narzędzia WWW** umożliwia pracę z layoutami stron WWW.



Paleta Narzędzia WWW

Paleta **Narzędzia WWW** (menu **Okno** po wyświetleniu layoutu stron WWW) zawiera następujące elementy sterujące:

- Narzędzie **Prostokątna mapa obrazu**  służy do tworzenia aktywnych obszarów prostokątnej mapy obrazu, a także umożliwia uzyskanie dostępu do innych narzędzi dla mapy obrazu. Narzędzia mapy obrazu są dostępne po załadowaniu rozszerzenia QuarkXTension o nazwie ImageMap.
- Narzędzie **Ramka formularza**  służy do tworzenia ramek formularza w celu umieszczenia w nich elementów sterujących formularza.
- Narzędzie **Wybór pliku**  umożliwia utworzenie pola i przycisku, za pomocą których użytkownicy mogą wysyłać plik na serwer WWW.
- Narzędzie **Pole tekstowe**  służy do tworzenia pól tekstowych.
- Narzędzie **Przycisk**  służy do tworzenia przycisków.
- Narzędzie **Przycisk obrazu**  służy do tworzenia przycisków umożliwiających zaimportowanie obrazu.
- Narzędzie **Menu wyskakujące**  służy do tworzenia menu rozwijanych.
- Narzędzie **Pole listy**  służy do tworzenia list.
- Narzędzie **Przycisk radiowy**  służy do tworzenia przycisków radiowych.
- Narzędzie **Pole wyboru**  służy do tworzenia pól wyboru.
- Narzędzie **Wiązanie najazdu**  umożliwia powiązania ramki źródłowej i docelowej 2-pozycyjnego najazdu. Po przesunięciu wskaźnika myszy nad ramkę źródłową wyświetlana jest zawartość ramki docelowej.
- Narzędzie **Rozłączanie najazdu**  umożliwia rozłączenie ramki źródłowej i docelowej 2-pozycyjnego najazdu.

Menu

Poniższe tematy przedstawiają menu i opcje menu dostępne w programie QuarkXPress.

Menu QuarkXPress (tylko system Mac OS)

Menu **QuarkXPress** stanowi część programu QuarkXPress dla systemu Mac OS X. Menu to zawiera identyczne opcje jak menu aplikacji dla innych programów w systemie Mac OS X. Opcje te umożliwiają wyświetlanie i ukrywanie programu QuarkXPress oraz innych aplikacji, uzyskiwanie dostępu do preferencji i zamykanie programu QuarkXPress. To menu zawiera następujące opcje:

- **O programie QuarkXPress:** Umożliwia wyświetlenie informacji o programie QuarkXPress, takich jak numer wersji.
- **Edytuj kod licencji:** Umożliwia zmianę kodu walidacyjnego zainstalowanej kopii programu QuarkXPress. Zmieniając ten kod, można przekształcić wersję testową (wcześniej nazywaną „wersją próbną”) programu QuarkXPress w pełni funkcjonalną wersję, zmienić języki obsługiwane przez interfejs użytkownika, a także przekształcić program QuarkXPress w wersję Plus.
- **Przenieś licencję programu QuarkXPress:** Umożliwia dezaktywowanie programu QuarkXPress na danym komputerze, tak aby aktywować go na innym komputerze. Opcja dostępna jest tylko w przypadku, gdy program QuarkXPress został uaktywniony.
- **Uaktywnij program QuarkXPress:** Umożliwia aktywowanie programu QuarkXPress na tym komputerze. Opcja dostępna jest tylko w przypadku, gdy program QuarkXPress działa w trybie demonstracyjnym.
- **Preferencje:** Umożliwia modyfikowanie domyślnych wartości i ustawień. Więcej informacji zawiera temat „[Preferencje](#)”.
- **Skończ QuarkXPress:** Umożliwia zamknięcie programu.

Menu Plik

Menu **Plik** umożliwia manipulację plikami elektronicznymi na wiele sposobów, włącznie z tworzeniem, otwieraniem, drukowaniem i zapisywaniem plików. To menu zawiera następujące opcje:

- **Nowy:** Wybierz opcję z podmenu **Nowy**, aby utworzyć projekt. Jeśli zostanie wybrana opcja **Nowy projekt na podstawie elementu Ticket**, będzie można wybrać element Job Ticket, na podstawie którego zostanie utworzony nowy projekt. Za pomocą tego podmenu można także tworzyć nowe biblioteki i książki.
- **Otwórz:** Umożliwia otwieranie plików projektów.
- **Zamknij:** Umożliwia zamknięcie aktywnego projektu.
- **Zapisz:** Umożliwia zapisanie aktywnego projektu.
- **Zapisz jako:** Umożliwia zapisanie kopii aktywnego projektu.
- **Przywróć zapisaną wersję:** Umożliwia przywrócenie aktywnego projektu do stanu istniejącego przy ostatnim zapisie.
- **Importuj:** Umożliwia zaimportowanie tekstu do ramki tekstowej lub obrazu do ramki graficznej.
- **Zapisz tekst:** Umożliwia zapisanie zawartości aktywnej ramki tekstowej jako oddzielny plik.
- **Zapisz obraz:** To podmenu umożliwia zapisanie zaznaczonego obrazu jako oddzielny plik lub zapisanie wszystkich obrazów w layoucie jako oddzielne pliki.
- **Dołącz:** Umożliwia dołączenie arkuszy stylów, kolorów i wielu innych typów zasobów z innego pliku.
- **Eksport:** Umożliwia wyeksportowanie layoutu jako inny typ pliku.
- **Zgromadź do wydruku:** Umożliwia skopiowanie pliku, raportu wydruku i wybranych zasobów do pojedynczego folderu.
- **Konfiguracja pracy grupowej:** Umożliwia kontrolowanie powiązania projektów, udostępniania i częstotliwości aktualizowania udostępnionych zasobów.

- **Elementy Job Jacket:** Za pomocą tego podmenu można uzyskać dostęp do specyfikacji i reguł tworzenia i sprawdzania layoutu, powiązać projekt z plikiem elementu Job Jacket, zmodyfikować element Job Ticket, a także przeanalizować layout.
- **Drukuj:** Umożliwia wydrukowanie aktywnego pliku.
- **Zadanie wydruku:** Umożliwia uzyskanie dostępu do specyfikacji wydruku dla zadania, która stanowi „arkusz stylów” dla wydruku.
- **Zakończ** (*tylko system Windows*): Umożliwia zamknięcie programu.

Menu Edycja

Menu **Edycja** zawiera następujące opcje:

- **Cofnij:** Wycofuje ostatnią operację.
- **Wykonaj ponownie:** Ponownie wykonuje wycofaną operację.
- **Wytnij:** Wycina zaznaczoną zawartość.
- **Kopiuj:** Kopiuje zaznaczoną zawartość do schowka.
- **Wklej:** Wkleja zawartość schowka na aktywną stronę.
- **Wklej bez formatowania:** Wkleja zawartość schowka jako zwykły tekst.
- **Wklej w miejscu:** Wkleja zduplikowany lub skopiowany element na aktywną stronę w tej samej pozycji, w której został skopiowany.
- **Wklej specjalnie** (*tylko system Windows*): Umożliwia wybranie sposobu wklejenia obiektu do dokumentu przy użyciu funkcji systemu Microsoft Windows o nazwie OLE (Object Linking and Embedding).
- **Wyczyść/Usuń:** Usuwa aktywną zawartość.
- **Zaznacz wszystko:** Zaznacza całą zawartość w aktywnej ramce lub na ścieżce tekstowej.
- **Powiązania** (*tylko system Windows*) : Umożliwia aktualizację powiązanego obiektu.
- **Obiekt** (*tylko system Windows*) : Umożliwia pracę z osadzonym lub powiązanym obiektem zawartym w zaznaczonej ramce graficznej.
- **Wstaw obiekt** (*tylko system Windows*): Umożliwia utworzenie obiektu przy użyciu aplikacji serwera lub pobranie istniejącego pliku.
- **Pokaż schowek:** Wyświetla zawartość schowka.
- **Znajdź/Zamień:** Wyświetla paletę **Znajdź/Zamień**, za pomocą której można wyszukiwać i zmieniać tekst na podstawie jego zawartości, formatowania lub wszystkich tych elementów.
- **Znajdź/Zamień element:** Wyświetla i ukrywa paletę **Znajdź/Zamień element**.
- **Preferencje** (*tylko system Windows*): Umożliwia modyfikowanie domyślnych wartości i ustawień. Więcej informacji zawiera temat „*Preferencje*”.
- **Arkusze stylów:** Umożliwia dodawanie, edytowanie i usuwanie definicji arkuszy stylów. Więcej informacji zawiera temat „*Praca z arkuszami stylów*”.
- **Kolory:** Umożliwia dodawanie, edytowanie i usuwanie definicji kolorów. Więcej informacji zawiera temat „*Praca z kolorami*”.

- **D&J:** Umożliwia dodawanie, edytowanie i usuwanie definicji H&J (dzielenia wyrazów i justowania). Ustawienia D&J pomagają kontrolować sposób podziału tekstu. Więcej informacji zawiera temat „[Kontrolowanie dzielenia wyrazów i justowania](#)”.
- **Listy:** Umożliwia dodawanie, edytowanie i usuwanie definicji list. Funkcja Listy to narzędzie służące do automatycznego generowania spisów treści i innych typów list. Więcej informacji zawiera temat „[Praca z listami](#)”.
- **Linie przerywane i paski:** Umożliwia dodawanie, edytowanie i usuwanie niestandardowych wzorców linii.
- **Wysunięte znaki:** Umożliwia dodawanie, edytowanie i usuwanie niestandardowych definicji wysuniętych znaków. Więcej informacji zawiera temat „[Praca z wysuniętymi znakami](#)”.
- **Style wydruku:** Umożliwia dodawanie, edytowanie i usuwanie definicji stylów wydruku. Style wydruku pozwalają szybko przełączać się między różnymi zestawami opcji wydruku. Więcej informacji zawiera temat „[Praca ze stylami wydruku](#)”.
- **Język programu** (*tylko wielojęzyczne wersje programu*): Umożliwia zmianę języka interfejsu użytkownika.
- **Konfiguracje kolorów:** Umożliwia uzyskanie dostępu do konfiguracji źródła i wydruku oraz ich modyfikację.
- **Style siatki:** Umożliwia dodawanie, edytowanie i usuwanie wzorców niedrukowalnych siatek projektu, które można zastosować do komponentów tekstowych. Więcej informacji zawiera temat „[Praca z siatkami projektu](#)”.
- **Hiperlinki:** Umożliwia dodawanie, edytowanie i usuwanie hiperlinków, włącznie z adresami URL, kotwicami i linkami do stron.
- **Zmienne** (*tylko layouty interaktywne*): Umożliwia definiowanie zmiennych dla elementów interaktywnych.
- **Menu interaktywne** (*tylko layouty interaktywne*): Umożliwia tworzenie menu dla elementów interaktywnych.
- **Style podkreślenia:** Umożliwia uzyskanie dostępu do stylów podkreślenia oraz ich modyfikację.
- **Menu** (*tylko layouty stron WWW*): Umożliwia tworzenie list używanych w layoutach stron WWW (takich jak menu nawigacyjne) oraz zarządzanie nimi.
- **Metaznaczniki** (*tylko layouty stron WWW*): Umożliwia tworzenie, modyfikowanie i uzyskiwanie dostępu do metainformacji, takich jak słowa kluczowe i opisy, które zapewniają informacje o danej stronie dla wyszukiwarek i innych funkcji.
- **Rodziny fontów CSS** (*tylko layouty stron WWW*): Umożliwia tworzenie rodzin fontów dla kaskadowych arkuszy stylów (CSS) oraz określanie fontów, które będą używane do wyświetlania strony WWW, jeśli oryginalny font jest niedostępny dla użytkownika.
- **Menu kaskadowe** (*tylko layouty stron WWW*): Umożliwia tworzenie hierarchicznej listy pozycji, która jest wyświetlana, kiedy użytkownik końcowy przesuwając wskaźnik myszy nad obiekt. Upraszcza to projekt strony WWW poprzez ukrycie pozycji menu do momentu, kiedy użytkownik przesunie wskaźnik myszy nad określoną pozycję.
- **Style elementu:** Umożliwia dodawanie, edytowanie i usuwanie definicji elementów, które można zastosować do elementów programu QuarkXPress za pomocą palety **Style elementu** (menu **Okno**).

Menu Styl

Zawartość menu **Styl** zmienia się w zależności od tego, czy aktywna jest ramka tekstowa, ramka graficzna lub linia.

Menu Styl dla tekstu

Menu **Styl** dla tekstu zawiera opcje służące do określania atrybutów znaków i formatu akapitów.

To menu zawiera następujące opcje:

- **Font:** Umożliwia zmianę fontu zaznaczonego tekstu.
- **Rozmiar:** Umożliwia zmianę rozmiaru zaznaczonego tekstu.
- **Styl pisma:** Umożliwia zastosowanie do zaznaczonego tekstu stylów pisma, takich jak pogrubienie, kursywa i podkreślenie.
- **Zmień wielkość:** Umożliwia zmianę zaznaczonego tekstu na wielkie litery, małe litery lub nazwy własne.
- **Kolor:** Umożliwia zmianę koloru zaznaczonego tekstu.
- **Tinta:** Umożliwia ustawienie tinty zastosowanego koloru.
- **Krycie:** Umożliwia określenie przezroczystości zaznaczonego tekstu.
- **Skala pozioma/pionowa:** Umożliwia rozciągnięcie zaznaczonego tekstu w poziomie lub w pionie.
- **Kerning/Światło między znakami:** Kiedy znacznik wstawiania tekstu znajduje się między dwoma znakami, opcja **Kerning** umożliwia określenie odstępu między tymi dwoma znakami. Po zaznaczeniu tekstu opcja **Światło między znakami** umożliwia określenie odstępów między wszystkimi zaznaczonymi znakami.
- **Przesunięcie linii bazowej:** Umożliwia przesunięcie zaznaczonego tekstu w górę lub w dół w odniesieniu do linii bazowej, bez zmiany odstępu między wierszami.
- **Znak:** Wyświetla okno dialogowe **Atrybuty znaków**, które umożliwia kontrolowanie wszystkich aspektów formatowania znaków dla zaznaczonego tekstu.
- **Arkusze stylów znaków:** Umożliwia zastosowanie arkuszy stylów znaków do zaznaczonego tekstu.
- **Przekształć tekst w ramkę:** Umożliwia przekształcenie tekstu w ramkę graficzną Béziera o kształcie zaznaczonych znaków.
- **Wyrównanie:** Umożliwia wyrównanie aktywnych akapitów do lewej, prawej lub środka. Możliwe jest także wyjustowanie lub wymuszenie justowania zaznaczonych akapitów.
- **Interlinia:** Umożliwia zmianę odstępów między wierszami w zaznaczonych akapitach.
- **Formaty:** Wyświetla okno dialogowe **Atrybuty akapitu**, które umożliwia kontrolowanie wszystkich aspektów formatowania akapitów dla zaznaczonego tekstu.
- **Tabulatory:** Umożliwia ustawienie pozycji tabulatorów dla zaznaczonego tekstu.
- **Reguły:** Umożliwia tworzenie automatycznych linii powyżej i poniżej zaznaczonych akapitów.
- **Arkusze stylów akapitu:** Umożliwia zastosowanie arkuszy stylów akapitu do zaznaczonego tekstu.
- **Aktualizuj arkusz stylów:** Umożliwia aktualizację arkusza stylów znaków lub akapitu na podstawie lokalnych zmian w zastosowanym arkuszu stylów.
- **Przerzuć w poziomie:** Umożliwia odwrócenie zaznaczonego tekstu w poziomie.
- **Przerzuć w pionie:** Umożliwia odwrócenie zaznaczonego tekstu w pionie.

- **Hiperlink:** Umożliwia modyfikowanie i stosowanie hiperlinku, linku do strony lub kotwicy do zaznaczonego tekstu.
- **Kotwica:** Umożliwia tworzenie lub modyfikowanie kotwicy dla zaznaczonego tekstu.
- **Style podkreślenia:** Umożliwia modyfikowanie i stosowanie stylu podkreślenia do zaznaczonego tekstu.

Menu Styl dla obrazów

Menu **Styl** dla obrazów zawiera opcje służące do formatowania i edytowania obrazów. To menu zawiera następujące opcje:

- **Kolor:** Stosuje kolor do zaznaczonego obrazu jednobitowego lub w skali szarości.
- **Tinta:** Umożliwia ustawienie intensywności zastosowanego koloru.
- **Krycie:** Umożliwia określenie przezroczystości zaznaczonego obrazu.
- **Odwróć/Negatyw:** Stosuje efekt negatywu lub odwrócenia do zaznaczonego obrazu. Opcja ma nazwę **Negatyw**, jeśli zaznaczony jest obraz CMYK.
- **Raster:** Umożliwia zastosowanie wzorca rastrowego do zaznaczonego obrazu w skali szarości.
- **Przerzuć w poziomie:** Odwraca zaznaczony obraz w poziomie.
- **Przerzuć w pionie:** Odwraca zaznaczony obraz w pionie.
- **Wyśrodkuj obraz:** Powoduje wyśrodkowanie zaznaczonego obrazu w jego ramce graficznej.
- **Rozciągnij obraz, aby dopasować do ramki:** Pomniejsza lub powiększa zaznaczony obraz w poziomie lub pionie, aby wypełnić jego ramkę graficzną.
- **Skaluj obraz do ramki:** Pomniejsza lub powiększa zaznaczony obraz proporcjonalnie, aby wypełnić jego ramkę graficzną.
- **Dopasuj ramkę do obrazu:** Pomniejsza lub powiększa ramkę graficzną, aby dopasować ją do wielkości zaznaczonego obrazu.
- **Hiperlink:** Umożliwia modyfikowanie i stosowanie hiperlinku, linku do strony lub kotwicy do zaznaczonego obrazu lub ramki.
- **Kotwica:** Umożliwia tworzenie lub modyfikowanie kotwicy dla zaznaczonego obrazu lub ramki.
- **Efekty obrazu:** Wyświetla podmenu umożliwiające dokonanie korekty obrazu i zastosowanie filtrów do zaznaczonego obrazu.

Menu Styl dla linii

Menu **Styl** dla linii zawiera następujące opcje:

- **Styl linii:** Umożliwia zastosowanie stylu linii do zaznaczonej linii.
- **Groty strzałek:** Umożliwia zastosowanie stylu grotu strzałki do zaznaczonej linii.
- **Szerokość:** Umożliwia dostosowanie szerokości zaznaczonej linii.
- **Kolor:** Umożliwia zmianę koloru zaznaczonej linii.
- **Tinta:** Umożliwia ustawienie intensywności zastosowanego koloru.
- **Krycie:** Umożliwia określenie przezroczystości zaznaczonej linii.

- **Hiperlink:** Umożliwia modyfikowanie i stosowanie hiperlinku, linku do strony lub kotwicy do zaznaczonej linii.
- **Kotwica:** Umożliwia tworzenie lub modyfikowanie kotwicy dla zaznaczonej linii.

Menu Element

Menu **Element** zawiera opcje umożliwiające m.in. określanie atrybutów, pozycji, grupowania i udostępniania elementów.

- **Modyfikuj:** Zapewnia dostęp do rozbudowanego zestawu elementów sterujących dla elementu, takich jak kolor, tinta, pozycja, rozmiar, obramowanie, otaczanie, ścieżka wycinania itd.
- **Obramowanie:** Umożliwia określenie atrybutów obramowania elementu, takich jak szerokość, styl, kolor i przezroczystość.
- **Otaczanie:** Umożliwia określenie, czy tekst przebiega wewnątrz, na zewnątrz lub poprzez obraz albo jego ramkę graficzną.
- **Wycinanie:** Umożliwia wybranie typu wycinania dla danego elementu i określenie jego odsunięcia.
- **Duplikuj:** Umożliwia utworzenie kopii elementu i jego zawartości.
- **Wykonaj krok i powtórz:** Umożliwia wielokrotne zduplikowanie aktywnego elementu w dowolnej pozycji określonej przez użytkownika.
- **Wykonaj super krok i powtórz:** Umożliwia wielokrotne zduplikowanie aktywnego elementu i określenie skali, obrotu i tinty dla duplikatów.
- **Usuń:** Umożliwia usunięcie zaznaczonego elementu i jego zawartości.
- **Grupuj:** Umożliwia połączenie w grupę dwóch lub więcej aktywnych elementów (linii, ramek, ścieżek tekstowych, tabel lub innych grup).
- **Rozgrupuj:** Umożliwia podzielenie grupy na elementy składowe lub grupy.
- **Zwiąż:** Umożliwia ograniczenie elementu, tak aby nie było możliwe przeniesienie go poza granice elementu, z którym jest związany.
- **Zablokuj:** Pozwala zapobiec przypadkowym zmianom elementów i ich zawartości poprzez zablokowanie ich położenia lub zawartości.
- **Scal:** Umożliwia scalenie zaznaczonych elementów na kilka sposobów.
- **Podziel:** Umożliwia podzielenie ramek zawierających nienakładające się kształty, ramek zawierających kształty wewnątrz kształtów lub ramek zawierających obramowanie przecinające samo siebie (na przykład cyfra 8).
- **Przesuń do tyłu** (*tylko system Windows*): Przenosi element o jeden poziom do tyłu na stronie lub w stosie warstw.
- **Przesuń na spód:** Przenosi element na spód strony lub warstwy. W systemie Mac OS należy nacisnąć klawisz Option przed wybraniem opcji **Przesuń na spód**, aby uzyskać dostęp do opcji **Przesuń do tyłu**.
- **Przesuń do przodu** (*tylko system Windows*): Przenosi element o jeden poziom do przodu na stronie lub w stosie warstw.
- **Przesuń na wierzch:** Przenosi element na wierzch strony lub warstwy. W systemie Mac OS należy nacisnąć klawisz Option przed wybraniem opcji **Przesuń na wierzch**, aby uzyskać dostęp do opcji **Przesuń do przodu**.

- **Rozmieść/Wyrównaj:** Umożliwia równomierne rozmieszczenie zaznaczonych elementów względem siebie bądź względem strony lub rozkładówki.
- **Kształt:** Umożliwia zmianę kształtu aktywnego elementu.
- **Zawartość:** Umożliwia zmianę typu zawartości elementu.
- **Edytuj:** Umożliwia modyfikowanie kształtu, otaczania lub ścieżki wycinania dla elementu.
- **Udostępnij:** Umożliwia uzyskanie dostępu do właściwości udostępniania elementu oraz synchronizacji i ponownego wykorzystania zawartości, takiej jak tekst, obrazy, ramki, linie i elementy Composition Zones.
- **Rozsynchronizuj:** Usuwa synchronizację pojedynczego wystąpienia elementu, nie wpływając na inne wystąpienia tego elementu (lub atrybuty synchronizacji).
- **Typ punktu/segmentu:** Umożliwia zmianę typu punktu lub segmentu elementu, dzięki czemu można manipulować punktami, uchwytami krzywych i segmentami linii.
- **Cień:** Umożliwia zastosowanie lub zmodyfikowanie cienia elementu.
- **Composition Zones:** Umożliwia tworzenie lub modyfikowanie elementów Composition Zones.
- **Rozdzielczość podglądu:** Umożliwia ustawienie wysokiej lub niskiej rozdzielczości podglądu obrazów.
- **Usuń wszystkie aktywne obszary** (*tylko layouty stron WWW*): Usuwa z obrazu oznaczenia mapy obrazu, które służą jako hiperlinki.
- **Menu kaskadowe** (*tylko layouty stron WWW*): Umożliwia zastosowanie menu kaskadowego do elementu, który został określony do wyeksportowania jako grafika.
- **Najazd prosty** (*tylko layouty stron WWW*): Umożliwia zastosowanie najazdu prostego do elementu, dzięki czemu obraz będzie zmieniał się po przesunięciu wskaźnika myszy nad ramkę najazdu.
- **2-pozycyjne najazdy** (*tylko layouty stron WWW*): Umożliwia zastosowanie 2-pozycyjnego najazdu do elementu, dzięki czemu obraz w jednej lub wielu ramkach będzie zmieniał się po przesunięciu wskaźnika myszy nad ramkę najazdu.

Menu Strona

Menu **Strona** zawiera opcje służące do wstawiania, usuwania i przenoszenia stron, pracy z prowadnicami, siatkami i sekcjami, poruszania się po stronach itp.

- **Wstaw:** Umożliwia dodanie nowych stron.
- **Usuń:** Umożliwia usunięcie stron.
- **Przenieś:** Umożliwia przeniesienie strony w inne miejsce.
- **Prowadnice główne i siatka:** Umożliwia modyfikowanie rozmieszczenia prowadnic strony i siatek projektu na stronach głównych.
- **Właściwości strony** (*tylko layouty stron WWW*): Umożliwia modyfikowanie właściwości strony layoutu stron WWW.
- **Sekcja:** Umożliwia zmianę systemu numeracji dla layoutu lub zakresu stron w layoutcie.
- **Poprzednia:** Umożliwia przejście do poprzedniej strony.
- **Następna:** Umożliwia przejście do następnej strony.
- **Pierwsza:** Umożliwia przejście do pierwszej strony.

- **Ostatnia:** Umożliwia przejście do ostatniej strony.
- **Przejdź do:** Umożliwia przejście do określonej strony
- **Wyświetl:** Umożliwia wyświetlenie strony lub strony głównej.
- **Podgląd HTML** (*tylko layouty stron WWW*): Generuje podgląd HTML i wyświetla go w przeglądarce internetowej.
- **Podgląd SWF** (*tylko layouty interaktywne*): Generuje podgląd i wyświetla go w przeglądarce internetowej.

Menu Layout

Menu **Layout** zawiera opcje służące do pracy z layoutami i nawigowania po nich.

- **Nowy:** Umożliwia dodanie nowego layoutu.
- **Duplikuj:** Umożliwia zduplikowanie layoutu w celu skopiowania jego elementów i zawartości do innego layoutu.
- **Usuń:** Umożliwia usunięcie layoutu.
- **Nowy/Edytuj specyfikację layoutu:** Umożliwia tworzenie lub modyfikowanie właściwości elementów Job Jacket dla layoutu.
- **Właściwości layoutu:** Umożliwia modyfikowanie właściwości layoutu, takich jak nazwa, typ i rozmiar.
- **Zaawansowane właściwości layoutu:** Umożliwia modyfikowanie właściwości udostępniania layoutu.
- **Poprzednia:** Aktywuje kartę layoutu, która była aktywna przed bieżącym layoutem.
- **Następna:** Aktywuje kartę layoutu, która znajduje się bezpośrednio z prawej strony bieżącego layoutu.
- **Pierwsza:** Aktywuje kartę layoutu, która znajduje się jako pierwsza od lewej strony.
- **Ostatnia:** Aktywuje kartę layoutu, która znajduje się jako pierwsza od prawej strony.
- **Przejdź do:** Umożliwia aktywację określonego layoutu, a następnie wybranie layoutu z podmenu.

Menu Tabela

Menu **Tabela** zawiera opcje umożliwiające dodawanie wierszy i kolumn do tabel, modyfikowanie atrybutów tabeli, konwersję tabel itp.

- **Wstaw:** Umożliwia dodanie wiersza lub kolumny do tabeli.
- **Wybierz:** Umożliwia wybranie wzorca wierszy i kolumn lub innych elementów tabeli. Ułatwia to stosowanie przemiennego formatowania, na przykład użycia cieniowania dla co drugiego wiersza.
- **Usuń:** Umożliwia usunięcie zaznaczenia z tabeli.
- **Połącz komórki:** Umożliwia połączenie prostokątnego zaznaczenia sąsiadujących komórek tabeli — łącznie z całymi wierszami lub kolumnami — w pojedynczą komórkę.
- **Podział tabeli:** Umożliwia kontynuację tabeli w innym miejscu. Podział tabeli to maksymalna wielkość, jaką może osiągnąć tabela przed podziałem na dwie powiązane tabele.

- **Utwórz oddzielne tabele:** Umożliwia przerwanie powiązania między kontynuowanymi tabelami, tak aby każda tabela stała się niezależna. Zapobiega to sytuacji, w której zmiana jednej części tabeli wpływa na wszystkie tabele kontynuowane.
- **Powtórz jako nagłówek:** Umożliwia określenie, że wiersz nagłówka ma być powtarzany automatycznie w kontynuowanych wystąpieniach tabeli.
- **Powtórz jako stopkę:** Umożliwia określenie, że wiersz stopki ma być powtarzany automatycznie w kontynuowanych wystąpieniach tabeli.
- **Konwertuj tekst na tabelę:** Umożliwia konwersję na tabelę tekstu, który został już zaimportowany lub wpisany w ramce tekstowej. Funkcja ta sprawdza się najlepiej w przypadku tekstu, który został rozdzielony w jakiś sposób, aby wskazać sposób podziału informacji na kolumny i wiersze.
- **Konwertuj tabelę:** Umożliwia konwersję informacji w tabeli na tekst lub grupę powiązanych ramek. Tabelę można przekonwertować na przykład w celu łatwego wyeksportowania bieżących danych lub zapisania dokumentu zawierającego funkcje, które nie są obsługiwane we wcześniejszych wersjach programu QuarkXPress.
- **Powiąz komórki tekstowe:** Umożliwia powiązanie ze sobą komórek tabeli w podobny sposób jak w przypadku ramek i ścieżek tekstowych. Tekst, który został wpisany, zaimportowany lub wklejony do powiązanej komórki, wypełnia pierwszą komórkę tekstową, a następnie przepływa do kolejnej powiązanej komórki.
- **Zachowaj geometrię:** Uniemożliwia zmianę szerokości i wysokości tabeli po wstawieniu lub usunięciu wierszy albo kolumn.

Menu Widok

Menu **Widok** zawiera opcje służące do wyświetlania dokumentu oraz określania zawartości ekranu po zaznaczeniu pozycji menu. To menu zawiera następujące opcje:

- **Dopasuj do okna:** Automatycznie skaluje widok w celu dopasowania (i wyśrodkowania) całej strony w oknie layoutu.
- **50%:** Skaluje widok layoutu do 50%.
- **75%:** Skaluje widok layoutu do 75%.
- **Rozmiar rzeczywisty:** Skaluje widok layoutu do 100%.
- **200%:** Skaluje widok layoutu do 200%.
- **Miniatury:** Wyświetla miniatury wszystkich stron, które można przemieszczać i kopiować między projektami.
- **Prowadnice:** Wyświetla niedrukowalne linie służące do pozycjonowania elementów na stronach, włącznie z prowadnicami marginesów, konturami ramek, wzorcem „X” w pustych ramkach graficznych i prowadnicami linijki.
- **Siatki strony:** Wyświetla niedrukowalne linie siatki zdefiniowane dla strony głównej, na której jest oparty aktywny layout.
- **Siatki ramki tekstowej:** Wyświetla niedrukowalne linie siatki stosowane do ramek tekstowych.
- **Przyciągaj do prowadnic:** Umożliwia szybkie wyrównanie elementów poprzez przyciągnięcie do najbliższej prowadnicy.
- **Przyciągaj do siatek strony:** Umożliwia szybkie wyrównanie elementów do siatek strony poprzez przyciągnięcie do najbliższej prowadnicy.

- **Linijki:** Wyświetla linijki, które mogą służyć do pozycjonowania elementów i prowadzić wzdłuż górnej i lewej krawędzi bądź górnej i prawej krawędzi okna layoutu.
- **Kierunek linijki:** Umożliwia pozycjonowanie linijek strony wzdłuż górnej i lewej krawędzi bądź górnej i prawej krawędzi okna layoutu.
- **Niewidoczne:** Wyświetla edytowalne, niedrukowalne znaki, takie jak spacje, tabulatory i znaki końca akapitu w tekście.
- **Wskaźniki wizualne:** Wyświetla wskaźniki dla niedrukowalnych elementów, takich jak hiperlinki i najazdy.
- **Wydruk proofu:** Umożliwia sprawdzenie wyglądu layoutu po wydrukowaniu na różnych nośnikach oraz przy użyciu różnych metod drukowania. Ta symulacja wyświetlania jest wystarczająco dokładna dla proofingu ekranowego.
- **Podglądy w pełnej rozdzielczości:** Wyświetla na ekranie obrazy o pełnej rozdzielczości. Obrazy można skalować lub powiększać bez efektu pikselizacji.

Menu Narzędzia

Menu **Narzędzia** zawiera następujące opcje:

- **Sprawdź pisownię:** Za pomocą tego podmenu można wyświetlić paletę **Sprawdź pisownię**, aby sprawdzić pisownię słowa, zaznaczonego tekstu, łańcucha tekstowego, layoutu lub wszystkich stron głównych w layoutcie.
- **Słownik pomocniczy:** Umożliwia określenie słownika pomocniczego w celu użycia podczas sprawdzania pisowni.
- **Edytuj pomocniczy:** Umożliwia edycję słownika pomocniczego, który jest powiązany z aktywnym layoutem.
- **Liczba słów i znaków:** Wyświetla okno dialogowe **Liczba słów i znaków**.
- **Wstaw znak:** Umożliwia proste wstawianie znaków specjalnych, włącznie ze specjalnymi spacjami rozdzielającymi i nierozdzielającymi.
- **Zalecane dzielenie wyrazów:** Wyświetla zalecany sposób podziału wyrazu zawierającego znacznik wstawiania tekstu.
- **Wyjątki dzielenia wyrazów:** Umożliwia określenie, czy i w jaki sposób określone wyrazy mają być dzielone w aktywnym artykule.
- **Menedżer elementów Job Jacket:** Wyświetla okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket**.
- **Użycie:** Umożliwia wyświetlenie i zaktualizowanie użycia fontów, obrazów, efektów QuarkVista, profili kolorów, tabel i elementów Composition Zone, które są powiązane z zewnętrznymi źródłami danych.
- **Menedżer modułów XTension:** Umożliwia określenie, które moduły XTension są ładowane podczas uruchamiania aplikacji.
- **Mapowanie fontu:** Umożliwia tworzenie i edytowanie reguł dla podstawiania nowego fontu w przypadku fontu, który jest wymagany przez projekt, ale nie jest zainstalowany na komputerze.
- **Stan komponentu:** Umożliwia wyświetlenie stanu wymaganych komponentów oprogramowania.
- **Menedżer plików PPD:** Umożliwia określenie, które pliki PPD (PostScript Printer Description) mają zostać załadowane w oknie dialogowym **Drukuj**.

- **Użyj języka niemieckiego (po reformie):** Umożliwia określenie, czy funkcja sprawdzania pisowni używa słownika języka niemieckiego po reformie.
- **Konwertuj język projektu:** Umożliwia konwersję wszystkich znaków w aktywnym artykule z określonym językiem znaków na inny język znaków.
- **Menedżer profilów:** Umożliwia określenie, które profile kolorów są załadowane w aplikacji.
- **Utwórz indeks:** Umożliwia tworzenie indeksu na podstawie zawartości palety **Indeks**.
- **Jabber:** Generuje losowy tekst w aktywnej ramce tekstowej, dzięki czemu można sprawdzić przepływ i styl tekstu jeszcze przed wstawieniem rzeczywistej zawartości.
- **Edycja światła między znakami:** Umożliwia określenie światła między znakami w zainstalowanych fontach.
- **Edycja tabeli kerningu:** Umożliwia określenie kerningu w zainstalowanych fontach.
- **Usuń ręczny kerning:** Umożliwia usunięcie ręcznego kerningu zastosowanego między znakami bądź usunięcie kerningu z pary kerningu.
- **Sprawdzanie wierszy:** Powoduje wyświetlenie podmenu, które umożliwia wyszukiwanie błędów, sierot, luźno wyjustowanych wierszy, wierszy kończących się łącznikiem i przepełnienia.
- **Konwertuj podkreślenia starego typu:** Konwertuje wszystkie podkreślenia w aktywnym łańcuchu tekstowym z formatu programu QuarkXPress 3.x (gwiazdki i paski) na format Type Tricks.
- **Przepełnienie tekstu:** Wyświetla okno **Przepełnienie tekstu**, które identyfikuje ramki tekstowe zawierające przepełnienie tekstu.
- **Użycie stylów elementu:** Umożliwia wyświetlenie i aktualizację zastosowanych stylów elementu.
- **Wyrejestruj licencję/Zarejestruj licencję:** Wyświetlane tylko w przypadku, gdy program został zainstalowany w celu użycia z oprogramowaniem Quark License Administrator (QLA). Opcje te umożliwiają rejestrowanie i wyrejestrowanie licencji.

Menu Okno

Menu **Okno** umożliwia sterowanie wyświetlaniem otwartych okien i palet na ekranie. To menu zawiera następujące opcje:

- **Nowe okno:** Wyświetla aktywny projekt w nowym oknie. Różne części projektu można wyświetlać w oddzielnych oknach.
- **Podziel okno:** Dzieli okno projektu na dwie części. Następnie można wyświetlać różne części projektu w oddzielnych częściach okna.
- **Przesuń wszystkie na wierzch** (*tylko system Mac OS*): Rozmieszcza i wyświetla wszystkie otwarte okna.
- **Kaskada** (*tylko system Windows*): Rozmieszcza warstwowo wiele otwartych projektów, tak że widoczna jest tylko część paska menu każdego projektu.
- **Sąsiadująco** (*tylko system Mac OS*): Rozmieszcza sąsiadująco w poziomie wszystkie otwarte okna, tak aby dopasować je do ekranu.
- **Sąsiadująco w poziomie** (*tylko system Windows*): Rozmieszcza sąsiadująco w poziomie wszystkie otwarte okna, tak aby dopasować je do ekranu.
- **Stos** (*tylko system Mac OS*): Rozmieszcza warstwowo wiele otwartych projektów, tak że widoczna jest tylko część paska menu każdego projektu.

- **Sąsiadująco w pionie** (*tylko system Windows*): Rozmieszcza sąsiadująco w pionie wszystkie otwarte okna, tak aby dopasować je do ekranu.
- **Rozmieść ikony** (*tylko system Windows*): Minimalizuje wszystkie aktywne projekty.
- **Zamknij wszystko** (*tylko system Windows*): Zamyka wszystkie aktywne projekty.
- **Narzędzia**: Wyświetla i ukrywa paletę **Narzędzia**.
- **Narzędzia WWW** (*tylko layouty stron WWW*): Wyświetla i ukrywa paletę **Narzędzia WWW**.
- **Miary**: Wyświetla i ukrywa paletę **Miary**.
- **Strony layoutu**: Wyświetla i ukrywa paletę **Strony layoutu**.
- **Arkusze stylów**: Wyświetla i ukrywa paletę **Arkusze stylów**.
- **Kolory**: Wyświetla i ukrywa paletę **Kolory**.
- **Zawartość udostępniona**: Wyświetla i ukrywa paletę **Zawartość udostępniona**.
- **Informacje o zalewkach**: Wyświetla i ukrywa paletę **Informacje o zalewkach**.
- **Listy**: Wyświetla i ukrywa paletę **Listy**.
- **Informacje o profilu**: Wyświetla i ukrywa paletę **Informacje o profilu**.
- **Style siatki**: Wyświetla i ukrywa paletę **Style siatki**.
- **Glify**: Wyświetla i ukrywa paletę **Glify**.
- **Hiperlinki**: Wyświetla i ukrywa paletę **Hiperlinki**.
- **Indeks**: Wyświetla i ukrywa paletę **Indeks**.
- **Interaktywny** (*tylko layouty interaktywne*): Wyświetla i ukrywa paletę **Interaktywny**.
- **Warstwy**: Wyświetla i ukrywa paletę **Warstwy**.
- **Efekty obrazu**: Wyświetla i ukrywa paletę **Efekty obrazu**.
- **Obiekty zastępcze**: Wyświetla i ukrywa paletę **Obiekty zastępcze**.
- **Prowadnice**: Wyświetla i ukrywa paletę **Prowadnice**.
- **Style elementu**: Wyświetla i ukrywa paletę **Style elementu**.
- **Import PSD**: Wyświetla i ukrywa paletę **Import PSD**.
- **Zestawy palet**: Za pomocą tego podmenu można zapisywać i przywoływać rozmieszczenie palet.

Ponadto to menu zawiera pozycje dla wszystkich otwartych okien. Za pomocą tych pozycji menu można w łatwy sposób przełączać się między oknami.

Menu Pomoc

Menu **Pomoc** zapewnia dostęp do pomocy elektronicznej. To menu zawiera następujące opcje:

- **Tematy pomocy** (*tylko system Mac OS*): Umożliwia wyświetlenie pomocy elektronicznej.
- **Zawartość** (*tylko system Windows*): Umożliwia wyświetlenie karty **Zawartość** okna **Pomoc**.
- **Szukaj** (*tylko system Windows*): Umożliwia wyświetlenie karty **Szukaj** okna **Pomoc**.
- **Indeks** (*tylko system Windows*): Umożliwia wyświetlenie karty **Indeks** okna **Pomoc**.
- **Przenieś licencję programu QuarkXPress** (*tylko system Windows*): Umożliwia przeniesienie licencji programu na inny komputer.

- **QuarkXPress — informacje** (*tylko system Windows*): Umożliwia wyświetlenie informacji o programie QuarkXPress, takich jak numer wersji.
- **Edytuj kod licencji** (*tylko system Windows*): Umożliwia zmianę kodu walidacyjnego zainstalowanej kopii programu QuarkXPress. Zmieniając ten kod, można przekształcić wersję testową (wcześniej nazywaną „wersją próbną”) programu QuarkXPress w pełni funkcjonalną wersję, zmienić języki obsługiwane przez interfejs użytkownika, a także przekształcić program QuarkXPress w wersję Plus.

Menu kontekstowe

Program QuarkXPress udostępnia szeroki wybór funkcji poprzez menu kontekstowe. Aby wyświetlić menu kontekstowe, należy nacisnąć klawisz Control i kliknąć (system Mac OS) bądź kliknąć prawym przyciskiem myszy tekst, obraz lub paletę.

Palety

Aby otworzyć lub wyświetlić paletę, należy zaznaczyć nazwę palety w menu **Okno**.

Aby zamknąć otwartą paletę, należy kliknąć przycisk zamykania w lewym górnym rogu palety, usunąć zaznaczenie nazwy palety w menu **Okno** lub użyć odpowiedniego polecenia klawiaturowego.

Paleta Narzędzia

Paleta **Narzędzia** ułatwia przełączanie między wieloma różnymi narzędziami w celu pracy z layoutami. Więcej informacji zawiera temat „[Narzędzia](#)”.

Paleta Miary

Paleta **Miary** (menu **Okno**) umożliwia szybką edycję wielu często używanych elementów sterujących. Opcje na palecie **Miary** zmieniają się w zależności od wybranego narzędzia lub elementu. Po zaznaczeniu wielu elementów tego samego typu (na przykład trzech oddzielnych ramek graficznych) elementy sterujące na palecie **Miary** odnoszą się do wszystkich zaznaczonych elementów.



Powyżej środkowej części palety **Miary** wyświetlany jest pasek zakładek

Paleta **Miary** wyświetla rząd ikon nazywany „kartą nawigatora” powyżej środkowej części palety. Ikony na karcie nawigatora palety **Miary** można przewijać od lewej do prawej strony, naciskając klawisze Command+Option+;/Ctrl+Alt+;. Aby przejść w odwrotnym kierunku (od prawej do lewej strony), należy nacisnąć klawisze Command+Option+;/Ctrl+Alt+;.

Aby karta nawigatora była zawsze wyświetlana, należy nacisnąć klawisz Control i kliknąć/kliknąć prawym przyciskiem myszy pasek tytułu palety **Miary** i wybrać opcję **Zawsze pokazuj pasek zakładek**. Aby karta nawigatora była zawsze ukryta, należy nacisnąć klawisz Control, kliknąć/kliknąć prawym przyciskiem myszy pasek tytułu palety **Miary** i wybrać opcję **Zawsze ukrywaj pasek zakładek**. Aby karta nawigatora była wyświetlana interaktywnie, należy nacisnąć klawisz Control i kliknąć/kliknąć prawym przyciskiem myszy pasek tytułu palety **Miary** i wybrać opcję **Pokaż zakładkę na najezdzie**.

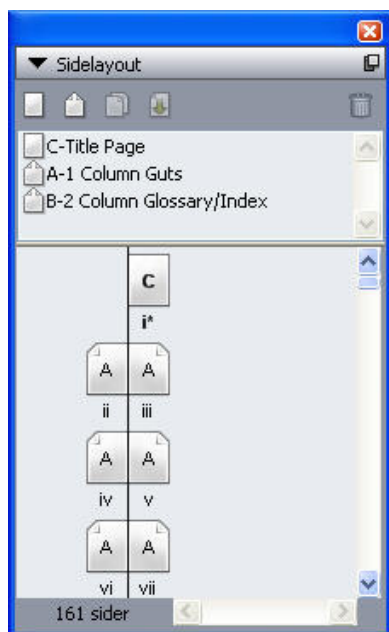
Wybór zakładek wyświetlanych na palecie **Miary** jest zależny od aktywnych elementów. Wyświetlane zakładki zmieniają się w zależności od tego, jaki element lub elementy są aktywne. Dostępne są następujące zakładki:

-  Zakładka **Klasyczny**: Zawiera często używane elementy sterujące. Wyświetlana w odmienny sposób dla ramek tekstowych, ramek graficznych, linii i tabel.
-  Zakładka **Tekst**: Zawiera elementy sterujące z karty **Tekst** okna dialogowego **Modyfikuj** (**Element > Modyfikuj**).
-  Zakładka **Obramowanie**: Zawiera elementy sterujące z karty **Obramowanie** okna dialogowego **Modyfikuj**.
-  Zakładka **Otaczanie**: Zawiera elementy sterujące z karty **Otaczanie** okna dialogowego **Modyfikuj**. Wyświetlana w odmienny sposób dla ramek tekstowych, ramek graficznych i linii.
-  Zakładka **Wycinanie**: Zawiera elementy sterujące z karty **Wycinanie** okna dialogowego **Modyfikuj**.
-  Zakładka **Znak**: Zawiera elementy sterujące z okna dialogowego **Atrybuty znaków** (**Styl > Znak**).
-  Zakładka **Akapit**: Zawiera elementy sterujące z karty **Formaty** okna dialogowego **Atrybuty akapitu** (**Styl > Formaty**).
-  Zakładka **Ścieżka tekstowa**: Zawiera elementy sterujące z karty **Ścieżka tekstowa** okna dialogowego **Modyfikuj**.
-  Zakładka **Rozmieść/Wyrównaj**: Zawiera elementy sterujące z podmenu **Rozmieść/Wyrównaj** (**Element > Rozmieść/Wyrównaj**).
-  Zakładka **Eksport**: Zawiera elementy sterujące z karty **Eksport** okna dialogowego **Modyfikuj** (tylko layouty strony WWW).
-  Zakładka **Siatki**: Zawiera elementy sterujące z karty **Siatka** okna dialogowego **Modyfikuj** (tylko zaznaczone tabele).
-  Zakładka **Cień**: Zawiera elementy sterujące z karty **Cień** okna dialogowego **Modyfikuj**.
-  Zakładka **Tabulatory**: Zawiera elementy sterujące z karty **Tabulatory** okna dialogowego **Atrybuty akapitu**.

➡ Po zaznaczeniu ramki graficznej zawierającej obraz, obok ikony **Efektywna rozdzielczość obrazu**  na zakładce **Klasyczny** palety **Miary** zostaje wyświetlona efektywna rozdzielczość obrazu. Efektywna rozdzielczość jest obliczana poprzez podzielenie rzeczywistej rozdzielczości obrazu przez jego skalę. Na przykład jeśli zostanie zaimportowany obraz o rzeczywistej rozdzielczości 100 dpi, a następnie skala zostanie zwiększona ze 100% do 200%, efektywna rozdzielczość wyniesie 50 dpi. Im wyższa efektywna rozdzielczość, tym wyższa będzie jakość reprodukcji obrazu. Należy pamiętać, że po zaznaczeniu wielu ramek graficznych o różnej rozdzielczości nie będzie wyświetlana żadna wartość obok ikony **Efektywna rozdzielczość obrazu**.

Strony layoutu, paleta

Paleta **Strony layoutu** udostępnia różne funkcje odnoszące się do stron i nawigacji.



Paleta **Strony layoutu** umożliwia pracę ze stronami głównymi i stronami layoutu

Górna część palety umożliwia tworzenie, edycję i usuwanie stron głównych. Aby wyświetlić i edytować stronę główną, należy kliknąć ją dwukrotnie. Strona główna zostanie wyświetlona w oknie aktywnego projektu. Pojedyncza strona główna jest wyświetlana jako prostokąt, natomiast widzące strony główne są wyświetlane z zagiętymi rogami.

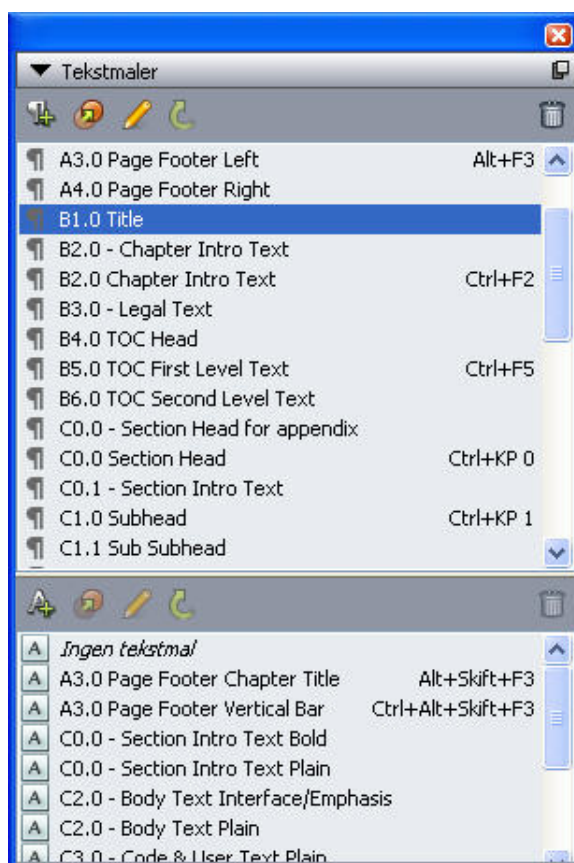
Dolna część palety umożliwia nawigowanie po stronach w aktywnym layoutcie. Aby przejść do strony layoutu, należy kliknąć ją dwukrotnie w tej części palety.

Aby zastosować stronę główną do strony layoutu, należy przeciągnąć ikonę strony głównej na ikonę strony layoutu. Można także zaznaczyć ikony stron layoutu na palecie, a następnie nacisnąć klawisz Command/Ctrl i kliknąć ikonę strony głównej.

Paleta **Arkusze stylów**

Paleta **Arkusze stylów** (**Okno > Pokaż arkusze stylów**) umożliwia stosowanie arkuszy stylów znaków lub akapitu poprzez kliknięcie nazwy arkusza stylów. Przyciski na górze każdej sekcji tej palety umożliwiają tworzenie, edycję, duplikowanie, aktualizowanie i usuwanie arkuszy stylów.

➡ Symbol plus obok arkusza stylów akapitu wskazuje, że zastosowano formatowanie lokalne.



Paleta **Arkusze stylów** umożliwia wyświetlanie i stosowanie arkuszy stylów znaków lub akapitu.

Paleta Kolory

Paleta **Kolory** umożliwia wyświetlanie i stosowanie kolorów zdefiniowanych w aktywnym projekcie. Przyciski na górze tej palety umożliwiają tworzenie, edycję i usuwanie kolorów.

Użytkownicy mogą tworzyć kolory za pomocą okna dialogowego **Kolory** (Edycja > Kolory).

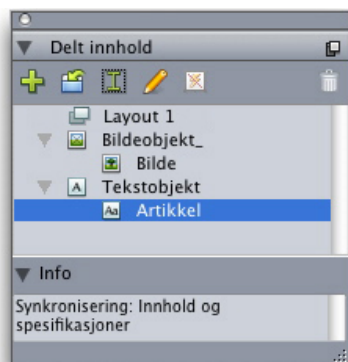
Więcej informacji zawiera temat „*Praca z kolorami*”.



Paleta **Kolory** umożliwia wyświetlanie i stosowanie kolorów.

Paleta Zawartość udostępniona

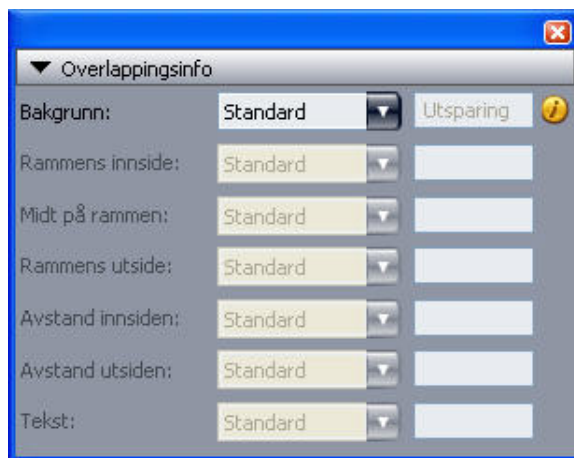
Paleta **Zawartość udostępniona** umożliwia pracę z elementami i zawartością w bibliotece zawartości udostępnianej. Więcej informacji zawiera temat „[Praca z zawartością udostępnioną](#)”.



Paleta **Zawartość udostępniona** umożliwia pracę z elementami i zawartością w bibliotece zawartości udostępnianej.

Paleta Informacje o zalewkach

Paleta **Informacje o zalewkach** umożliwia wyświetlanie relacji zalewania dla zaznaczonych elementów oraz manipulowanie nimi. Więcej informacji zawiera temat „[Praca z zalewaniem](#)”.



Paleta **Informacje o zalewkach** umożliwia wyświetlanie relacji zalewania i manipulowanie nimi

Paleta Listy

Paleta **Listy** umożliwia wyświetlanie i generowanie list. Ta funkcja jest przydatna na przykład do tworzenia spisów treści. Listy można tworzyć w oknie dialogowym **Listy** (**Edycja > Listy**).

Menu rozwijane **Nazwa listy** umożliwia dokonanie wyboru spośród list zdefiniowanych w aktywnym projekcie, natomiast przycisk **Aktualizuj** powoduje odświeżenie listy aktualnie wyświetlanej na palecie.

Przycisk **Znajdź** służy do wyszukiwania elementów na palecie **Listy**. Można także przejść do wyrazu lub nagłówka po prostu poprzez dwukrotne kliknięcie go na palecie.

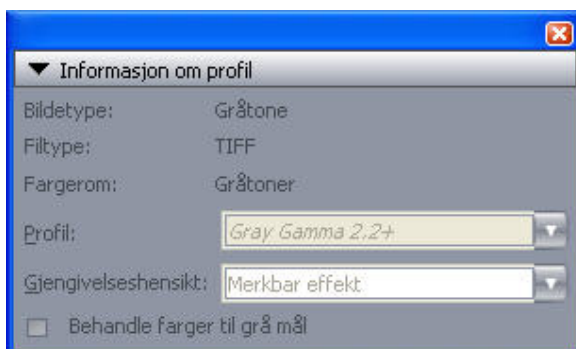
Przycisk **Utwórz** umożliwia wstawienie wskazanej listy do aktywnego łańcucha tekstowego. Jeśli lista już istnieje w łańcuchu tekstowym, nie zostanie wstawiona kolejna kopia, ale lista zostanie zaktualizowana. Arkusze stylów **Formatuj jako** dla listy są stosowane automatycznie.



Paleta **Listy** umożliwia tworzenie na przykład spisów treści

Paleta Informacje o profilu

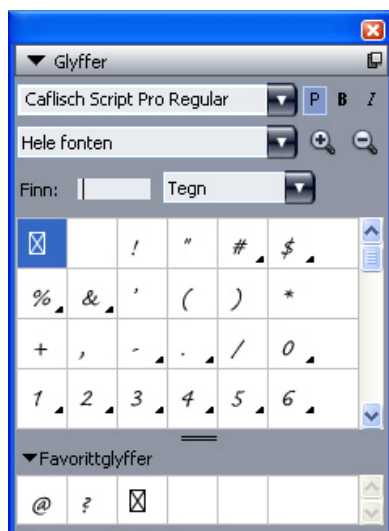
Paleta **Informacje o profilu** umożliwia wyświetlanie i aktualizowanie ustawień zarządzania kolorami dla obrazów. Więcej informacji zawiera temat „[Zarządzanie kolorami](#)”.



Paleta **Informacje o profilu** umożliwia precyzyjne określanie ustawień zarządzania kolorami dla obrazów.

Paleta Glify

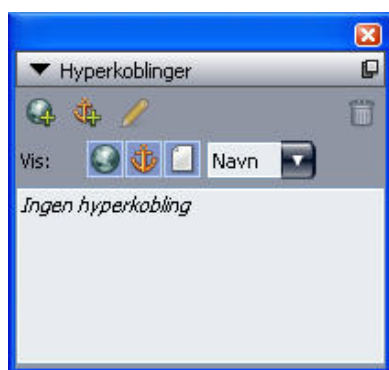
Paleta **Glify** ułatwia dostęp do wszystkich znaków w poszczególnych fontach na komputerze. Istnieje możliwość wyświetlenia wszystkich znaków w wybranym foncie lub zawężenie wyboru poprzez wybranie opcji z drugiego menu rozwijanego. Znaki można dodawać do łańcucha tekstowego poprzez dwukrotne kliknięcie. W obszarze **Ulubione glify** na dole palety można zapisać często używane znaki w celu szybszego dostępu.



Paleta **Glify** ułatwia dostęp do wszystkich znaków w poszczególnych fontach.

Paleta Hiperlinki

Paleta **Hiperlinki** umożliwia stosowanie hiperlinków do tekstu i obrazów. Hiperlinki oczywiście nie działają w przypadku layoutów wydruku, ale możliwe jest ich użycie po wyeksportowaniu layoutu w formacie WWW, a także w przypadku wyeksportowania layoutu stron WWW w formacie HTML. Więcej informacji zawiera temat „[Hiperlinki](#)”.



Paleta **Hiperlinki** umożliwia stosowanie hiperlinków do tekstu i obrazów.

Paleta Indeks

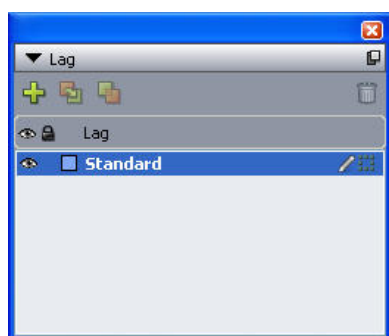
Paleta **Indeks** umożliwia oznaczanie tekstu w celu indeksowania. Po utworzeniu indeksu (**Narzędzia > Utwórz indeks**) wszystkie znaczniki określone za pomocą palety **Indeks** zostaną automatycznie przekształcone w indeks, który jest możliwy do skonfigurowania. Więcej informacji zawiera temat „[Praca z listami](#)”.



Paleta **Indeks** umożliwia oznaczanie tekstu w celu dołączenia go do automatycznie wygenerowanego indeksu.

Paleta Warstwy

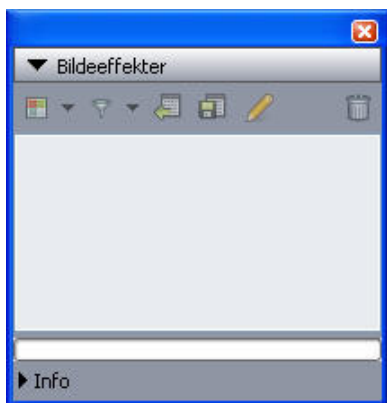
Paleta **Warstwy** umożliwia tworzenie warstw, edycję właściwości warstw, określanie, czy warstwy mają być wyświetlane i drukowane, a także przenoszenie obiektów między warstwami. Więcej informacji zawiera temat „[Praca z warstwami](#)”.



Paleta **Warstwy** umożliwia pracę z warstwami i obiektami na tych warstwach.

Paleta Efekty obrazu

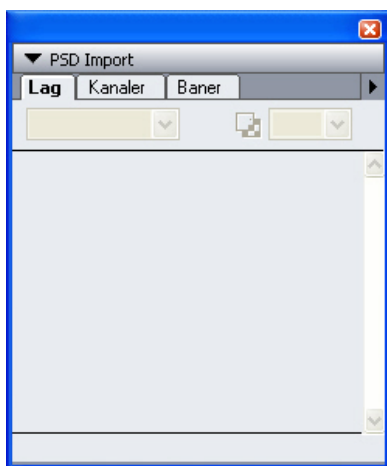
Paleta **Efekty obrazu** umożliwia stosowanie efektów obrazów, takich jak wyostrenie i korekcja kolorów. Ta paleta jest wyświetlana tylko w przypadku, gdy zainstalowany jest moduł XTensions o nazwie QuarkVista. Więcej informacji zawiera temat „[Użycie efektów obrazu](#)”.



Paleta **Efekty obrazu** umożliwia stosowanie różnych efektów wizualnych do obrazów w layoucie

Paleta PSD Import

Paleta **PSD Import** umożliwia określanie sposobu wyświetlania zaimportowanych plików programu Photoshop (PSD). Więcej informacji zawiera temat „[Praca z obrazami PSD](#)”.



Paleta **PSD Import** umożliwia manipulowanie zaimportowanymi plikami PSD.

Grupy palet i zestawy palet

Program QuarkXPress oferuje dwie funkcje pomagające w zarządzaniu paletami: grupy palet i zestawy palet.

Użycie grup palet

Funkcja Grupy palet umożliwia połączenie wielu palet w jedną.



Ta grupa palet zawiera połączone palety **Arkusze stylów**, **Kolory** i **Listy**, co zmniejsza wykorzystanie miejsca, zapewniając jednocześnie łatwy dostęp do funkcji.

Aby dołączyć paletę do grupy palet, należy nacisnąć klawisz Control i kliknąć/klikać prawym przyciskiem myszy pasek tytułu grupy palet i wybrać niezaznaczoną nazwę palety. Po dołączeniu palety, która jest już wyświetlana, zostanie ona przeniesiona, tak aby stała się częścią grupy palet. Aby odłączyć paletę od grupy palet, należy nacisnąć klawisz Control i kliknąć/klikać prawym przyciskiem myszy nazwę palety i wybrać opcję **Odłącz [nazwa palety]**.

Użycie zestawów palet

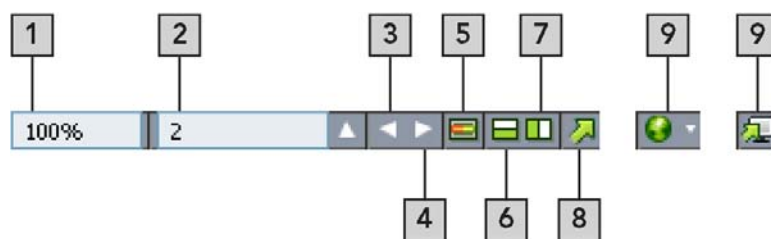
Funkcja Zestawy palet umożliwia zapamiętywanie i przywoływanie pozycji i stanu wszystkich otwartych palet oraz bibliotek, co ułatwia przełączanie między różnymi konfiguracjami palet.

Aby utworzyć zestaw palet, należy najpierw wyświetlić wszystkie palety, które będą wymagane do określonej czynności, a także ukryć wszystkie pozostałe palety. Następnie należy wybrać opcję **Okno > Zestawy palet > Zapisz zestaw palet jako** w celu wyświetlenia okna dialogowego **Zapisz zestaw palet jako**, wprowadzić nazwę i opcjonalnie przypisać polecenie klawisza.

Aby przywołać zestaw palet, należy wybrać opcję **Okno > Zestawy palet > [nazwa zestawu palet]** lub nacisnąć kombinację klawiszy dla tego zestawu palet.

Elementy sterujące layoutu

Po otwarciu projektu natychmiast dostępne są pewne podstawowe funkcje w lewym dolnym rogu okna projektu.

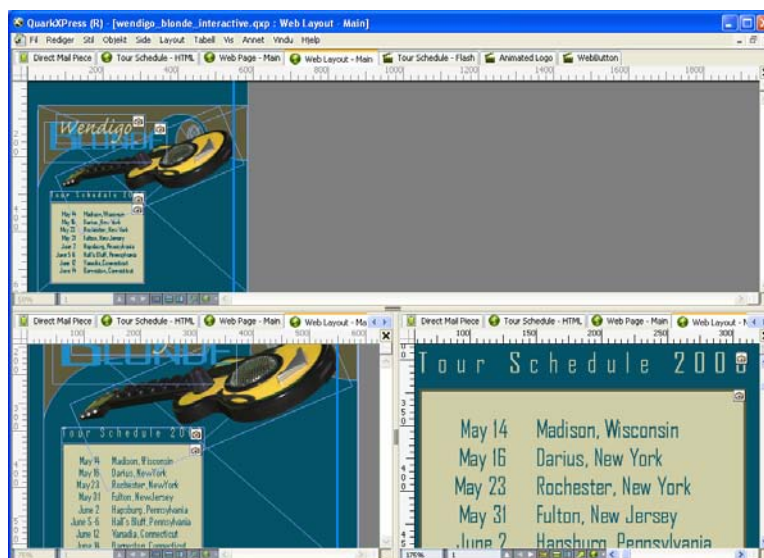


Elementy sterujące layoutu

- 1 Powiększenie:** Wprowadź procentowy współczynnik powiększenia lub wybierz wartość z menu rozwijanego.
 - 2 Numer strony:** Wprowadź numer strony w polu **Numer strony** lub wybierz stronę z listy wyświetlanej po kliknięciu strzałki w górę po prawej stronie tego pola.
 - 3 Poprzednia strona:** Umożliwia przejście do poprzedniej strony.
 - 4 Następna strona:** Umożliwia przejście do następnej strony.
 - 5 Przełącznik strony głównej:** Umożliwia przełączanie między aktywną stroną layoutu i odpowiednią stroną główną.
 - 6 Podziel ekran pionowo:** Umożliwia wyświetlenie layoutu w dwóch lub większej liczbie paneli umieszczonych nad sobą.
 - 7 Podziel ekran poziomo:** Umożliwia wyświetlenie layoutu w dwóch lub większej liczbie paneli umieszczonych obok siebie.
 - 8 Eksport:** Wyświetla identyczne opcje eksportu jak po wybraniu opcji **Plik > Eksport**.
 - 9 Podgląd:** Wyświetla podgląd layoutu stron WWW lub layoutu interaktywnego zgodnie z wyglądem po wyeksportowaniu. Element dostępny tylko podczas pracy z layoutami stron WWW lub interaktywnymi.
- ➡ Aby wyświetlić miniatury wszystkich stron w layoutcie, należy kliknąć strzałkę w górę obok pola **Numer strony**. Użytkownicy komputerów Mac mogą kontynuować klikanie strzałki w górę, aby powiększyć miniatury.

Dzielenie okna

Dzieląc okno na dwa lub więcej paneli, można jednocześnie uzyskać wiele widoków tego samego artykułu, a także wyświetlać symultanicznie zmiany we wszystkich panelach. Możliwe jest nawet użycie różnych trybów widoku w każdym panelu, a także wyświetlenie zmian w jednym panelu i aktualizowanie ich w innym panelu w czasie rzeczywistym. Okno można podzielić na widoki w poziomie lub w pionie.



Dzieląc okno, można wyświetlić ten sam projekt z różnym powiększeniem jednocześnie.

Istnieją trzy sposoby dzielenia okna:

- Wybierz opcję **Okno > Podziel okno > Poziomo** lub **Okno > Podziel okno > Pionowo**.
- Kliknij belkę podziału po prawej stronie paska przewijania (w celu podziału w pionie) lub na górze paska przewijania (w celu podziału w poziomie).
- Kliknij ikony podziału ekranu na pasku elementów sterujących layoutu na dole okna projektu.

Po podzieleniu okna można zmienić szerokość i wysokość podziału, przeciągając odpowiednio belki między sekcjami.

Aby usunąć podzielone sekcje z okna, należy użyć jednej z następujących metod:

- Wybierz opcję **Okno > Podziel okno > Usuń wszystko**.
- Przeciągnij belkę podziału do krawędzi okna.

Tworzenie okna

Aby utworzyć nowe okno, w którym wyświetlony zostanie aktywny projekt, należy wybrać opcję **Okno > Nowe okno**.

- ➔ Jeśli użytkownik otworzy wiele okien z projektem, dokonana zmian w projekcie, a następnie rozpocznie zamykanie okien, program nie wyświetli monitu o zapisanie projektu do momentu, kiedy zostanie wykonana próba zamknięcia ostatniego okna, w którym wyświetlany jest projekt.

Projekty i layouty

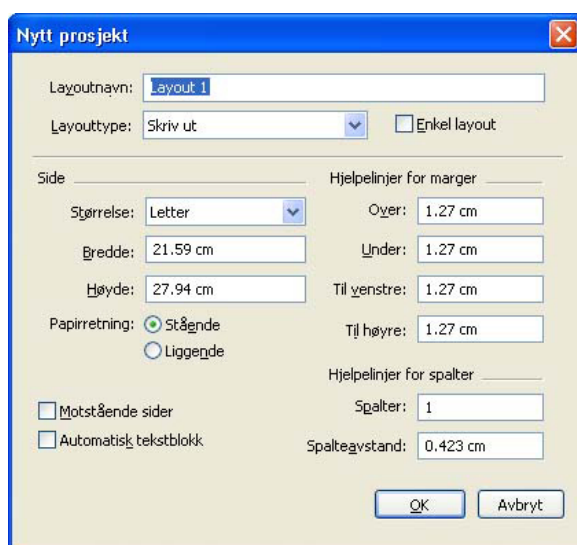
Pliki programu QuarkXPress są nazywane *projektami*, a każdy projekt zawiera jeden lub więcej *layoutów*. Każdy layout jest zapisany w projekcie, a każdy projekt zawiera co najmniej jeden layout. Każdy layout może zawierać do 2000 stron, a jego maksymalne wymiary wynoszą 48" x 48" (lub 24" x 48" w przypadku dwustronicowej rozkładówki). Projekt może zawierać nieograniczoną liczbę layoutów.

Ponieważ w pojedynczym pliku może być zapisanych wiele layoutów, można z łatwością współużytkować zawartość między różnymi wersjami dokumentu — na przykład list z identycznym tekstem w formatach US Letter i A4.

Projekt programu QuarkXPress może zawierać trzy typy layoutów: wydruku, strony WWW lub interaktywny. Ten sam projekt może być używany do tworzenia zawartości dla różnych mediów, takich jak wydruk bądź pliki PDF, SWF i HTML.

Praca z projektami

Aby utworzyć projekt, należy wybrać opcję **Plik > Nowy > Projekt**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy projekt**.



Okno dialogowe **Nowy projekt** dla typu layoutu wydruku

Każdy projekt programu QuarkXPress zawiera co najmniej jeden layout. Z tego powodu podczas tworzenia projektu należy określić domyślny layout dla pliku. Można użyć domyślnej nazwy layoutu lub wprowadzić nową nazwę w polu **Nazwa layoutu**. Aby wskazać typ domyślnego layoutu, należy wybrać opcję **Wydruk**, **WWW** lub **Interaktywny** z menu rozwijanego **Typ layoutu**.

Więcej informacji dotyczących layoutów stron WWW zawiera temat „[Layouty stron WWW](#)”.

Więcej informacji dotyczących layoutów interaktywnych zawiera temat „[Layouty interaktywne](#)”.

Domyślnie na górze okna projektu wyświetlane są karty dla każdego layoutu w projekcie. Aby zapobiec wyświetlaniu tych kart, należy zaznaczyć pole wyboru **Tryb pojedynczego layoutu**. Ciągłe można dodawać layouty do tego projektu, ale spowoduje to wyłączenie trybu pojedynczego layoutu.

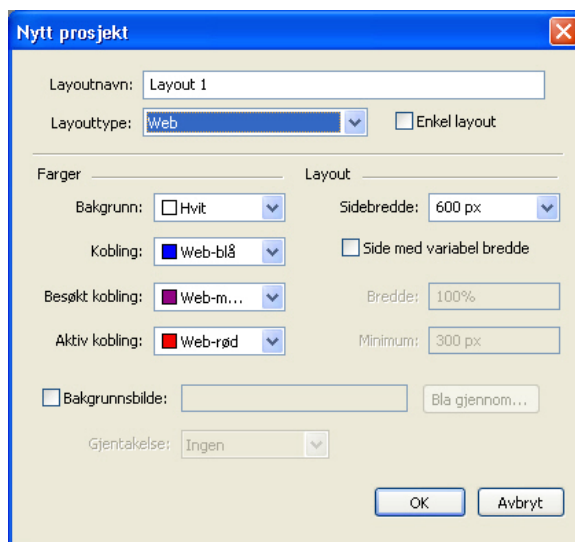
- ➡ Projekt utworzony w dowolnej wersji językowej programu QuarkXPress może edytowany, drukowany i zapisywany w dowolnej innej wersji językowej tego programu. Wszystkie dostępne słowniki sprawdzania pisowni i reguły dzielenia wyrazów są obsługiwane przez wszystkie wersje językowe. Jedynie tekst korzystający z funkcji dla języków wschodnioazjatyckich (np. tekst rubi, zestawy fontów i znaki grupowe) nie może być edytowany w wersji programu QuarkXPress, która nie jest przeznaczona dla tych języków.

Opcje layoutów wydruku

Elementy sterujące w obszarze **Strona** umożliwiają określenie rozmiaru strony i orientacji dla domyślnego layoutu. Pole wyboru **Strony widzące** umożliwia tworzenie rozkładówek, a pole wyboru **Automatyczna ramka tekstowa** pozwala dodać ramkę tekstową do domyślnej strony głównej layoutu. Elementy sterujące **Prowadnice marginesów** służą do ustawiania domyślnych marginesów dla layoutu, natomiast elementy sterujące w obszarze **Prowadnice łamów** umożliwiają tworzenie domyślnej strony z wieloma łamami.

Opcje layoutów stron WWW

Elementy sterujące w obszarze **Kolory** umożliwiają ustawienie domyślnych kolorów dla tła strony i hiperlinków. Elementy sterujące w obszarze **Layout** pozwalają ustawić domyślną szerokość strony i określić, czy szerokość strony jest zmienna. Za pomocą elementów sterujących **Obraz tła** można zaimportować plik obrazu jako tło strony.



Okno dialogowe **Nowy projekt** dla typu layoutu strony WWW

Zapisywanie i nazywanie projektu programu QuarkXPress

Kiedy projekt programu QuarkXPress jest zapisywany po raz pierwszy, pojawia się okno dialogowe **Zapisz jako**. Za pomocą tego okna dialogowego można określić nazwę projektu, jego położenie i typ.

Podczas zapisywania projektu programu QuarkXPress można wybrać opcję z menu rozwijanego **Typ/Zapisz jako typ**:

- Wybierz opcję **Projekt**, aby zapisać projekt, który można zmodyfikować.
- Wybierz opcję **Szablon projektu**, aby zapisać wersję projektu tylko do odczytu.

Eksportowanie layoutów i projektów

Aby wyeksportować jeden lub więcej layoutów w aktywnym projekcie, należy wybrać opcję **Plik > Eksportuj > Layout jako projekt**. Następnie należy wprowadzić nazwę w polu **Zapisz jako** i określić lokalizację.

Aby wyeksportować wszystkie layouty w projekcie, należy zaznaczyć opcję **Zaznacz wszystko** w obszarze **Layouty**. Aby wyeksportować pojedyncze layouty, można wybrać je w tym obszarze.

Aby wyeksportować wybrane layouty, które można otworzyć we wcześniejszych wersjach programu QuarkXPress, należy wybrać pozycję **7.0** z menu rozwijanego **Wersja**.

Praca z layoutami

W prosty sposób można przechodzić między layoutami, a także dodawać, duplikować i usuwać layouty.

Aby przechodzić między layoutami, należy użyć kart na górze okna projektu.

Aby dodać layout do aktywnego projektu, należy wybrać opcję **Layout > Nowy** lub kliknąć kartę layoutu i wybrać opcję **Nowy** z menu kontekstowego.

Aby zduplikować layout, należy wyświetlić żądany layout, a następnie wybrać opcję **Layout > Duplikuj** lub wybrać opcję **Duplikuj** z menu kontekstowego karty **Layout**.

Aby zmienić właściwości layoutu, należy wyświetlić layout, a następnie wybrać opcję **Layout > Właściwości layoutu** lub wybrać opcję **Właściwości layoutu** z menu kontekstowego karty **Layout**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Właściwości layoutu**.

Aby usunąć layout, należy wyświetlić layout, a następnie wybrać opcję **Layout > Usuń** lub wybrać opcję **Usuń** z menu kontekstowego karty **Layout**.

Podczas korzystania z następujących opcji w wynikach zostanie uwzględniony tylko aktywny layout:

- **Plik > Eksport > PDF**
- **Plik > Eksport > Strona jako EPS**
- **Plik > Zgromadź do wydruku**
- **Plik > Drukuj**
- **Plik > Eksport > HTML** (tylko layouty stron WWW)

- ➡ Warstwy odnoszą się do layoutu, który był aktywny podczas ich tworzenia lub edycji.
- ➡ Wykonanie akcji na poziomie projektu (**Edycja > Cofnij**) powoduje dodanie tej akcji do historii cofania dla wszystkich layoutów.
- ➡ Podczas sprawdzania pisowni (menu **Narzędzia**) program QuarkXPress sprawdza tylko aktywny layout.
- ➡ Funkcja **Znajdź/Zamień** (menu **Edycja**) umożliwia przeszukiwanie tylko aktywnego layoutu.

Zasoby na poziomie projektu i layoutu

Niektóre zasoby są definiowane na poziomie projektu, podczas gdy inne są definiowane na poziomie layoutu.

Zasoby na poziomie projektu

Zasoby na poziomie projektu są używane przez wszystkie layouty w projekcie i są identyczne w każdym layoutcie, w którym zostały użyte. Zasoby na poziomie projektu obejmują preferencje aplikacji, arkusze stylów, kolory, D&J, listy, linie przerywane i paski, menu kaskadowe (tylko layouty stron WWW), metaznaczniki (tylko layouty stron WWW) i menu (tylko layouty stron WWW).

- ➡ Chociaż każda utworzona definicja listy może być użyta w dowolnym layoutcie projektu, podczas budowania jest ona generowana tylko na podstawie aktywnego layoutu.

Zasoby na poziomie layoutu

Zasoby na poziomie layoutu mogą być unikatowe dla każdego layoutu w projekcie. Zasoby na poziomie layoutu mogą obejmować:

- preferencje layoutu (**QuarkXPress/Edycja > Preferencje > Layout** lub **Layout strony WWW**)
- ustawienia kerningu (**Narzędzia > Edycja tabeli kerningu**) (tylko layouty wydruku)
- ustawienia światła między znakami (**Narzędzia > Edycja światła między znakami**) (tylko layouty wydruku)

- wyjątki dzielenia wyrazów (**Narzędzia > Wyjątki dzielenia wyrazów**)
- ustawienia zalewek (**Narzędzia > Pokaż informacje o zalewkach**) (*tylko layouty wydruku*)
- wartości powiększenia

Praca z prowadnicami

Prowadnice to niedrukowalne linie, które pomagają wyrównać elementy i tekst w layoutcie. Istnieją dwa typy prowadnic: *prowadnice linijek* oraz *prowadnice łamów i marginesów*.

Siatki projektu to niedrukowalne linie, za pomocą których można wyrównywać elementy i tekst w zależności od rozmiaru i położenia tekstu.

Więcej informacji zawierają tematy „[Moduł Guide Manager Pro XTensions](#)” i „[Zrozumienie siatek projektu](#)”.

Prowadnice łamów i marginesów

Prowadnice łamów i marginesów wskazują położenie zewnętrznych marginesów strony oraz miejsce, w których powinny zostać umieszczone łamy (jeśli są używane).

Program QuarkXPress automatycznie umieszcza prowadnice łamów i marginesów na wszystkich nowych layoutach wydruku. Pozycję prowadnic można określić w polach **Prowadnice łamów** i **Prowadnice marginesów** w oknie dialogowym **Nowy projekt** (**Plik > Nowy > Projekt**) lub w oknie dialogowym **Nowy layout** (**Layout > Nowy**).

Kiedy w oknie projektu jest wyświetlana strona główna, można użyć okna dialogowego **Prowadnice główne i siatka** (**Strona > Prowadnice główne i siatka**), aby zmienić położenie prowadnic łamów i marginesów. Jeśli zostanie zaznaczona opcja **Automatyczna ramka tekstowa** w oknie dialogowym **Nowy projekt** (**Plik > Nowy > Projekt**) lub w oknie dialogowym **Nowy layout** (**Layout > Nowy**), wartości określone w obszarze **Prowadnice marginesów** będą definiować rozmiar i położenie automatycznej ramki tekstowej.

Więcej informacji dotyczących tworzenia prowadnic łamów i marginesów zawiera temat „[Konfigurowanie siatki strony głównej](#)”.

Więcej informacji zawiera temat „[Moduł Guide Manager Pro XTensions](#)”.

Prowadnice linijek

Prowadnice linijek (lub po prostu prowadnice) to niedrukowalne prowadnice, które można rozmieścić ręcznie. Prowadnice linijek można utworzyć poprzez przeciągnięcie ich z poziomej lub pionowej linijki (**Widok > Linijki**). Prowadnice linijek można tworzyć na stronach głównych i na poszczególnych stronach layoutu.

- Aby utworzyć poziomą prowadnicę linijki, kliknij górną linijkę. Kiedy zostanie wyświetlony wskaźnik , przeciągnij prowadnicę do właściwej pozycji na stronie. Aby utworzyć pionową prowadnicę linijki, kliknij pionową linijkę. Kiedy zostanie wyświetlony wskaźnik , przeciągnij prowadnicę do właściwej pozycji na stronie. Jeśli paleta **Miary** jest otwarta podczas przeciągania prowadnicy linijki, pozycja prowadnicy zostaje przedstawiona w polu **X** (w przypadku prowadnic pionowych) lub w polu **Y** (w przypadku prowadnic poziomych).
- Jeśli podczas tworzenia poziomej prowadnicy przycisk myszy zostanie zwolniony, kiedy prowadnica znajdzie się nad pulpitem, prowadnica linijki rozszerzy się na pulpit i wszystkie strony w rozkładówce.

Jeśli przycisk myszy zostanie zwolniony po umieszczeniu poziomej prowadnicy linijki nad stroną dokumentu, prowadnica zostanie wyświetlona tylko na tej stronie.

- Aby zmienić pozycję prowadnicy linijki, kliknij ją i przeciągnij w inne miejsce, kiedy pojawi się wskaźnik prowadnicy. Można także kliknąć dwukrotnie linijkę narzędziem **Element** i wprowadzić nową pozycję w oknie dialogowym **Guide Manager Pro**.
- Aby usunąć prowadnicę linijki, przeciągnij ją poza stronę.
- Aby usunąć wszystkie prowadnice linijki ze strony, przewiń stronę tak, aby była wyświetlana tylko jej część. Następnie naciśnij klawisz Option/Alt i przeciągnij prowadnicę z powrotem na linijkę.
- Aby usunąć wszystkie prowadnice linijki z pulpitu prowadnicy, przewiń pulpit tak, aby była wyświetlana tylko jego część. Następnie naciśnij klawisz Option/Alt i kliknij fragment linijki.

Patrz także „[Moduł Guide Manager Pro XTensions](#)”.

Przyciąganie do prowadnic

Program QuarkXPress umożliwia utworzenie „pola magnetycznego” wokół prowadnic, dzięki czemu przeciągnięcie elementu w pobliże prowadnicy spowoduje jego automatyczne wyrównanie. Ta funkcja nosi nazwę **Przyciągaj do prowadnic** (menu **Widok**), a szerokość pola magnetycznego nosi nazwę **Odstęp przyciągania**.

Aby określić przyciąganie za pomocą elementów sterujących programu QuarkXPress, należy upewnić się, że opcja **Widok > Przyciągaj do prowadnic** jest wybrana. Aby określić odstęp, należy wybrać opcję **QuarkXPress/Edycja > Preferencje > Layout wydruku > Prowadnice i siatka**, a następnie wprowadzić wartość w pikselach w polu **Odstęp przyciągania**.

Można także wybrać opcję **Widok > Przyciągaj do siatek strony**, aby wymusić wyrównywanie elementów do siatki strony głównej. Wartość w polu **Odstęp przyciągania** odnosi się również do siatek strony głównej. Więcej informacji zawiera temat „[Przyciąganie elementów do siatek projektu](#)”.

Cofanie i ponowne wykonywanie akcji

Opcja **Cofnij** (menu **Edycja**) wycofuje ostatnią akcję wykonaną na elemencie. Na przykład jeśli przypadkowo wycięto ramkę graficzną, opcja **Cofnij** spowoduje przywrócenie ramki graficznej ze schowka z powrotem do layoutu. Opcja **Wykonaj ponownie** (menu **Edycja**) umożliwia ponowne wykonanie cofniętej akcji.

Aby wycofać ostatnią wykonaną akcję, należy wybrać opcję **Edycja > Cofnij** (Command+Z/Ctrl+Z). Pozycja menu przedstawia określoną akcję, która może być cofnięta. Na przykład opcja **Cofnij usunięcie** staje się dostępna w menu **Edycja** po użyciu opcji **Element > Usuń**. Kiedy funkcja **Cofnij** jest niedostępna, wyświetlana jest wyszarzona pozycja **Nie można cofnąć**.

Aby ponownie wykonać akcję, należy wybrać opcję **Edycja > Wykonaj ponownie** (Command+Shift+Z/Ctrl+Y) po wycofaniu tej akcji.

Ramki, linie i tabele

Aby utworzyć prawidłowy layout strony, wymagana jest możliwość rozmieszczania tekstu i obrazów w uporządkowany sposób — potrzebne są ramki. Ramki to elementy, które mogą zawierać tekst lub obrazy. Można nawet utworzyć ramki bez żadnej zawartości, co pozwala uzyskać kolorowe elementy projektu na stronie. Granice ramki nadają tekstowi i obrazom konkretny kształt, rozmiar i pozycję na stronie.

Zrozumienie elementów i zawartości

Program QuarkXPress jest oparty na koncepcji elementów (kontenerów) i zawartości (obiektów umieszczanych w elementach).

Elementy to elementy składowe layoutu strony. Narzędzie **Element**  umożliwia wykonywanie takich czynności, jak przesuwanie, zmiana wielkości, obracanie, zmiana kształtu, wycinanie, kopiowanie i wklejanie elementów.

Poniżej przedstawiono podstawowe typy elementów:

- *Ramki*, w tym ramki tekstowe, ramki graficzne i ramki bez zawartości. Ramki mogą mieć różne kształty, na przykład prostokątne, okrągłe lub Béziera.
- *Linie*, włącznie ze „zwykłymi” liniami i ścieżkami tekstowymi, które mogą zawierać tekst. Dostępne są linie proste lub Béziera.
- *Grupy*, czyli zbiory elementów „sklejonych” ze sobą, dzięki czemu zachowują się jak pojedynczy element.
- *Tabele*, które mogą zawierać zarówno tekst, jak i obrazy.
- *Formularze*, które umożliwiają tworzenie formularzy HTML (tylko layouty stron WWW).
- *Elementy sterujące formularzy*, które umożliwiają tworzenie elementów sterujących formularzy HTML (tylko layouty stron WWW).

Zawartość można określić jako tekst i obrazy. Aby utworzyć layout, zwykle należy narysować pewne ramki tekstowe i graficzne, a następnie wstawić tekst i obrazy do tych ramek.

Ponieważ elementy i zawartość różnią się, należy używać oddzielnych narzędzi do ich edycji:

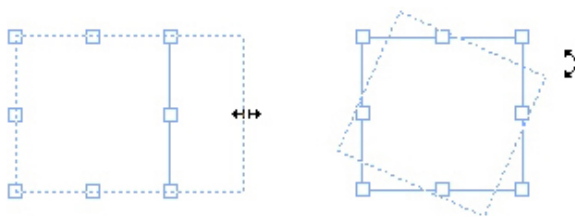
- Narzędzie **Zawartość tekstowa**  umożliwia tworzenie prostokątnych ramek tekstowych i formatowanie tekstu w ramach tekstowych lub na ścieżkach tekstowych. Narzędzie **Zawartość tekstowa** może być także używane do wycinania, kopiowania i wklejania tekstu.
- Narzędzie **Zawartość obrazu**  umożliwia tworzenie prostokątnych ramek graficznych i manipulowanie obrazami w ramach graficznych. Narzędzie **Zawartość obrazu** może być także używane do wycinania, kopiowania i wklejania obrazów.

Zrozumienie uchwytów

Pola ograniczenia zaznaczonych ścieżek tekstowych, linii i ramek mają małe, białe kwadraty nazywane *uchwyty elementu*. Za pomocą tych uchwytów można zmieniać wielkość i obracać zaznaczony element.

Uchwyty elementu

Aby zmienić wielkość elementu, należy kliknąć i przeciągnąć jego uchwyty. Aby obrócić element, należy kliknąć i przeciągnąć myszą tuż obok uchwytów narożnych elementu. Wskaźnik myszy zmienia się po umieszczeniu go nad lub w pobliżu uchwytu, wskazując czynność, którą można wykonać:



Za pomocą uchwytów elementu można zmieniać wielkość i obracać element

Uchwyty obrazu

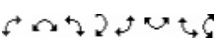
Wybranie narzędzia **Zawartość obrazu** i kliknięcie ramki graficznej zawierającej obraz powoduje wyświetlenie tego obrazu z uchwytami w postaci dużych okręgów. Są to tak zwane *uchwyty zawartości obrazu*. Kliknięcie dowolnej części nakładki obrazu umożliwia użycie wskaźnika przesuwania  do zmiany położenia obrazu w obrębie jego ramki.

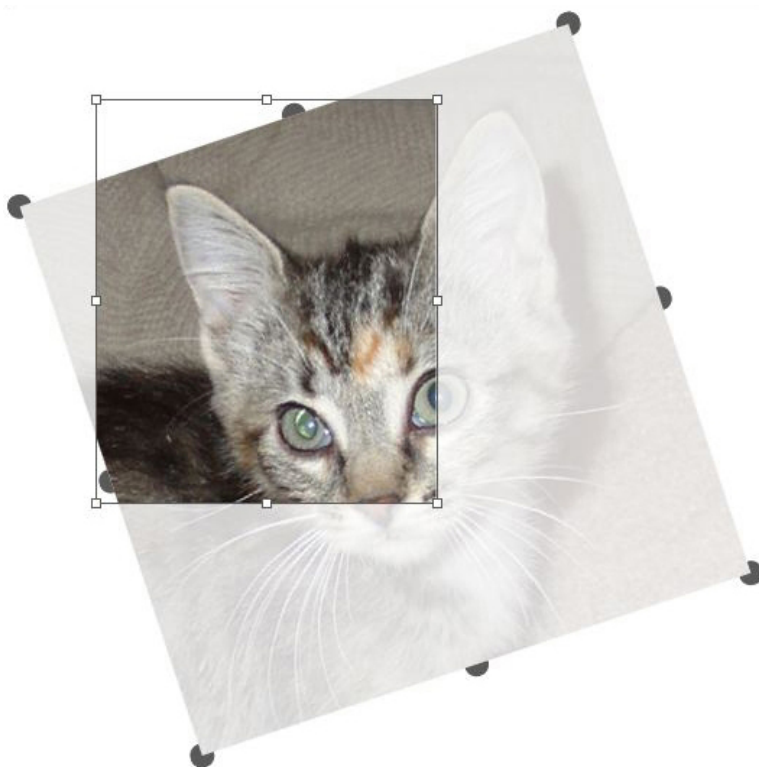


Ramka graficzna z uchwytami zawartości obrazu

Uchwyty zawartości obrazu są wyświetlane nawet w przypadku, gdy zaznaczony obraz jest większy niż jego ramka (patrz ilustracja powyżej). Wyświetlany obraz wykracza poza granice ramki. Obraz można przyciąć, zmieniając wielkość ramki graficznej.

Za pomocą uchwytów zawartości obrazu można zmienić wielkość lub obrócić obraz bez zmiany wielkości lub kąta jego ramki graficznej.

- Wskaźniki zmiany wielkości: 
- Wskaźniki obrotu: 



Obrócony obraz w ramce, która nie została obrócona

Aby przenieść ramkę graficzną lub sprawdzić wygląd przycięcia bez przezroczystej nakładki, należy nacisnąć klawisz Command/Ctrl. Powoduje to tymczasowe usunięcie nakładki i umożliwia interakcję z ramką tak jak przy użyciu narzędzia **Element**.

- ➔ Kliknięcie i przeciągnięcie za pomocą narzędzia **Zawartość obrazu** po umieszczeniu wskaźnika myszy nad miejscem nakładania się uchwyty zawartości obrazu i uchwyty ramki graficznej spowoduje zmianę wielkości lub obrót tylko obrazu. Aby przesunąć uchwyt elementu, należy wybrać narzędzie **Element**.

Zrozumienie kształtów Béziera

Przed dokonaniem zmiany kształtu ramek i linii Béziera należy poznać następujące definicje.

Punkt: Punkt łączy segmenty linii oraz definiuje początek i koniec segmentów linii. Punkty łączące segmenty linii krzywych mają uchwyty krzywych, które służą do sterowania kształtem krzywych.

Program QuarkXPress oferuje trzy typy punktów: narożne, gładkie i symetryczne.

Punkt narożny: Punkt narożny łączy dwie linie proste, linię prostą i linię zakrzywioną lub dwie nieciągłe linie zakrzywione. W przypadku linii zakrzywionych możliwe jest niezależne manipulowanie uchwytami krzywej punktu narożnego, zwykle w celu utworzenia ostrego przejścia między dwoma segmentami:



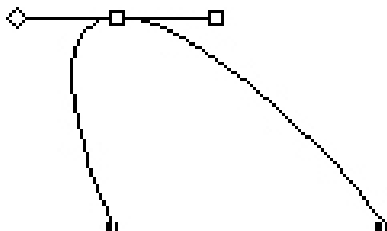
Przykłady punktów narożnych

Punkt gładki: Punkt gładki łączy dwie zakrzywione linie w celu utworzenia krzywej ciągłej. Uchwyty krzywej zawsze znajdują się na linii prostej przechodzącej przez punkt, ale ich odległość może się różnić:



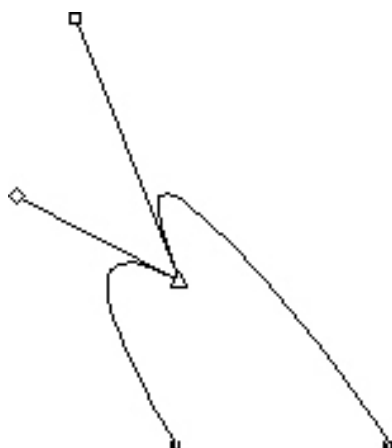
Punkt gładki

Punkt symetryczny: Punkt symetryczny łączy dwie zakrzywione linie w celu utworzenia krzywej ciągłej. Wynik przypomina punkt gładki, ale uchwyty krzywej zawsze znajdują się w równej odległości od tego punktu:



Punkt symetryczny

Uchwyty krzywej: Uchwyty krzywej znajdują się po obu stronach punktu i służą do określania kształtu krzywej:



Uchwyty krzywej (po lewej u góry)

Segmenty linii: Segmenty linii to proste lub zakrzywione odcinki umieszczone między dwoma punktami:



Segmenty linii

Kiedy narzędzie **Wybierz punkt** znajduje się nad aktywną ramką lub linią Béziera, wyświetlane są różne wskaźniki, które pokazują, czy można zaznaczyć punkt, uchwyty krzywej lub segment linii. Aby zmienić kształt ramki lub linii Béziera, kliknij i przeciągnij za pomocą wskaźników.

- Aby zmienić całkowicie kształt, wybierz inną opcję z podmenu **Element > Kształt**.
- Aby dodać punkt do ramki Béziera podczas pracy z narzędziem **Pióro Béziera** , kliknij segment linii. Można także użyć narzędzia **Dodaj punkt** .
- Aby usunąć punkt z ramki Béziera podczas pracy z narzędziem **Pióro Béziera** , kliknij punkt. Można także użyć narzędzia **Usuń punkt** .
- Aby przekształcić punkt w inny typ punktu podczas pracy z narzędziem **Pióro Béziera** , naciśnij klawisz Option/Alt i kliknij punkt. Można także użyć narzędzia **Konwertuj punkt** .
- Aby przenieść punkt lub zmienić kształt segmentu linii podczas pracy z narzędziem **Pióro Béziera** , naciśnij klawisz Command/Ctrl i przeciągnij punkt lub segment linii.
- Aby zaznaczyć krzywe lub punkty w celu ich przeniesienia lub usunięcia, użyj narzędzia **Wybierz punkt** . Aby zaznaczyć wiele punktów, należy nacisnąć klawisz Shift i kliknąć. Aby punkt był symetryczny, naciśnij klawisz Option/Alt i kliknij punkt.

Praca z ramkami

Istnieją trzy typy ramek: ramki tekstowe, ramki graficzne i ramki bez zawartości (ramki o zawartości **Brak**). Wszystkie trzy typy ramek mogą zawierać kolor, tintę, gradienty i obramowanie. Podczas rysowania ramki tekstowej, ramki graficznej i ramki bez zawartości są dostępne elementy sterujące, które odpowiadają typowi tworzonej ramki. Można jednak zaimportować tekst do ramek graficznych z obrazami, a także zaimportować obrazy do ramek tekstowych, które zawierają tekst. Można zmieniać typ zawartości, a także kształt i inne atrybuty ramki.

Tworzenie ramek tekstowych i graficznych

Istnieją trzy sposoby tworzenia ramek:

- Aby utworzyć *ramkę bez zawartości* (ramkę, którą można zmienić w ramkę graficzną lub tekstową), kliknij i przeciągnij przy użyciu narzędzia **Ramka prostokątna** , narzędzia **Ramka owalna**  lub narzędzia **Gwiazda** . Zawartość tekstową można zadeklarować, naciskając klawisz T podczas rysowania ramki bez zawartości. Aby zadeklarować zawartość obrazu, należy nacisnąć klawisz R podczas rysowania ramki bez zawartości.
 - Aby utworzyć prostokątną ramkę tekstową lub graficzną, kliknij i przeciągnij przy użyciu narzędzia **Zawartość tekstowa**  lub narzędzia **Zawartość obrazu** .
 - Aby utworzyć ramkę Béziera, użyj narzędzia **Pióro Béziera** . Więcej informacji zawiera temat „*Tworzenie ramek Béziera*”.
- ➡ Aby ograniczyć ramki prostokątne do kwadratowych, a ramki owalne do okrągłych, należy nacisnąć klawisz Shift podczas przeciągania.

Ramki można tworzyć za pomocą następujących narzędzi:

Aby zmienić ramkę bez zawartości w ramkę tekstową, należy nacisnąć klawisze Command+E/Alt+E i zaimportować plik tekstowy.

Aby zmienić ramkę bez zawartości w ramkę graficzną, należy nacisnąć klawisze Command+E/Alt+E i zaimportować plik obrazu.

Można zmienić typ narożników ramek prostokątnych na zaokrąglone, wklęsłe i ścięte przy użyciu podmenu **Element > Kształt** lub menu rozwijanego **Styl narożnika** na palecie **Miary**. Zaokrąglone narożniki można dodać lub zmodyfikować poprzez wprowadzenie wartości w polu **Promień narożnika** (karta **Element > Modyfikuj > Ramka**). Można także użyć pola **Promień narożnika ramki** na karcie **Klasyczny** lub **Rozmieść/Wyrównaj** palety **Miary**.

Tworzenie ramek Béziera

Narzędzie **Pióro Béziera**  umożliwia rysowanie ramek Béziera z wieloma krawędziami i linii, które mogą mieć proste i krzywe segmenty (patrz „*Zrozumienie kształtów Béziera*”).

Aby narysować ramkę Béziera:

- 1 Wybierz narzędzie **Pióro Béziera**  z palety **Narzędzia**. Przesuń wskaźnik krzyżykowy  w dowolne miejsce strony i kliknij, aby określić pierwszy punkt.
- 2 Przesuń wskaźnik w miejsce, w którym powinien znaleźć się drugi punkt. Aby ograniczyć ruch wskaźnika do kąta 45 stopni względem strony, naciśnij klawisz Shift.
- 3 Kliknij, aby utworzyć punkty i segmenty linii.
 - Kliknięcie punktu bez przeciągnięcia powoduje utworzenie linii prostej i punktu narożnego. Aby utworzyć zakrzywiony segment linii, kliknij i przeciągnij w miejscu, w którym powinien znaleźć się następny punkt. Zostanie wyświetlony punkt z dwoma uchwytemi krzywej. Możesz określić wielkość i kształt krzywej, przeciągając uchwyt krzywej. Naciśnij klawisz Option/Alt podczas przeciągania punktu gładkiego, aby utworzyć segment zakrzywiony i punkt narożny.
- 4 W razie potrzeby można dokonać edycji kształtu Béziera podczas jego rysowania.

- Aby dodać punkt do istniejącego segmentu kształtu, kliknij segment linii w miejscu, w którym powinien znaleźć się punkt.
 - Aby usunąć punkt z aktywnego kształtu podczas jego rysowania, kliknij ten punkt.
- 5** Aby zamknąć ramkę, zamknij ścieżkę, umieszczając wskaźnik myszy nad początkiem linii i klikając w miejscu, w który pojawi się wskaźnik zamykania ramki .
- ➡ Jeśli są aktywne jakieś narzędzia do rysowania, można nacisnąć klawisz Command/Ctrl, aby tymczasowo przełączyć się na narzędzie **Wybierz punkt**. Kiedy aktywne jest narzędzie **Wybierz punkt**, można nacisnąć klawisze Command+Option/Ctrl+Alt, aby tymczasowo przełączyć się na narzędzie **Element**.

Zmiana wielkości ramek

Wielkość dowolnej ramki można zmienić, modyfikując wielkość jej pola ograniczenia. Pole ograniczenia to niedrukowalny, prostokątny kształt, który otacza każdą ramkę. [Zrozumienie uchwytów](#) ramki wyznaczają granice pola ograniczenia. Najlepszym sposobem wyświetlenia pola ograniczenia jest użycie narzędzia **Element** w celu wybrania uchwytów elementu ramki Béziera.

Wielkość aktywnych ramek można zmienić za pomocą jednej z następujących metod:

- Wybierz narzędzie **Element**  lub **Zawartość**  i przesun wskaźnik myszy nad uchwyt wybranej ramki, aby wyświetlić wskaźnik zmiany wielkości. Kliknij i przeciągnij uchwyt w nowe miejsce, aby zmniejszyć lub powiększyć ramkę. Naciśnij klawisz Shift, aby zachować proporcje ramki. Naciśnij klawisz Option/Alt, aby zmienić wielkość ramki od jej środka. Naciśnij klawisz Command/Ctrl, aby zmienić wielkość zawartości wraz z ramką.
- Wprowadź wartości w polach **Sze.** i **Wys.** na karcie **Klasyczny** lub **Rozmieść/Wyrównaj** palety **Miary**, aby zmienić szerokość i wysokość, a następnie naciśnij klawisz Return/Enter.
- Wybierz opcję **Element > Modyfikuj** (Command+M/Ctrl+M) i kliknij kartę **Ramka**. Wprowadź wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**, aby precyzyjnie zmienić wielkość ramki, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Zmiana kształtów ramek

Kształt ramki można zmienić na trzy sposoby:

- Kształt można zmienić całkowicie, wybierając inną opcję z podmenu **Element > Kształt**.
- Można dodać lub zmodyfikować zaokrąglone narożniki dla prostokątnych ramek poprzez wprowadzenie wartości w polu **Promień narożnika** (karta **Element > Modyfikuj > Ramka**). Można także użyć pola **Promień narożnika ramki** na karcie **Klasyczny** lub **Rozmieść/Wyrównaj** palety **Miary**.
- Kształt ramek Béziera można zmodyfikować, zmieniając pozycję punktów, uchwytów krzywych i segmentów linii. Więcej informacji zawiera temat „[Zrozumienie kształtów Béziera](#)”.

Dodawanie obramowania do ramek

Obramowanie to dekoracyjne krawędzie, które można umieścić wokół ramki dowolnego typu. Aby uzyskać dostęp do elementów sterujących obramowania dla aktywnych ramek, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Element > Oramowanie**, aby wyświetlić kartę **Oramowanie** okna dialogowego **Modyfikuj**.
- Wyświetl kartę **Oramowanie** na palecie **Miary**.

Za pomocą elementów sterujących na tych kartach można określić styl, szerokość, kolor i krycie oramowania. Jeśli styl oramowania obejmuje odstępy, można także określić kolor i krycie odstępów.

Istnieje również możliwość utworzenia własnych stylów oramowania w oknie dialogowym **Linie przerywane i paski** (menu **Edycja**) oraz określenie ustawień oramowania w stylu elementu. Więcej informacji dotyczących stylów elementu zawiera temat „*Moduł XTension Item Styles*”.

Stosowanie kolorów do ramek

Aby zastosować kolor tła do aktywnych ramek, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Element > Modyfikuj** (Command+M/Ctrl+M), kliknij kartę **Ramka**, a następnie użyj elementów sterujących w obszarze **Ramka**.
- Wyświetl paletę **Kolory** (**Okno > Kolory**), kliknij przycisk **Kolor tła** , a następnie użyj elementów sterujących na palecie.
- Wyświetl kartę **Klasyczny** na palecie **Miary**.

Na tych kartach i palecie są dostępne następujące elementy sterujące:

- **Kolor ramki**: Umożliwia określenie koloru tła ramki.
- **Tinta**: Umożliwia określenie tinty koloru tła (0% = biały, 100% = pełny kolor).
- **Krycie**: Umożliwia określenie przezroczystości tła ramki (0% = w pełni przezroczyste, 100% = w pełni nieprzezroczyste).

Kolor ramki można także określić w stylu elementu. Więcej informacji dotyczących stylów elementu zawiera temat „*Moduł XTension Item Styles*”.

Stosowanie gradientów do ramek

Gradient to stopniowe przejście między dwoma kolorami. Aby zastosować gradient do tła aktywnych ramek, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Element > Modyfikuj** (Command+M/Ctrl+M), kliknij kartę **Ramka**, a następnie użyj elementów sterujących w obszarze **Gradient**.
- Wyświetl paletę **Kolory** (**Okno > Kolory**), kliknij przycisk **Kolor tła** , a następnie użyj elementów sterujących na palecie.

Na tej karcie i palecie są dostępne następujące elementy sterujące związane z gradientami:

- **Styl**: Umożliwia określenie typu gradientu.
- **Kąt**: Umożliwia określenie kąta przejścia między dwoma kolorami.

Gradienty mają dwa kolory, z których każdy może mieć własne ustawienia tinty i krycia. Na karcie **Ramka** okna dialogowego **Modyfikuj** kolor w obszarze **Ramka** stanowi pierwszy kolor, a kolor w obszarze **Gradient** stanowi drugi kolor. Na palecie **Kolory** należy kliknąć opcję **#1**, aby ustawić pierwszy kolor, oraz opcję **#2**, aby ustawić drugi kolor.

Gradienty można także określić w stylu elementu. Więcej informacji dotyczących stylów elementu zawiera temat „*Moduł XTension Item Styles*”.

Scalanie i dzielenie ramek

Opcje w podmenu **Scal** i **Podziel** (menu **Element**) umożliwiają tworzenie złożonych ramek Béziera na podstawie istniejących ramek. Na przykład jeśli prostokątna ramka nakłada się na owalną ramkę, można wybrać podmenu **Element > Scal**, a następnie wybrać opcję, która spowoduje utworzenie pojedynczej ramki z tą samą zawartością. W przypadku scalenia dwóch ramek graficznych jeden obraz będzie wyświetlany w połączonej ramce. W przypadku scalenia dwóch ramek tekstowych tekst przepływa jako pojedynczy łańcuch tekstowy w obu ramkach.

Aby użyć funkcji **Scal**, należy zaznaczyć dwa elementy, a następnie wybrać jedną z następujących opcji z podmenu **Element > Scal**:

- Opcja **Przecięcie** powoduje zachowanie obszarów nakładania się elementów i usunięcie pozostałych obszarów.
- Opcja **Złącz** powoduje połączenie wszystkich elementów w jednej ramce z zachowaniem wszystkich nakładających się i nienakładających się obszarów.
- Opcja **Różnica** usuwa elementy znajdujące się z przodu. Nakładające się obszary zostaną wycięte.
- Opcja **Odwróć różnicę** usuwa element znajdujący się z tyłu. Nakładające się obszary zostaną wycięte.
- Opcja **Wyłączne OR** pozostawia wszystkie kształty bez zmiany, ale wycina nakładające się obszary. Podczas edycji punktów otaczających obszar wycięcia można zauważyć, że w każdym miejscu oryginalnego przecięcia dwóch linii znajdują się obecnie dwa punkty.
- Opcja **Połącz** przypomina opcję **Wyłączne OR**, ale po przyjrzeniu się punktom otaczającym obszar wycięcia można zauważyć, że nie dodano żadnych punktów dla przecięcia linii.

Opcja **Podziel** powoduje podzielenie scalonej ramki na oddzielne ramki, podzielenie złożonej ramki ze ścieżkami w obrębie ścieżek na oddzielne ramki bądź podzielenie ramki zawierającej obramowanie przecinające tę ramkę (na przykład cyfra 8). Aby użyć tej funkcji, należy zaznaczyć dwa elementy, a następnie wybrać jedną z następujących opcji z podmenu **Element > Podziel**:

- Opcja **Ścieżki zewnętrzne** działa w przypadku scalonej ramki, która zawiera wiele nienakładających się kształtów. Opcja **Ścieżki zewnętrzne** powoduje zachowanie wszystkich informacji o ścieżkach zewnętrznych i podzielenie nienakładających się ścieżek zewnętrznych na oddzielne ramki.
- Opcja **Wszystkie ścieżki** tworzy oddzielne ramki na podstawie *każdego* kształtu w obrębie ramki złożonej.

Dodawanie tekstu i obrazów do ramek

Aby dodać tekst do ramki, należy wybrać narzędzie **Zawartość tekstowa** , kliknąć dwukrotnie ramkę, a następnie rozpocząć wpisywanie, wkleić tekst skopiowany z innego miejsca lub wybrać opcję **Plik > Importuj**. Wybranie narzędzia **Element**  i dwukrotnie kliknięcie ramki tekstowej powoduje wyświetlenie okna dialogowego **Importuj**.

Aby umieścić obraz w ramce, należy zaznaczyć ramkę za pomocą narzędzia **Zawartość obrazu** , a następnie wkleić obraz skopiowany z innego miejsca lub wybrać opcję **Plik > Importuj**. Wybranie narzędzia **Element**  lub **Zawartość obrazu**  i dwukrotnie kliknięcie ramki graficznej powoduje wyświetlenie okna dialogowego **Importuj**.

Zmiana typu ramki

Aby przekształcić zaznaczoną ramkę na inny typ, należy wybrać opcję **Obraz**, **Tekst** lub **Brak** z podmenu **Zawartość** (menu **Element**). Ramkę tekstową można także zmienić na graficzną, wybierając opcję **Plik > Importuj**, a następnie wybierając obraz. Ramkę graficzną można zmienić na tekstową, wybierając opcję **Plik > Importuj**, a następnie wybierając plik tekstowy.

Aby przekształcić zaznaczoną ramkę tekstową na ścieżkę tekstową, należy wybrać kształt linii z podmenu **Element > Kształt**.

Po wybraniu narzędzia **Ramka** można użyć następujących klawiszy modyfikatorów do utworzenia ramek tekstowych lub graficznych:

- Naciśnij klawisz T podczas rysowania, aby utworzyć ramkę tekstową.
- Naciśnij klawisz R podczas rysowania, aby utworzyć ramkę graficzną.

Praca z liniami

Istnieją dwa typy linii: proste i Béziera. Do dowolnego typu linii można stosować kolory i style linii.

Tworzenie linii

Aby utworzyć linię, należy najpierw wybrać narzędzie **Linia**  na palecie **Narzędzia** i przesunąć wskaźnik krzyżykowy  do dowolnej pozycji na stronie. Następnie należy kliknąć i przeciągnąć, aby narysować linię.

➡ Można ograniczyć linię do 0, 45 lub 90 stopni poprzez naciśnięcie klawisza Shift w czasie jej rysowania.

Tworzenie linii Béziera

Narzędzie **Pióro Béziera**  umożliwia rysowanie ramek Béziera z wieloma krawędziami i linii, które mogą mieć proste i krzywe segmenty (patrz „[Zrozumienie kształtów Béziera](#)”).

Aby narysować linię Béziera:

- 1 Wybierz narzędzie **Pióro Béziera**  z palety **Narzędzia**. Przesuń wskaźnik krzyżykowy  w dowolne miejsce strony i kliknij, aby określić pierwszy punkt.
- 2 Przesuń wskaźnik w miejsce, w którym powinien znaleźć się drugi punkt. Aby ograniczyć ruch wskaźnika do kąta 45 stopni względem strony, naciśnij klawisz Shift.
- 3 Kliknij, aby utworzyć punkty i segmenty linii.
 - Aby utworzyć zakrzywiony segment linii, kliknij i przeciągnij w miejscu, w którym powinien znaleźć się następny punkt. Zostanie wyświetlony punkt z dwoma uchwytami krzywej. Możesz określić wielkość i kształt krzywej, przeciągając uchwyt krzywej.
 - Aby utworzyć punkt narożny, naciśnij klawisz Option/Alt przed kliknięciem. Kliknięcie i przytrzymanie przycisku myszy umożliwia określenie promienia punktu narożnego poprzez przeciągnięcie uchwytu krzywej.
 - Aby dodać punkt do istniejącego segmentu kształtu, kliknij segment linii w miejscu, w którym powinien znaleźć się punkt.

- Aby usunąć punkt z aktywnego kształtu podczas jego rysowania, kliknij ten punkt.

4 Aby zakończyć linię, kliknij dwukrotnie.

➡ Jeśli są aktywne jakieś narzędzia do rysowania, można nacisnąć klawisz Command/Ctrl, aby tymczasowo przełączyć się na narzędzie **Wybierz punkt**. Kiedy aktywne jest narzędzie **Wybierz punkt**, można nacisnąć klawisze Command+Option/Ctrl+Alt, aby tymczasowo przełączyć się na narzędzie **Element**.

Tryby linii prostych

Istnieją cztery tryby linii: **Punkty końcowe**, **Lewy punkt**, **Punkt środkowy** i **Prawy punkt**. W zależności od trybu wybranego na karcie **Linia** (**Element** > **Modyfikuj**) lub na palecie **Miary** (karty **Klasyczny** lub **Rozmieść/Wyrównaj**), długość i pozycja linii zostaną opisane w odmienny sposób.

- Tryb **Punkty końcowe**: Pole **X1** wskazuje poziome położenie pierwszego punktu końcowego, a pole **Y1** wskazuje pionowe położenie pierwszego punktu końcowego. Pole **X2** wskazuje poziome położenie ostatniego punktu końcowego, a pole **Y2** wskazuje pionowe położenie ostatniego punktu końcowego.
- Tryb **Lewy punkt**: Pole **X1** wskazuje poziome położenie pierwszego od lewej punktu końcowego, a pole **Y1** wskazuje pionowe położenie pierwszego od lewej punktu końcowego.
- Tryb **Punkt środkowy**: Pole **XC** wskazuje poziome położenie punktu środkowego linii, a pole **YC** wskazuje pionowe położenie punktu środkowego linii.
- Tryb **Prawy punkt**: Pole **X2** wskazuje poziome położenie ostatniego od prawej punktu końcowego, a pole **Y2** wskazuje pionowe położenie ostatniego od prawej punktu końcowego.

Zmiana wielkości linii

Wielkość aktywnych linii prostych można zmienić za pomocą jednej z następujących metod:

- Wybierz narzędzie **Element**  i przesun wskaznik strzałki nad **Zrozumienie uchwytów**, aby wyświetlić wskaznik zmiany wielkości. Kliknij i przeciągnij uchwyt w nowe miejsce, aby skrócić lub wydłużyć linię.
- Wybierz opcję **Element** > **Modyfikuj** (Command+M/Ctrl+M) i kliknij kartę **Linia**. Kliknij menu rozwijane **Tryb**, aby wyświetlić cztery opcje trybu (patrz temat „**Tryby linii prostych**”). Wybierz opcję **Lewy punkt**, **Punkt środkowy** lub **Prawy punkt**, aby wyświetlić pole **Długość**. Wprowadź wartość w polu **Długość**, aby precyzyjnie zmienić długość linii, a następnie kliknij przycisk **OK**.
- Wybierz opcję **Lewy punkt**, **Punkt środkowy** lub **Prawy punkt** z menu rozwijanego **Tryb linii** na karcie **Klasyczny** lub **Rozmieść/Wyrównaj** na palecie **Miary**, aby wyświetlić pole **Dł.** (**Długość**). Wprowadź wartość w polu **Dł.**, aby precyzyjnie zmienić długość linii, a następnie naciśnij klawisz Return/Enter.

Wielkość dowolnej linii Béziera można zmienić, modyfikując wielkość jej pola ograniczenia. W tym celu należy upewnić się, że opcja **Element** > **Edytuj** > **Kształt** nie jest włączona, a następnie można zmienić wielkość linii tak jak w przypadku ramki.

Zmiana kształtu linii

Kształt linii można zmienić przy użyciu następujących metod:

- Kształt można zmienić całkowicie, wybierając inną opcję z podmenu **Element > Kształt**.
- Kształt linii Béziera można zmodyfikować, zmieniając pozycję punktów, uchwytów krzywych i segmentów linii. Więcej informacji zawiera temat „[Zrozumienie kształtów Béziera](#)”.

Określanie wyglądu linii

Aby określić wygląd aktywnych linii, należy użyć elementów sterujących w następujących miejscach:

- paleta **Miary** (karta **Klasyczny**),
- karta **Linia** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**),
- paleta **Kolory** (menu **Okno**) — tylko kolor linii.

Oprócz koloru, tinty i krycia, można także określić następujące cechy linii:

- **Styl linii**: Ta opcja umożliwia określenie ogólnego wyglądu linii. Domyślnie dostępnych jest wiele stylów linii. Istnieje również możliwość utworzenia własnych stylów w oknie dialogowym **Linie przerywane i paski** (menu **Edycja**).
- **Szerokość**: Istnieje możliwość określenia szerokości linii w dowolnym systemie miar. Można także określić szerokość **Linia włosowa**. Drukowana szerokość linii włosowej wynosi 0,125 punktu na naświetlarce PostScript. W przypadku niektórych drukarek laserowych ta wartość jest większa.
- **Groty strzałek**: Za pomocą menu rozwijanego **Groty strzałek** można zastosować do linii groty strzałek.

Wygląd linii można także określić w stylu elementu. Więcej informacji dotyczących stylów elementu zawiera temat „[Moduł XTension Item Styles](#)”.

Łączenie linii

Istnieje możliwość scalenia dwóch linii poprzez wybranie narzędzia **Element** , zaznaczenie linii i wybranie opcji **Element > Scal > Połącz punkty końcowe**. Opcja **Połącz punkty końcowe** jest dostępna tylko w przypadku, gdy punkty końcowe linii lub ścieżek tekstowych znajdują się w maksymalnej odległości sześciu punktów od siebie.

Manipulowanie elementami

Elementy można wycinać i wklejać w nowym położeniu, blokować, aby nie można było ich przenosić, duplikować jeden lub więcej razy, umieszczać na stosie w celu utworzenia nietypowych efektów wizualnych, a także manipulować nimi na inne sposoby.

Zaznaczanie elementów

Aby manipulować elementami, należy najpierw je zaznaczyć. Po zaznaczeniu większość typów elementów wyświetla krawędzie i uchwyty służące do zmiany kształtu.

Aby zaznaczyć element, należy najpierw wybrać narzędzie **Element** , **Zawartość tekstowa**  lub **Zawartość obrazu**  i przesunąć wskaźnik strzałki nad element. Jednokrotne kliknięcie zaznacza pojedynczy element. Naciśnięcie klawisza Shift i kliknięcie kolejnych elementów umożliwia zaznaczenie większej liczby elementów jednocześnie. Można również zaznaczyć wiele elementów, wybierając narzędzie **Element**  i rysując wokół obszaru zawierającego elementy.

Wybranie narzędzia **Element**  i dwukrotnie kliknięcie ramki tekstowej powoduje wyświetlenie okna dialogowego **Importuj**. Dwukrotne kliknięcie pustej ramki graficznej za pomocą narzędzia **Element** lub **Zawartość obrazu**  powoduje wyświetlenie okna dialogowego **Importuj**. Jeśli ramka graficzna zawiera obraz, wybierane jest narzędzie **Zawartość obrazu** .

Aby usunąć zaznaczenie aktywnego elementu, należy kliknąć poza jego obszarem. Kiedy wybrane jest narzędzie **Element** , można nacisnąć klawisz Tab, aby usunąć zaznaczenie aktywnych elementów.

Przenoszenie elementów

Elementy można przenosić poprzez wprowadzenie wartości w polach **Współrzędna X** i **Współrzędna Y** w oknie dialogowym **Modyfikuj** (menu **Element**), poprzez wprowadzenie wartości w polach **X** i **Y** na palecie **Miary** oraz poprzez ręczne przeniesienie elementu przy użyciu narzędzia **Element** . Przytrzymanie przycisku myszy przed przeniesieniem ramki lub ścieżki tekstowej spowoduje wyświetlenie zawartości podczas przenoszenia elementu. Elementy można także przesuwać poprzez wybranie narzędzia **Element** i naciśnięcie klawisza strzałki na klawiaturze.

➡ Uchwyty elementu ramki wyznaczają granice pola ograniczenia. Najlepszym sposobem wyświetlenia pola ograniczenia jest użycie narzędzia **Element** w celu wybrania uchwytów elementu ramki Béziera.

Wycinanie, kopiowanie i wklejanie elementów

Po wybraniu narzędzia **Element**  opcje **Wytnij**, **Kopiuj** i **Wklej** (menu **Edycja**) stają się dostępne dla aktywnych ramek, linii i ścieżek tekstowych. Aby kopię elementów zawartych w schowku umieścić w środku okna projektu, należy wybrać opcję **Edycja > Wklej** (Command+V/Ctrl+V).

Po wybraniu narzędzia **Element**  można usuwać elementy za pomocą opcji **Wyczyść** (tylko system Mac OS) i **Usuń**. Wyczyszczone i usunięte elementy nie są kopiowane do schowka.

Określanie kolejności elementów na stosie

W przypadku nakładania się dwóch lub więcej elementów każdy z nich znajduje się nad lub pod innym elementem. Określenie „kolejność na stronie” odnosi się do relacji kolejności różnych elementów na stronie. Każdy tworzony element zajmuje własny poziom na stosie. Nowo utworzony element zostaje umieszczony na wierzchu.

Menu **Element** zawiera opcje umożliwiające sterowanie kolejnością elementów na stosie.

- Aby przenieść element na spód strony lub warstwy, wybierz opcję **Element > Przesuń na spód**.
- Aby przenieść element na wierzch strony lub warstwy, wybierz opcję **Element > Przesuń na wierzch**.
- Aby przenieść element o jeden poziom do tyłu na stronie lub warstwie w systemie Mac OS, naciśnij klawisz Option i wybierz opcję **Element > Przesuń do tyłu**. W systemie Windows wybierz opcję **Element > Przesuń do tyłu**.
- Aby przenieść element o jeden poziom do przodu na stronie lub warstwie w systemie Mac OS, naciśnij klawisz Option i wybierz opcję **Element > Przesuń do przodu**. W systemie Windows wybierz opcję **Element > Przesuń do przodu**.

➡ W przypadku dokumentu z warstwami także warstwy znajdują się w określonej kolejności na stole. W obrębie danej warstwy każdy element ma swoją pozycję na stosie. Użycie opcji **Przesuń na spód**,

Przesuń do tyłu, Przesuń na wierzch i Przesuń do przodu (menu **Element**) powoduje zmianę kolejności elementów na warstwie.

- ➔ Aby uaktywnić element ukryty za innymi elementami, należy wybrać narzędzie **Element**  i nacisnąć klawisze Command+Option+Shift/Ctrl+Alt+Shift, klikając wielokrotnie w miejscu nakładania się wielu elementów. Naciśnięcie klawiszy Command+Option+Shift/Ctrl+Alt+Shift podczas klikania spowoduje uaktywnianie kolejnych elementów od początku do tyłu stosu.

Grupowanie elementów

Istnieje możliwość połączenia wielu elementów na stronie lub rozkładówce w pojedynczą grupę. Grupowanie elementów jest przydatne, jeśli występuje konieczność jednoczesnego zaznaczenia lub przeniesienia wielu elementów. Istnieje możliwość przenoszenia, wycinania, kopiowania, duplikowania i wykonywania wielu innych funkcji na grupie. Na przykład można zgrupować wszystkie elementy tworzące stronę główną publikacji, a następnie modyfikować lub przenosić całą grupę w podobny sposób jak w przypadku pojedynczej ramki, linii lub ścieżki tekstowej.

Po utworzeniu grupy można w dalszym ciągu edytować oraz zmieniać rozmiar i pozycję poszczególnych elementów przy zachowaniu relacji grupy. Kopię grupy można również umieścić w otwartej bibliotece programu QuarkXPress w celu użycia w innych dokumentach.

Grupowanie jest możliwe, jeśli aktywne są co najmniej dwa elementy (linie, ramki, ścieżki tekstowe lub inne grupy). Aby zaznaczyć wiele elementów za pomocą narzędzia **Element** , należy nacisnąć klawisz Shift i kliknąć każdy element lub narysować ramkę wokół elementów do zgrupowania. W celu umieszczenia wielu zaznaczonych elementów w jednej grupie należy wybrać opcję **Element > Grupuj** (Command+G/Ctrl+G).

Można grupować grupy, jak również zaznaczać grupę (lub grupy) wraz z pojedynczymi ramkami, liniami i ścieżkami tekstowymi w celu utworzenia większej grupy.

Po wybraniu elementu **Element**  można przesuwać, wycinać, kopiować, wklejać, duplikować i obracać grupę oraz stosować do niej kolor. Po wybraniu narzędzia **Zawartość tekstowa**  lub **Zawartość obrazu**  można manipulować poszczególnymi elementami, tak jak w przypadku niezgrupowanego elementu.

Aby przenieść element w obrębie grupy, należy nacisnąć klawisz Command/Ctrl i zaznaczyć element za pomocą narzędzia **Element** , **Zawartość tekstowa**  lub **Zawartość obrazu** .

- ➔ W przypadku gdy aktywna grupa zawiera elementy tego samego rodzaju (na przykład tylko ramki graficzne) w oknie dialogowym **Modyfikuj** zostanie umieszczona karta (lub karty) odnoszące się do tych elementów. Jeśli aktywna grupa zawiera różne elementy, okno dialogowe **Modyfikuj** może wyświetlać tylko kartę **Grupa**.

Aby rozłączyć grupę, należy wybrać opcję **Element > Rozgrupuj** (Command+U/Ctrl+U).

Zmiana wielkości zgrupowanych elementów

Aby zmienić wielkość każdego elementu grupy jednocześnie, należy kliknąć i przeciągnąć uchwyty elementu grupy. Naciśnięcie klawiszy Command+Shift/Ctrl+Shift podczas zmiany wielkości grupy spowoduje proporcjonalną zmianę wszystkich szerokości obramowania, linii, obrazów i tekstu. Również naciśnięcie klawisza Command/Ctrl podczas zmiany wielkości grupy spowoduje zmianę wielkości szerokości obramowania, obrazów i tekstu, ale zmiana ta nie będzie proporcjonalna.

Duplikowanie elementów

Program QuarkXPress umożliwia utworzenie jednej lub wielu kopii ramek, linii i ścieżek tekstowych.

Pojedynczą kopię zaznaczonego elementu można utworzyć za pomocą opcji **Duplikuj** (menu **Element**). Można także nacisnąć klawisze Option/Alt podczas przeciągania elementu lub grupy, aby utworzyć duplikat.

Funkcja **Wykonaj krok i powtórz** jest przydatna podczas tworzenia układu elementów projektu, które zawierają wiele równomiernie rozmieszczonych kopii elementu. Można utworzyć wiele kopii elementu i określić odstęp między nimi za pomocą opcji **Wykonaj krok i powtórz** (menu **Element**).

Rozmieszczanie i wyrównywanie elementów

Istnieje możliwość określenia wzajemnej pozycji wielu zaznaczonych elementów względem siebie przy użyciu podmenu **Element > Rozmieść/Wyrównaj** lub karty **Rozmieść/Wyrównaj** na palecie **Miary**.

Można wybrać jedną z ośmiu opcji rozmieszczenia i sześciu opcji wyrównania na palecie **Miary**. Wyrównanie można określić względem zaznaczonych elementów, strony lub (w przypadku layoutów wydruków ze stronami widzącymi) rozkładówki. Podmenu **Element > Rozmieść/Wyrównaj** zawiera tryby Względem elementu i Względem strony, które zostały opisane poniżej. Paleta **Miary** zawiera także trzeci tryb o nazwie Względem rozkładówki.

Dostępne są następujące tryby rozmieszczania/wyrównywania:

- *Tryb Względem elementu*  rozmieszcza elementy w odniesieniu do znajdującego się najwyżej aktywnego elementu, który się nie przesuwa. Element ten jest ustalany na podstawie położenia górnych krawędzi elementów. Jeśli dwa lub więcej elementów mają takie same krawędzie górne, elementy są rozmieszczane względem skrajnego elementu z lewej.
- *Tryb Względem strony*  rozmieszcza elementy w odniesieniu do krawędzi strony (lewej, prawej, górnej lub dolnej).
- *Tryb Względem rozkładówki*  jest dostępny dla aktywnych layoutów wydruków, które zawierają strony widzące. Załóżmy, że otwarto layout z rozkładówką, a następnie zaznaczono element na lewej stronie i inny element na prawej stronie. Kliknięcie ikony **Względem rozkładówki** na palecie **Miary** i wybranie opcji **Rozmieść środki w poziomie**  spowoduje, że zaznaczone elementy zostaną umieszczone odpowiednio przy lewej i prawej stronie rozkładówki.

Obracanie elementów

Aby obrócić aktywne elementy, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie **Element**  i przesuń wskaźnik myszy nad uchwyt narożny. Kiedy pojawi się wskaźnik obrotu, kliknij, aby określić punkt obrotu, a następnie przeciągaj myszą ruchem kołowym w celu obrócenia elementu. W czasie przeciągania będą wyświetlane wskaźnik grotu strzałki i pozycja elementu. Naciśnięcie klawisza Shift podczas obrotu powoduje ograniczenie ruchów do kątów 45 stopni.
- Wybierz opcję **Element > Modyfikuj** (Command+M/Ctrl+M), wprowadź wartość w polu **Kąt** i kliknij przycisk **OK**.
- Wprowadź wartość w polu  na palecie **Miary** (karty **Klasyczny** i **Rozmieść/Wyrównaj**), a następnie naciśnij klawisz Return/Enter.

Aby obrócić linię prostą, należy wybrać opcję **Lewy punkt**, **Punkt środkowy** lub **Prawy punkt** z menu rozwijanego **Tryb** (okno dialogowe **Modyfikuj** lub paleta **Miary**) w celu wyświetlenia pola **Kąt**. Aby obrócić linię Béziera, należy wyświetlić jej pole ograniczenia poprzez wyłączenie opcji **Kształt (Element > Edytuj)**.

Nachylanie elementów

Aby nachylić aktywne elementy w obrębie pól ograniczenia, należy wybrać opcję **Element > Modyfikuj** (Command+M/Ctrl+M) i kliknąć kartę **Ramkę**. Następnie należy wprowadzić wartość w polu **Nachylenie**. Dodatnie wartości powodują nachylenie elementów w prawo, a ujemne wartości — w lewo.

Blokowanie i odblokowywanie elementów

Blokowanie pozwala zabezpieczyć elementy i zawartość przed przypadkowymi zmianami. Można wykonać następujące czynności:

- Aby uniemożliwić zmianę rozmiaru i pozycji elementu (oraz uniemożliwić usunięcie elementu), zaznacz opcję **Element > Zablokuj > Pozycja**.
- Aby uniemożliwić edycję zawartości elementu, zaznacz opcję **Element > Zablokuj > Łańcuch tekstowy** lub **Element > Zablokuj > Obraz**.

Aby odblokować wybrane elementy, należy usunąć zaznaczenie odpowiedniej opcji w podmenu **Element > Zablokuj**. Można także wybrać opcję **Element > Modyfikuj** i kliknąć ikonę kłódki  obok pola.

Kotwiczenie elementów i grup w tekście

Element lub grupę można *zakotwiczyć*, tak aby umożliwić ich przepływanie w tekście jak w przypadku znaku. Aby zakotwiczyć element lub grupę w tekście, należy użyć narzędzia **Element**  w celu wybraniażądanego elementu lub grupy i wybrać opcję **Edycja > Kopiuj** (Command+C/Ctrl+C) lub **Edycja > Wytnij** (Command+X/Ctrl+X). Następnie należy wybrać narzędzie **Zawartość tekstowa** , umieścić znacznik wstawiania tekstu w żądanym miejscu zakotwiczenia elementu lub grupy i wybrać opcję **Edycja > Wklej** (Command+V/Ctrl+V).

Praca z tabelami

Tabela w programie QuarkXPress stanowi unikatowy element, taki jak ramka tekstowa, ramka graficzna, ścieżka tekstowa lub linia. Pracując z tabelami, można traktować jej komórki jako pojedyncze ramki graficzne lub tekstowe bądź ramki bez zawartości. Obsługa komórek odbywa się w analogiczny sposób jak w przypadku tych elementów. Aby pracować z elementami samej tabeli — takimi jak wiersze lub kolumny — należy użyć menu **Tabela**.

Rysowanie tabeli

Aby narysować tabelę i określić jej właściwości, wykonaj następujące czynności:

- 1 Wybierz narzędzie **Tabele**  z palety **Narzędzie**, przeciągnij myszą, aby narysować prostokąt odpowiadający rozmiarowi końcowej tabeli, a następnie zwolnij przycisk myszy. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Właściwości tabeli**.



Okno dialogowe **Właściwości tabeli**

- 2 W polu **Wiersze** określ liczbę poziomych wierszy, natomiast w polu **Kolumny** określ liczbę pionowych kolumn.
- 3 Aby określić domyślny typ komórki, kliknij opcję **Komórki tekstowe** lub **Komórki graficzne** w obszarze **Typ komórki**. Później można zaznaczyć określone komórki i zmienić ich typ zawartości zgodnie z potrzebami.
- 4 Aby utworzyć komórki tekstowe, które rozszerzają się w miarę dodawania tekstu, użyj elementów sterujących w obszarze **Automatyczne dopasowywanie**.
- 5 Aby określić sposób przechodzenia między komórkami tabeli po naciśnięciu klawiszy Control+Tab, można wybrać inną opcję z menu rozwijanego **Kolejność zakładek**.
- 6 Aby powiązać komórki tekstowe, tak aby zaimportowany tekst przepływał przez określone komórki (podobnie jak w przypadku powiązanych ramek tekstowych), zaznacz opcję **Powiąż komórki**. Jeśli zostanie zaznaczona opcja **Powiąż komórki**, można wybrać kolejność powiązania komórek tekstowych za pomocą menu rozwijanego **Kolejność linków**.
- ➡ Jeśli komórki nie zostaną teraz powiązane w ten sposób, można to zrobić później, korzystając z narzędzia **Linkowanie** lub opcji **Powiąż komórki tekstowe** (menu **Tabela**). Nawet jeśli komórki tekstowe nie zostały powiązane, można użyć klawiszy Control+Tab do przechodzenia między komórkami podczas wprowadzania lub edytowania danych.
- 7 Jeśli planowane jest importowanie danych z programu Excel, zaznacz opcję **Powiąż z danymi zewnętrznymi**. Więcej informacji zawiera temat „[Importowanie tabel programu Excel](#)”.
- 8 Aby tabela zachowała tę samą wielkość podczas dodawania lub usuwania wierszy, zaznacz opcję **Zachowaj geometrię**.
- 9 Kliknij przycisk **OK**.

Konwersja tekstu na table

Powodzenie operacji konwersji tekstu na tabelę jest zależne od właściwego przygotowania tekstu. Bardzo ważne jest, aby znaki akapitów, tabulatory, spacje lub przecinki (czyli znaki, które mogą zostać przekształcone przez program QuarkXPress) były używane spójnie w bloku tekstu. Znaki te są stosowane w procesie konwersji na tabelę w celu zdefiniowania wierszy i kolumn. Bardzo często zdarza się, że użytkownicy korzystają z wielu znaków tabulatora w edytorze tekstu w celu wyrównania kolumn danych — zamiast ustawić odpowiednie pozycje tabulatorów. Jeśli przekształcany blok tekstu zawiera wiele takich znaków tabulatora, prawdopodobnie istnieje niespójna liczba tabulatorów

między kolumnami danych. Przed konwersją tekstu na tabelę należy zapewnić spójność znaków tabulatora.

Aby przekonwertować tekst na tabelę:

- 1 Używając narzędzia **Zawartość tekstowa** , zaznacz cały tekst do konwersji na tabelę.
- 2 Wybierz opcję **Tabela > Konwertuj tekst na tabelę**, aby wyświetlić okno dialogowe **Konwertuj tekst na tabelę**. Opierając się na zaznaczonym tekście, program QuarkXPress próbuje określić ustawienia **Oddziel wiersze z** i **Oddziel kolumny z**, a także liczbę **Wierszy** i **Kolumn** wymaganych w najgorszym przypadku dla tego tekstu.



Okno dialogowe **Konwertuj tekst na tabelę**

- 3 Aby utworzyć komórki tekstowe, które rozszerzają się w miarę dodawania tekstu, użyj elementów sterujących w obszarze **Automatyczne dopasowywanie**.
- 4 Aby informacje w tabeli miały inny przepływ — na przykład jeśli wartości są wyświetlane w kolejności malejącej, ale powinny być przedstawiane w kolejności rosnącej — można zmienić ich przepływ. Wybierz opcję z menu rozwijanego **Kolejność wypełniania komórek** (ustawienie domyślne to **Od lewej do prawej, od góry do dołu**).
- 5 Kliknij przycisk **OK**. Tworzona jest nowa tabela, która jest przesunięta w stosunku do oryginalnej ramki tekstowej.

Importowanie tabel programu Excel

Dane tabel często pochodzą z arkusza kalkulacyjnego, takiego jak program Excel. Można je importować w podobny sposób jak obrazy. Choć procedura różni się minimalnie, wyniki są takie same: tabela w programie QuarkXPress jest powiązana z plikiem programu Excelsa w celu śledzenia i aktualizacji.

Jeśli tabela zostanie zaimportowana z programu Excel przy użyciu opcji **Powiąż z tabelą zewnętrzną** w oknie dialogowym **Właściwości tabeli**, użycie tabeli będzie śledzone tak jak użycie obrazów. Zapewnia to powiadamianie o zmianach tabeli źródłowych, a także umożliwia uzyskanie najnowszych danych tabeli podczas wydruku layoutu, zarówno podczas drukowania, gromadzenia do wydruku,

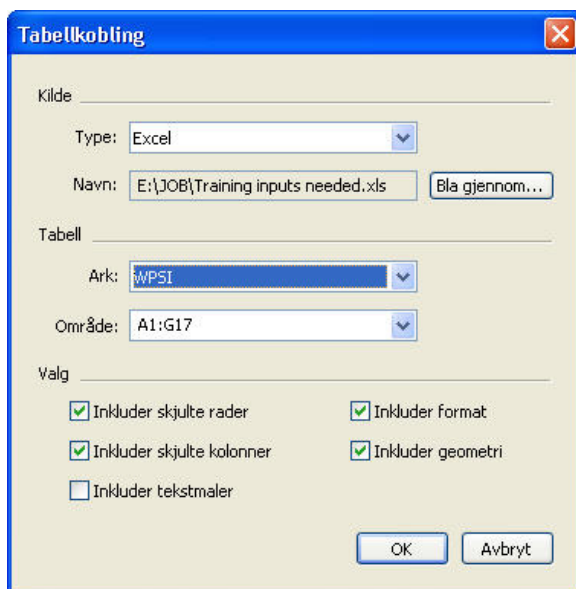
zapisywania w pliku PDF, jak i podczas eksportowania do kodu HTML. Aby sprawdzić stan tabeli, wybierz opcję **Narzędzia > Użycie**, a następnie kliknij kartę **Tabele**.

Choć można aktualizować tabele w podobny sposób jak obrazy, należy pamiętać o następujących kwestiach:

- Jeśli zaznaczono opcję **Dolącz formaty** w oknie dialogowym **Link tabeli** podczas pierwszego importowania tabeli programu Excel, formatowanie tabeli zostaje zachowane (w maksymalnym możliwym stopniu) w programie QuarkXPress. Jeśli tabela zostanie zaktualizowana w późniejszym czasie, lokalne formatowanie zastosowane w programie QuarkXPress zostanie usunięte i zastąpione formatowaniem z pliku programu Excel.
- Jeśli opcja **Dolącz formaty** w oknie dialogowym **Link tabeli** nie zostanie zaznaczona podczas pierwszego importowania tabeli programu Excel, formatowanie tabeli zostaje usunięte. Jeśli tabela zostanie zaktualizowana w późniejszym czasie, program QuarkXPress podejmie próbę zachowania lokalnego formatowania tabeli.

Aby zaimportować tabelę programu Excel i zachować link w programie QuarkXPress:

- 1 Używając narzędzia **Tabele**, przeciągnij myszą, aby narysować tabelę o żądanych wymiarach. Okno dialogowe **Właściwości tabeli** zostanie wyświetlone po zwolnieniu przycisku myszy.
- 2 Zaznacz opcję **Powiąz z danymi zewnętrznymi**.
- 3 Kliknij przycisk **OK**, aby wyświetlić okno dialogowe **Link tabeli**.



Okno dialogowe **Link tabeli**

- 4 Kliknij przycisk **Przeglądaj**, aby znaleźć i wybrać plik programu Excel do zaimportowania.
- 5 Jeśli plik zawiera wiele arkuszy, wybierz arkusz do zaimportowania z menu rozwijanego **Arkusz**. Aby zaimportować tylko fragment danych, można określić zakres komórek w polu **Zakres** lub wybrać nazwany zakres z menu rozwijanego.
- 6 W obszarze **Opcje** zaznacz atrybuty do zaimportowania.
- 7 Kliknij przycisk **OK**.

- ➡ Formuły i odwołania nie są importowane. Program importuje tylko wartości końcowe wynikające z formuł i odwołań. Wstawione obrazy nie są importowane. Tekst z zastosowanymi filtrami **Autofiltr** lub **Filtr zaawansowany** (**Dane > Filtr**) jest importowany jako tekst statyczny.
- ➡ Szybszym sposobem utworzenia tabeli z danymi programu Excel — bez powiązania tabeli źródłowej z projektem programu QuarkXPress w celu aktualizacji — jest skopiowanie i wklejenie danych. Aby to zrobić, zaznacz dowolny fragment danych w arkuszu programu Excel i skopiuj zaznaczone dane. Następnie przełącz się do programu QuarkXPress i wybierz opcję **Edycja > Wklej**. Program QuarkXPress utworzy odpowiednią tabelę dla danych i wstawi tekst.

Importowanie wykresów programu Excel

Jeśli utworzono wykresy lub obrazy przy użyciu opcji **Wstaw > Wykres** lub **Wstaw > Obraz** w programie Excel i należy ich użyć w layoutcie programu QuarkXPress, można zaimportować te wykresy lub tabele w identyczny sposób jak inne obrazy. Aby to zrobić, należy użyć karty **Wstaw wykres** okna dialogowego **Importuj obraz** (menu **Plik**). Wykresy i obrazy zaimportowane z programu Excel są śledzone na karcie **Obrazy** okna dialogowego **Użycie** (menu **Narzędzia**), podobnie jak inne obrazy.

Dodawanie tekstu i obrazów do tabel

Podczas pracy z tabelami należy traktować komórkę tabeli jako ramkę tekstową lub ramkę graficzną. W każdej ramce znajduje się zawartość — tekst, który może, ale nie musi być powiązany z następną komórką, pojedynczy obraz albo pusta zawartość (np. tylko gradient). Oznacza to, że zawartość można dodawać do tabel podobnie jak do ramek — wpisując lub importując tekst albo importując obrazy.

- ➡ Konwersja komórek tekstowych do graficznych odbywa się analogicznie jak konwersja ramki tekstowej do graficznej. Należy zaznaczyć wszystkie komórki do konwersji, a następnie wybrać opcję **Element > Zawartość > Obraz**.

Edytowanie tekstu tabeli

Dwie najważniejsze umiejętności, które należy znać podczas edytowania tekstu w tabelach, to sposób nawigowania między komórkami oraz sposób zaznaczenia tekstu w celu sformatowania. Jak zawsze podczas pracy z tekstem, należy najpierw wybrać narzędzie **Zawartość tekstowa** .

Nawigacja po tabeli odbywa się w następujący sposób:

- Kliknij w obszarze komórki, do której chcesz wprowadzić lub zaimportować tekst.
 - Naciśnij klawisze Control+Tab, aby przejść do następnej komórki.
 - Naciśnij klawisze Control+Shift+Tab, aby przejść do poprzedniej komórki.
 - Naciśnij klawisze strzałek, aby poruszać się po tekście w komórce lub przechodzić między komórkami.
- ➡ Aby wprowadzić znak tabulatora w komórce tekstowej, naciśnij klawisz Tab. Aby wprowadzić tabulator prawego wcięcia, naciśnij klawisze Option+Tab/Shift+Tab. Jeśli konieczne jest wyrównanie liczb w tabeli według kropki dziesiętnej lub innego znaku, można wstawić tabulatory do każdej komórki tabeli, a następnie określić odpowiednie pozycje tabulatorów **Wyrównaj do (Styl > Tabulatory)**.

Zaznaczanie tekstu w wierszach i kolumnach odbywa się w następujący sposób:

- Aby zaznaczyć cały tekst w wierszu, kliknij poza prawą lub lewą krawędzią tabeli.
- Aby zaznaczyć cały tekst w kolumnie, kliknij poza górną lub dolną krawędzią tabeli.
- Aby zaznaczyć cały tekst w wielu wierszach lub kolumnach, przeciągnij myszą wzdłuż krawędzi tabeli.
- Aby zaznaczyć tekst w nieprzylegających wierszach lub kolumnach, naciśnij klawisz Shift i kliknij określone wiersze lub kolumny.
- Aby zaznaczyć tekst w różnych wierszach i kolumnach, użyj opcji w podmenu **Wybierz** menu **Tabela**. Dostępne opcje to: **Komórka**, **Wiersz**, **Nieparzyste wiersze**, **Parzyste wiersze**, **Kolumna**, **Nieparzyste kolumny**, **Parzyste komórki**, **Wszystkie komórki**, **Wiersze nagłówka**, **Wiersze stopki** i **Wiersze treści**. Opcje **Wybierz** w menu **Tabela** są przydatne przy stosowaniu odmiennego formatowania do przemianych wierszy lub kolumn.

Powiązanie komórek tabeli

Po powiązaniu komórek tekst, który został wpisany, zaimportowany lub wklejony do komórek, wypełnia pierwszą komórkę tekstową w powiązanym łańcuchu tekstowym, a następnie przepływa do kolejnej powiązanej komórki. Podobnie jak w przypadku tekstu w powiązanych ramkach, znak następnej kolumny (Enter na klawiaturze numerycznej) pomaga sterować przepływem tekstu w powiązanych komórkach. Można powiązać nie tylko komórki tabeli, ale także komórki z ramkami i ścieżkami tekstowymi.

- Aby powiązać wszystkie komórki w tabeli, należy zaznaczyć opcję **Powiąz komórki** w oknie dialogowym **Właściwości tabeli** podczas tworzenia tabeli.
- Aby powiązać zaznaczone komórki w tabeli, należy wybrać opcję **Tabela > Powiąz komórki tekstowe**. Wszystkie zaznaczone komórki z wyjątkiem pierwszej muszą być puste.
- Aby ręcznie powiązać komórki tabeli, należy użyć narzędzia **Linkowanie** . Podobnie jak w przypadku wiązania ramek tekstowych, należy kliknąć, aby zaznaczyć komórkę początkową, a następnie kliknąć następną komórkę do dodania. Aby przekierować istniejące linki, należy nacisnąć klawisz Shift i kliknąć za pomocą narzędzia **Linkowanie**.
- Aby rozłączyć komórki tabeli, należy użyć narzędzia **Rozłączanie**  i kliknąć zaokrąglony koniec strzałki między powiązanymi komórkami.
- Aby powiązać komórki tabeli z ramkami lub ścieżkami tekstowymi, należy użyć narzędzia **Linkowanie** .

- ➡ Po połączeniu powiązanych komórek tekstowych (**Tabela > Połącz komórki**) połączone komórki zostają usunięte z łańcucha tekstowego, ale pozostałe linki pozostają niezmienione. Jeśli połączona komórka zostanie rozłączona (**Tabela > Podziel komórke**), linki zostaną zachowane, a tekst będzie przepływać zgodnie z określoną kolejnością linków.

Formatowanie tabel

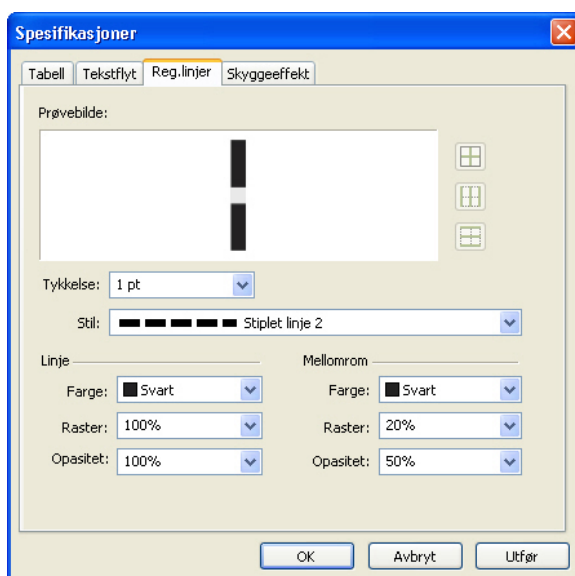
Podobnie jak w przypadku innych elementów w programie QuarkXPress, tabele mają własną wersję okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**) do formatowania atrybutów tabeli. Panele dostępne w oknie dialogowym **Modyfikuj** są zależne od aktualnego zaznaczenia — można na przykład zaznaczyć całą tabelę za pomocą narzędzia **Element** , zaznaczyć pojedyncze komórki lub grupy

komórek za pomocą narzędzia **Zawartość tekstowa**  lub zaznaczyć określone linie siatki, komórki graficzne lub komórki tekstowe. Także opcje na paletach **Miary** i **Kolory** odzwierciedlają bieżące zaznaczenie w tabeli, umożliwiając dokonanie pewnych poprawek.

Formatowanie linii siatki

Linie siatki to poziome linie między wierszami oraz pionowe linie między kolumnami. Po zaznaczeniu linii siatki można użyć karty **Siatki** okna dialogowego **Modyfikuj**, aby określić styl, szerokość, kolor, kolor przerwy, tintę i krycie dla linii.

- 1 Aby sformatować linie siatki, należy najpierw je zaznaczyć w następujący sposób:
 - Aby zaznaczyć pojedynczą linię siatki, kliknij ją narzędziem **Zawartość tekstowa** .
 - Aby zaznaczyć wiele linii siatki, naciśnij klawisz Shift i kliknij każdą z nich.
 - Aby zaznaczyć całą tabelę, wszystkie linie poziome lub wszystkie linie pionowe, zaznacz tabelę za pomocą narzędzia **Element** . Następnie określ zaznaczenie w oknie dialogowym **Modyfikuj**.
 - Wybierz opcję z podmenu **Wybierz** menu **Tabela**: **Siatki poziome**, **Siatki pionowe**, **Krawędź** lub **Wszystkie siatki**.
- 2 Po zaznaczeniu odpowiednich linii siatki wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i kliknij kartę **Siatka**.



Karta **Siatka** okna dialogowego **Modyfikuj**

- 3 Aby zaznaczyć wszystkie, poziome lub pionowe linie siatki, kliknij jeden z przycisków po prawej stronie obszaru **Podgląd**. Dostępne są następujące przyciski (od góry do dołu): **Wszystkie linie siatki**, **Siatki poziome** i **Siatki pionowe**.
 - 4 Zmień dowolne wartości na karcie **Siatka**, używając obszaru **Podgląd** i przycisku **Zastosuj** jako pomocy przy podejmowaniu decyzji.
- ➡ Panel do formatowania zaznaczonych linii siatki jest dostępny także poprzez paletę **Miary** (menu **Okno**).

Wstawianie i usuwanie wierszy i kolumn

Wiersze i kolumny można wstawiać w dowolnym miejscu tabeli. Wystarczy kliknąć w komórce znajdującej się bezpośrednio powyżej lub poniżej miejsca, w którym należy dodać wiersz. Można także kliknąć w komórce znajdującej się po prawej lub lewej stronie miejsca, w którym należy dodać kolumnę. Następnie należy wybrać opcję **Tabela > Wstaw > Wiersz** lub **Tabela > Wstaw > Kolumna**.

Aby zaznaczyć wiersze lub kolumny do usunięcia, należy przeciągnąć wskaźnikiem strzałki nad krawędzią tabeli, a następnie nacisnąć klawisz Shift i kliknąć wskaźnikiem myszy. Można także użyć opcji w podmenu **Wybierz** menu **Tabela** (na przykład opcji **Nieparzyste wiersze**). Następnie należy wybrać opcję **Tabela > Usuń > Wiersz** lub **Tabela > Usuń > Kolumna**.

- ➔ Jeśli w menu **Tabela** zaznaczono opcję **Zachowaj geometrię**, a następnie usunięto kolumnę lub wiersz, wielkość istniejących kolumn lub wierszy zostanie zwiększona, aby zapisać miejsce po usuniętych kolumnach lub wierszach. W przypadku gdy opcja **Zachowaj geometrię** nie jest zaznaczona, tabela zostanie odpowiednio zmniejszona.

Łączenie komórek

Aby połączyć komórki, należy nacisnąć klawisz Shift i kliknąć prostokątne zaznaczenie komórek za pomocą narzędzia **Zawartość tekstowa** . Następnie należy wybrać opcję **Tabela > Połącz komórki**. Aby odwrócić połączenie komórek i dopasować je do otaczającej tabeli, należy zaznaczyć połączone komórki i wybrać opcję **Tabela > Podziel komórki**.

- ➔ Po połączeniu niepowiązanych komórek zawierających tekst lub obrazy w połączonej komórce zostanie zachowana zawartość komórki z lewego górnego rogu zaznaczenia.

Ręczna zmiana wielkości tabel, wierszy i kolumn

Podobnie jak w przypadku innych elementów w programie QuarkXPress, można przeciągnąć myszą w celu zmiany wielkości wierszy, kolumn i tabel. Aby zmienić wielkość wiersza lub kolumny, należy kliknąć linię siatki w celu wyświetlenia wskaźnika zmiany wielkości. Następnie należy przesunąć wskaźnikiem w górę i w dół, aby zmienić wielkość wiersza, albo w lewo i w prawo, aby zmienić wielkość kolumny. Aby zmienić wielkość całej tabeli, należy nacisnąć jeden z następujących klawiszy podczas przeciągania uchwytu zmiany wielkości.

Wpływ na tabelę	Klawisz w systemie Mac OS	Klawisz w systemie Windows
Zmiana wielkości tabeli i zawartości	Command	Ctrl
Proporcjonalna zmiana wielkości tabeli (ale nie zawartości)	Shift	Shift
Proporcjonalna zmiana wielkości tabeli i zawartości	Command+Shift	Ctrl+Shift

Konwersja tabel z powrotem na tekst

Jeśli konieczne jest wyeksportowanie bieżących danych z tabeli (na przykład w celu zapisania danych jako plik programu Word), można przekształcić te informacje w tekst. Aby to zrobić, należy zaznaczyć tabelę, a następnie wybrać opcję **Tabela > Konwertuj tabelę > Na tekst**.

Praca z tabelami i grupami

Aby uzyskać większą elastyczność, można zgrupować tabele z innymi elementami za pomocą opcji **Grupuj** (menu **Element**). Ponadto można podzielić tabelę, przekształcając jej komórki w serię zgrupowanych ramek tekstowych, graficznych lub obu typów ramek. Ta metoda pozwala rozdzielić elementy tabeli i użyć tych elementów w innym miejscu layoutu. Aby to zrobić, należy zaznaczyć tabelę, a następnie wybrać opcję **Tabela > Konwertuj tabelę > Do grupy**. Aby pracować z poszczególnymi ramkami, należy wybrać opcję **Element > Rozgrupuj**.

Kontynuowanie tabel w innym miejscu

Ponieważ tabele nie zawsze mieszczą się na jednej stronie lub rozkładówce — albo w miejscu przydzielonym w projekcie — możliwa jest automatyczna kontynuacja tabel w dowolnym innym miejscu layoutu. W przypadku kontynuacji tabel może być wymagana legenda w celu wyjaśnienia zawartości tabeli. Legendę można dodać w postaci automatycznie tworzonych i synchronizowanych wierszy nagłówka i stopki.

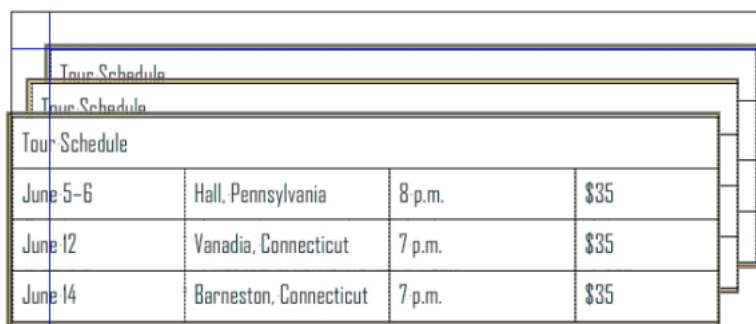
Aby kontynuować tabelę w innym miejscu, należy określić podział tabeli. Podział tabeli to maksymalna wielkość, jaką może osiągnąć tabela przed podziałem na dwie powiązane tabele. W przypadku kontynuowanych tabel każda zmiana dokonana w tabeli, na przykład wstawienie kolumn, jest odzwierciedlana w całej tabeli. Aby utworzyć kontynuowaną instancję tabeli:

- 1 Wybierz opcję **Tabela > Podział tabeli**, aby wyświetlić okno dialogowe **Podział tabeli**.



Okno dialogowe **Ustaw podział tabeli**

- 2 Zaznacz opcję **Szerokość**, aby podzielić tabelę, kiedy jej szerokość przekracza wartość podaną w polu. Domyślnie w polu **Szerokość** wyświetlana jest bieżąca szerokość tabeli — zmniejszenie tej wartości spowoduje podział tabeli.
- 3 Zaznacz opcję **Wysokość**, aby podzielić tabelę, kiedy jej wysokość przekracza wartość podaną w polu. Domyślnie w polu **Wysokość** wyświetlana jest bieżąca wysokość tabeli — zmniejszenie tej wartości spowoduje podział tabeli.
- 4 Kliknij przycisk **OK**. Jeśli wysokość lub szerokość tabeli spełnia kryteria podziału, tabela zostaje podzielona na dwie lub więcej powiązanych tabel. Kontynuowane tabele można przenieść w inne miejsce w obrębie layoutu. Jeśli tabela nie przekracza kryteriów podziału, może zostać podzielona w późniejszym momencie, na przykład w wyniku zmiany wielkości lub dodania wierszy i kolumn.



Tour Schedule			
June 5-6	Hall, Pennsylvania	8 p.m.	\$35
June 12	Vanadia, Connecticut	7 p.m.	\$35
June 14	Barneston, Connecticut	7 p.m.	\$35

Tabela Harmonogram wyścigu ma wysokość ok. 7 cali. Tabela została podzielona przy wysokości 3 cali, czego wynikiem są trzy instancje tabeli

Funkcja podziału tabeli działa w obydwu kierunkach: tabela jest kontynuowana z użyciem dodatkowych tabel podrzędnych w miarę zwiększania wielkości, bądź tabele podrzędne są ponownie łączone, kiedy tabela staje się mniejsza.

Aby przerwać linki między kontynuowanymi tabelami, należy zaznaczyć dowolną instancję takiej tabeli i wybrać opcję **Tabela > Utwórz oddzielne tabele**.

Dodawanie wierszy nagłówka i stopki do tabel

Wiersze nagłówka i stopki mogą być powtarzane automatycznie w kontynuowanych wystąpieniach tabeli. Co więcej, wiersze nagłówka i stopki są synchronizowane, przez co zmiany tekstu są odzwierciedlane we wszystkich wystąpieniach kontynuowanej tabeli. Aby dodać wiersze nagłówka i stopki do tabeli:

- 1 Wybierz opcję **Tabela > Podział tabeli**, aby wyświetlić okno dialogowe **Ustaw podział tabeli**.
- 2 Zaznacz opcję **Wysokość**.
- 3 Zaznacz pierwszy wiersz tabeli i wybierz opcję **Tabela > Powtórz jako nagłówek**, aby określić ten wiersz jako wiersz nagłówka automatycznego. Można także zaznaczyć wiele wierszy na górze tabeli, aby powtarzać je jako nagłówki.
- 4 Zaznacz ostatni wiersz tabeli i wybierz opcję **Tabela > Powtórz jako stopkę**, aby określić ten wiersz jako wiersz stopki automatycznej. Również w tym przypadku można zaznaczyć wiele wierszy, aby powtarzać je jako stopkę.

W dowolnym momencie można usunąć zaznaczenie opcji **Powtórz jako nagłówek** lub **Powtórz jako stopkę** w menu **Tabela**, aby usunąć wiersze nagłówka lub stopki z kontynuowanych tabeli.

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

W tej kontynuowanej tabeli dwa pierwsze wiersze — nagłówek tabeli i nagłówki kolumn — są powtarzane jako wiersze nagłówka w kontynuowanych wystąpieniach tabeli

- ➡ Po dodaniu wierszy automatycznego nagłówka i stopki pozostałe wiersze tabeli są traktowane jako wiersze treści. Opcje w podmenu **Wybierz** menu **Tabela** umożliwiają wybranie odpowiednich wierszy (**Wiersze nagłówka**, **Wiersze stopki** lub **Wiersze treści**) w dowolnym wystąpieniu kontynuowanej tabeli w celu sformatowania.

Tekst i typografia

Tekst stanowi integralną część praktycznie każdej publikacji. Program QuarkXPress umożliwia tworzenie i edycję tekstu bezpośrednio w publikacjach, a także importowanie tekstów z większości popularnych edytorów tekstu. Oprócz standardowych funkcji formatowania i edycji tekstu, program QuarkXPress udostępnia takie funkcje, jak znajdowanie i zamiana tekstu oraz jego atrybutów, sprawdzanie pisowni, niestandardowe słowniki pisowni oraz narzędzie do obsługi fontów, które umożliwia wprowadzanie zmian formatowania tekstu w całym projekcie.

Typografia to sztuka sprawiająca, że wygląd tekstu oddaje charakter lub znaczenie zawartości.

Program QuarkXPress umożliwia kontrolowanie charakteru tekstu, pozwalając dostosować praktycznie dowolny aspekt typografii, włącznie z fontami, stylami pisma, interlinią i odstępami.

Edycja tekstu

Do wprowadzania i importowania tekstu do aktywnych ramek tekstowych służy narzędzie **Zawartość tekstowa** . Znaki są wprowadzane w pozycji *znacznika wstawiania tekstu*, która jest wskazywana przez migającą kreskę. *Łańcuch tekstowy* to cały tekst w ramce tekstowej. Jeśli seria ramek jest powiązana, cały tekst we wszystkich ramkach stanowi pojedynczy łańcuch tekstowy.

Tekst można zaznaczać wieloma kliknięciami myszy. Dwukrotne kliknięcie powoduje zaznaczenie wyrazu zawierającego znacznik wstawiania tekstu. Potrójne kliknięcie powoduje zaznaczenie wiersza zawierającego znacznik wstawiania tekstu. Cztery kliknięcia zaznaczają cały akapit zawierający znacznik wstawiania tekstu, natomiast pięć kliknięć powoduje zaznaczenie całego łańcucha tekstowego.

Kiedy użytkownik klika dwukrotnie wyraz, a następnie wycina lub kopiuje go, aplikacja sprawdza kontekst wyrazu i automatycznie dodaje lub usuwa spację podczas wklejania wyrazu w nowym miejscu. Funkcja ta jest nazywana „inteligentną spacją”. Aby dołączyć odpowiedni znak przestankowy podczas zaznaczania wyrazu, należy kliknąć dwukrotnie między wyrazem a sąsiadującym znakiem przestankowym.

Importowanie i eksportowanie tekstu

Aby zaimportować tekst, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz narzędzie **Zawartość tekstowa** , umieść znacznik wstawiania tekstu w miejscu, w którym ma zostać wstawiony tekst, a następnie wybierz opcję **Plik > Importuj**. Zaznaczenie pola wyboru **Konwertuj cudzysłowy** spowoduje przekształcenie podwójnych łączników w pauzę oraz symboli stóp i cali w apostrofy i cudzysłowy drukarskie. Check **Include Style Sheets** to import style sheets from a Microsoft Word or WordPerfect file or convert "XPress Tags" to formatted text.
- Przeciągnij plik tekstowy z systemu plików do ramki tekstowej.
- Przeciągnij tekst z innego programu do ramki tekstowej.
- Naciśnij klawisz Command/Ctrl i przeciągnij plik tekstowy z systemu plików do ramki graficznej lub ramki bez zawartości.
- Naciśnij klawisz Command/Ctrl i przeciągnij tekst z innego programu do ramki graficznej lub ramki bez zawartości.

Jeśli przeciągniesz zawartość na ramkę, która już zawiera tekst lub obraz, program QuarkXPress utworzy nową ramkę dla przeciągniętej zawartości. Aby zastąpić zawartość ramki, naciśnij klawisz Command/Ctrl podczas przeciągania zawartości do ramki. Aby zawsze utworzyć nową ramkę dla przeciąganej zawartości, naciśnij klawisz Option/Alt podczas przeciągania.

Jeśli cały zaimportowany tekst nie mieści się w ramce tekstowej, wyświetlany jest symbol przepełnienia. Jeśli włączona jest opcja **Automatyczne wstawianie strony** (panel **QuarkXPress/Edycja > Preferencje > Preferencje > Ogólne**), w razie potrzeby są wstawiane dodatkowe strony podczas importowania tekstu do automatycznej ramki tekstowej.

Aby wyeksportować tekst, należy najpierw umieścić znacznik wstawiania tekstu w ramce tekstowej (aby zapisać cały tekst w tej ramce) lub zaznaczyć tekst do wyeksportowania. Następnie należy wybrać opcję **Plik > Zapisz tekst**, wybrać opcję z menu rozwijanego **Format**, wprowadzić nazwę, wybrać lokalizację i kliknąć przycisk **Zapisz**.

Filtry importu/eksportu

Moduł XTension umożliwia importowanie i eksportowanie tekstu w wielu różnych formatach, włącznie z formatami opisanymi w tej sekcji.

Filtr Word 6–2000

Filtr Word 6–2000 umożliwia importowanie i eksportowanie dokumentów w formatach programu Word 97/98/2000 (Word 8).

- ➡ Aby uniknąć problemów z importowaniem, należy usunąć zaznaczenie opcji **Zezwalaj na szybkie zapisywanie** (na karcie **Zapisywanie** okna dialogowego **Opcje**) w programie Microsoft Word lub użyć opcji **Zapisz jako** w celu utworzenia kopii pliku programu Word do zaimportowania.

Filtr WordPerfect

Filtr WordPerfect umożliwia importowanie dokumentów z programów WordPerfect 3.0 i 3.1 (Mac OS) oraz WordPerfect 5.x i 6.x (Windows). Filtr WordPerfect pozwala także zapisywać tekst w formacie programu WordPerfect 6.0.

- ➡ Program WordPerfect 3.1 dla systemu Mac OS może odczytywać dokumenty programu WordPerfect 6.0 dla systemu Windows, dlatego nie ma opcji eksportu do programu WordPerfect 3.1 dla systemu Mac OS.

Importowanie i eksportowanie tekstu z opcjami Unicode

Podczas importowania i eksportowania tekstu można określić typ kodowania. Typ kodowania określa sekwencję bajtów używanych do przedstawienia każdego glifu w tekście. Podczas pracy z tekstem międzynarodowym lub HTML można wybrać odpowiednie kodowanie w celu przekształcenia wszystkich znaków w pliku na format Unicode. Opcja ta działa w następujący sposób:

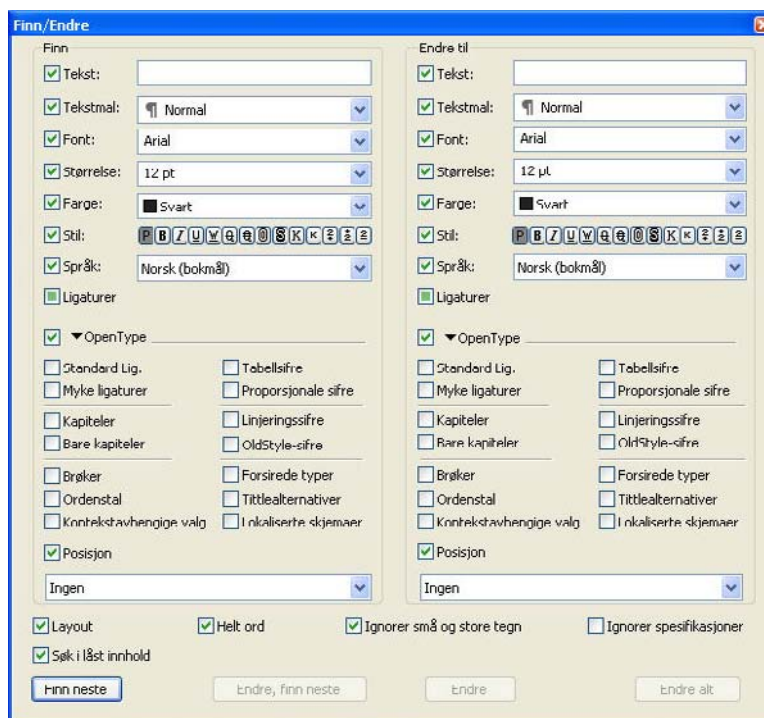
- Okno dialogowe **Importuj** zawiera menu rozwijane **Kodowanie**, jeśli wybrano plik zawierający zwykły tekst „XPress Tags”. Program próbuje określić kodowanie wybranych plików tekstowych i zastosować odpowiedni typ kodowania. Można jednak wybrać inną opcję dla tekstu.
- Okno dialogowe **Zapisz tekst** zawiera menu rozwijane **Kodowanie**, jeśli eksportowany jest plik w formacie zwykłego tekstu „XPress Tags”.
- Opcja **Konwertuj cudzysłowy** w dalszym ciągu powoduje przekształcenie podwójnych łączników w pauzę oraz cudzysłówów prostych w drukarskie.

Znajdowanie i zamiana tekstu

Paleta **Znajdź/Zamień** (menu **Edycja**) umożliwia wykonywanie standardowych operacji wyszukiwania i zastępowania. Ponadto można używać tej palety do:

- Znajdowania i zamiany przy użyciu symboli wieloznacznych: Command+Shift+?/Ctrl+Shift+?
- Znajdowania i zmiany formatowania tekstu, włącznie z arkuszem stylów, fontem, rozmiarem, kolorem i stylem pisma (w tym stylami OpenType)
- Ograniczania operacji znajdowania/zamiany do pojedynczego łańcucha tekstowego lub całego layoutu
- Znajdowania i zamiany na podstawie języka znaków (patrz „*Stosowanie języka znaków*”)
- Znajdowania i zamiany ligatur
- Znajdowania i zamiany niewidocznych znaków (patrz Przewodnik po poleceniach klawiaturowych)

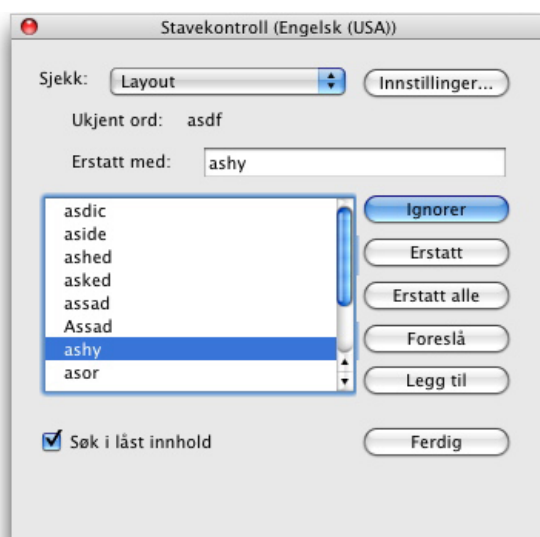
Naciśnięcie klawisza Option /Alt powoduje zmianę przycisku **Znajdź następny** na **Znajdź pierwszy**. Aby wyszukiwać i zastępować z użyciem atrybutów formatowania, należy anulować zaznaczenie pola wyboru **Ignoruj atrybuty**



Za pomocą okna dialogowego **Znajdź/Zamień** można wyszukiwać i zastępować tekst. Aby wyszukiwać i zastępować z użyciem atrybutów formatowania, należy anulować zaznaczenie pola wyboru **Ignoruj atrybuty**

Sprawdzanie pisowni

Aby sprawdzić pisownię, należy wybrać opcję z podmenu **Narzędzia > Sprawdź pisownię**. Zostanie wyświetlona paleta **Sprawdź pisownię**.



Paleta Sprawdź pisownię

Aby zmienić zakres sprawdzania pisowni, wybierz opcję z menu rozwijanego **Sprawdź**. Dostępne opcje to: **Słowo**, **Zaznaczenie**, **Koniec łańcucha tekstowego**, **Łańcuch tekstowy** lub **Layout**. Jeśli zostanie wybrana opcja **Layout**, sprawdzanie pisowni pominie zastosowane elementy strony głównej,

a następnie sprawdzi strony główne po sprawdzeniu pisowni na wszystkich stronach layoutu. Aby sprawdzić pisownię w zablokowanych ramkach tekstowych, komórkach i ścieżkach, zaznacz opcję **Przeszukaj zablokowaną zawartość**. Sprawdzanie pisowni zawsze zaczyna się w pozycji znacznika wstawiania tekstu.

Aby rozpocząć sprawdzanie pisowni, kliknij przycisk **Rozpocznij**. Aby rozpocząć sprawdzanie pisowni od początku aktywnego łańcucha tekstowego, naciśnij klawisz Shift i kliknij przycisk **Rozpocznij**.

Aby zastąpić nieprawidłowo napisane słowo, wpisz poprawne słowo w polu **Zamień na** lub wybierz je z listy, a następnie kliknij przycisk **Zamień**. Aby zastąpić wszystkie wystąpienia nieprawidłowo napisanego słowa, kliknij przycisk **Zamień wszystko**.

Aby wyszukać sugestie dla słowa w polu **Zamień na**, kliknij przycisk **Wyszukaj**.

Aby pominąć wybrane słowo, kliknij przycisk **Pomiń**.

Aby dodać słowo w polu **Zamień na** do słownika pomocniczego, kliknij przycisk **Dodaj**. Jeśli nie jest otwarty żaden słownik pomocniczy, możesz wybrać lub utworzyć słownik po kliknięciu przycisku **Dodaj**. Aby dodać wszystkie podejrzone słowa do otwartego słownika pomocniczego, naciśnij klawisze Option+Shift/Alt+Shift i kliknij przycisk **Dodaj wszystko**.

Aby zamknąć paletę **Sprawdź pisownię**, kliknij przycisk **Gotowe**.

- ➡ Można kliknąć poza obszarem palety **Sprawdź pisownię** i wrócić do palety, aby rozpocząć sprawdzanie pisowni od początku.
- ➡ Aby odwrócić zmiany dokonane na palecie **Sprawdź pisownię**, należy wybrać opcję **Edycja > Cofnij zmianę tekstu**.
- ➡ Aby wyświetlić preferencje sprawdzania pisowni, należy kliknąć opcję **Preferencje**. Więcej informacji zawiera temat „[Preferencje — Program — Sprawdzanie pisowni](#)”.

Słowniki pomocnicze

Aby zapobiec oznaczaniu słowa przez funkcję sprawdzania pisowni, można utworzyć *słownik pomocniczy* i dodać do niego słowo. Aby utworzyć słownik pomocniczy, należy wybrać opcję **Narzędzia > Słownik pomocniczy**, wprowadzić nazwę, a następnie kliknąć opcję **Nowy**. Aby dodać słowa do słownika pomocniczego, należy wybrać opcję **Narzędzia > Edytuj pomocniczy**.

Tylko jeden słownik pomocniczy może być otwarty jednocześnie w celu użycia z artykułem. Słownik pomocniczy pozostaje powiązany z artykułem do momentu kliknięcia przycisku **Zamknij** w oknie dialogowym **Słownik pomocniczy** lub otwarcia innego słownika pomocniczego.

Słowniki pomocnicze są zapisywane jako oddzielne pliki na dysku twardym. Ścieżka do słownika pomocniczego artykułu jest zapisywana wraz z artykułem, przez co przeniesienie otwartego słownika pomocniczego do innego folderu lub na inny wolumin spowoduje, że aplikacja nie będzie mogła go znaleźć.

Aby utworzyć lub otworzyć słownik pomocniczy bez zamykania palety **Sprawdź pisownię**, należy kliknąć przycisk **Dodaj**, kiedy słowo do zachowania jest wyróżnione.

Aby dodać wszystkie podejrzone słowa do otwartego słownika pomocniczego, należy nacisnąć klawisze Option+Shift/Alt+Shift i kliknąć przycisk **Dodaj wszystko**.

Obliczanie liczby słów i znaków

Aby wyświetlić liczbę wyrazów i znaków w łańcuchu tekstowym, wybierz opcję **Narzędzia > Liczba słów i znaków**.



Okno dialogowe **Liczba słów i znaków**

W obszarze **Liczba słów** wyświetlana jest łączna liczba słów oraz liczba unikatowych słów w łańcuchu tekstowym.

W obszarze **Liczba znaków** wyświetlana jest łączna liczba znaków oraz liczba znaków w określonym języku.

➡ **Znaki do użytku prywatnego** to unikatowe znaki określone w zestawie znaków Unicode przez osoby indywidualne, organizacje i producentów oprogramowania poza organizacjami ISO i Unicode Consortium.

Stosowanie atrybutów znaków

Program QuarkXPress umożliwia zachowanie precyzyjnej kontroli nad formatowaniem poszczególnych znaków w tekście.

Stosowanie fontu

Aby zastosować font do zaznaczonego tekstu, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Styl > Font** i wybierz font z podmenu.
- Wyświetl okno dialogowe **Atrybuty znaków (Styl > Znak)** i wybierz font z menu **Font**.
- Wybierz font z menu rozwijanego na karcie **Klasyczny** lub **Atrybuty znaków** palety **Miary**.

- Naciśnij klawisze Command+Option+Shift+M/Ctrl+Alt+Shift+M, aby przejść bezpośrednio do pola fontu na palecie **Miary**, wprowadź kilka pierwszych znaków nazwy fontu do momentu jego rozpoznania, a następnie naciśnij klawisz Return/Enter.

Ostatnio używane fonty są wyświetlane na górze listy fontów.

- ➡ Aby wyświetlić podgląd fontów w menu fontów, należy zaznaczyć pole wyboru **Pokaż w menu fontów** na panelu **Fonty** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress /Edycja**). Naciśnięcie klawisza Shift powoduje tymczasową zmianę tej preferencji.

Wybieranie rozmiaru fontu

Istnieje możliwość zastosowania rozmiaru fontu od 2 do 3456 punktów. Aby zastosować rozmiar do zaznaczonego tekstu, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Styl > Rozmiar** i wybierz z podmenu rozmiar w punktach.
- Kliknij strzałkę obok bieżącego rozmiaru fontu, aby wyświetlić listę rozmiarów w punktach, a następnie wybierz rozmiar z listy lub wprowadź nowy rozmiar w punktach.
- Użyj jednego z poniższych poleceń klawiaturowych.

Mac OS

- Zwiększenie o 1 punkt: Command+Option+Shift+>
- Zmniejszenie o 1 punkt: Command+Option+Shift+<
- Zwiększenie zgodnie z ustawionym zakresem: Command+Shift+>
- Zmniejszenie zgodnie z ustawionym zakresem: Command+Shift+<

Windows

- Zwiększenie o 1 punkt: Ctrl+Alt+Shift+>
- Zmniejszenie o 1 punkt: Ctrl+Alt+Shift+<
- Zwiększenie zgodnie z ustawionym zakresem: Ctrl+Shift+>
- Zmniejszenie zgodnie z ustawionym zakresem: Ctrl+Shift+<

Stosowanie stylów pisma

Aby zastosować styl pisma do zaznaczonego tekstu, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Styl > Styl pisma** i wybierz styl pisma z podmenu.
- Wybierz opcję **Styl > Znak** i kliknij pola wyboru w obszarze **Styl pisma**.
- Wybierz styl pisma z menu rozwijanego **Style tekstu** na palecie **Miary**. Zastosuj style pogrubienia i kursywy przy użyciu ikon po lewej stronie menu rozwijanego **Style tekstu**. Aby usunąć wszystkie style z zaznaczonego tekstu, wybierz opcję **Usuń wszystkie style** z menu rozwijanego **Style tekstu**.

Fonty *podstawowe* to unikatowe style fontów zgrupowane w rodziny fontów, na przykład font „Times New Roman MT Std Bd” w rodzinie fontów „Times New Roman MT Std”.

Fonty *symulowane* to zwykłe fonty podstawowe, które zostały zmodyfikowane w celu symulacji pogrubienia, kursywy lub pogrubionej kursywy. Kiedy rodzina fontów nie zawiera kursywy lub

pogrubienia jako oddzielnego fontu podstawowego, można zastosować style pogrubienia i kursywy, tak aby system operacyjny wykonał *transformację* w celu utworzenia odmiany fontu z pogrubieniem lub kursywą. Wynikiem tego jest symulowany font.

W przypadku, gdy użytkownik stosuje pogrubienie do zwykłego fontu, aplikacja próbuje najpierw znaleźć podstawową wersję fontu z pogrubieniem, a jeśli nie może znaleźć takiego fontu, tworzy symulowaną wersję z pogrubieniem.

Ikony ostrzeżenia identyfikują symulowane fonty w layoucie, ponieważ takie fonty mogą powodować problemy z wydrukiem. Symulowane fonty są wyświetlane z ikoną ostrzeżenia na palecie **Miary**, na palecie **Glify**, w oknie dialogowym **Atrybuty znaków**, w podmenu **Styl > Styl pisma**, w oknie dialogowym **Edytuj arkusz stylów znaków**, w obszarze **Zmień na palety Znajdź/Zamień**, na panelu **Fonty** w oknie dialogowym **Użycie** (menu **Narzędzia**), w oknie dialogowym **Zamień font** dostępnym poprzez okno dialogowe **Użycie**, a także na karcie **Atrybuty znaków** w oknie dialogowym **Rubi**.

Stosowanie koloru, tinty i krycia

Aby zastosować kolor, tintę i krycie do zaznaczonego tekstu, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję z podmenu **Styl > Kolor**, **Styl > Tinta** i **Styl > Krycie**.
- Wyświetl paletę **Kolory** (**Okno > Pokaż kolory**), kliknij kolor, a następnie wybierz lub wprowadź wartości **Tinta** i **Krycie**.
- Użyj elementów sterujących dla koloru, tinty i krycia na karcie **Klasyczny** lub **Atrybuty znaków** palety **Miary**.

Stosowanie skali poziomej lub pionowej

Aby zastosować skalowanie poziome lub pionowe do zaznaczonego tekstu, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Styl > Skala pozioma/pionowa**, wybierz opcję **Poziomo** lub **Pionowo** z menu rozwijanego **Skala**, wprowadź wartość w polu, a następnie kliknij przycisk **OK**.
- Użyj jednego z poniższych poleceń klawiaturowych. Jeśli zaznaczony zakres tekstu ma zastosowane skalowanie zarówno poziome, jak i pionowe, polecenia klawiaturowe spowodują odpowiednie zwiększenie lub zmniejszenie tekstu.

➡ Nie można jednocześnie zastosować wartości skalowania poziomego i pionowego.

Mac OS

- Ścieśnienie o 5%: Command+[
- Rozszerzenie o 5%: Command+]
- Ścieśnienie o 1%: Command+Option+[
- Rozszerzenie o 1%: Command+Option+]

Windows

- Ścieśnienie o 5%: Ctrl+[

- Rozszerzenie o 5%: Ctrl+]
- Ścieśnienie o 1%: Ctrl+Alt+[
- Rozszerzenie o 1%: Ctrl+Alt+]

Stosowanie przesunięcia linii bazowej

Znaki można umieszczać powyżej lub poniżej ich linii bazowej, nie wpływając na odstępy akapitu. Wartość dodatnia powoduje podniesienie tekstu, natomiast wartość ujemna obniża tekst. Aby zastosować przesunięcie linii bazowej do zaznaczonego tekstu, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Styl > Przesunięcie linii bazowej**, wprowadź wartość w polu **Przesunięcie linii bazowej**, a następnie kliknij przycisk **OK**.
- Użyj jednego z poniższych poleceń klawiaturowych.

Mac OS

- W dół o 1 punkt: Command+Option+Shift+-
- W górę o 1 punkt: Command+Option++

Windows

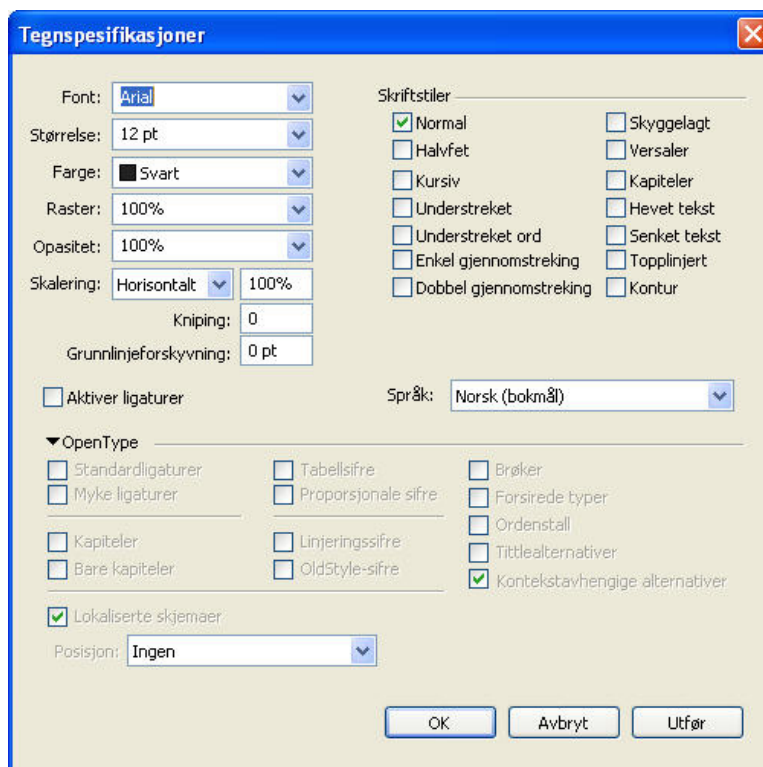
- W dół o 1 punkt: Ctrl+Alt+Shift+9
- W górę o 1 punkt: Ctrl+Alt+Shift+0

Stosowanie wielu atrybutów znaków

Za pomocą okna dialogowego **Atrybuty znaków (Styl > Znak)** można wyświetlić i edytować wszystkie atrybuty znaków jednocześnie.

Puste pola i szare pola wyboru w oknie dialogowym **Atrybuty znaków** wskazują, że do zaznaczonego tekstu zastosowano wiele stylów. Na przykład jeśli pole **Font** jest puste, do zaznaczonego tekstu zastosowano więcej niż jeden font.

Wprowadzenie wartości w pustym polu w oknie dialogowym **Atrybuty znaków** spowoduje zastosowanie tej wartości do całego zaznaczonego tekstu. Zaznaczenie lub anulowanie zaznaczenia szarego pola wyboru spowoduje zastosowanie lub usunięcie danego ustawienia stylu dla całego zaznaczonego tekstu.



Za pomocą okna dialogowego **Atrybuty znaków** można formatować tekst.

Stosowanie atrybutów akapitu

Atrybuty akapitu to opcje formatowania, które są stosowane do akapitu jako całości. Obejmują one ustawienia wyrównania, wcięcia, interlinii i tabulatorów. Aby zastosować atrybuty do zaznaczonych akapitów, należy użyć okna dialogowego **Atrybuty akapitu** (**Styl > Formaty**) lub palety **Miary**.

Wszystkie zastosowane formaty akapitu można kopiować między akapitami w tej samej ramce tekstowej lub łańcuchu tekstowym. Aby skopiować zastosowane formaty akapitu, należy zaznaczyć akapit lub zakres akapitów, które mają zostać zmienione, a następnie nacisnąć klawisze Option+/Alt+Shift i kliknąć w dowolnym miejscu akapitu, którego format ma zostać skopiowany. Kopiowanie formatów akapitu nie powoduje żadnej zmiany atrybutów znaków.

Kontrolowanie wyrównania

Istnieje możliwość wybrania jednego z pięciu sposobów wyrównania akapitu: Do lewej, Środek, Do prawej, Wyjustowany i Wymuszone. Opcja **Wymuszone** powoduje wyrównanie wszystkich wierszy między wcięciem po lewej i prawej stronie (podobnie jak w przypadku opcji **Wyjustowany**), ale wyjustowany zostaje także ostatni wiersz, jeśli na końcu akapitu znajduje się znak powrotu karetki.

Aby ustawić wyrównanie zaznaczonego tekstu, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz wyrównanie z podmenu **Styl > Wyrównanie**.
- Kliknij ikonę wyrównania na karcie **Klasyczny** lub **Atrybuty akapitu** palety **Miary**.
- Użyj jednego z poniższych poleceń klawiaturowych.

Mac OS

- Do lewej : Command+Shift+L
- Środek : Command+Shift+C
- Do prawej : Command+Shift+R
- Wyjustowany : Command+Shift+J
- Wymuszone : Command+Option+J

Windows

- Do lewej : Ctrl+Shift+L
- Środek : Ctrl+Shift+C
- Do prawej : Ctrl+Shift+R
- Wyjustowany : Ctrl+Shift+J
- Wymuszone : Ctrl+Alt+Shift+J

Kontrolowanie wcięcia

Aby określić wcięcie dla zaznaczonych akapitów, należy użyć podmenu **Styl > Wyrównanie**, okna dialogowego **Atrybuty akapitu** (**Styl > Formaty**) lub karty **Atrybuty akapitu** palety **Miary**.

- Aby określić wielkość wcięcia akapitu od lewej krawędzi ramki lub kolumny, wprowadź wartość w polu **Lewe wcięcie**.
- Aby określić wielkość wcięcia pierwszego wiersza akapitu od wartości **Lewe wcięcie**, wprowadź wartość w polu **Pierwszy wiersz**. Należy pamiętać, że wartość wcięcia **Pierwszy wiersz** jest określana względem wartości **Lewe wcięcie** zastosowanej do akapitu. Na przykład jeśli wartość **Lewe wcięcie** zostanie określona na 0,5", a wcięcie **Pierwszy wiersz** na 0,5", łączne wcięcie pierwszego wiersza wyniesie 1" od lewej krawędzi ramki tekstowej.
- Aby określić wielkość wcięcia akapitu od prawej krawędzi ramki lub kolumny, wprowadź wartość w polu **Prawe wcięcie**. Kliknij przycisk **OK**.
- Aby utworzyć wysunięcie, określ dodatnią wartość **Lewe wcięcie** i ujemną wartość **Pierwszy wiersz** lub przeciągnij ikony wcięcia na linijce łamu. Użyj przycisku **Zastosuj** na karcie **Formaty** okna dialogowego **Atrybuty akapitu** (**Styl > Formaty**), aby eksperymentować z wartościami wysunięcia.

Oprócz ustawienia wysunięcia jako atrybutu akapitu, można wprowadzić znak specjalny, który wymusza wcięcie wszystkich wierszy tekstu od danego miejsca aż do następnego znaku końca akapitu. Aby wstawić znak specjalny Wcięcie w tym miejscu, należy nacisnąć klawisze Command+\ (Mac OS) lub Ctrl+\ (Windows). Znak Wcięcie w tym miejscu jest niewidoczny; aby wyświetlić niewidoczne znaki, należy wybrać opcję **Widok > Pokaż niewidoczne** (Command+/Ctrl+I.)

Wartości wyrównania i wcięcia są mierzone od wartości **Odsunięcie tekstu** określonej na karcie **Tekst** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**). Wartość **Odsunięcie tekstu** wpływa na wszystkie cztery krawędzie ramki tekstowej, ale nie wpływa na wewnętrzne łamy ramki tekstowej.

Kontrolowanie interlinii

Interlinia to miara odstepu między wierszami — odległości między liniami bazowymi tekstu w akapitach. Określenie wartości interlinii powoduje jej zastosowanie do wszystkich wierszy w zaznaczonych akapitach. Interlinię można określić na trzy sposoby:

- *Interlinia bezwzględna* ustawia odstęp między liniami bazowymi tekstu na określonej wartości, niezależnie od rozmiaru znaków w wierszach. Na przykład jeśli dla akapitu zostanie określona interlinia bezwzględna 16 punktów, wszystkie linie bazowe będą odsunięte od siebie o 16 punktów. Określając interlinię bezwzględną, należy użyć wartości stanowiącej całkowitą odległość w pionie między liniami bazowymi tekstu.
- *Przyrostowa interlinia automatyczna* łączy bazową wartość automatycznej interlinii z wartością bezwzględną określoną w polu **Interlinia** (menu **Styl**). Wartości interlinii przyrostowej muszą być poprzedzone symbolem plus (+) lub minus (–).
- *Automatyczna interlinia* oznacza, że aplikacja używa wartości określonej w polu **Automatyczna interlinia** (panel **QuarkXPress /Edycja > Preferencje > Akapit**) w celu określenia, czy stosowana jest procentowa lub przyrostowa interlinia automatyczna. Ustawienie domyślne — wartość procentowa — oznacza, że program dodaje do bazowej wartości automatycznej interlinii ustaloną wielkość procentową największego rozmiaru fontu w górnym wierszu, aby określić całkowitą interlinię między wierszem z automatyczną interlinią i poprzedzającym go wierszem. Domyślna wartość dla procentowej interlinii automatycznej wynosi 20%. Aby określić interlinię automatyczną, należy wpisać **auto** w polu **Interlinia**.

Aby ustawić wyrównanie zaznaczonych akapitów, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Styl > Interlinia**, a następnie wprowadź wartość interlinii bezwzględnej albo przyrostowej (poprzedzonej symbolem plus lub minus) bądź **auto** w polu **Interlinia**.
- Użyj elementów sterujących **Interlinia** na palecie **Miary**.
- Użyj jednego z poniższych poleceń klawiaturowych.

Mac OS

- Zmniejszenie o 1 punkt: Command+Shift+:
- Zmniejszenie o 0,1 punktu: Command+Option+ Shift+:
- Zwiększenie o 1 punkt: Command+Shift+"
- Zwiększenie o 0,1 punktu: Command+Option+ Shift+"

Windows

- Zmniejszenie o 1 punkt: Ctrl+Shift+:
- Zmniejszenie o 0,1 punktu: Ctrl+Alt+Shift+:
- Zwiększenie o 1 punkt: Ctrl+Shift+"
- Zwiększenie o 0,1 punktu: Ctrl+Alt+Shift+"

Kontrolowanie odstepu przed i po akapitach

Elementy sterujące **Odstęp przed** i **Odstęp po** umożliwiają określenie ilości miejsca przed i po zaznaczonych akapitach.

Aby ustawić odstęp przed i po zaznaczonych akapitach, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Styl > Formaty**, a następnie wprowadź wartość w polu **Odstęp przed** lub **Odstęp po**.
- Użyj elementów sterujących **Odstęp przed akapitem** i **Odstęp po akapicie** na karcie **Atrybuty akapitu** palety **Miary**.

Ustawianie tabulatorów

Istnieje możliwość wybrania jednego z sześciu rodzajów pozycji tabulatorów:

- **Lewy** wyrównuje tekst w lewo do pozycji tabulatora.
- **Centralny** wyrównuje tekst do środka do pozycji tabulatora.
- **Prawy** wyrównuje tekst w prawo do pozycji tabulatora.
- **Dziesiętny** wyrównuje tekst do kropki dziesiętnej (przecinka).
- **Przecinek** wyrównuje tekst do pierwszego przecinka.
- **Wyrównaj do** wyrównuje tekst do dowolnego znaku, który został określony przez użytkownika. Po wybraniu tego tabulatora pojawia się pole **Wyrównaj do**. Wybierz istniejący wpis lub wprowadź znak do wyrównania.

➡ Jeśli nie ustawiono niestandardowych tabulatorów, program ustawia domyślne tabulatory z wyrównaniem do lewej co pół cala.

Aby zastosować tabulatory do zaznaczonych akapitów, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Użyj elementów sterujących na karcie **Tabulatory** okna dialogowego **Atrybuty akapitu (Styl > Tabulatory)**.
- Użyj elementów sterujących na karcie **Tabulatory** palety **Miary**. Użycie palety **Miary** pozwala oszczędzić miejsce na ekranie, a ponadto stale widoczne są efekty zmiany ustawień tabulatorów. Istnieje możliwość przeciągnięcia ikon tabulatorów na linijce lub bezpośrednio do tekstu. Podczas przeciągania tabulatorów na linijce lub do tekstu na ekranie wyświetlana jest pionowa linia, która pomaga wybrać położenie tabulatora.

Kontrolowanie wierszy z bękartami i sierotami

Bękarty i sieroty to dwa rodzaje niepożądanych wierszy typograficznych. Bękart jest zwykle definiowany jako ostatni wiersz akapitu, który trafił na górę łamu. Sierota to pierwszy wiersz akapitu, który trafił na dół łamu.

Kiedy używana jest funkcja **Zachowaj wiersze razem**, można wyłączyć dzielenie akapitów. Jeśli wszystkie wiersze akapitu nie zmieszczą się na łamie lub stronie, cały akapit zostanie umieszczony na górze następnego łamu lub strony. Można także określić liczbę wierszy, które muszą pozostać na dole łamu lub ramki oraz na górze następnego łamu lub ramki, kiedy akapit zostaje podzielony. Użycie funkcji **Razem z następnym ¶** pozwoli połączyć akapit z następującym po nim akapitem. W ten sposób można połączyć podtytuł z następnym akapitem lub uniemożliwić oddzielenie innych wierszy tekstu, które są powiązane ze sobą logicznie.

Bardzo często opcja **Razem z następnym ¶** jest określana dla arkuszy stylów nagłówków i podtytułów, a opcja **Zachowaj wiersze razem** (zwykle wraz z parametrami **Początek i Koniec**) jest określana dla arkuszy stylów tekstowych treści.

Aby włączyć lub wyłączyć funkcje **Zachowaj wiersze razem** i **Razem z następnym ¶** dla zaznaczonych akapitów, należy wybrać opcję **Styl > Formaty** w celu wyświetlenia karty **Formaty** okna dialogowego **Atrybuty akapitu**, a następnie zaznaczyć lub usunąć zaznaczenie pól wyboru **Zachowaj wiersze razem** i **Razem z następnym ¶**.

Kontrolowanie kerningu

Kerning to regulacja odstępu między parami znaków. Niektóre pary znaków wyglądają lepiej po dokonaniu kerningu, co wynika z ich kształtów. Można użyć kerningu automatycznego, a także skorzystać z elementów sterujących kerningu ręcznego, aby określić dodatkowy kerning między znakami.

Wartości kerningu są wyrażane jako 1/200 długiej spacji. Dodatnia wartość kerningu zwiększa odstęp między znakami, a ujemna wartość zmniejsza ten odstęp.

Kerning ręczny

Aby zastosować kerning między dwoma znakami, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Styl > Kerning** i wprowadzić wartość w polu **Wartość kerningu**. Kliknij przycisk **OK**.
- Użyj elementów sterujących **Wartość kerningu** na palecie **Miary**.
- Użyj jednego z poniższych poleceń klawiaturowych.

Mac OS

- Zmniejszenie o 1/20 długiej spacji: Command+Shift+{
- Zwiększenie o 1/20 długiej spacji: Command+Shift+}
- Zmniejszenie o 1/200 długiej spacji: Command+Option+Shift+{
- Zwiększenie o 1/200 długiej spacji: Command+Option+Shift+}

Windows

- Zmniejszenie o 1/20 długiej spacji: Ctrl+Shift+{
- Zwiększenie o 1/20 długiej spacji: Ctrl+Shift+}
- Zmniejszenie o 1/200 długiej spacji: Ctrl+Alt+Shift+{
- Zwiększenie o 1/200 długiej spacji: Ctrl+Alt+Shift+}

Kerning automatyczny

Aby automatycznie wykonać kerning powyżej określonego stopnia pisma, należy wyświetlić panel **Znak** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress /Edycja**), zaznaczyć opcję **Automatyczny kerning powyżej** i wprowadzić wartość w polu.

Program QuarkXPress używa informacji o kerningu, które są wbudowane w foncie (*tabela kerningu* fontu). Tabela kerningu zawiera wiele par znaków — na przykład „Ta” — i powiązaną wartość kerningu dla każdej pary w tabeli. Nie można zmienić tabeli kerningu fontu, ale można utworzyć niestandardową tabelę kerningu dla dowolnego fontu przy użyciu okna dialogowego **Edycja tabeli kerningu** (menu **Narzędzia**). Za pomocą tego okna dialogowego można dostosować zarówno poziome (**Ze strumieniem**), jak i pionowe (**Strumień krzyżowy**) odstępy dla par kerningu.

Kontrolowanie dzielenia wyrazów i justowania

Specyfikacja dzielenia wyrazów i justowania (D&J) to nazwany zestaw ustawień do dzielenia wyrazów, które wykraczają poza margines wiersza tekstu, oraz do justowania odstępów między wyrazami i znakami. Ustawienia D&J można stosować do poszczególnych akapitów lub powiązać z arkuszem stylów akapitu. Do kontrolowania tych ustawień służy okno dialogowe **Edytuj ustawienia dzielenia wyrazów i justowania** (**Edycja > D&J > Nowy**).



Okno dialogowe **Edytuj ustawienia dzielenia wyrazów i justowania**

- **Automatyczne dzielenie wyrazów:** Określa, czy dozwolone jest automatyczne dzielenie wyrazów.
- **Najkrótszy wyraz:** Określa minimalną liczbę znaków w wyrazie, aby umożliwić jego podział.
- **Minimum przed:** Określa minimalną liczbę znaków przed łącznikiem.
- **Minimum po:** Określa minimalną liczbę znaków po łączniku.
- **Dziel wyrazy zaczynające się od wielkiej litery:** Określa, czy dozwolone jest dzielenie wyrazów zaczynających się od wielkiej litery.
- **Łączniki w wierszu:** Określa liczbę podzielonych wyrazów, które mogą wystąpić na końcu kolejnych wierszy.
- **Strefa dzielenia wyrazów:** Określa obszar przed prawym wcięciem, w którym może wystąpić dzielenie wyrazów. Na przykład jeśli strefa dzielenia wyrazów zostanie ustawiona na 0,05", wyraz jest dzielony, jeśli miejsce jego podziału przypada w odległości 0,05" od prawego wcięcia. Wyraz poprzedzający dzielony wyraz nie można znajdować się w strefie dzielenia wyrazów.
- **Metoda justowania:** Określa sposób umieszczania odstępów między wyrazami i znakami.

- **Odstęp:** Określa minimalny i maksymalny odstęp między wyrazami w akapitach z wyjustowanym lub wymuszonym wyrównaniem. Określa optymalny odstęp między wyrazami we wszystkich akapitach, niezależnie od ich wyrównania.
- **Znak:** Określa minimalny i maksymalny odstęp między znakami w akapitach z wyjustowanym lub wymuszonym wyrównaniem. Określa optymalny odstęp między znakami we wszystkich akapitach, niezależnie od ich wyrównania.
- **Strefa wyrównania:** Określa obszar przed prawym wcięciem, w którym musi się znaleźć ostatni wyraz ostatniego wiersza wyjustowanego akapitu, aby wyjustować ten wiersz. Na przykład jeśli zostanie wprowadzona wartość 1", ostatni wiersz akapitu, do którego zastosowano specyfikację dzielenia wyrazów i justowania, nie zostanie wyjustowany, chyba że ostatni wyraz z wierszu znajdzie się w odległości 1" od prawego wcięcia.
- **Justowanie pojedynczego wyrazu:** Określa, czy pojedynczy wyraz w wyjustowanym akapicie zajmuje cały obszar od lewego do prawego wcięcia. Jeśli to pole wyboru jest niezaznaczone, pojedynczy wyraz w wierszu zostaje wyrównany do lewej.

Określanie wyjątków dzielenia wyrazów

W większości wersji językowych programu QuarkXPress można utworzyć listy *wyjątków dzielenia wyrazów* dla określonych języków. Okno dialogowe **Wyjątki dzielenia wyrazów** (menu **Narzędzia**) zawiera menu rozwijane **Język** umożliwiające określenie języka, do którego będą stosowane wyjątki dzielenia wyrazów. Podczas automatycznego dzielenia wyrazów w akapicie program QuarkXPress sprawdza listę wyjątków dzielenia wyrazów dla odpowiedniego języka akapitu.

- ➔ Okno dialogowe **Zalecane dzielenie wyrazów** (menu **Narzędzia**) przedstawia zalecany sposób podziału wyrazu na podstawie metody dzielenia wyrazów określonej dla akapitu oraz wyjątków dzielenia wyrazów dla języka akapitu.

Użycie miękkich łączników

Oprócz użycia funkcji automatycznego dzielenia tekstu, można kontrolować miejsca podziału wierszy i przepływ tekstu poprzez wstawienie ręcznych (miękkich) łączników (Command+- [łącznik]/Ctrl+- [łącznik]). Miękki łącznik jest wstawiany tylko w przypadku podziału wyrazu na końcu wiersza.

Kontrolowanie światła między znakami

Światło między znakami umożliwia dostosowanie odstępów między zaznaczonymi znakami i wyrazami w celu dopasowania tekstu i uzyskania efektów typograficznych. Wartości światła są wyrażane jako 1/200 długiej spacji. Dodatnia wartość światła zwiększa odstęp po prawej stronie każdego znaku, a ujemna wartość zmniejsza ten odstęp.

Światło między znakami jest często używane w celu dopasowywania tekstu. Jednak zbyt duża ilość światła może wpłynąć negatywnie na projekt i czytelność. Kiedy światło między znakami jest stosowane w celu dopasowywania tekstu, warto stosować się do następujących wytycznych:

- Ilość światła należy określać dla całych akapitów, a nie pojedynczych wierszy lub wyrazów.
- Należy określić zasady dla światła między znakami (na przykład zakres od +3 do -3).
- Należy upewnić się, że akapity sąsiadujące w pionie mają zastosowane podobne wartości światła.

Są to zasady ogólne. Właściwe wartości światła między znakami zależą od projektu, fontu, szerokości łamu i innych czynników.

Ręczna edycja światła między znakami

Aby zastosować światło między znakami do zaznaczonego tekstu, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Styl > Światło między znakami**, wprowadź wartość w polu **Wartość światła między znakami**, a następnie kliknij przycisk **OK**.
- Użyj elementów sterujących **Wartość światła między znakami** na palecie **Miary**.
- Użyj jednego z poniższych poleceń klawiaturowych.

Mac OS

- Zmniejszenie o 1/20 długiej spacji: Command+Shift+{
- Zwiększenie o 1/20 długiej spacji: Command+Shift+}
- Zmniejszenie o 1/200 długiej spacji: Command+Option+Shift+{
- Zwiększenie o 1/200 długiej spacji: Command+Option+Shift+}

Windows

- Zmniejszenie o 1/20 długiej spacji: Ctrl+Shift+{
- Zwiększenie o 1/20 długiej spacji: Ctrl+Shift+}
- Zmniejszenie o 1/200 długiej spacji: Ctrl+Alt+Shift+{
- Zwiększenie o 1/200 długiej spacji: Ctrl+Alt+Shift+}

Edycja tabel światła między znakami

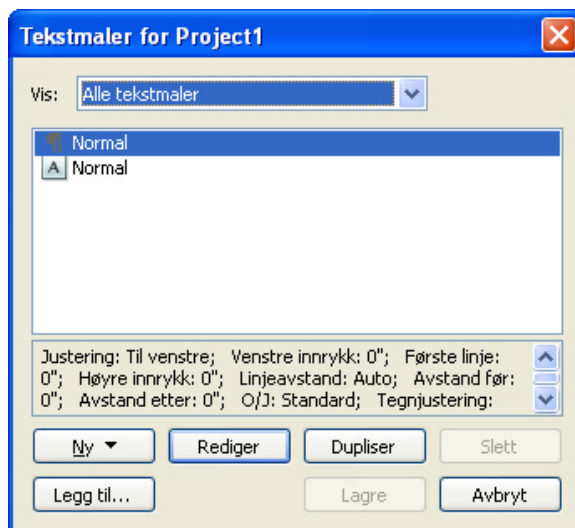
Program używa informacji o świetle między znakami, które są wbudowane w foncie (*tabela światła między znakami* fontu). Nie można zmienić tabeli światła między znakami fontu, ale można utworzyć niestandardową tabelę światła między znakami dla dowolnego fontu przy użyciu okna dialogowego **Edycja światła między znakami** (menu **Narzędzia**).

Praca z arkuszami stylów

Arkusz stylów to grupa atrybutów akapitu, atrybutów znaków lub obu tych rodzajów atrybutów, które można zastosować do zaznaczonych akapitów i znaków w jednym kroku. Za pomocą arkuszy stylów można zmienić niesformatowany tekst w style, takie jak nagłówki, podtytuły lub podpisy. Użycie arkuszy stylów w celu zastosowania wielu atrybutów znaków i akapitu jednocześnie redukuje czas pracy nad layoutem i pozwala zachować spójność typograficzną.

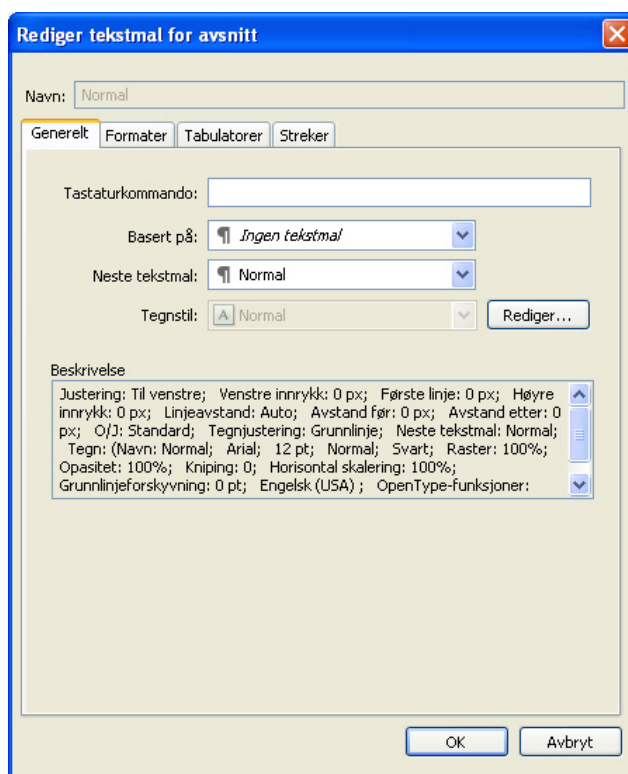
Tworzenie i edycja arkuszy stylów akapitu

Arkusz stylów akapitu to nazwany zestaw atrybutów akapitu i znaków. Wszystkie atrybuty formatowania z arkusza stylów akapitu można zastosować do tekstu, po prostu stosując arkusz stylów do tekstu. Do tworzenia, edytowania, duplikowania lub usuwania arkuszy stylów akapitu należy użyć okna dialogowego **Arkusze stylów** (**Edycja > Arkusze stylów**).



Za pomocą okna dialogowego **Arkusze stylów** można tworzyć, edytować i usuwać arkusze stylów

Aby utworzyć arkusz stylów akapitu, należy wybrać opcję **Akapit** z przycisku rozwijanego **Nowy**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj arkusz stylów akapitu**. Za pomocą elementów sterujących w tym oknie dialogowym można skonfigurować atrybuty arkusza stylów.



Za pomocą okna dialogowego **Edytuj arkusz stylów akapitu** można konfigurować arkusz stylów znaków

Najpierw należy skonfigurować elementy sterujące na karcie **Ogólne**:

- **Nazwa:** Wprowadź nazwę w tym polu. W przeciwnym razie aplikacja użyje domyślnej nazwy „Nowy arkusz stylów”.

- **Odpowiednik klawiaturowy:** Aby zdefiniować polecenie klawiaturowe dla arkusza stylów, wprowadź je w polu **Odpowiednik klawiaturowy**. Można wprowadzić dowolną kombinację klawiszy Command, Option, Shift, Control/Ctrl lub Ctrl+Alt wraz z klawiszami funkcyjnymi i numerycznymi.
- Jeśli dla arkusza stylów zostanie zdefiniowany odpowiednik klawiaturowy, który definiuje także istniejące polecenie, polecenie klawiaturowe arkusza stylów zastąpi istniejące polecenie po wybraniu narzędzia **Zawartość tekstowa** , kiedy aktywna jest ramka tekstowa.
- **Oparty na:** Aby atrybuty nowego arkusza stylów były oparte na istniejącym arkuszu stylów, kliknij menu rozwijane **Oparty na** i wybierz arkusz stylów z listy. Należy pamiętać, że jeśli menu rozwijane **Oparty na** w oknie dialogowym **Edytuj arkusz stylów akapitu** zostanie użyte do oparcia arkusza stylów na innym arkuszu stylów, wszystkie zmiany dokonane w oryginalnym arkuszu stylów będą automatycznie stosowane do wszystkich opartych na nim arkuszy stylów.
- **Następny styl:** Aby wybrać przejście między dwoma arkuszami stylów akapitu po wprowadzeniu znaku powrotu karetki, wybierz arkusz stylów akapitu z menu rozwijanego **Następny styl**.
- **Styl:** Aby powiązać arkusz stylów znaków z arkuszem stylów akapitu, wybierz opcję z menu rozwijanego **Styl** w obszarze **Atrybuty znaków**. Aby utworzyć arkusz stylów znaków, patrz „*Tworzenie i edycja arkuszy stylów znaków*”.

Następnie użyj kart **Formaty**, **Tabulatory** i **Reguły** w celu określenia dodatkowych atrybutów dla arkusza stylów akapitu. Po zakończeniu kliknij przycisk **OK**, aby wrócić do okna dialogowego **Arkusze stylów**, a następnie kliknij przycisk **Zapisz** w celu zapisania arkusza stylów. Po zapisaniu arkusza stylów akapitu zostanie on wyświetlony na liście w podmenu **Arkusz stylów akapitu** (menu **Styl**), a także na palecie **Arkusze stylów**.

- ➡ Jeśli arkusz stylów zostanie utworzony, kiedy nie są otwarte żadne projekty, ten arkusz stylów stanie się częścią listy domyślnych arkuszy stylów i zostanie dołączony do wszystkich później tworzonych projektów. Jeśli arkusz stylów zostanie utworzony, kiedy otwarty jest projekt, ten arkusz stylów zostanie dołączony tylko do listy arkuszy stylów aktywnego projektu.
- ➡ Aby utworzyć arkusz stylów akapitu na podstawie sformatowanego tekstu, należy najpierw umieścić znacznik wstawiania tekstu w akapicie, który używa żądanych atrybutów formatowania. Następnie należy wybrać opcję **Edycja > Arkusze stylów**, aby wyświetlić okno dialogowe **Arkusze stylów**. Wybrać opcję **Nowy > Akapit** i wprowadzić nazwę w polu **Nazwa**. Kliknij przycisk **Zapisz**. Następnie można zastosować nowy arkusz stylów do akapitu.

Aktualizowanie arkuszy stylów akapitu

Po umieszczeniu kursora w akapicie zawierającego jednolite formatowanie lokalne można zaktualizować arkusz stylów zastosowany do tego tekstu w celu dołączenia formatowania lokalnego, klikając przycisk **Aktualizuj** . Można także wybrać opcję **Styl > Aktualizuj arkusz stylów > Akapit**.

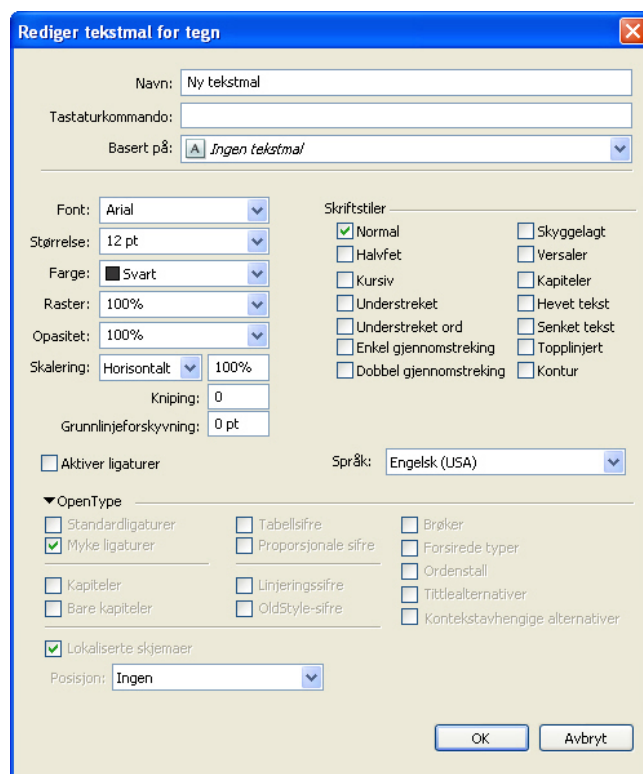
Aby zaktualizować jednocześnie arkusz stylów akapitu i arkusz stylów znaków, które zostały zastosowane do tekstu, tak aby odzwierciedlić formatowanie lokalne, należy wybrać opcję **Styl > Aktualizuj arkusz stylów > Oba**.

Tworzenie i edycja arkuszy stylów znaków

Arkusz stylów znaków to nazwany zestaw atrybutów znaków. Wszystkie atrybuty formatowania z arkusza stylów znaków można zastosować do tekstu, po prostu stosując arkusz stylów do tekstu. Do

tworzenia, edytowania lub usuwania arkuszy stylów znaków należy użyć okna dialogowego **Arkusze stylów (Edycja > Arkusze stylów)**.

Aby utworzyć arkusz stylów znaków, należy wybrać opcję **Znak** z przycisku rozwijanego **Nowy**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj arkusz stylów znaków**. Za pomocą elementów sterujących w tym oknie dialogowym można skonfigurować atrybuty arkusza stylów.



Za pomocą okna dialogowego **Edytuj arkusz stylów znaków** można konfigurować arkusz stylów znaków

Najpierw należy skonfigurować elementy sterujące na karcie **Ogólne**:

- **Nazwa:** Wprowadź nazwę w tym polu. W przeciwnym razie aplikacja użyje domyślnej nazwy „Nowy arkusz stylów”.
- **Odpowiednik klawiaturowy:** Aby zdefiniować polecenie klawiaturowe dla arkusza stylów, wprowadź je w polu **Odpowiednik klawiaturowy**. Można wprowadzić dowolną kombinację klawiszy Command, Option, Shift, Control/Ctrl lub Ctrl+Alt wraz z klawiszami funkcyjnymi i numerycznymi.
- **Oparty na:** Aby atrybuty nowego arkusza stylów były oparte na istniejącym arkuszu stylów, wybierz arkusz stylów z menu rozwijanego **Oparty na**.

Następnie wybierz atrybuty znaków w dolnej sekcji okna dialogowego **Edytuj arkusz stylów znaków**. Po zakończeniu kliknij przycisk **OK**, aby wrócić do okna dialogowego **Arkusze stylów**, a następnie kliknij przycisk **Zapisz** w celu zapisania arkusza stylów. Po zapisaniu arkusza stylów znaków zostanie on wyświetlony na liście w podmenu **Arkusz stylów znaków** (menu **Styl**), a także na palecie **Arkusze stylów**.

Aktualizowanie arkuszy stylów znaków

Po zaznaczeniu tekstu zawierającego jednolite formatowanie lokalne można zaktualizować arkusz stylów zastosowany do tego tekstu w celu dołączenia formatowania lokalnego, klikając przycisk

Aktualizuj . Można także wybrać opcję **Styl > Aktualizuj arkusz stylów > Znak**.

Aby zaktualizować jednocześnie arkusz stylów akapitu i arkusz stylów znaków, które zostały zastosowane do tekstu, tak aby odzwierciedlić formatowanie lokalne, należy wybrać opcję **Styl > Aktualizuj arkusz stylów > Oba**.

Stosowanie arkuszy stylów

Aby zastosować arkusz stylów do zaznaczonego tekstu, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybierz nazwę arkusza stylów z podmenu **Styl > Arkusz stylów akapitu** lub **Styl > Arkusz stylów znaków**.
- Wyświetl paletę **Arkusze stylów** (menu **Okno**) i kliknij nazwę arkusza stylów na palecie.
- Użyj polecenia klawiaturowego (jeśli dostępne) wyświetlanego obok nazwy arkusza stylów na palecie **Arkusze stylów**.

Jeśli w zaznaczonym tekście istnieją lokalne atrybuty akapitu lub znaków, obok nazwy arkusza stylów na palecie **Arkusze stylów** wyświetlany jest symbol plus. Aby usunąć atrybuty lokalne, kliknij opcję **Brak stylu**, a następnie wybierz ponownie arkusz stylów bądź naciśnij klawisz Option/Alt i kliknij nazwę arkusza stylów.

Dołączanie arkuszy stylów

Aby zaimportować arkusze stylów znaków i akapitów z innego artykułu lub projektu, należy wybrać opcję **Plik > Dołącz**, przejść do docelowego pliku artykułu lub projektu, a następnie wyświetlić panel **Arkusze stylów** i zaimportować żądane arkusze stylów.

Jeśli arkusz stylów z pliku źródłowego ma identyczną nazwę jak arkusz stylów w projekcie docelowym, ale zawiera inną definicję, zostaje wyświetlone okno dialogowe **Dołącz konflikt**. Za pomocą tego okna dialogowego można określić sposób rozwiązywania takich konfliktów.

Pozycjonowanie tekstu w ramach tekstowych

Poniższe tematy przedstawiają kilka sposobów kontrolowania pionowego i poziomego pozycjonowania tekstu w ramach tekstowych.

Użycie siatki linii bazowych

Program QuarkXPress w wersji 7.0 lub wcześniejszej oferował funkcję nazywaną siatką linii bazowych. Była to seria równomiernie rozmieszczonych, niewidocznych linii poziomych, które były umieszczane od góry do dołu każdej stronie. Zablockowanie akapitów do siatki linii bazowych umożliwiało wyrównywanie linii bazowych między łamami, ramkami, stronami i rozkładówkami.

W programie QuarkXPress 8.0 funkcja siatki linii bazowych została zastąpiona siatką projektu. Więcej informacji zawiera temat „[Praca z siatkami projektu](#)”.

Wyrównywanie tekstu w pionie

Istnieją cztery opcje służące do pozycjonowania wierszy tekstu w pionie w obrębie ramek tekstowych:

- **Góra:** W przypadku ramek tekstowych wyrównanych do góry wiersze tekstu są umieszczane w ramce w taki sposób, że górna część pierwszego wiersza jest pozycjonowana zgodnie z ustawieniem w obszarze **Pierwsza linia bazowa**.
- **Środek:** W przypadku ramek tekstowych wyrównanych do środka wiersze tekstu zostają wyśrodkowane między górną krawędzią **Pierwszej linii bazowej** i dolną krawędzią ramki tekstowej.
- **Dół:** W przypadku ramek tekstowych wyrównanych do dołu wiersze tekstu zostają umieszczone w taki sposób, że ostatni wiersz zostaje wyrównany do dolnej krawędzi ramki.
- **Wyjustowany:** W przypadku wyjustowanych ramek tekstowych wiersze tekstu są umieszczane w ramce w taki sposób, że pierwszy wiersz jest pozycjonowany zgodnie z ustawieniem w obszarze **Pierwsza linia bazowa**, ostatni wiersz zostaje wyrównany z odsunięciem do dolnej krawędzi ramki, a pozostałe wiersze zostają wyjustowane pomiędzy tymi dwoma wierszami. Podczas justowania tekstu w pionie można określić maksymalny odstęp pionowy między akapitami.

Aby użyć tych opcji, wybierz opcję z menu rozwijanego **Typ** (karta **Element** > **Modyfikuj** > **Tekst**, obszar **Wyrównanie w pionie**. Pole **Maksymalny odstęp między ¶** (dostępne tylko w przypadku wybrania pozycji **Wyjustowany** w menu rozwijanym **Typ**) umożliwia określenie wielkości odstępu, który może zostać wstawiony między akapitami wyjustowanymi w pionie.

- ➡ Opcje wyrównania **Środek**, **Dół** i **Wyjustowany** są przeznaczone wyłącznie dla prostokątnych obszarów tekstowych. Działanie tych opcji może zostać zakłócone przez zawadzające elementy.

Określanie odsunięcia tekstu

Odsunięcie tekstu umożliwia określenie odległości, o jaką znaki są *odsunięte* od wewnętrznej krawędzi ramki tekstowej. Aby określić odsunięcie tekstu dla aktywnej ramki tekstowej, należy użyć elementów sterujących odsunięcia tekstu (karta **Element** > **Modyfikuj** > **Tekst**, obszar **Odsunięcie tekstu**). Aby określić to samo odsunięcie dla wszystkich czterech stron, należy pozostawić niezaznaczoną opcję **Wiele odsunąć** oraz wprowadzić liczbę w polu **Wszystkie krawędzie**. Aby określić różne wartości odsunięcia dla czterech stron, należy zaznaczyć opcję **Wiele odsunąć**, a następnie wprowadzić liczby w polach **Góra**, **Lewo**, **Dół** i **Prawo**.

Kontrolowanie użycia fontów

Aby wyświetlić i zastąpić fonty, które zostały użyte w artykule, można wyświetlić panel **Fonty** okna dialogowego **Użycie** (menu **Narzędzia**). W tym panelu wyświetlana jest lista wszystkich fontów użytych w aktywnym artykule. Aby zastąpić każde wystąpienie fontu w artykule, należy wybrać nazwę fontu, kliknąć przycisk **Zastąp** i wybrać font zastępczy.

- ➡ Jeśli font wymieniony na karcie **Fonty** (**Narzędzia** > **Użycie**) jako **[Nazwa fontu]** jest poprzedzony liczbą ujemną, w danym systemie nie ma zainstalowanego tego fontu. W takim przypadku można zainstalować wymagany font i ponownie otworzyć dokument lub użyć polecenia **Użycie** w celu wyszukania wystąpień tego fontu i zastąpienia go innym fontem.

Przekształcanie tekstu w ramki

Aby przekształcić zaznaczone znaki w ramkę Béziera, należy wybrać opcję z podmenu **Element** > **Przekształć tekst w ramkę**.

Aby przekształcić zaznaczony tekst w niezakotwiczone ramki Béziera, należy wybrać opcję **Element > Przekształć tekst w ramkę > Bez zakotwiczenia**.

Aby przekształcić zaznaczony tekst w zakotwiczone ramki Béziera, należy wybrać opcję **Element > Przekształć tekst w ramkę > Z zakotwiczeniem**.

Aby przekształcić całą zawartość ramki tekstowej lub wielu ramek tekstowych w niezakotwiczone ramki Béziera, należy wybrać opcję **Element > Przekształć tekst w ramkę > Konwertuj całą ramkę**.

Więcej informacji zawierają tematy „[Zrozumienie kształtów Béziera](#)” i „[Użycie zakotwiczonych ramek](#)”.

- ➔ W programie QuarkXPress w wersji 8 lub nowszej można przekształcić w ramki więcej niż jeden wiersz tekstu jednocześnie.

Użycie otaczania tekstu

Funkcja otaczania tekstu umożliwia określenie sposobu, w jaki tekst przebiega za, wokół lub w obrębie elementów i obrazów. Można określić otaczanie elementu tekstem lub utworzyć niestandardowe ścieżki otaczania, a następnie zmodyfikować je ręcznie.



Otaczanie to świetny sposób wyróżniania strony.

Otaczanie tekstem wszystkich stron elementu

Aby tekst otaczał wszystkie strony elementu, należy zaznaczyć ramkę tekstową przy użyciu narzędzia **Zawartość tekstowa**  lub **Element** , wyświetlić kartę **Tekst** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**), a następnie zaznaczyć opcję **Tekst otacza ze wszystkich stron**.

- ➔ O tym, czy tekst otacza trzy strony lub wszystkie strony elementu, decyduje ramka tekstowa, a nie elementy stanowiące przeszkodę dla tekstu. Jest to jedyny element sterujący otaczaniem, który działa na samej ramce tekstowej. Inne elementy sterujące otaczaniem działają na elementach umieszczonych nad ramką tekstową.

Otaczanie tekstem linii i ścieżek tekstowych

Aby zastosować otaczanie tekstem do linii lub ścieżki tekstowej nad ramką tekstową, należy zaznaczyć linię lub ścieżkę tekstową, wybrać opcję **Element > Otaczanie**, a następnie wybrać opcję z menu rozwijanego **Typ**:

- Wybierz opcję **Brak**, aby umieścić tekst z tyłu linii lub ścieżki tekstowej.
- Wybierz opcję **Element**, aby umieścić tekst wokół linii lub ścieżki tekstowej. Można określić odstęp, jaki tekst zachowuje względem górnej, dolnej, lewej i prawej krawędzi zaznaczonego elementu. Jeśli zaznaczony element jest ścieżką tekstową, inny tekst będzie otaczał tylko *ścieżkę*, a nie tekst na ścieżce.
- Wybierz opcję **Ręczny**, aby utworzyć edytowalną ścieżkę otaczania. Można określić odstęp nowej ścieżki od tekstu, a następnie zmodyfikować ścieżkę, wybierając opcję **Element > Edytuj > Otaczanie**. Informacje dotyczące modyfikowania ścieżki otaczania zawierają tematy „*Dopasowywanie ścieżki otaczania*” i „*Edycja ścieżki otaczania*”.

Otaczanie tekstem ramek tekstowych

Aby zastosować otaczanie tekstem do ramki tekstowej nad ramką tekstową, należy zaznaczyć górną ramkę tekstową, wybrać opcję **Element > Otaczanie**, a następnie wybrać opcję z menu rozwijanego **Typ**:

- Wybierz opcję **Brak**, aby umieścić tekst z tyłu aktywnej ramki tekstowej.
- Wybierz opcję **Element**, aby otoczyć tekstem aktywną ramkę tekstową. Jeśli ramka tekstowa jest prostokątna, wprowadź wartości w polach **Góra**, **Lewo**, **Dół** i **Prawo**, aby określić odsunięcie lub przysunięcie obszaru otaczania. Jeśli ramka tekstowa nie jest prostokątna, dostępne jest pojedyncze pole **Odsunięcie**.

Otaczanie tekstem obrazów

Za pomocą aplikacji do edycji obrazów można osadzać ścieżki i kanały alfa w obrazach. Ścieżka jest gładkim kształtem Béziera, natomiast kanał alfa jest zwykle obrazem w skali odcieni szarości. Zarówno ścieżki, jak i kanały alfa są zwykle używane do określenia, które części obrazu powinny być widoczne, a które mają być ukryte lub przezroczyste.

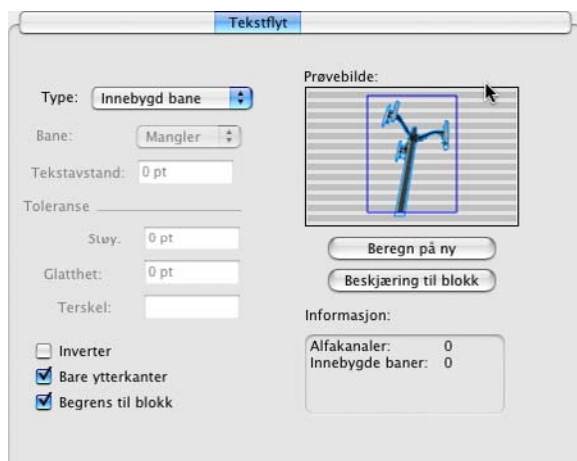
Jeśli zostanie zaimportowany obraz zawierający osadzoną ścieżkę lub kanał alfa, można użyć tej ścieżki lub kanału alfa do kontrolowania otaczania tego obrazu tekstem. Oto bardziej szczegółowe informacje: Program może skanować w poszukiwaniu ścieżki lub kanałów i utworzyć ścieżkę otaczania tekstu na podstawie tych informacji.

Aby zastosować otaczanie tekstem do ramki graficznej nad ramką tekstową, należy zaznaczyć ramkę graficzną, wybrać opcję **Element > Otaczanie**, a następnie wybrać opcję z menu rozwijanego **Typ**:

- Wybierz opcję **Brak**, aby umieścić tekst z tyłu aktywnego komponentu obrazu.
- Wybierz opcję **Element**, aby umieścić tekst wokół krawędzi komponentu obrazu. Jeśli komponent obrazu jest prostokątny, wprowadź wartości w polach **Góra**, **Lewo**, **Dół** i **Prawo**, aby określić odsunięcie lub przysunięcie obszaru otaczania. Jeśli komponent obrazu nie jest prostokątny, dostępne jest pojedyncze pole **Odsunięcie**.
- Wybierz opcję **Automatyczny obraz**, aby utworzyć ścieżkę wycinania i otaczania Béziera na podstawie niebiałych obszarów obrazu.

- Wybierz opcję **Ścieżka osadzona**, aby otoczyć tekstem ścieżkę osadzoną w obrazie przez aplikację do edycji obrazów.
- Wybierz opcję **Kanał alfa**, aby otoczyć tekstem kanał alfa osadzony w obrazie przez aplikację do edycji obrazów.
- Wybierz opcję **Obszary nie białe**, aby utworzyć ścieżkę otaczania w oparciu o obiekt na obrazie. W zależności od obrazu i wartości w polu **Próg**, ścieżka otaczania spowoduje otoczenie konturem ciemniejszego kształtu na większym białym lub prawie białym tle (albo vice versa).
- Wybierz opcję **Zgodnie z wycięciem**, aby ustawić ścieżkę otaczania tekstu na ścieżkę wycinania wybraną na karcie **Wycinanie**.
- Wybierz opcję **Granice obrazu**, aby otoczyć tekstem prostokątny „obszar płótna” zaimportowanego pliku obrazu. Obejmuje to wszystkie obszary białego tła, które są zapisane wraz z oryginalnym plikiem obrazu. Wprowadź wartości w polach **Góra**, **Lewo**, **Dół** i **Prawo**, aby określić przysunięcie lub odsunięcie tekstu od granic obrazu.

➔ Wewnętrzna ścieżka w obszarze **Podgląd** odpowiada ścieżce otaczania, a zewnętrzny kontur odpowiada ramce graficznej.



Karta **Otaczanie** okna dialogowego **Obraz** przedstawiająca podgląd otaczania

Dopasowywanie ścieżki otaczania

Po wybraniu opcji **Automatyczny obraz**, **Ścieżka osadzona**, **Kanał alfa**, **Obszary nie białe** lub **Zgodnie z wycięciem** z menu rozwijanego **Typ** (**Styl > Obraz > Otaczanie**), następujące pola umożliwiają manipulację ścieżką otaczania:

- 1 **Odsunięcie** zmienia wielkość ścieżki otaczania. Wartości dodatnie powodują odsunięcie ścieżki otaczania od obrazu, natomiast wartości ujemne zmniejszają obszar obrazu objętego ścieżką otaczania.
- 2 **Szum** umożliwia określenie najmniejszej dozwolonej ścieżki zamkniętej. Zamknięte ścieżki, które są mniejsze niż wartość szumu, zostają zignorowane. Wartości szumu są przydatne podczas czyszczenia ścieżek otaczania, ułatwiając ich wydruk.
- 3 **Gładkość** umożliwia kontrolowanie dokładności ścieżki. Niższa wartość powoduje utworzenie bardziej złożonej ścieżki z większą liczbą punktów. Wyższa wartość tworzy mniej dokładną ścieżkę.

- 4 **Próg** określa sposób definiowania „bieli”. Wszystkie piksele zdefiniowane jako „białe” zostają wykluczone. Na przykład jeśli ustawienie **Próg** ma wartość 20%, a wartość szarości piksela wynosi 20% lub mniej, zostanie on uznany za „biały” i wykluczony ze ścieżki otaczania.

Edycja ścieżki otaczania

Aby dostosować ścieżkę otaczania, należy zaznaczyć opcję **Otaczanie (Element > Edytuj)**. Ścieżka otaczania jest wyświetlana jako kontur w kolorze magenta. Następnie można edytować ścieżkę w podobny sposób jak dowolny obiekt Béziera.

Można również zmienić typy punktów i segmentów ścieżki otaczania, korzystając z elementów sterujących na palecie **Miary**. Aby zmienić typ punktu, należy użyć jednego z trzech następujących przycisków:

- **Punkt symetryczny** : Punkt symetryczny łączy dwie zakrzywione linie w celu utworzenia krzywej ciągłej. Wynik przypomina punkt gładki, ale uchwyty krzywej zawsze znajdują się na linii prostej przechodzącej przez punkt w równej odległości od tego punktu.
- **Punkt gładki** : Punkt gładki łączy dwie zakrzywione linie w celu utworzenia krzywej ciągłej. Uchwyty krzywej zawsze znajdują się na linii prostej przechodzącej przez punkt, ale ich odległość może się różnić.
- **Punkt narożny** : Punkt narożny łączy dwie linie proste, linię prostą i linię zakrzywioną lub dwie nieciągłe linie zakrzywione. W przypadku linii zakrzywionych możliwe jest niezależne manipulowanie uchwytyami krzywej punktu narożnego, zwykle w celu utworzenia ostrego przejścia między dwoma segmentami.

Aby zmienić charakter segmentu linii, należy użyć jednego z następujących przycisków:

- **Segment prosty** : Sprawia, że aktywny segment staje się prosty.
- **Segment zakrzywiony** : Sprawia, że aktywny segment staje się zakrzywiony.

➡ Typ punktu i segmentu można także zmieniać za pomocą podmenu **Styl > Typ punktu/segmentu**.

Praca ze ścieżkami tekstowymi

Ścieżka tekstowa to linia, do której można dodać tekst. Można manipulować sposobem, w jaki tekst jest umieszczany na ścieżce, a także zmieniać atrybuty tekstu (takie jak font, kolor i rozmiar) oraz kształt i atrybuty stylu ścieżki.

Aby dodać tekst do linii lub ścieżki, należy wybrać narzędzie **Zawartość tekstowa**  i kliknąć dwukrotnie linię lub ścieżkę.

Aby określić sposób, w jaki tekst jest umieszczany na zaznaczonej ścieżce tekstowej, należy wyświetlić kartę **Ścieżka tekstowa** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**), a następnie kliknąć przycisk w obszarze **Orientacja tekstu**. Można także wybrać opcję z menu rozwijanego **Wyrównaj tekst**, aby określić, która część fontu jest używana do pozycjonowania znaków na ścieżce.

Tworzenie inicjałów

Inicjały to początkowe wielkie litery, które są wysunięte o dwa lub więcej wierszy poniżej pierwszego wiersza akapitu. Funkcja automatycznych inicjałów powiększa znaki inicjałów i powoduje ich otaczanie przez akapit. Font i styl inicjału są zgodne z pozostałą częścią akapitu.

Aby zastosować inicjały do zaznaczonego akapitu, należy użyć karty **Formaty akapitu** okna dialogowego **Atrybuty akapitu** i zaznaczyć opcję **Inicjały**. Aby określić liczbę znaków, które mają być używane jako inicjały, należy wprowadzić wartość z przedziału od 1 do 127 w polu **Liczba znaków**. Aby określić liczbę wierszy dla opuszczenia znaków, należy wprowadzić wartość z przedziału od 2 do 16 w polu **Liczba linii**.

Matrimonii corrumpet *chiChi*.
fermentet aegre utilitas catel.
cunque Octavius pessimus for
bium santet Caesar, et cathedras incre
frugaliter corrumpet concubine, utcu
civius suis verecunde iocari concubine .

Inicjały to wspaniały sposób wyróżniania tekstu.

- ➡ Inicjały są mierzone w procentach, a nie w punktach. Domyślny rozmiar po wybraniu inicjału to 100%.
- ➡ Inicjały można także tworzyć za pomocą karty **Atrybuty akapitu** palety **Miary**.

Tworzenie linii powyżej i poniżej akapitów

Linie są często używane powyżej lub poniżej tekstu, aby odsunąć akapity, wskazać pokrewne informacje lub po prostu dodać element graficzny do projektu strony. Aby utworzyć linie, należy użyć karty **Linie** okna dialogowego **Atrybuty akapitu** (menu **Styl**).

Użycie zakotwiczonych ramek

Do tekstu można wklejać ramki i linie o dowolnym kształcie, co sprawi, że będą zachowywać się one jak znaki i przepływać wraz z tekstem. Jest to szczególnie przydatne w przypadku zmiany przepływu tekstu, ponieważ zakotwiczone elementy przepływają wraz z innymi znakami w tekście. Jeśli elementy nie są zakotwiczone i wykonywana jest zmiana przepływu tekstu, elementy takie mogą zmienić swoje położenie i nakładać się na tekst.

Kotwiczenie ramek i linii w tekście

Zakotwiczony element zachowuje się jak znak przepływający w tekście. Aby zakotwiczyć element:

- 1 Wybierz narzędzie **Element** , a następnie zaznacz element do zakotwiczenia.
- 2 Wybierz opcję **Edycja > Wytnij** lub **Edycja > Kopiuj**.

- 3 Wybierz narzędzie **Zawartość tekstowa**  i umieść znacznik wstawiania tekstu w miejscu, w którym element ma zostać zakotwiczony.
- 4 Wybierz opcję **Edycja > Wklej**, aby zakotwaczyć element w pozycji znacznika wstawiania tekstu.

Wycinanie, kopiowanie, wklejanie i usuwanie zakotwiczonych ramek i linii

Aby wyciąć lub skopiować zakotwiczony element, należy zaznaczyć element w podobny sposób jak dowolny znak tekstu i wybrać opcję **Edycja > Wytnij** lub **Edycja > Kopiuj**. Aby wkleić zakotwiczony element w innym miejscu, należy umieścić znacznik wstawiania tekstu w innej lokalizacji, a następnie wybrać opcję **Edycja > Wklej**. Aby usunąć zakotwiczony element, należy zaznaczyć element lub umieścić za nim znacznik wstawiania tekstu, a następnie nacisnąć klawisz Delete/Backspace.

Anulowanie zakotwiczenia ramek i linii

Aby anulować zakotwiczenie elementu, należy zaznaczyć go narzędziem **Element** i wybrać opcję **Element > Duplikuj** w celu utworzenia niezakotwiczonej kopii elementu. Zdublikowany element zostanie umieszczony na stronie zgodnie z ustawieniami w oknie dialogowym **Wykonaj krok i powtórz** (menu **Element**). Następnie można usunąć zakotwiczony element z tekstu, zaznaczając go narzędziem **Zawartość tekstowa**  i naciskając klawisz Delete/Backspace.

Praca z fontami OpenType

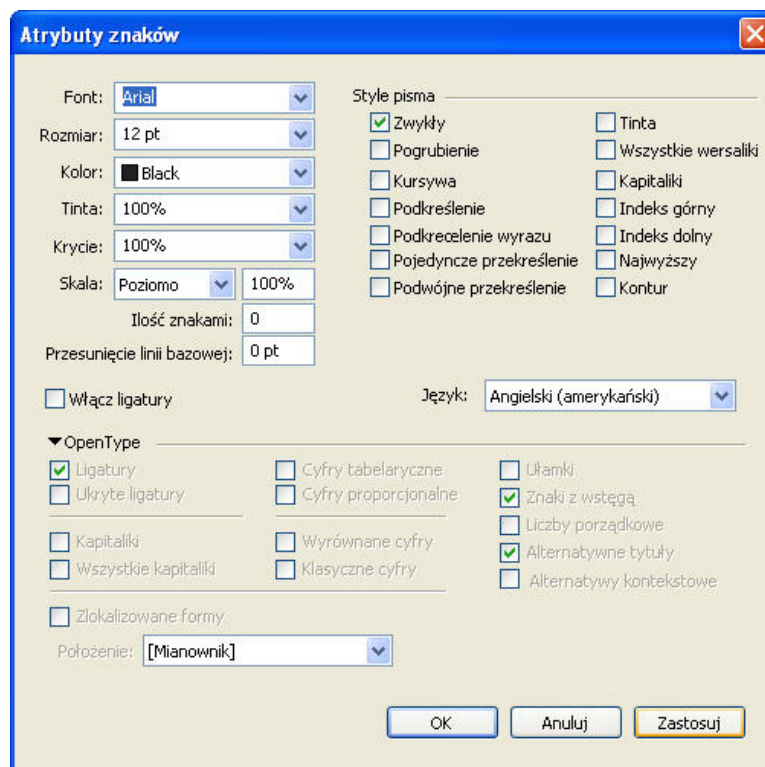
OpenType to międzyplatformowy format fontów stworzony przez firmy Adobe i Microsoft, który obejmuje dużą liczbę zestawów znaków i glifów, często zawierając ułamki, ukryte ligatury, stare symbole liczbowe itp. Jeśli do tekstu zastosowano font OpenType, można uzyskać dostęp do dowolnych opcji stylu, które zostały wbudowane w tym foncie. Aby to zrobić, należy użyć okna dialogowego **Atrybuty znaków** (**Styl > Znak**).

- ➡ Poznanie różnicy między znakami i glifami pozwoli lepiej zrozumieć sposób działania stylów OpenType. Znak stanowi element pisanego języka. Przykładami znaków są wielkie i małe litery, cyfry i znaki interpunkcyjne. Glif to obraz reprezentujący znak, często w różnych formach. Na przykład standardowa cyfra 1 to znak, natomiast stary symbol liczbowy 1 to glif. Litery „f” oraz „i” umieszczone obok siebie są znakami, natomiast ligatura „fi” jest glifem.
- ➡ Między znakami i glifami nie zawsze istnieje relacja typu jeden do jednego. W niektórych przypadkach trzy znaki (takie jak 1, ukośnik i 4) tworzą pojedynczy glif ułamka. Z kolei jeden znak może być reprezentowany przez trzy glify (na przykład trzy różne symbole &). Poszczególne *znaki* można wybierać w celu formatowania i edycji, niezależnie od użytych *glifów*.

Stosowanie stylów OpenType

Istnieje możliwość zastosowania „stylu” OpenType do znaków w celu wyświetlenia odmiennych, specjalnie zaprojektowanych lub przesuniętych glifów w bieżącym foncie. Na przykład można zastosować **Ułamki** w celu uzyskania dostępu do określonych glifów ułamków zamiast ręcznego formatowania ułamków poprzez zmianę wielkości i pozycji istniejących znaków. Analogicznie, **Ligatury standardowe** reprezentują znaki w zależności od ligatur dostępnych w foncie. Więcej informacji zawiera temat „*Użycie ligatur*”. Wiele stylów można zastosować w kombinacji, aczkolwiek niektóre z nich, takie jak **Indeks górny** i **Indeks dolny**, wykluczają się wzajemnie.

Aby zastosować style OpenType w oknie dialogowym **Atrybuty znaków** (Styl > Znak) i panelach **Edytuj atrybuty znaków** (Edycja > Arkusze stylów) w celu skonfigurowania arkuszy stylów znaków i akapitów, należy kliknąć strzałkę obok pozycji **OpenType** i wyświetlić style, a następnie użyć pól wyboru do zastosowania stylów. Niedostępne pole wyboru lub pozycja menu rozwijanego w nawiasach kwadratowych wskazują styl OpenType, który nie jest obsługiwany przez bieżący font.



Style OpenType dostępne w oknie dialogowym **Atrybuty znaków**

Dostępne są następujące style OpenType:

- **Ligatury standardowe:** Umożliwia zastosowanie ligatur, które zostały zaprojektowane w celu zwiększenia czytelności tekstu i są powszechnie używane.
- **Ukryte ligatury:** Umożliwia zastosowanie ligatur, które nie są używane standardowo. Obejmuje to ligatury, które mogą być używane w celu uzyskania efektu specjalnego zgodnie z preferencjami użytkownika.
- **Cyfry tabelaryczne:** Umożliwia zastosowanie identycznej szerokości cyfr.
- **Cyfry proporcjonalne:** Umożliwia zastosowanie różnych szerokości cyfr.
- **Kapitałiki:** Umożliwia zastosowanie kapitałików do małych znaków w językach innych niż CJK (chiński, japoński, koreański).
- **Wszystkie kapitałiki:** Umożliwia zastosowanie kapitałików do wszystkich znaków w językach innych niż CJK (chiński, japoński, koreański).
- **Wyrównane cyfry:** Umożliwia zastosowanie nowoczesnych stylów numerycznych, które lepiej pasują do tekstu zawierającego same wielkie litery.
- **Klasyczne cyfry:** Umożliwia zastosowanie stylów numerycznych, które najlepiej pasują do liczb zintegrowanych w tekście.
- **Kursywa:** Umożliwia zastosowanie glifów kursywy.

- **Ułamki:** Umożliwia zastosowanie glifów ułamków z kreską ukośną.
- **Znaki z wstęgą:** Umożliwia zastosowanie glifów kaligraficznych.
- **Liczby porządkowe:** Umożliwia zastosowanie glifów liczb porządkowych.
- **Alternatywne tytuły:** Umożliwia zastosowanie glifów wielkich liter, które zaprojektowano dla tytułów z większym stopniem pisma.
- **Alternatywy kontekstowe:** Umożliwia zastosowanie alternatywnych wersji glifów na podstawie kontekstowej pozycji tekstu.
- **Zlokalizowane formy:** Powoduje zastąpienie domyślnych form glifów formami zlokalizowanymi.
- **Położenie:** Umożliwia zastosowanie glifów indeksu górnego, indeksu dolnego, naukowego dolnego, licznika i mianownika do zaznaczonego tekstu.

Użycie ligatur

Istnieją dwa sposoby użycia ligatur: metoda klasyczna lub metoda OpenType. Metoda klasyczna obsługuje standardowe ligatury, takie jak fi i fl w fontach PostScript. Metoda OpenType umożliwia dostęp zarówno do standardowych ligatur, jak i do ukrytych ligatur w fontach OpenType. Obie metody są stosowane jako atrybuty znaków, co oznacza, że można zastosować je do dowolnego zaznaczonego tekstu.

- Aby zastosować ligatury do zaznaczonego tekstu przy użyciu metody klasycznej, należy zaznaczyć opcję **Włącz ligatury** na karcie **Znak** palety **Miary** (menu **Okno**) lub zaznaczyć opcję **Ligatury** w oknie dialogowym **Atrybuty znaków** (**Styl > Znak**).
- Aby zastosować ligatury do zaznaczonego tekstu przy użyciu metody OpenType, należy zaznaczyć tekst używający fontu OpenType, a następnie wybrać opcję **Ligatury standardowe** z menu **OpenType** na karcie **Klasyczny** lub **Znak** palety **Miary** (menu **Okno**). Spowoduje to zastosowanie takich ligatur, jak fi, fl, ff, ffi, ffl, fj, ffj i th, jeśli są wbudowane w foncie. Ponadto można wybrać opcję **Ukryte ligatury**, aby zastosować rzadziej używane ligatury, takie jak ct, sp, st i fh. Jeśli opcja ligatur jest wyświetlana w nawiasach kwadratowych, używany font OpenType nie obsługuje danych funkcji ligatur. Opcje **Ligatury standardowe** i **Ukryte ligatury** można także zaznaczyć w obszarze **OpenType** okna dialogowego **Atrybuty znaków**.

Preferencje ligatur

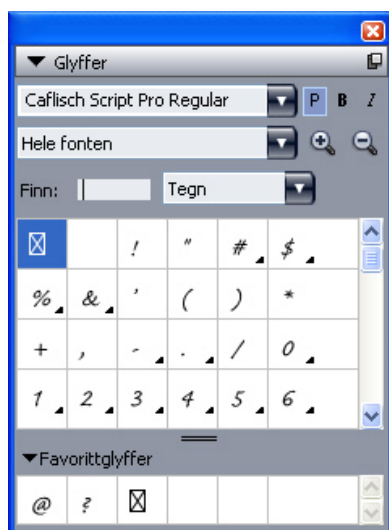
Preferencje ligatur można ustawić w panelu **Znak** okna dialogowego **Preferencje** (**QuarkXPress /Edycja > Preferencje > Layout wydruku > Znak**):

- **Podziel powyżej:** Wartość w tym polu określa wartość kerningu lub światła powyżej znakami, powyżej której ligatury zostaną podzielone. W przypadku wartości domyślnej 1, zwiększenie światła tekstu o +1 (1/200 długiej spacji) spowoduje zamianę ligatur na standardowe litery.
- **Ani „ffi”, ani „ffl”:** Zaznaczenie tego pola wyboru zapobiega użyciu ligatur fi i fl (na przykład w angielskich słowach „office” i „waffle”), jeśli ligatury ffi i ffl nie istnieją w bieżącym foncie.

Praca z paletą Glify

Glif to najmniejsza jednostka fontu, na przykład każda wielka litera składa się z własnego glifu. Aby uzyskać dostęp do wszystkich glifów w foncie (szczególnie w przypadku fontu OpenType, który może zawierać około 65 000 glifów), należy wyświetlić pełną mapę znaków. Dostęp do takiej mapy można uzyskać poprzez paletę **Glify** (menu **Okno**), która pozwala wyświetlić wszystkie glify w

wybranym foncie, wyświetlić glyfy pogrubienia lub kursywy, kliknąć dwukrotnie glif w celu wstawienia go do tekstu, a także zapisać ulubione glyfy w celu ułatwienia dostępu.



Paleta **Glify** ułatwia pracę z dużymi zestawami znaków i profesjonalnymi fontami.

Aby przejrzeć glyfy w foncie, należy wyświetlić paletę **Glify** (menu **Okno**) i wybrać font z menu **Font** w lewym górnym rogu. Poniżej przedstawiono opcje dostępne na palecie **Glify**:

- Użyj przycisków **Pogrubienie** i **Kursywa**, aby wyświetlić wersję glifów z pogrubieniem i kursywą. Jeśli odpowiednie wersje fontów nie są aktywne w systemie, program zasymuluje pogrubienie, kursywę lub pogrubienie i kursywę dla glifów, podobnie jak w przypadku zastosowania stylów pisma **Pogrubienie** i **Kursywa** za pomocą palety **Miary**.
- Aby wyświetlić podzbiór glifów w foncie, wybierz opcję z menu rozwijanego **Pokaż**.
- Aby wyświetlić alternatywy dostępne dla glifu, kliknij prostokąt w prawym dolnym rogu komórki danego glifu.
- W razie potrzeby kliknij narzędzie **Powiększenie** na palecie, aby zwiększyć rozmiar glifów.
- Jeśli wymagany jest kod Unicode glifu (na przykład podczas tworzenia stron HTML), można wskazać glif w celu wyświetlenia tego kodu, który jest przedstawiany szesnastkowo.
- Aby wstawić glif w pozycji znacznika wstawiania tekstu, kliknij dwukrotnie glif na palecie **Glify**.
- Jeśli określone glyfy z fontu są często używane, można zapisać je jako ulubione, aby zapewnić szybki dostęp. Aby utworzyć listę ulubionych glifów, najpierw kliknij przycisk rozwijania obok pozycji **Ulubione glyfy** na palecie **Glify** (menu **Okno**). Następnie po prostu przeciągnij glif do pustej komórki w obszarze **Ulubione glyfy**. Aby usunąć ulubiony glif, naciśnij klawisz Control i kliknij/kliknij prawym przyciskiem glif i użyj menu kontekstowego.

Wyświetlanie niewidocznych znaków

Opcja **Niewidoczne** (menu **Widok**) jest zawsze przydatna podczas edycji tekstu lub dostrajania typografii, ponieważ umożliwia wyświetlenie typowych niewidocznych znaków, takich jak spacje, tabulatory i znaki końca akapitu.

Wstawianie znaków specjalnych

Istnieją różne rodzaje znaków specjalnych przeznaczonych do celów typograficznych i formatowania. Takie znaki specjalne można wprowadzać przy użyciu poleceń klawiaturowych lub wybierać z podmenu **Narzędzia > Wstaw znak**. Każdy znak jest wyświetlany w odmienny sposób po wybraniu opcji wyświetlania niewidocznych znaków (**Widok > Niewidoczne**).

Wstawianie spacji

Aby w położeniu znacznika wstawiania tekstu wstawić określony typ spacji — na przykład pauzę, należy wybrać opcję **Narzędzia > Wstaw znak > Specjalny > Pauza** lub **Narzędzia > Wstaw znak > Specjalny (nierozdzielający) > Pauza**. Opcje w podmenu **Spacja nierozdzielająca** służą do „sklejania” dwóch wyrazów lub liczb, na przykład aby zapobiec podziałowi dwóch „sklejonych” elementów na końcu wiersza.

Wstawianie innych znaków specjalnych

Aby w położeniu znacznika wstawiania tekstu wstawić inne znaki specjalne niż spacja — na przykład pauzę lub znak zastępczy bieżącego numeru strony, należy wybrać opcję **Narzędzia > Wstaw znak > Specjalny** lub **Narzędzia > Wstaw znak > Specjalny (nierozdzielający)**.

Określanie języka znaków

Istnieje możliwość określenia języka, który ma być używany dla dzielenia wyrazów i sprawdzania pisowni, poprzez zastosowanie języka znaków do tekstu. Umożliwia to mieszanie słów w różnych językach w tym samym akapicie bez powodowania problemów z dzieleniem wyrazów lub pojawienia się większej liczby **podejrzanych wyrazów** w narzędziu **Sprawdzanie pisowni** (menu **Narzędzia**). Oprócz zastosowania określonego języka do znaków, można także zastosować opcję **Brak**, tak aby wyraz nie został poddany działaniu funkcji dzielenia wyrazów lub sprawdzania pisowni.

Aby zastosować język do zaznaczonych znaków, należy użyć menu rozwijanego **Język** w oknie dialogowym **Atrybuty znaków** (**Styl > Znak**) lub na karcie **Znak** palety **Miary**.

Użycie funkcji wyszukiwania znaków w innym foncie

Kiedy funkcja wyszukiwania znaków w innym foncie jest aktywna, po napotkaniu znaku, którego nie można wyświetlić w bieżącym foncie, program przeszukuje aktywne fonty w systemie w celu odnalezienia fontu, który zawiera ten znak. Na przykład jeśli w pozycji znacznika wstawiania tekstu zastosowano font Helvetica, a następnie zaimportowano lub wklejono tekst zawierający znak Kanji, program może zastosować font Hiragino do tego znaku. Jeśli program nie może znaleźć aktywnego fontu zawierającego znak, jest on wyświetlany jako prostokąt lub symbol.

Funkcja wyszukiwania znaków w innym foncie jest implementowana jako preferencja aplikacji, co oznacza, że jest ona włączona lub wyłączona dla danej kopii programu. Domyślnie ta funkcja jest włączona, ale jeśli konieczne jest jej wyłączenie, należy usunąć zaznaczenie pola wyboru **Odszukaj znak w innym foncie** w panelu **Odszukaj znak w innym foncie** okna dialogowego **Preferencje** (**QuarkXPress/Edycja > Preferencje**).

Więcej informacji dotyczących funkcji wyszukiwania znaków w innym foncie zawiera temat [„Preferencje — Program — Odszukaj znak w innym foncie”](#).

Importowanie i eksportowanie tekstu z opcjami Unicode

Podczas importowania i eksportowania tekstu można określić typ kodowania. Typ kodowania określa sekwencję bajtów używanych do przedstawienia każdego glifu w tekście. Podczas pracy z tekstem międzynarodowym lub HTML można wybrać odpowiednie kodowanie w celu przekształcenia wszystkich znaków w pliku na format Unicode. Opcja ta działa w następujący sposób:

- Okno dialogowe **Importuj** zawiera menu rozwijane **Kodowanie**, jeśli wybrano plik zawierający zwykły tekst „XPress Tags”. Program próbuje określić kodowanie wybranych plików tekstowych i zastosować odpowiedni typ kodowania. Można jednak wybrać inną opcję dla tekstu.
- Okno dialogowe **Zapisz tekst** zawiera menu rozwijane **Kodowanie**, jeśli eksportowany jest plik w formacie zwykłego tekstu „XPress Tags”.
- Opcja **Konwertuj cudzysłowy** w dalszym ciągu powoduje przekształcenie podwójnych łączników w pauzę oraz cudzysłówów prostych w drukarskie.

Praca z regułami mapowania fontów

Podczas otwierania projektu program sprawdza, czy wszystkie fonty zastosowane do tekstu są aktywne w systemie. Jeśli nie, wyświetlany jest alert **Brakujące fonty**, który zapewnia możliwość zastąpienia brakujących fontów aktywnymi fontami. Istnieje możliwość zapisania tych ustawień zamiany jako globalnych reguł mapowania fontów, które mogą być stosowane automatycznie przy każdym otwarciu projektu.

Aby utworzyć regułę mapowania fontu, należy najpierw otworzyć projekt z brakującym (nieaktywnym) fontem. Następnie należy kliknąć przycisk **Lista fontów**, aby wyświetlić alert **Brakujące fonty**. Za pomocą przycisku **Zastąp** można wybrać fonty zastępcze dla brakujących fontów, a następnie kliknąć opcję **Zapisz jako regułę**. Wszystkie opcje zamiany wymienione przez alert **Brakujące fonty** są zapisywane jako reguły, nawet jeśli wybrano tylko część zamienników. W przypadku zmiany zdania na temat zamiennika należy zaznaczyć odpowiedni wiersz i kliknąć przycisk **Resetuj**. Można także wybrać opcję **Plik > Przywróć zapisaną wersję** po otwarciu artykułu. Spowoduje to ponowne wyświetlenie alertu **Brakujące fonty**, w którym można dokonać zmian. Należy pamiętać, że zmiany odnoszą się tylko do danego artykułu, a nie do zapisanych reguł.

Po utworzeniu reguły odwzorowania fontu poprzez kliknięcie opcji **Zapisz jako regułę** w alercie **Brakujące fonty** zostaje ona zapisana w preferencjach programu i stosowana do wszystkich artykułów. Jeśli wystąpi konieczność zmiany, usunięcia lub udostępnienia reguł odwzorowania fontów, należy wybrać opcję **Narzędzia > Mapowanie fontu**.

Za pomocą panelu **Mapowanie fontu (QuarkXPress/Edycja > Preferencje)** można określić domyślny font zastępczy oraz określić, czy należy wyświetlać alert **Brakujące fonty** w przypadku otwarcia projektu z brakującymi fontami.

Praca z siatkami projektu

Funkcja siatki projektu stanowi rozszerzenie funkcji siatki linii bazowych, która istniała w wersji 7 i wcześniejszych wersjach programów QuarkXPress i QuarkCopyDesk. Siatki projektu jeszcze bardziej ułatwiają definiowanie siatek, pozwalając na precyzyjne wyrównywanie tekstu i obiektów na poziomie zarówno strony, jak i ramki tekstowej.

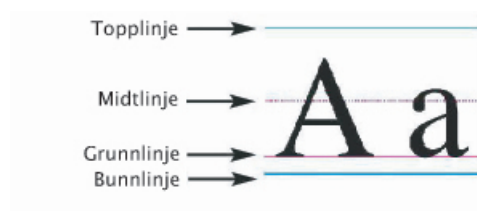
Więcej informacji dotyczących preferencji siatek projektu zawiera temat „[Preferencje — Layout — Prowadnice i siatka](#)”.

Zrozumienie siatek projektu

Siatka projektu to zestaw niedrukowalnych linii, które umożliwiają wyrównywanie tekstu i elementów.

Linie siatki

Każda siatka projektu zawiera następujące *linie siatki*: linię dolną, linię bazową, linię środkową i linię górną. Do tych linii siatki można wyrównywać tekst i elementy.

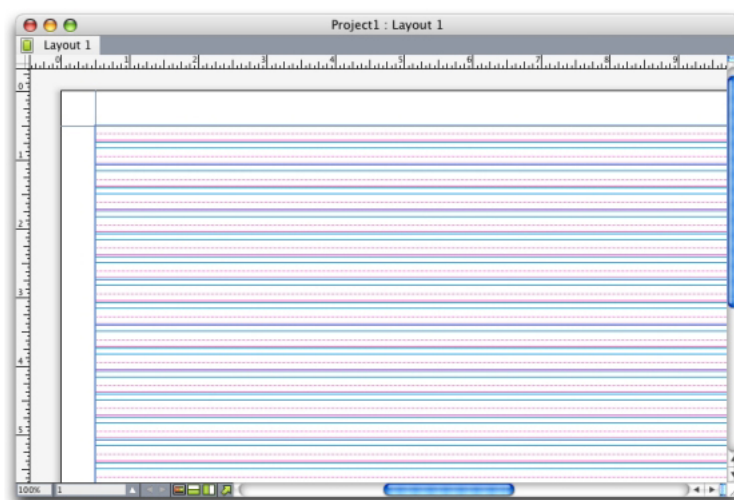


Wiersz w siatce projektu obejmuje linię dolną, linię bazową, linię środkową i linię górną

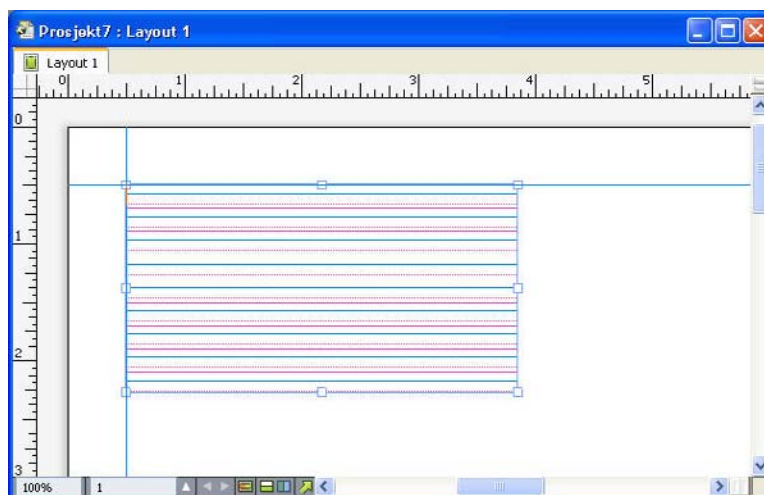
Siatki strony głównej i siatki ramki tekstowej

Istnieją dwa rodzaje domyślnych siatek projektu: *siatki strony głównej* i *siatki ramki tekstowej*. Z każdą stroną i każdą ramką tekstową powiązana jest siatka projektu. Siatki projektu dla całego layoutu można ukrywać i wyświetlać, wybierając opcję **Widok > Siatki strony** lub **Widok > Siatki ramki tekstowej**.

Siatkę projektu strony można skonfigurować, wyświetlając stronę główną dla danej strony, a następnie wybierając opcję **Strona > Prowadnice główne i siatka**. Siatki projektu ramki tekstowej można kontrolować, wybierając opcję **Ustawienia siatki** z menu kontekstowego ramki tekstowej.



Strona z wyświetloną siatką strony głównej z widocznymi wszystkimi liniami siatki



Ramka tekstowa z wyświetloną siatką ramki tekstowej z widocznymi wszystkimi liniami siatki

Więcej informacji zawiera temat „[Użycie siatki strony głównej](#)”.

- ➡ Aby użyć funkcji siatki linii bazowych, która istniała w programach QuarkXPress i QuarkCopyDesk 7.x oraz wcześniejszych wersjach, należy wyświetlić linię bazową i ukryć inne linie siatki.

Style siatki

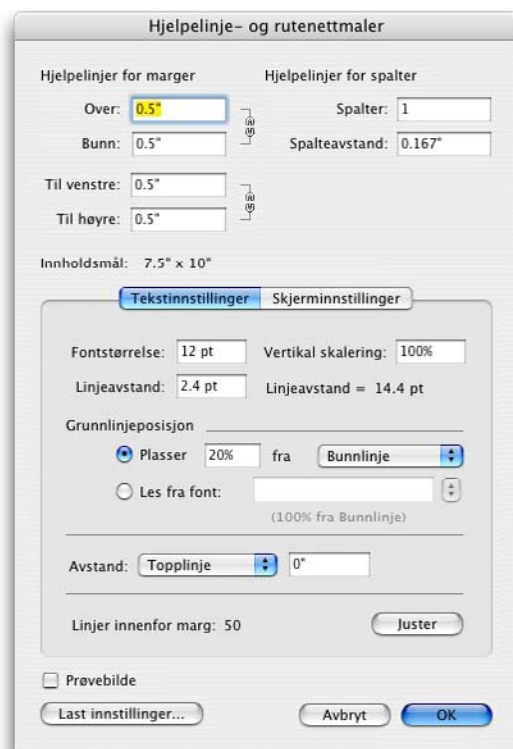
Styl siatki to nazwany zestaw ustawień, które opisują siatkę, podobnie jak arkusz stylu dla siatki projektu. Style siatki można stosować do ramek tekstowych oraz używać ich jako podstawy dla siatek strony głównej. Style siatki mogą być także oparte na innych stylach siatki. Style siatki są wyświetlane na palecie **Style siatki** (menu **Okno**). Więcej informacji zawiera temat „[Praca ze stylami siatki](#)”.

Siatka projektu — podstawy

Poniższe tematy przedstawiają sposób pracy z siatkami projektu. Więcej informacji o stylach siatki zawiera temat „[Praca ze stylami siatki](#)”.

Konfigurowanie siatki strony głównej

Aby skonfigurować siatkę strony głównej, należy wyświetlić stronę główną, a następnie wybrać opcję **Strona > Prowadnice główne i siatka**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Prowadnice główne i siatka**.

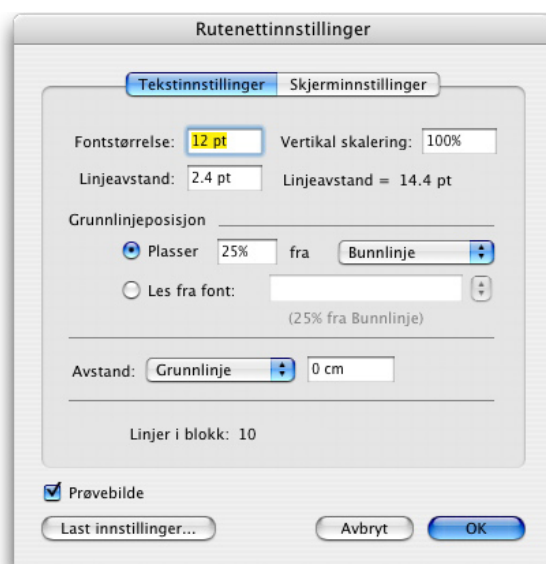


Za pomocą okna dialogowego **Prowadnice główne i siatka** można określić siatkę strony głównej

- W sekcji **Prowadnice marginesów** użyj pól **Góra**, **Dół**, **Lewo** i **Prawo**, aby określić położenie marginesów względem górnej, dolnej, lewej i prawej krawędzi strony. Aby zsynchronizować wartości w polach **Góra** i **Dół** lub **Lewo** i **Prawo**, kliknij ikonę z łańcuchem obok pól.
- W sekcji **Prowadnice łamów** wprowadź wartość w polu **Łamy**, aby określić liczbę łamów na stronie głównej. Aby określić odstęp między łamami, wprowadź wartość w polu **Przerwa międzylałowa**.
- Pole **Wymiary zawartości** wyświetla obszar wewnątrz prowadnic marginesów.
- Aby określić położenie i odstępy siatki, użyj elementów sterujących na karcie **Ustawienia tekstu**. Więcej informacji zawiera temat „*Siatki projektu: karta Ustawienia tekstu*”.
- Aby określić wyświetlanie siatki, użyj elementów sterujących na karcie **Ustawienia wyświetlania**. Więcej informacji zawiera temat „*Siatki projektu: karta Ustawienia tekstu*”.
- Aby wyświetlić podgląd zmian podczas ich wprowadzania, zaznacz pole wyboru **Podgląd**.
- Aby użyć specyfikacji istniejącej siatki strony głównej, stylu siatki lub arkusza stylów, kliknij przycisk **Załaduj ustawienia**. Więcej informacji zawiera temat „*Ładowanie ustawień siatki*”.

Konfigurowanie siatki ramki tekstowej

Aby skonfigurować siatkę ramki tekstowej, należy nacisnąć klawisz Control i kliknąć/kliknąć prawym przyciskiem myszy ramkę tekstową i wybrać opcję **Ustawienia siatki**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Ustawienia siatki**.



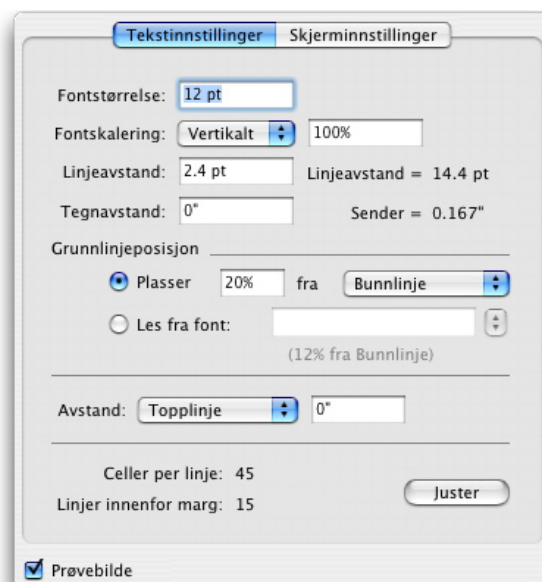
Grid Settings dialog box

- Aby określić położenie i odstęp siatki, użyj elementów sterujących na karcie **Ustawienia tekstu**. Więcej informacji zawiera temat „*Siatki projektu: karta Ustawienia tekstu*”.
- Aby określić, które linie siatki są wyświetlane, użyj elementów sterujących na karcie **Ustawienia wyświetlania**. Więcej informacji zawiera temat „*Siatki projektu: karta Ustawienia wyświetlania*”.
- Aby wyświetlić podgląd zmian podczas ich wprowadzania, zaznacz pole wyboru **Podgląd**.
- Aby użyć specyfikacji istniejącej siatki strony głównej, stylu siatki lub arkusza stylów, kliknij przycisk **Załaduj ustawienia**. Więcej informacji zawiera temat „*Ładowanie ustawień siatki*”.

Siatki projektu: karta Ustawienia tekstu

Aby określić rozmiar, skalę i położenie siatki, należy użyć elementów sterujących na karcie **Ustawienia tekstu**. Karta **Ustawienia tekstu** jest wyświetlana w oknach dialogowych **Prowadnice główne i siatka**, **Edytuj styl siatki** i **Ustawienia siatki**.

- ➡ Jeśli zostanie zaznaczone pole wyboru **Podgląd**, będzie można wyświetlić wynik zmian podczas ich wprowadzania.



Karta Ustawienia tekstu okna dialogowego Prowadnice główne i siatka

- **Stopień pisma:** Wprowadź rozmiar, aby określić wysokość każdego wiersza w siatce projektu.
- **Skalowanie pionowe:** Wprowadź wartość procentową, aby określić wysokość każdego wiersza w siatce projektu na podstawie stopnia pisma.
- **Odstępy wierszy i Interlinia:** Wartości **Odstępy wierszy** i **Interlinia** decydują o odstępach siatki. Odstępy wierszy są oparte na następującym wzorze: **Stopień pisma** jest mnożony przez wartość **Skalowanie pionowe** plus wartość **Odstępy wierszy**, czego wynikiem jest **Interlinia**. Na przykład jeśli **Stopień pisma** wynosi 12, **Skalowanie pionowe** wynosi 100%, a **Odstępy wierszy** ustawiono na 2 punkty, zostanie uzyskana **Interlinia** równa 14 punktom.
- Kiedy siatka projektu jest oparta na arkuszu stylów akapitu, wartość **Interlinia** jest definiowana w arkuszu stylów. Wartość **Interlinia** może być konkretną liczbą lub, jeśli ustawiono wartość **auto**, jest określana na podstawie wartości **Automatyczna interlinia** na karcie **Akapit** okna dialogowego **Preferencje (QuarkXPress/Edycja > Preferencje)**. Więcej informacji o tworzeniu powiązań arkuszy stylów ze stylami siatki zawiera temat „*Ladowanie ustawień siatki*”.
- **Pozycja linii bazowej:** Wybierz opcję w tym obszarze, aby określić pozycję linii bazowej w siatce projektu.

Aby określić przesunięcie, kliknij opcję **Umieść w**, wybierz opcję **Linia górna**, **Wyśrodkuj (w górę)**, **Wyśrodkuj (w dół)** lub **Linia dolna** z menu rozwijanego **od**, a następnie wprowadź wartość procentową w polu, aby określić pozycję linii bazowej względem linii górnej, środkowej lub dolnej.

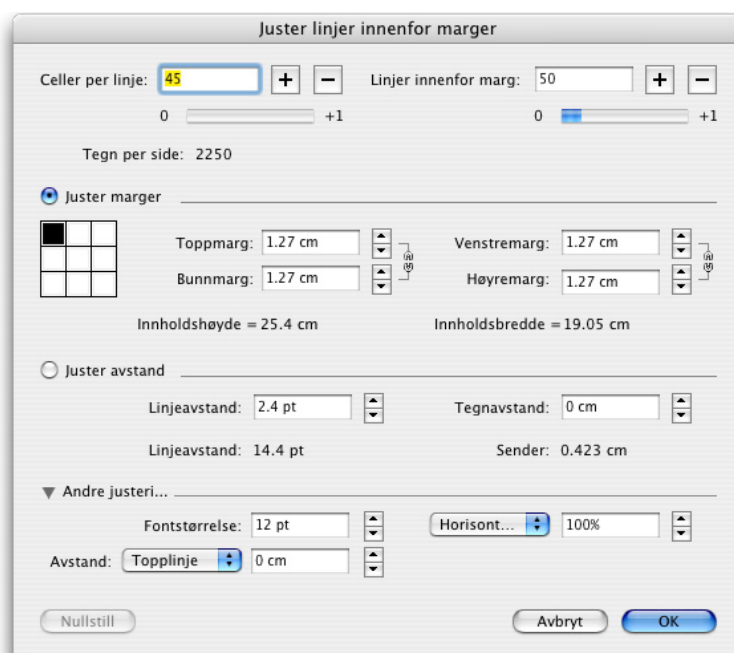
Aby odczytać przesunięcie z fontu, kliknij opcję **Odczytaj z fontu**, a następnie wybierz font z menu rozwijanego. Linia bazowa, która została zdefiniowana dla wybranego fontu, decyduje o pozycji linii bazowej dla każdego wiersza w siatce. Wartość procentowa wyświetlana poniżej listy fontów wskazuje relację między linią bazową i linią dolną w projekcie fontu.

- **Przesunięcie:** Aby określić miejsce, w którym zostaje umieszczona pierwsza linia siatki projektu na stronie lub w ramce, wybierz opcję **Linia górna**, **Linia środkowa**, **Linia bazowa** lub **Linia dolna**, a następnie wprowadź wartość miary w polu.

- **Dopasuj:** Kliknij, aby wyświetlić okno dialogowe **Dopasuj wiersze w obrębie marginesów** dla siatki strony głównej. Więcej informacji zawiera temat „*Okno dialogowe Dopasuj wiersze w obrębie marginesów*”.
- **Liczba wierszy w obrębie marginesów** lub **Liczba wierszy w obrębie ramki:** W tym polu wyświetlana jest liczba wierszy, którą można zmieścić na stronie lub w ramce przy powyższych wartościach.

Okno dialogowe Dopasuj wiersze w obrębie marginesów

Okno dialogowe **Dopasuj wiersze w obrębie marginesów** (Prowadnice główne i siatka > **Dopasuj**) umożliwia zmianę linii siatki w obrębie marginesów strony głównej. Wiele elementów sterujących w tym oknie dialogowym jest dostępnych także na karcie **Ustawienia tekstu**; zmiany są odzwierciedlane w obu miejscach.



Za pomocą okna dialogowego **Dopasuj wiersze w obrębie marginesów** można dostosować ustawienia siatki dla strony głównej

- W polu **Liczba wierszy na stronie** wyświetlana jest liczba wierszy na stronie. Wartość ta jest aktualizowana w miarę wprowadzania zmian.
- Kliknij przycisk + lub – obok pola, aby zwiększyć lub zmniejszyć liczbę wierszy na stronie z krokiem równym jednemu wierszowi. Na przykład jeśli wartość **Liczba wierszy na stronie** wynosi 50, wartość **Stopień pisma** wynosi 12 punktów, a skalowanie fontu w pionie ustawiono na 100%, po kliknięciu przycisku + obok pola **Stopień pisma** wartość **Liczba wierszy na stronie** zwiększy się do 51, a wartość **Stopień pisma** zmniejszy się do 11,765 pkt.
- The increment bar displays a percentage (from 0 to +1) to indicate the fraction by which a grid pattern does not fit on the page. If the grid increments align perfectly, the increment bar displays 0. If the grid increments do not align perfectly with the page, an estimate of the fraction displays in the increment bar.

- Kliknij przycisk **Resetuj**, aby przywrócić wartości we wszystkich polach do stanu sprzed wyświetlenia okna dialogowego.

➔ Jeśli przed wyświetleniem tego okna dialogowego zaznaczono pole wyboru **Podgląd**, można wyświetlić wynik zmian podczas ich wprowadzania.

Siatki projektu: karta Ustawienia wyświetlania

Siatka projektu zawiera dodatkowe linie wskazujące linię górną, linię środkową, linię bazową i linię dolną. Za pomocą elementów sterujących na karcie **Ustawienia wyświetlania** można wyświetlać lub ukrywać linie siatki, a także określać kolor, szerokość i styl linii siatki. Karta **Ustawienia wyświetlania** jest wyświetlana w oknach dialogowych **Prowadnice główne i siatka**, **Edytuj styl siatki** i **Ustawienia siatki**.



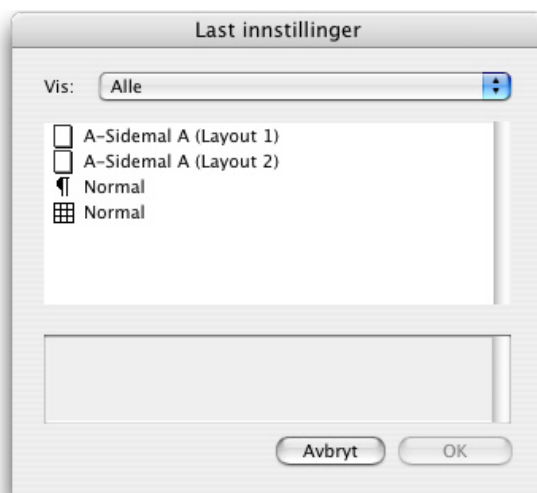
Karta Ustawienia wyświetlania okna dialogowego Prowadnice główne i siatka

- Należy zaznaczyć opcję **Pokaż <typ linii siatki>**, aby wyświetlić dany typ linii siatki, kiedy wyświetlana jest siatka.
- Kliknięcie pola Kolor umożliwia określenie koloru dla każdej linii siatki.
- Szerokość linii można wybrać z menu rozwijanego Szerokość.
- Styl linii można wybrać z menu rozwijanego Styl.
- Tylko okno dialogowe **Prowadnice główne i siatka**: Aby określić krawędzie siatki strony głównej, należy wybrać opcję **W obrębie marginesów**, **Do strony** lub **Pulpit** z menu rozwijanego **Pokaż siatkę**.

Ładowanie ustawień siatki

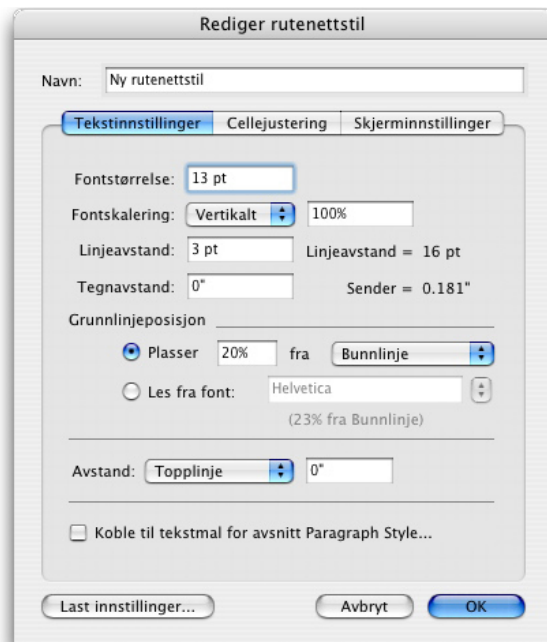
Aby użyć stylu siatki, arkusza stylów lub siatki strony głównej jako podstawy dla siatki strony głównej lub siatki ramki tekstowej:

- 1 Kliknij przycisk **Załaduj ustawienia** w oknie dialogowym **Prowadnice główne i siatka**, **Ustawienia siatki** lub **Edytuj styl siatki**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Załaduj ustawienia**.



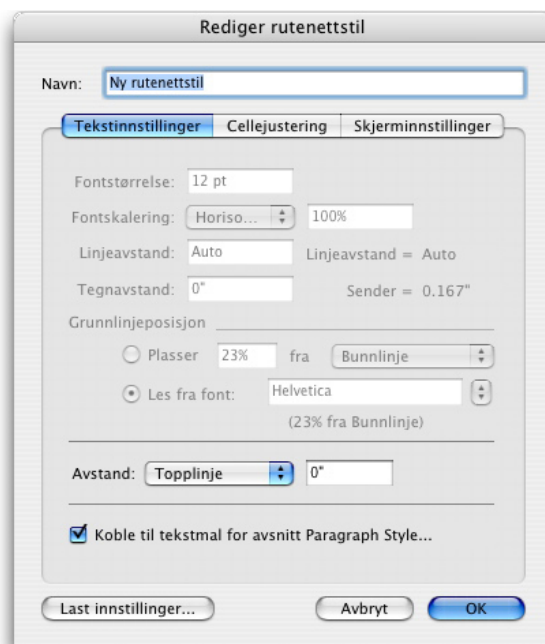
W oknie dialogowym **Załaduj ustawienia** można wybrać styl siatki, arkusz stylów lub stronę główną

- 2 Wybierz opcję **Wszystkie**, **Style siatki**, **Strony główne** lub **Arkusze stylów akapitu** z menu **Pokaż**.
 - 3 Wybierz z listy istniejący styl siatki, arkusz stylów lub stronę główną, a następnie kliknij przycisk **OK**.
- ➔ Specyfikacje załadowanego stylu siatki, arkusza stylów lub strony głównej zostają wyświetlone w oknie dialogowym **Prowadnice główne i siatka**, **Ustawienia siatki** lub **Edytuj styl siatki**. Po załadowaniu można zmodyfikować te ustawienia siatki.



Styl siatki z załadowanym arkuszem stylów **Treść**

Jeśli zostanie załadowany arkusz stylów dla stylu siatki, można określić, że przyszłe zmiany w arkuszu stylów będą automatycznie aktualizowały styl siatki. W tym celu należy zaznaczyć opcję **Powiąż z arkuszem stylów akapitu <nazwa arkusza stylów>**. Należy zauważyć, że elementy sterujące fontu i odstępu stają się niedostępne.



Styl siatki z załadowanym i powiązanym arkuszem stylów Treść

Praca ze stylami siatki

Styl siatki obejmuje atrybuty siatki, które można zastosować do ramki tekstowej bądź użyć jako podstawy dla siatki strony głównej lub innego stylu siatki.

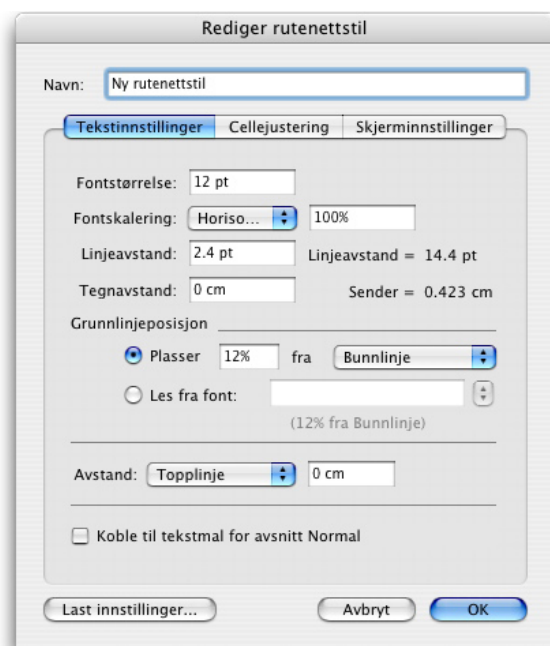
Tworzenie stylów siatki

Do tworzenia, edytowania, duplikowania lub usuwania stylów siatki należy użyć okna dialogowego **Style siatki** (Edycja > Style siatki).



Za pomocą okna dialogowego **Style siatki** można tworzyć, edytować, duplikować i usuwać style siatki

Po kliknięciu przycisku **Nowy**, **Edytuj** lub **Duplikuj** w oknie dialogowym **Style siatki** zostaje wyświetlone okno dialogowe **Edytuj styl siatki**.



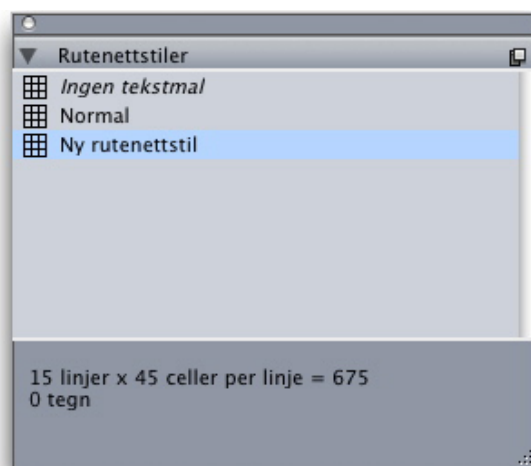
Okno dialogowe **Edytuj styl siatki**

- Aby określić nazwę stylu siatki, wprowadź wartość w polu **Nazwa**.
 - Aby określić położenie i odstęp siatki, użyj elementów sterujących na karcie **Ustawienia tekstu**. Więcej informacji zawiera temat „*Siatki projektu: karta Ustawienia tekstu*”.
 - Aby określić, które linie siatki są wyświetlane, użyj elementów sterujących na karcie **Ustawienia wyświetlania**. Więcej informacji zawiera temat „*Siatki projektu: karta Ustawienia wyświetlania*”.
 - Aby użyć specyfikacji istniejącej siatki strony głównej, stylu siatki lub arkusza stylów, kliknij przycisk **Załaduj ustawienia**. Więcej informacji zawiera temat „*Ładowanie ustawień siatki*”.
- ➔ Jeśli styl siatki zostanie utworzony, kiedy nie są otwarte żadne projekty, ten styl siatki stanie się częścią listy domyślnych stylów siatki i zostanie dołączony do wszystkich później tworzonych projektów.

Stosowanie stylu siatki do ramki tekstowej

Aby zastosować styl siatki do ramki tekstowej:

- 1 Aby wyświetlić siatki ramki tekstowej, upewnij się, że opcja **Widok > Siatki ramki tekstowej** jest zaznaczona.
- 2 Aby wyświetlić paletę **Style siatki**, upewnij się, że opcja **Okno > Style siatki** jest zaznaczona.



Użyj palety **Style siatki** w celu zastosowania stylów siatki do ramek tekstowych.

- 3 Kliknij nazwę stylu siatki na palecie **Style siatki**.

➔ Symbol plus obok nazwy stylu siatki na palecie **Style siatki** wskazuje, że siatka ramki tekstowej została zmodyfikowana od momentu zastosowania stylu siatki do ramki tekstowej. Aby ponownie zastosować styl siatki i zastąpić lokalne formatowanie siatki ramki tekstowej, kliknij opcję **Brak stylu**, a następnie kliknij nazwę stylu siatki (lub naciśnij klawisz Option/Alt i kliknij nazwę zmodyfikowanego stylu siatki).

Użycie siatek projektu

Po zastosowaniu siatek projektu do ramek tekstowych lub po skonfigurowaniu siatek strony głównej można użyć tych siatek do wyrównywania. Elementy można wyrównywać wizualnie do siatek projektu. Można także wybrać opcję **Widok > Przyciągaj do siatek strony**, aby wymusić wyrównywanie elementów do siatki strony głównej.

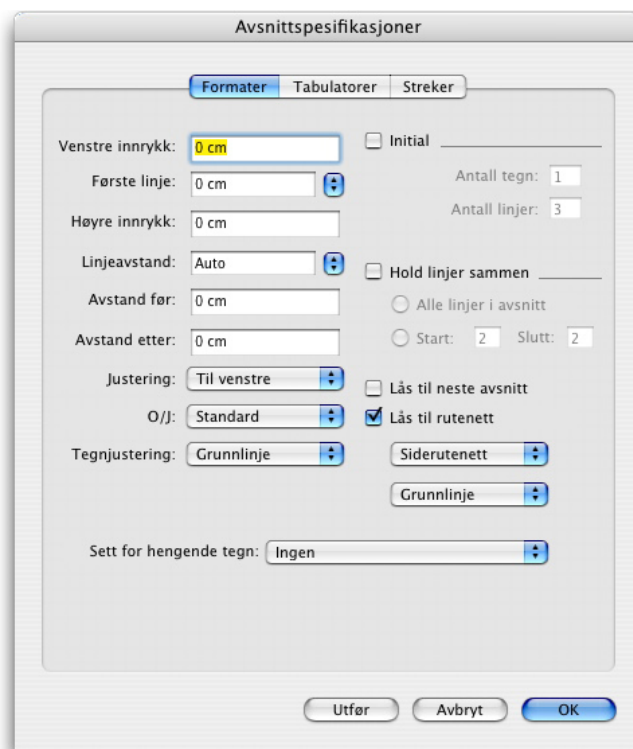
Użycie siatki strony głównej

Aby zastosować siatkę strony głównej do strony layoutu, należy zastosować stronę główną do strony projektu.

Blokowanie tekstu do siatki

Korzystając z arkusza stylów lub lokalnego formatowania akapitu, można zablokować tekst do siatki strony głównej lub siatki ramki tekstowej. Aby zablokować tekst do siatki:

- 1 Aby ustawić blokowanie tekstu dla arkusza stylów, wybierz opcję **Edycja > Arkusze stylów**, wybierz arkusz stylów akapitu, kliknij przycisk **Edytuj**, a następnie kliknij kartę **Formaty**. Aby ustawić blokowanie tekstu dla akapitu, zaznacz akapit i wybierz opcję **Styl > Formaty**.



Karta **Formaty** okna dialogowego **Atrybuty akapitu**

- 2 Na karcie **Formaty** zaznacz opcję **Zablokuj do siatki**.
- 3 Aby określić siatkę, do której zostanie zablokowany tekst, wybierz opcję **Siatka strony** lub **Siatka ramki tekstowej** z pierwszego menu rozwijanego poniżej pozycji **Zablokuj do siatki**.
- 4 Aby określić linię siatki, do której zostanie zablokowany tekst, wybierz opcję **Linia górna**, **Linia środkowa**, **Linia bazowa** lub **Linia dolna** z drugiego menu rozwijanego poniżej pozycji **Zablokuj do siatki**.

Przyciąganie elementów do siatek projektu

Elementy mogą być przyciągane do linii siatki strony głównej, a podczas zmiany wielkości ramki tekstowej możliwe jest przyciąganie do siatki ramki tekstowej.

Aby przyciągać do linii siatki strony głównej, należy wyświetlić siatkę strony głównej (**Widok > Siatka strony**), a następnie wybrać opcję **Widok > Przyciągaj do siatki strony**.

- ➔ Pole **Odstęp przyciągania** w panelu **Prowadnice i siatki** okna dialogowego **Preferencje** umożliwia zmianę domyślnego odstępu 6 pikseli, przy jakim obiekty są przyciągane do siatek strony po wybraniu opcji **Przyciągaj do siatek strony** (menu **Widok**).

Aby możliwe było przyciąganie do linii siatki ramki tekstowej podczas zmiany wielkości ramki tekstowej, należy wyświetlić siatkę ramki tekstowej i zmienić wielkość ramki.

Wyrównywanie siatek

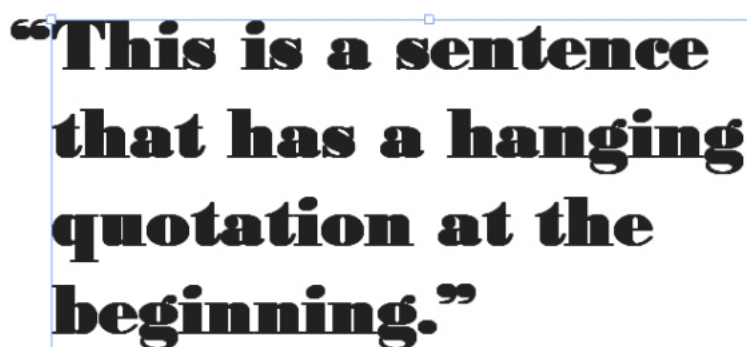
Aby wyrównać linię siatki ramki tekstowej do linii siatki strony głównej lub prowadnicy:

- 1 Upewnij się, że opcje **Widok > Prowadnice**, **Widok > Siatki stron** i **Widok > Siatki ramki tekstowej** są zaznaczone.

- 2 Wybierz narzędzie **Element** .
 - 3 Kliknij linię siatki w ramce tekstowej i przeciągnij ramkę. Należy zauważyć, że nawet podczas przenoszenia linii siatki ciągle wyświetlana jest oryginalna pozycja ramki. Wybraną linię siatki można wyrównać do innej linii siatki w ramce, linii siatki strony głównej lub prowadnicy. Patrz poniższe uwagi na temat funkcji przeciągania z podglądem.
- ➔ *Przeciąganie z podglądem* to funkcja umożliwiająca wyświetlenie zawartości elementu podczas jego przenoszenia. Jednak wybrane linie siatki nie są wyświetlane, kiedy aktywna jest funkcja przeciągania z podglądem.

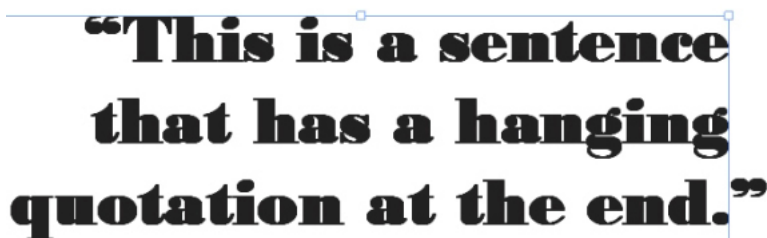
Praca z wysuniętymi znakami

Zestawy znaków wysuniętych obsługują zarówno *wysunięte znaki interpunkcyjne*, jak i *wyrównanie marginesu*. Wyrównanie marginesu umożliwia częściowe wysunięcie znaków poza margines, aby utworzyć wizualnie jednolite wyrównanie tekstu wzdłuż marginesu. Wysunięte znaki interpunkcyjne umożliwiają wysunięcie znaków przestankowych całkowicie poza margines, tak aby wyrównać tekst do jednolitego marginesu na początku wiersza tekstu (wysunięcie z przodu) lub na końcu wiersza tekstu (wysunięcie z tyłu). Na przykład cudzysłów w pierwszym przykładzie jest wysunięty poza margines początkowy, dzięki czemu pierwszy znak w pierwszym wierszu jest wyrównany do kolejnych wierszy tekstu poniżej. Cudzysłów w drugim przykładzie jest wysunięty poza margines końcowy.



**“This is a sentence
that has a hanging
quotation at the
beginning.”**

Cudzysłów otwierający w tym przykładowym tekście stanowi wysunięty znak z przodu.



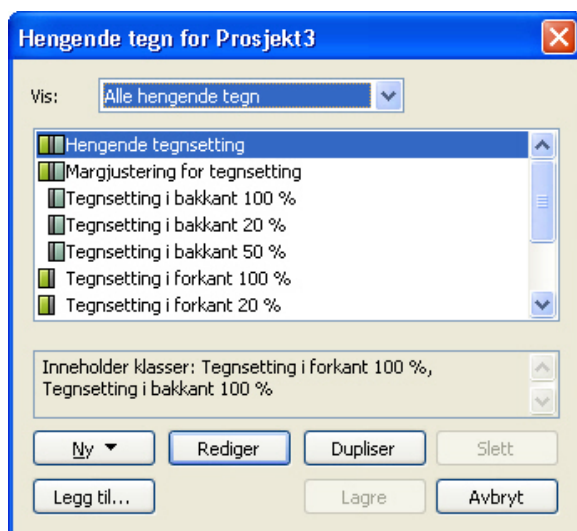
**“This is a sentence
that has a hanging
quotation at the end.”**

Cudzysłów zamykający w tym przykładowym tekście stanowi wysunięty znak z tyłu.

Istnieje możliwość utworzenia niestandardowych *klas wysuniętych znaków* i *zestawów wysuniętych znaków*. Można także używać domyślnych klas i zestawów, które zostały dostarczone wraz z programem. Klasa wysuniętych znaków to grupa znaków, które zawsze powinny być wysunięte o ten sam procent poza margines lub wcięcie wewnątrz marginesu. Zestaw wysuniętych znaków to

grupa klas wysuniętych znaków. Zestaw wysuniętych znaków może być używany do zastosowania jednej lub wielu klas wysuniętych znaków do akapitów.

Do wyświetlania, tworzenia, edytowania, duplikowania oraz usuwania zestawów i klas wysuniętych znaków należy użyć okna dialogowego **Wysunięte znaki dla <projekt>** (Edycja > **Wysunięte znaki**).



Okno dialogowe **Wysunięte znaki dla <projekt>**

Zestawy wysuniętych znaków są poprzedzone ikoną . Klasy wysuniętych znaków są poprzedzone ikoną .

Wybranie zestawu wysuniętych znaków w środkowym panelu okna dialogowego powoduje wyświetlenie w dolnym panelu klas wysuniętych znaków, które należą do tego zestawu. Wybranie klasy wysuniętych znaków w środkowym panelu okna dialogowego powoduje wyświetlenie w dolnym panelu zestawów, do których należy wybrana klasa, a także atrybutów tej klasy.

- ➔ Aby porównać zestawy lub klasy wysuniętych znaków, należy zaznaczyć dwie klasy lub dwa zestawy w oknie dialogowym **Wysunięte znaki dla <projekt>** i nacisnąć klawisz Option/Alt. Przycisk **Dolącz** zmieni się w przycisk **Porównaj**.

Tworzenie klas wysuniętych znaków

Za pomocą okna dialogowego **Edytuj klasę wysuniętych znaków** (Edycja > **Wysunięte znaki** > **Nowy** > **Klasa**) można określić znaki, które mają zostać dołączone do klasy wysuniętych znaków, procent wysunięcia klasy, a także to, czy klasa jest wysunięta z przodu lub z tyłu.

Okno dialogowe **Edytuj klasę wysuniętych znaków**

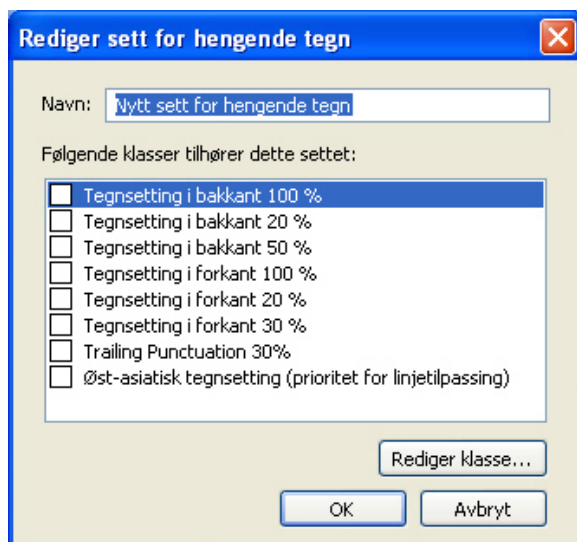
Należy wprowadzić znaki w panelu **Znaki**. Następnie należy wybrać wartość procentową z menu rozwijanego **Wysuń**. *Procent wysunięcia* określa, jaki procent szerokości glifu powinien zawsze być wysunięty nad marginesem lub jaki procent szerokości glifu powinien być zawsze wcięty. Na przykład jeśli zostanie wybrana wartość **-50%**, znaki w klasie znaków mają wcięcie do wewnątrz marginesu wynoszące połowę ich szerokości glifu. Jeśli zostanie wybrana wartość **100%**, znaki w klasie znaków zostaną wysunięte poza margines o pełną szerokość glifu.

Następnie należy wybrać, czy klasa znaków ma typ **Z przodu** lub **Z tyłu**. Znaki w klasie **Z przodu** są wysunięte wobec marginesu początkowego. Znaki w klasie **Z tyłu** są wysunięte wobec marginesu końcowego.

- ➡ Po zapisaniu klasy wysuniętych znaków w zestawie wysuniętych znaków można zaznaczyć pole wyboru **Podgląd**, aby wyświetlić zmiany w klasie wysuniętych znaków podczas edycji.

Tworzenie zestawów wysuniętych znaków

Za pomocą okna dialogowego **Edytuj zestaw wysuniętych znaków** (**Edycja > Wysunięte znaki > Nowy > Zestaw**) można określić klasy wysuniętych znaków, które mają zostać dołączone do zestawu wysuniętych znaków.



Okno dialogowe **Edytuj zestaw wysuniętych znaków**

W środkowym panelu okna dialogowego wyświetlane są wszystkie dostępne klasy wysuniętych znaków, które można dodać do zestawu wysuniętych znaków. Należy zaznaczyć pola wyboru obok klas do dodania, nadać nazwę zestawowi wysuniętych znaków, a następnie kliknąć przycisk **OK**.

Aby dokonać edycji klasy wysuniętych znaków przed zapisaniem nowego zestawu wysuniętych znaków, należy zaznaczyć klasę i kliknąć przycisk **Edytuj klasę**.

➔ Nie można określić różnych wartości wysunięcia z przodu lub z tyłu dla pojedynczego znaku w zestawie wysuniętych znaków.

Stosowanie zestawu wysuniętych znaków

Aby zastosować zestaw wysuniętych znaków do tekstu, należy wybrać opcję z menu rozwijanego **Zestaw wysuniętych znaków** w oknie dialogowym **Atrybuty akapitu** (**Edycja > Formaty**).

Aby zastosować zestaw wysuniętych znaków do arkusza stylów akapitu, należy wybrać opcję z menu rozwijanego **Zestaw wysuniętych znaków** na karcie **Formaty** okna dialogowego **Edytuj arkusz stylów akapitu** (**Edycja > Arkusze stylów > Nowy > Akapit** lub **Edycja > Arkusze stylów > Edytuj**).

Obrazy

Obrazy można importować lub wklejać z programu do edycji obrazów lub innej aplikacji graficznej do programu QuarkXPress. Po umieszczeniu obrazu w ramce można wykonać wiele operacji na tym obrazie, takich jak zmiana jego pozycji lub rozmiaru bądź jego pochylenie lub odwrócenie.

Zrozumienie obrazów

Pliki obrazów dzielą się na dwa podstawowe rodzaje: rastrowe i obiektowe.

Obrazy bitmapowe

Obrazy bitmapowe (nazywane też rastrowymi) są utworzone z pojedynczych pikseli (małych kropek). Piksele są rozmieszczone na siatce, a ludzkie oko scala je w pojedynczy obraz.

Tryb koloru opisuje sposób, w jaki kolory są reprezentowane w pliku, natomiast *głębina bitowa* to liczba bitów użytych do wyrażenia każdego piksela. Najprostszy tryb koloru to tryb 1-bitowy (nazywany też rysunkiem kreskowym lub czarno-białym). Bardziej złożone obrazy, takie jak fotografie, mają głębię, ponieważ zawierają wielobitowe piksele opisujące wiele poziomów szarości lub kolorów.

Wymiary opisują fizyczną wielkość obrazu (na przykład 10 x 15 cm). Wymiary pliku obrazu są określone przez aplikację użytą do jego utworzenia i zapisywane w tym pliku obrazu.

Rozdzielczość to liczba pikseli (punktów) na cal obrazu. Rozdzielczość jest zależna od wymiarów. Innymi słowy, zmiana wymiarów obrazu powoduje również zmianę jego rozdzielczości. Weźmy dla przykładu obraz 72 dpi o wymiarach 1" x 1". Jeśli obraz zostanie przeskalowany na 200% po zaimportowaniu, jego efektywna rozdzielczość spadnie do 36 dpi, ponieważ piksele zostaną powiększone. Aby określić efektywną rozdzielczość zaimportowanego obrazu, należy użyć pola **Efektywna rozdzielczość**  na karcie **Klasyczny palety Miary**.

Obiekty obiektowe

Obrazy obiektowe zawierają informacje opisujące sposób rysowania, pozycję i atrybuty obiektów geometrycznych. Obiekty tego typu można pomniejszać, powiększać, rozciągać i obracać bez wpływu na ich wygląd — obiekty obiektowe są zawsze gładkie, niezależnie od ich wielkości po przeskalowaniu, ponieważ nie są one tworzone z pikseli.

➡ Obrazy obiektowe są czasami nazywane plikami wektorowymi, ponieważ używają informacji wektorowych (odległości i kierunku) do opisanego kształtu.

Obsługiwane typy plików obrazów

Typ pliku odnosi się do sposobu formatowania informacji obrazu. Poniżej przedstawiono listę formatów plików obsługiwanych przez program QuarkXPress:

- *Adobe Illustrator (AI)*: Macierzysty format plików programu Adobe Illustrator. Zaimportowane pliki programu Adobe Illustrator 9 odpowiadają funkcjonalnie zaimportowanym plikom PDF. Jeśli zostanie zaimportowany plik programu Adobe Illustrator, zostaną dołączone wszystkie dane EPS z tego pliku. Nie można importować plików programu Adobe Illustrator zapisanych w wersji 7 lub wcześniej.
- *BMP (mapa bitowa)*: Plik obrazu rastrowego używany głównie na platformie Microsoft Windows.
- *DCS 2.0 (Desktop Color Separations)*: Plik EPS zapisany jako pojedynczy plik, który może zawierać wyciągi separacji (cyan, magenta, yellow, black), a także wyciągi kolorów dodatkowych i obraz główny. Plik DCS 2.0 jest wstępnie rozseparowany, dlatego jego drukowanie odbywa się szybciej niż w przypadku standardowego pliku EPS. Obraz główny służy do drukowania kompozytowego. Plik DCS 2.0 może zawierać informacje bitmapowe i obiektowe. Format DCS 2.0 obsługuje modele kolorów bitmapowych, dodatkowych i CMYK. DCS 1.0 — znany także jako „format pięciu plików” — zawiera pięć oddzielnych plików: pliki wyciągów cyan, magenta, yellow i black, a także plik główny.
- *EPS (Encapsulated PostScript)*: Często używany format pliku, który obsługuje zarówno rastrowe, jak i wektorowe informacje. Niektóre pliki EPS nie zawierają podglądu. Po zaimportowaniu pliku EPS, który nie zawiera podglądu, w ramce graficznej wyświetlany jest napis Obraz PostScript i nazwa pliku. Jednak po wysłaniu obrazu do urządzenia wyjściowego PostScript zostanie wydrukowany obraz. Aby wyświetlić podgląd, należy wybrać opcję **Generuj** z menu rozwijanego **Podgląd** w oknie dialogowym **Preferencje** (menu **Edycja**), a następnie ponownie zaimportować obraz.
- *GIF (Graphics Interchange Format)*: Format plików bitmapowych, który obsługuje 8-bitowy kolor indeksowania, przezroczystość i animacje.
- *JPEG (Joint Photographic Experts Group)*: Format pliku z kompresją stratną. Kompresja stratna to metoda powodująca utratę danych i (potencjalnie) pogorszenie jakości. Użycie tej metody pozwala często uzyskać mniejszy rozmiar plików w porównaniu z kompresją bezstratną.
- *PDF (Portable Document Format)*: Własny format zaprojektowany przez firmę Adobe Systems, Inc. w celu obsługi przesyłania plików. Do programu QuarkXPress można importować pliki PDF w wersji aż do 1.7.
- *PICT*: Format plików systemu Mac OS oparty na oryginalnych procedurach rysowania QuickDraw. Pliki PICT zawierają informacje bitmapowe i obiektowe.
- *PNG (Portable Network Graphics)*: Bitmapowy format plików, który obsługuje zarówno kolory indeksowania, jak i kolory z ciągłymi odcieniami. Dostępna jest kompresja bezstratna i stratna.
- *PSD (Photoshop Document)*: Własny format plików zaprojektowany przez firmę Adobe Systems, Inc. Rozszerzenie .psd to domyślne rozszerzenie plików programu Adobe Photoshop.
- *SWF*: Własny format plików zaprojektowany przez firmę Adobe Systems, Inc. Rozszerzenie .psd to domyślne rozszerzenie plików programu Adobe Photoshop.
- *TIFF (Tagged Image File Format)*: Format plików, który umożliwia kompresję bezstratną, jeśli jest ona obsługiwana przez aplikację źródłową. Pliki TIFF mogą zawierać informacje bitmapowe i obiektowe, a także obsługują modele kolorów bitmapowych, skali szarości, RGB, CMYK i indeksowania. Ten format umożliwia dołączenie osadzonych ścieżek i kanałów alfa, a także komentarzy OPI.

- *WMF (Windows Metafile)*: Format plików systemu Windows, który może zawierać informacje bitmapowe i obiektowe. Po zaimportowaniu do programu QuarkXPress w systemie Mac OS obraz WMF zostaje przekształcony do formatu PICT.

Praca z obrazami

Program QuarkXPress udostępnia wiele różnych narzędzi do pracy z obrazami.

Importowanie obrazu

Aby zaimportować obraz, wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz opcję **Plik > Importuj**.
- Wybierz narzędzie **Zawartość obrazu** , zaznacz ramkę graficzną, a następnie wybierz opcję **Plik > Importuj**.
- Wybierz narzędzie **Zawartość obrazu** , zaznacz ramkę graficzną, a następnie wklej obraz ze schowka.
- Przeciągnij plik obrazu z systemu plików do ramki graficznej.
- Przeciągnij obraz z innego programu do ramki graficznej.
- Naciśnij klawisz Command/Ctrl i przeciągnij plik obrazu z systemu plików do ramki tekstowej, ramki bez zawartości, pustej ramki graficznej lub ramki zawierającej obraz.
- Naciśnij klawisz Command/Ctrl i przeciągnij obraz z innego programu do ramki tekstowej, ramki bez zawartości, pustej ramki graficznej lub ramki zawierającej obraz.

Jeśli przeciągniesz zawartość na ramkę, która już zawiera tekst lub obraz, program QuarkXPress utworzy nową ramkę dla przeciągniętej zawartości. Aby zastąpić zawartość ramki, naciśnij klawisz Command/Ctrl podczas przeciągania zawartości do ramki. Aby zawsze utworzyć nową ramkę dla przeciąganej zawartości, naciśnij klawisz Option/Alt podczas przeciągania.

Obraz jest importowany w pełnym rozmiarze, a jego początek (lewy górny róg) znajduje się w lewym górnym rogu pola ograniczenia ramki. Po wybraniu narzędzia **Zawartość obrazu**  wyświetlany jest pełny obraz wykraczający poza granice ramki.

Po zaimportowaniu może być konieczna zmiana rozmiaru lub położenia obrazu w celu dopasowania go do ramki.

Przesuwanie obrazów

Obrazy można przesuwąć w obrębie ich ramek za pomocą narzędzia **Zawartość obrazu** , okna dialogowego **Modyfikuj (Element > Modyfikuj)** lub palety **Miary**. Po wybraniu narzędzia **Zawartość obrazu**  można kliknąć dowolną część obrazu, niezależnie od jego pozycji w ramce. Obraz można także przesuwąć w ramce przy użyciu klawiszy strzałek.

- ➔ Jeśli narzędzie **Element**  jest wybrane podczas korzystania ze strzałek na palecie **Miary** lub klawiszy strzałek na klawiaturze, zostanie przesunięta *ramka*, a nie obraz w tej ramce. Więcej informacji dotyczących przesuwania elementów zawiera temat „*Przenoszenie elementów*”.

Zmiana wielkości obrazów

Obrazy można skalować w celu ich powiększenia lub pomniejszenia za pomocą narzędzia **Zawartość obrazu** , menu **Element (Element > Modyfikuj)**, menu **Styl** lub palety **Miary**. Po zaimportowaniu obrazu do ramki można wybrać opcje **Dopasuj obraz do ramki** i **Skaluj obraz do ramki** z menu kontekstowego (lub menu **Styl**). Podczas zmiany wielkości obrazu za pomocą narzędzia **Zawartość obrazu**  należy nacisnąć klawisz Shift, aby wielkość była zmieniana proporcjonalnie. Podczas przeciągania uchwyty narożnego należy nacisnąć klawisze Shift+Option/Shift+Alt, aby zmienić wielkość obrazu proporcjonalnie od środka.

Przycinanie obrazów

Aby w projekcie był widoczny tylko fragment obrazu, można go ręcznie przyciąć poprzez dostosowanie rozmiaru ramki.

Obracanie i nachylenie obrazów

Obracanie obrazu nadaje mu inny kąt w ramce, natomiast nachylenie obrazu nadaje mu pochylony wygląd.

Aby obrócić obraz, należy wybrać narzędzie **Zawartość obrazu**  i przesunąć wskaźnik myszy nad jeden z narożnych uchwyty obrazu. Wskaźnik obrotu  zostanie wyświetlony w zależności od wybranego narożnika. Aby obrócić obraz, należy przeciągnąć wskaźnik. Wartość obrotu obrazu można również wpisać w polu **Kąt obrazu** w oknie dialogowym **Modyfikuj (Element > Modyfikuj > Obraz)** lub na palecie **Miary** (karta **Klasyczny**).

Aby nachylić obraz, należy wpisać wartość w polu **Nachylenie obrazu** w oknie dialogowym **Modyfikuj (Element > Modyfikuj)** lub na palecie **Miary** (karta **Klasyczny**).

Stosowanie kolorów i tinty do obrazów

Ustawienia koloru i tinty można zastosować do cieni i środkowych odcieni obrazów czarno-białych i w skali szarości przy użyciu palety **Kolory (Okno > Kolory)**, okna dialogowego **Modyfikuj (menu Element)** lub menu **Styl**. Kolor można zastosować także do tła obrazu i tła ramki.

- Aby zastosować kolor do obrazu czarno-białego lub w skali szarości, należy wybrać ikonę **Kolor obrazu**  na palecie **Kolory** i kliknąć nazwę koloru.
- Aby zastosować kolor do tła obrazu czarno-białego lub w skali szarości, należy wybrać ikonę **Kolor tła obrazu**  na palecie **Kolory** i kliknąć nazwę koloru.

Odwracanie obrazów

Zawartość ramki graficznej można odwrócić z lewej na prawą stronę lub z góry na dół przy użyciu menu **Styl (Styl > Przerzuć w poziomie lub Styl > Przerzuć w pionie)** bądź karty **Klasyczny** palety **Miary** (należy kliknąć ikonę przerzucania w poziomie  lub w pionie .

Wyświetlanie listy, weryfikowanie stanu i aktualizowanie obrazów

Program QuarkXPress automatycznie wyświetla podgląd w niskiej rozdzielczości 72 dpi dla każdego zaimportowanego pliku obrazu, zachowując jednocześnie ścieżki do plików obrazów i odczytując informacje w wysokiej rozdzielczości, kiedy są wymagane do wydruku.

Funkcja **Użycie** (menu **Narzędzia**) umożliwia śledzenie wszystkich zaimportowanych obrazów. Aby skorzystać z tej funkcji, należy wybrać opcję **Narzędzia > Użycie**, a następnie kliknąć kartę **Obrazy** w celu wyświetlenia panelu **Obrazy**.

Przycisk **Pokaż** powoduje wyświetlenie obrazu wybranego w layoucie.

Przycisk **Aktualizuj** umożliwia aktualizację brakujących i zmodyfikowanych obrazów. Aby zaktualizować zmodyfikowane obrazy bez komunikatu potwierdzenia, należy nacisnąć klawisz Option/Alt i kliknąć przycisk **Aktualizuj**.

Aby uniemożliwić wydruk obrazu, należy usunąć zaznaczenie w kolumnie **Drukuj** dla tego obrazu.

Określanie kolorów tła dla obrazów

Aby uzyskać większe możliwości podczas projektowania, można zmodyfikować kolor ramki, kolor obrazu i kolor tła obrazu. Więcej informacji zawiera temat „[Stosowanie kolorów i tinty do obrazów](#)”.

- W przypadku szarych pikseli kolor obrazu i kolor tła obrazu są mieszane.
- Jeśli zostaną określone różne wartości krycia dla koloru obrazu lub koloru tła obrazu, kolory będą wchodziły w interakcję ze sobą i z kolorem ramki.

➡ *Tylko obrazy 1-bitowe i w skali szarości:* Po otwarciu projektu z wcześniejszej wersji programu QuarkXPress kolor ramki zostaje odwzorowany na kolor tła obrazu, dzięki czemu obraz wygląda identycznie.

Zachowywanie atrybutów obrazu

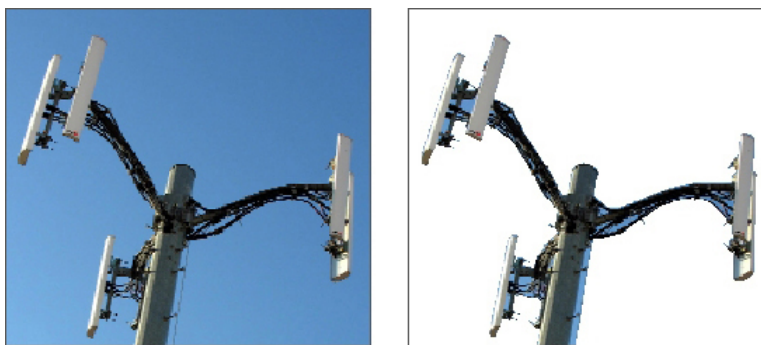
Podczas importowania obrazu do ramki graficznej — niezależnie od tego, czy ramka graficzna zawiera już obraz — można zachować wszystkie atrybuty obrazu. Na przykład jeśli pusta ramka graficzna w szablonie określa, że obraz powinien zostać przeskalowany o 50% i obrócony o 90 stopni, można zaimportować nowy obraz, co spowoduje automatyczne zastosowanie tych atrybutów.

Aby zaimportować obraz i zachować atrybuty określone dla ramki i/lub istniejącego obrazu, należy zaznaczyć opcję **Zachowaj atrybuty obrazu** w oknie dialogowym **Importuj** (menu **Plik**).

Praca ze ścieżkami wycinania

Ścieżka wycinania to zamknięty kształt Béziera wskazujący, które części obrazu powinny być wyświetlane, a które mają być traktowane jako przezroczyste. Ścieżki wycinania są szczególnie przydatne, kiedy użytkownik próbuje odizolować obiekt na obrazie od otaczającego go tła w oryginalnym pliku obrazu.

Ścieżki wycinania można tworzyć od podstaw w programie QuarkXPress. W tym celu można także użyć informacji o osadzonych ścieżkach lub kanałach alfa. Ścieżki wycinania utworzone w programie QuarkXPress są oparte na pliku obrazu o wysokiej rozdzielczości i są zapisywane wraz z layoutem.

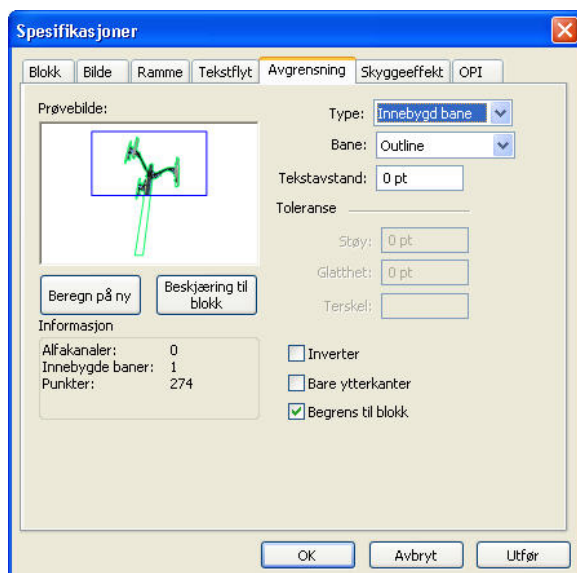


Ścieżki wycinania umożliwiają określenie, które części obrazu są wyświetlane, a które ukryte

Tworzenie ścieżek wycinania

Aby utworzyć lub przypisać ścieżkę wycinania, należy wybrać opcję **Element > Wycinanie**, a następnie wybrać opcję z menu rozwijanego **Typ**:

- Wybierz opcję **Element**, aby przyciąć obraz do granic ramki. Wybranie opcji **Element** nie powoduje utworzenia ścieżki wycinania, a jedynie przycięcie obrazu do jego ramki.
- Wybierz opcję **Ścieżka osadzona**, aby wyciąć obraz wokół ścieżki już osadzonej w pliku obrazu. Wybierz ścieżkę z menu rozwijanego **Ścieżka**, jeśli plik obrazu zawiera więcej niż jedną osadzoną ścieżkę.
- Wybierz opcję **Kanał alfa**, aby wyciąć obraz wokół kanału alfa już osadzonego w pliku obrazu. Wybierz kanał alfa z menu rozwijanego **Alfa**, jeśli plik obrazu zawiera więcej niż jeden osadzony kanał alfa. Należy pamiętać, że użycie ścieżki wycinania wokół kanału alfa spowoduje utworzenie ostrej krawędzi, a nie efektu gradientu. Aby uzyskać półprzezroczysty gradient, należy użyć maski alfa. (Patrz „[Praca z maskami alfa](#)”).
- Wybierz opcję **Obszary nie białe**, aby utworzyć ścieżkę wycinania w oparciu o obiekt na obrazie. W zależności od obrazu i wartości w polu **Próg**, ścieżka wycinania spowoduje otoczenie konturem niebiałego obiektu na większym białym lub prawie białym obrazie (albo vice versa). Opcja **Obszary nie białe** sprawdza się najlepiej w przypadku, gdy niepotrzebne części obrazu są znacznie jaśniejsze niż sam obiekt (lub vice versa).
- Wybierz opcję **Granice obrazu**, aby wyciąć obraz wokół prostokątnego „obszaru płótna” zaimportowanego pliku obrazu. Obejmuje to wszystkie obszary białego tła, które są zapisane wraz z oryginalnym plikiem obrazu. Wprowadź wartości w polach **Góra**, **Lewo**, **Dół** i **Prawo**, aby określić odsunięcie ścieżki wycinania od granic obrazu. Dodatkowo wartości zwiększają odsunięcie, a ujemne wartości zmniejszają odsunięcie.



Karta **Wycinanie** okna dialogowego **Modyfikuj**

➡ Zielona ścieżka w obszarze **Podgląd** odpowiada ścieżce wycinania, a niebieski kontur odpowiada ramce graficznej.

Użycie osadzonych ścieżek wycinania

Za pomocą aplikacji do edycji obrazów można osadzać ścieżki i kanały alfa w obrazach. Jeśli obraz zawierający takie informacje zostanie zaimportowany do programu QuarkXPress, można uzyskać dostęp do informacji o ścieżce i kanale przy użyciu karty **Wycinanie** w oknie dialogowym **Modyfikuj** lub na palecie **Modyfikuj**.

Pliki TIFF i PSD mogą mieć osadzone ścieżki i kanały alfa. Pliki EPS, BMP, JPEG, PCX i PICT mogą mieć osadzone tylko ścieżki.

Manipulowanie ścieżkami wycinania

Po zastosowaniu ścieżki wycinania należy wybrać opcję **Element > Edytuj > Ścieżka wycinania**, aby umożliwić edycję ścieżki wycinania. Następnie można wybrać jedno z poniższych narzędzi:

Wybierz punkt , **Dodaj punkt** , **Usuń punkt**  lub **Konwertuj punkt** . Więcej informacji zawiera temat „*Narzędzia*”.

Do manipulacji ścieżkami wycinania służą także elementy sterujące na palecie **Miary**. Aby zmienić typ punktu, należy użyć jednego z trzech następujących przycisków:

- **Punkt symetryczny** : Punkt symetryczny łączy dwie zakrzywione linie w celu utworzenia krzywej ciągłej. Wynik przypomina punkt gładki, ale uchwyty krzywej zawsze znajdują się na linii prostej przechodzącej przez punkt w równej odległości od tego punktu.
- **Punkt gładki** : Punkt gładki łączy dwie zakrzywione linie w celu utworzenia krzywej ciągłej. Uchwyty krzywej zawsze znajdują się na linii prostej przechodzącej przez punkt, ale ich odległość może się różnić.
- **Punkt narożny** : Punkt narożny łączy dwie linie proste, linię prostą i linię zakrzywioną lub dwie nieciągłe linie zakrzywione. W przypadku linii zakrzywionych możliwe jest niezależne manipulowanie

uchwyty krzywej punktu narożnego, zwykle w celu utworzenia ostrego przejścia między dwoma segmentami.

Aby zmienić charakter segmentu linii, należy użyć jednego z następujących przycisków:

- **Segment prosty** : Sprawia, że aktywny segment staje się prosty.
- **Segment zakrzywiony** : Sprawia, że aktywny segment staje się zakrzywiony.

➡ Typ punktu i segmentu można także zmieniać za pomocą podmenu **Styl > Typ punktu/segmentu**.

Tworzenie efektów specjalnych z użyciem ścieżek wycinania

Różne opcje na karcie **Wycinanie** umożliwiają odwrócenie ścieżki wycinania lub określenie, czy obraz ma być wycinany tylko przy użyciu krawędzi zewnętrznych bądź czy obraz jest zawarty w swojej ramce. Istnieje możliwość utworzenia efektów specjalnych, takich jak określenie widocznych regionów jako przezroczystych i przezroczystych regionów jako widocznych, zezwolenie na przerwy w ścieżce, przycięcie obrazu do krawędzi ramki graficznej lub usunięcie fragmentów ścieżki wycinania, które znajdują się poza granicami ramki.

Praca z maskami alfa

W przeciwieństwie do ścieżek wycinania, które tworzą ostrą krawędź służącą głównie do oddzielenia obrazu na pierwszym planie od tła, maski alfa mogą zawierać informacje o przezroczystości w celu płynnego połączenia obrazu na pierwszym planie z nowym tłem. Aby pracować z maskami alfa w programie QuarkXPress, należy najpierw utworzyć maskę alfa w aplikacji do edycji obrazów, takiej jak Adobe Photoshop. Następnie można użyć maski alfa w programie QuarkXPress.



Maska alfa na płomieniach sprawia, że tekst w tle prześwituje.

Aby pracować z maskami alfa w programie QuarkXPress, należy zapisać je wraz z obrazem w formacie, który obsługuje kanały alfa.

W celu zastosowania maski alfa do zaznaczonego obrazu, należy wybrać kanał alfa z menu rozwijanego **Maska** na palecie **Miary**.

Praca z obrazami PSD

Za pomocą modułu PSD Import XTensions można zaimportować macierzyste, niesplaszczone pliki obrazów z programu Adobe Photoshop bezpośrednio do programu QuarkXPress. Po zaimportowaniu plików można manipulować warstwami, kanałami i ścieżkami zapisanymi w plikach programu Photoshop (PSD). Integracja między programami Photoshop i QuarkXPress pomaga uprościć przepływ pracy poprzez uniknięcie konieczności splaszczania obrazów, pozwala oszczędzić miejsce na dysku dzięki pracy z plikami macierzystymi, a także rozszerza możliwości użytkownika dzięki zapewnieniu dostępu do warstw, kanałów i ścieżek.

Po uruchomieniu modułu PSD Import XTensions można użyć opcji **Plik > Importuj**, aby zaimportować plik PSD do zaznaczonej ramki graficznej programu QuarkXPress.

Aby pracować z warstwami, kanałami i ścieżkami obrazu, należy wybrać opcję **Okno > PSD Import**. Za pomocą palety **PSD Import** można mieszać warstwy, pracować z kanałami kolorów i wybierać ścieżki.

➡ Aby pracować z plikami PSD w programie QuarkXPress, musi być załadowane rozszerzenie PSD Import XTensions.

Przygotowywanie plików PSD

Podczas przygotowywania obrazów w programie Photoshop w celu ich użycia z modulem PSD Import należy pamiętać o kilku kwestiach:

- Nie jest konieczne zapisywanie obrazu w innym formacie pliku, co oznacza, że nie trzeba spłaszczać warstw.
 - Należy utworzyć kanały alfa lub ścieżki wycinania dla wszystkich konturów, które mogą zostać użyte do zawijania tekstu.
 - Należy utworzyć kanały dla obszarów, w których może zostać zastosowany inny kolor dodatkowy lub powłoka.
 - Moduł PSD Import nie może odczytywać informacji o warstwach dla niektórych obrazów, włącznie z obrazami, które używają efektów warstw. Zamiast nich używany jest obraz kompozytu.
- ➡ Efekty obrazów nie są dostępne dla obrazów programu Photoshop.
- ➡ Moduł PSD Import obsługuje pliki PSD w trybach skali szarości, RGB, CMYK, indeksu i wielu kanałów.

Praca z warstwami PSD

Eksperymentowanie z warstwami umożliwia wyświetlenie różnych obrazów w kontekście całego layoutu. Ponadto można zmodyfikować krycie warstwy lub użyć różnych trybów mieszania — takich jak rozpraszanie, rozjaśnianie lub różnicowanie — w celu sprawdzenia dopasowania tych efektów do pozostałej części projektu.

Paleta **Warstwy** na panelu **PSD Import** może być używana do wyświetlania, ukrywania, mieszania i zmieniania krycia warstw w obrazach PSD. Paleta **PSD Import** wyświetla informacje o sposobie utworzenia pliku, ale nie umożliwia dokonania podstawowych zmian w pliku obrazu:

- Nie można tworzyć, nazywać, kopiować, duplikować, wyrównywać, przesuwać, usuwać ani scalać warstw przy użyciu panelu **Warstwy**.
- Jeśli w pliku PSD nie ma żadnych warstw, paleta **PSD Import** przedstawia tylko warstwę tła.

Mieszanie warstw PSD

Menu rozwijane **Tryb mieszania** na panelu **Warstwy** umożliwia określenie sposobu interakcji pikseli zaznaczonej warstwy z pikselami wszystkich warstw znajdujących się poniżej tej warstwy. Tryby mieszania są podobne jak w przypadku aplikacji do edycji obrazów: **Mnożenie**, **Ściemnianie koloru**, **Wykluczenie** lub **Nasylenie**.

Wyświetlanie i ukrywanie warstw programu Photoshop

Widoczne warstwy mogą być wyświetlane i drukowane. Ukryte warstwy nie pojawiają się na ekranie ani na wydruku. Moduł PSD Import umożliwia ukrycie dowolnej warstwy, włącznie z warstwą tła.

- Aby wyświetlić warstwę, kliknij ikonę pustego prostokąta po lewej stronie warstwy.
- Aby wyświetlić wszystkie warstwy, naciśnij klawisze Option+Shift / Alt+Shift i kliknij ikonę pustego prostokąta.
- Aby ukryć warstwę, kliknij ikonę **Oko** .

- Aby ukryć wszystkie warstwy z wyjątkiem jednej, naciśnij klawisz Option/Alt i kliknij ikonę **Oko**



Jeśli zmiana mieszania i krycia warstw spowoduje uzyskanie niepożądanych wyników, można przywrócić oryginalny stan warstw z zaimportowanego pliku PSD przy użyciu opcji **Przywróć warstwę** lub **Przywróć wszystkie warstwy** w menu palety **PSD Import**.

Modyfikowanie krycia warstwy PSD

Menu i pole na panelu **Warstwy** umożliwiają określanie przezroczystości pikseli na wybranej warstwie. Przezroczystość można określić w zakresie od 0% (przezroczyste) do 100% (nieprzezroczyste) z krokiem 1%.

Praca z maskami warstwy

Jeśli maski warstwy są zapisane w plikach PSD, można włączać i wyłączać maski na panelu **Warstwy** palety **PSD Import** poprzez naciśnięcie klawisza Shift i kliknięcie podglądu miniatury maski warstwy.

Praca z kanałami PSD

Kanały programu Photoshop zawierają informacje o kolorach dla obrazów. Domyślnie obrazy w skali szarości i z kolorami indeksowania mają jeden kanał, obrazy RGB mają trzy kanały, a obrazy CMYK mają cztery kanały. Kanały te są nazywane wspólnie *kanałami domyślnymi*. Istnieje możliwość użycia panelu **Kanały** na palecie **PSD Import**, aby wyświetlić lub ukryć wszystkie kanały, zmienić kolor i jednolitość farby wybranego kanału koloru dodatkowego lub kanału alfa, a także aby przypisać kolory dodatkowe do wybranych kolorów indeksowania. Na przykład można przypisać do kanałów efekty specjalne, takie jak powłoka, wytłoczenie lub wykrojniki.

Wyświetlanie i ukrywanie kanałów

Widoczne kanały w zaimportowanych plikach PSD pojawiają się na ekranie i można je drukować. Ukryte kanały nie są wyświetlane na ekranie i nie można ich drukować. Proces wyświetlania i ukrywania kanałów jest identyczny jak w przypadku warstw.

Kliknięcie kanału kompozytu powoduje wyświetlenie wszystkich kanałów domyślnych, takich jak CMYK lub RGB.

Modyfikowanie koloru i jednolitości kanału

Za pomocą modułu PSD Import można zmienić kolor, tintę i jednolitość farby dowolnego koloru dodatkowego, maski lub kanału alfa utworzonego w programie Photoshop. Kolory dodatkowe można przypisać do kanałów, które służą do nadruku obrazów kompozytu. Można również określić opcję jednolitości w celu wyświetlania kanałów na ekranie i drukowania kompozytów koloru. Wartość jednolitości nie jest uwzględniana podczas drukowania separacji kolorów.

Kanały określone jako kanały maski w programie Photoshop są importowane w odmienny sposób niż kanały określone jako kolory dodatkowe. Do kanałów maski w programie Photoshop przypisywane jest ustawienie krycia, natomiast do kanałów kolorów dodatkowych przypisywane jest ustawienie jednolitości. Ponieważ moduł PSD Import obsługuje jednolitość farby, kanały maski są importowane z ustawieniem 0% dla jednolitości farby. Aby wyświetlić kanały maski w zaimportowanych plikach PSD, należy ręcznie włączyć kanały maski na karcie **Kanały** palety **PSD Import**. Kanały kolorów dodatkowych zachowują ustawienie jednolitości zapisane w pliku PSD i domyślnie są mapowane na kolory programu QuarkXPress.

Aby zmodyfikować kolor, tintę lub jednolitość farby dla pikseli w kolorze dodatkowym lub kanale alfa, należy użyć okna dialogowego **Opcje kanału**. W celu wyświetlenia okna dialogowego **Opcje kanału** wystarczy kliknąć dwukrotnie kanał w panelu **Kanały** palety **PSD Import** (menu **Okno**).

Praca z kanałami kolorów indeksowania

Domyślnie podczas drukowania separacji kolorów w programie QuarkXPress przy użyciu modułu PSD Import, kolory indeksowania są separowane w trybie CMYK. Można zmienić to ustawienie, tworząc kolor dodatkowy lub kolor Multi-ink w programie QuarkXPress (**Edycja > Kolory**), a następnie przypisując ten kolor do wybranych kolorów indeksowania na obrazie. Moduł PSD Import umożliwia także tworzenie kolorów dodatkowych na podstawie kolorów obrazu z kolorami indeksowania. Kolory indeksowania, które nie zostaną zmodyfikowane, będą separowane w trybie CMYK.

Praca ze ścieżkami PSD

Istnieje możliwość użycia modułu PSD Import, aby dokonać wyboru osadzonych ścieżek w celu określenia wycinania i otaczania. Panel **Ścieżki** na palecie **PSD Import** zapewnia wygodny dostęp do funkcji ścieżek wycinania i otaczania tekstu w programie QuarkXPress.

Za pomocą panelu **Ścieżki** można wybierać różne ścieżki wycinania w celu użycia dla konturów otaczania tekstu. Aby wybrać kontur otaczania tekstu, należy kliknąć puste pole w pierwszej kolumnie. Zostanie wyświetlona ikona **Otaczanie tekstu** i tekst zostanie zawinięty wokół konturów ścieżki wycinania.

- ➡ Aby wykonać otaczanie tekstu w programie QuarkXPress, ramka graficzna musi znajdować się nad tekstem. Jeśli tekst nie jest zawijany, należy zaznaczyć ramkę graficzną i wybrać opcję **Element > Przesuń do przodu** lub **Element > Przesuń na wierzch**.

Panel **Ścieżki** umożliwia także określanie sposobu wyświetlania obrazu poprzez wybranie ścieżki wycinania utworzonej w programie Photoshop. Aby wybrać ścieżkę wycinania, należy kliknąć puste pole w drugiej kolumnie. Zostanie wyświetlona ikona **Ścieżka wycinania** i pojawi się obszar obrazu w obrębie wybranej ścieżki wycinania.

Można wyczołować wszystkie zmiany dokonane dla ścieżek w module PSD Import. Spowoduje to przywrócenie oryginalnego stanu ścieżek zgodnie z zaimportowanym plikiem PSD. Aby to zrobić, należy wybrać opcję **Przywróć ścieżkę** lub **Przywróć wszystkie ścieżki** na palecie **PSD Import** lub w menu kontekstowym.

Drukowanie w module PSD Import

Podczas drukowania layoutu przy użyciu modułu PSD Import można określić warstwy, kanały i ścieżki w każdym obrazie PSD do wydrukowania. Ponieważ ikona **Oko**  na panelu **PSD Import** służy do sterowania zarówno wyświetlaniem, jak i drukowaniem, obrazy są drukowane zgodnie z ich wyglądem na ekranie.

- ➡ W przypadku drukowania layoutu bez działającego modułu PSD Import XTensions, pliki PSD są drukowane jako podglądy kompozytów o niskiej rozdzielczości. Informacje o warstwach, kanałach i ścieżkach nie są dostępne. Nie jest również wykonywana separacja obrazów.

Użycie efektów obrazu

Funkcja Efekty obrazu dodaje do programu QuarkXPress wiele powszechnie używanych funkcji edycji obrazów. Umożliwia to dokonanie wielu zaawansowanych operacji na obrazach w kontekście otaczającego je layoutu bez konieczności ciągłego przełączania do innej aplikacji. Efekty obrazu zostały opisane szczegółowo w tematach „*Efekty obrazu: regulacje*” i „*Efekty obrazu: filtry*”.

Zmiany dokonane za pomocą funkcji Efekty obrazu nie są destruktywne, co oznacza, że nie wpływają na źródłowy plik obrazu. Wszelkie regulacje i filtry są zapisywane w layoutach, mogą być wyświetlane na ekranie w pełnej rozdzielczości i są stosowane w czasie wydruku. Funkcja Efekty obrazu umożliwia również zapisywanie zmian bezpośrednio w plikach obrazów. Można selektywnie eksportować obrazy z wybranym zakresem regulacji filtrów i transformacji — od obrotu i przycięcia w programie QuarkXPress aż po efekty **Negatyw** i **Rozmycie gaussowskie**, które są zapewniane przez funkcję Efekty obrazu. Podczas eksportowania obrazów można także przekształcać typ pliku i tryb koloru, a także nadpisywać źródłowe pliki obrazu lub tworzyć nowe pliki obrazów (które mogą zostać automatycznie powiązane z layoutem).

Do obrazów można stosować wiele efektów lub wiele wystąpień tego samego efektu, ale z różnymi parametrami.

- ➡ Aby pracować z efektami obrazu, musi być załadowane rozszerzenie Vista XTensions.
- ➡ Podczas synchronizowania obrazu można dołączyć efekty obrazu, dzięki czemu po dodaniu, usunięciu lub zmianie efektu odpowiednia zmiana zostanie zastosowana do wszystkich wystąpień zsynchronizowanego obrazu. Podczas dodawania ramki graficznej do palety **Zawartość udostępniona** (menu **Okno**), należy zaznaczyć opcję **Synchronizuj zawartość** w oknie dialogowym **Właściwości udostępnionego elementu**. Następnie należy kliknąć opcję **Zawartość i atrybuty**. Spowoduje to zastosowanie identycznych efektów do tego samego pliku obrazu w całym layoutcie.

Praca z efektami obrazu

Za pomocą palety **Efekty obrazu** (menu **Okno**) można eksperymentować z różnymi efektami. Wystarczy wybrać zaimportowany obraz w dowolnym obsługiwanej formacie: TIFF (.tif), PNG (.png), JPEG (.jpg), Scitex CT (.set), GIF (.gif), PICT (.pct lub .pict), BMP (.bmp) bądź EPS (.eps) rastrowy lub z programu Photoshop.

Aby zastosować efekty do wybranego obrazu, należy użyć palety **Efekty obrazu**. Do tego celu można także użyć podmenu **Styl > Efekty obrazu > Regulacje** lub podmenu **Styl > Efekty obrazu > Filtry**.

Efekty są stosowane do obrazów zgodnie z listą na palecie **Efekty obrazu** w kolejności od góry do dołu. Aby zmienić kolejność efektów, wystarczy przeciągnąć je w górę lub w dół listy.

Wylączenie i usuwanie efektów obrazu

Paleta **Efekty obrazu** umożliwia tymczasowe wylączenie efektu w celach eksperymentalnych lub całkowite usunięcie efektu z listy.

- Aby tymczasowo wyłączyć efekt (bez jego usuwania), anuluj jego zaznaczenie. Można zaznaczać i usuwać zaznaczenie efektów w celu eksperymentowania z różnymi kombinacjami.
- Aby trwale usunąć efekt, należy go zaznaczyć i kliknąć opcję **Usuń efekt**  lub nacisnąć klawisz Backspace/Delete.

Wyświetlanie efektów w pełnej rozdzielczości

Funkcja Efekty obrazu wyświetla obrazy zgodnie z bieżącą rozdzielczością podglądu. Można zmienić rozdzielczość dla zaznaczonego obrazu, wybierając opcję z podmenu **Rozdzielczość podglądu** (menu **Element**).

Efekty obrazu: filtry

Filtry umożliwiają dokonanie oceny całego obrazu lub części pikseli, a następnie zmodyfikowanie pikseli na podstawie ich zawartości. Osoby znające już analogiczne funkcje lub efekty w innych aplikacjach nie będą miały kłopotów z obsługą elementów sterujących filtrów w programie QuarkXPress.

- Filtr **Usuń plamki** wykrywa krawędzie obrazu i rozmywa cały obraz z wyjątkiem tych krawędzi. Powoduje to usunięcie szumu z zachowaniem szczegółów. Filtr ten może być przydatny podczas usuwania kurzu z zeskanowanego obrazu.
- Filtr **Rozmycie gaussowskie** wygładza przejścia poprzez uśrednienie pikseli obok ostrych krawędzi zdefiniowanych linii i zacienionych obszarów obrazu. Zaznaczając opcję **Rozmyj obraz** i/lub **Maska rozmycia**, można stosować ten filtr niezależnie do obrazów i ich masek alfa.
- Filtr **Wyostrenie** porównuje wartości pikseli w zdefiniowanym obszarze z określoną wartością progu. Jeśli piksel ma niższą wartość kontrastu niż wartość progu, jego kontrast zostaje zwiększony.
- Filtr **Znajdź krawędzie** wyróżnia krawędzie obrazu z ciemnymi liniami na białym tle.
- Filtr **Solaryzacja** miesza ujemne i dodatnie obszary obrazu, tworząc fotograficzny efekt solaryzacji. Aby użyć okna dialogowego **Solaryzacja**, należy wprowadzić nową wartość w polu **Próg** lub przeciągnąć suwak. Wartość określa, które piksele mają zostać zmodyfikowane. Piksele o wartościach niższych niż próg są uważane za ujemne, a piksele o wyższych wartościach są traktowane jako dodatnie. Wartości pikseli zostają następnie odwrócone.
- Filtr **Rozmyj** zamienia miejscami piksele, tak aby obraz stał się mniej ostry. Domyślnie efekt jest stosowany do obrazu i maski wybranej dla obrazu za pomocą karty **Element > Modyfikuj > Obraz**.
- Filtr **Uwypuklenie** sprawia, że obszary obrazu wydają się być podniesione lub „ostemplowane”.
- Po zastosowaniu filtru **Uwypuklenie** można określić kierunek podnoszenia lub stemplowania obrazu przy użyciu filtru **Efekty uwypuklenia**. Należy kliknąć strzałki kierunków w oknie dialogowym **Efekty uwypuklenia**, aby zastosować różne kierunki. Na przykład kliknięcie górnej strzałki w prawo pozwala określić, że po nałożeniu stempla na obiekt naciśnięto lekko w prawą stronę, rozmazując stempel w tym kierunku.
- Filtr **Wykrywanie krawędzi** powoduje wyświetlenie tylko krawędzi obrazu i ukrycie pozostałych kolorów. Okno dialogowe **Wykrywanie krawędzi** zapewnia dwie matematyczne metody określania krawędzi: **Sobel** i **Prewitt**. Metoda Sobel może być bardziej precyzyjna, ponieważ uwzględnia w obliczeniach większą liczbę otaczających pikseli.
- Filtr **Śledzenie konturów** tworzy cienkie kontury wokół przejść głównych obszarów jasności dla każdego kanału koloru, powodując uzyskanie czarno-białych konturów obrazu. Dostępna jest również możliwość odwrócenia wyników.
- Filtr **Dodaj szum** dodaje losowe piksele do obrazu w celu symulacji zdjęć zrobionych z użyciem filmu do wysokiej prędkości. Filtr stosuje równomierny wzorec do cieni i półcieni, dodając jednocześnie bardziej gładki i nasycony wzorec do jaśniejszych obszarów obrazu.

- Filtr **Mediana** redukuje lub eliminuje efekt ruchu w określonym obszarze obrazu. Ten efekt wyszukuje piksele o podobnej jasności i zastępuje środkowy piksel średnią wartością jasności wyszukanych pikseli. Piksele, które różnią się znacząco od sąsiadujących pikseli, pozostają bez zmian.

Efekty obrazu: regulacje

Funkcje regulacji analizują piksele obrazu i odwzorowują je na różne wartości. Osoby znające już analogiczne funkcje lub efekty w innych aplikacjach nie będą miały kłopotów z obsługą elementów sterujących regulacji w programie QuarkXPress.

- Jeśli obraz jest zbyt jasny lub zbyt ciemny, można użyć efektu **Poziomy**, aby rozjaśnić jasne miejsca, skompresować cienie i dostosować półcienie.
 - Aby rozjaśnić lub przyciemnić obraz, można dokonać precyzyjnej regulacji tonalnej przy użyciu efektu **Krzywe**. Użytkownik nie jest ograniczony do regulacji cieni, jasnych obszarów i półcieni, ale może dokonać regulacji dowolnego punktu na skali od 0 do 100% (w przypadku kolorów CMYK i odcieni szarości) bądź od 0 do 255 (w przypadku kolorów RGB). Precyzyjna natura tego narzędzia wymaga większego doświadczenia i wiedzy niż użycie efektu **Poziomy**.
 - Aby dokonać prostych zmian w zakresie tonalnym obrazu, można użyć efektu **Jasność/Kontrast** w celu dostosowania poszczególnych pikseli, a nie całych kanałów.
 - Za pomocą efektu **Balans kolorów** można usunąć niepożądane przebarwienie lub poprawić kolory o zbyt wysokim lub zbyt niskim nasyceniu. Efekt ten powoduje zmianę ogólnej kombinacji kolorów obrazu w celu uzyskania ogólnej korekcji kolorów.
 - Efekt **Odcień/Nasycenie** umożliwia dostosowanie ogólnej intensywności kolorów i światła w przypadku zbyt bladych obrazów, ale zwykle używany jest jako efekt specjalny. Aktualny odcień (przebarwienie), nasycenie (intensywność) i jasność (poziom białego światła) obrazu są domyślnie wyrażane jako zera.
 - Aby imitować metodę poprawiania określonych kolorów, która była stosowana w starych drukarkach, można użyć efektu **Kolor selektywny**. Powoduje to zwiększenie lub zmniejszenie ilości koloru triadowego dla każdego koloru podstawowego na obrazie. Na przykład jeśli jabłko jest zbyt fioletowe, można usunąć cyjan z obszarów wpływających na czerwień.
 - W przypadku obrazów przeznaczonych do wyświetlania na ekranie (w layoutach stron WWW) można dostosować punkt bieli przy użyciu efektu **Korekcja gamma**. Dostosowanie punktu bieli pozwala określać jasność obrazu wyświetlanego na ekranie. Aby użyć okna dialogowego **Korekcja gamma**, należy dostosować półcienie poprzez wprowadzenie nowej wartości w polu **Gamma** lub przeciągnięcie suwaka. Wyższa wartość powoduje uzyskanie obrazu, który będzie ogólnie ciemniejszy.
- ➡ Chociaż zmodyfikowanie wartości gamma zapewnia pewną kontrolę nad sposobem wyświetlania obrazu, pewne różnice między systemami Windows i Mac OS mogą powodować problemy. System Windows używa wyższej wartości gamma (2,2) do wyświetlania niż Mac OS (1,8), przez co ten sam obraz będzie ciemniejszy w systemie Windows.
- Efekt specjalny **Zmniejsz nasycenie** powoduje przekształcenie obrazu kolorowego w czarno-biały, ale tryb koloru i wartość jasności poszczególnych pikseli nie są modyfikowane. Efekt ten powoduje na przykład przypisanie identycznych wartości kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego do każdego piksela obrazu RGB w celu uzyskania efektu skali szarości.
 - Efekt **Odwróć** powoduje odwrócenie wartości szarości w każdym kanale obrazu. Ten efekt jest zalecany dla obrazów 1-bitowych, w skali szarości i RGB. Ponieważ obrazy CMYK zawierają kanał

koloru czarnego, ten efekt nie jest zalecany dla obrazów CMYK. Odwrócenie kanału koloru czarnego zwykle powoduje uzyskanie obrazów, które są w większości czarne lub w większości białe.

- Efekt **Próg** przekształca obrazy kolorowe w czarno-białe bez użycia koloru szarego. Należy wprowadzić wartość w polu **Próg** lub przeciągnąć suwak. Wszystkie piksele, które są jaśniejsze niż wartość progu, zostaną przekształcone na kolor biały, a wszystkie ciemniejsze piksele zostaną przekształcone na kolor czarny.
- Efekt **Posteryzacja** modyfikuje poziomy tonalne dla każdego kanału obrazu, aby wygenerować efekty specjalne. Aby użyć okna dialogowego **Posteryzacja**, należy wprowadzić nową wartość w polu **Poziomy** lub przeciągnąć suwak. Na przykład wybranie pięciu poziomów tonalnych dla obrazu RGB powoduje uzyskanie 15 kolorów (po pięć dla każdego z trzech kolorów podstawowych).
- Efekt **Negatyw** odwraca jasność i odcień obrazów CMYK. Ponieważ obrazy CMYK zawierają kanał koloru czarnego, zaleca się użycie tego efektu zamiast efektu **Odwróć** dla obrazów CMYK. Odwrócenie kanału koloru czarnego zwykle powoduje uzyskanie obrazów, które są w większości czarne lub w większości białe. Jeżeli obraz zostanie wyeksportowany do innego trybu koloru (**Plik > Zapisz obraz**), efekt **Negatyw** nie zostanie zastosowany.

Zapisywanie i ładowanie ustawień wstępnych efektów obrazu

Aby identyczne ustawienia i filtry zastosować szybko do wielu obrazów, można wyeksportować je jako ustawienia wstępne. Ustawienia wstępne są zapisywane jako oddzielne pliki z rozszerzeniem .vpf. Można je załadować dla aktywnego obrazu w dowolnym projekcie.

Aby zapisać ustawienie wstępne, należy zastosować efekty do obrazu, sprawdzić poprawność wszystkich ustawień, a następnie zaznaczyć obraz i kliknąć opcję **Zapisz ustawienie wstępne** na palecie **Efekty obrazu**.

Aby zastosować ustawienie wstępne, należy zaznaczyć obraz w layoucie i kliknąć opcję **Załaduj ustawienie wstępne** na palecie **Efekty obrazu**.

- ➡ Ustawień wstępnych nie można edytować. Jeśli konieczne jest dokonanie zmian w ustawieniach w zapisanym pliku ustawień wstępnych, należy usunąć istniejący plik i utworzyć nowy.
- ➡ Domyślnie pliki ustawień wstępnych są zapisywane w folderze „Ustawienia wstępne efektów obrazu w folderze” aplikacji. Podczas pracy z obrazami przy użyciu palety **Efekty obrazu** dane obrazu są zapisywane w pamięci podręcznej. Aby dostosować miejsce zapisywania ustawień wstępnych, należy użyć panelu **Efekty obrazu** okna dialogowego **Preferencje** (**QuarkXPress/Edycja > Preferencje**).

Przeglądanie użycia efektów obrazu

Aby ułatwić sprawdzenie, które funkcje efektów obrazu zostały użyte w layoucie, można wyświetlić panel **Vista** okna dialogowego **Użycie** (menu **Narzędzia**). Podobnie jak panel **Obrazy**, panel **Vista** wyświetla listę z nazwami plików, lokalizacją, numerem strony (symbol sztyletu lub litery PB wskazują pulpit) oraz liczbą efektów dla każdego obrazu w layoucie.

Patrz także „[Zapisywanie plików obrazów](#)”.

Zapisywanie plików obrazów

Pliki obrazów można wyeksportować w wybranym formacie. Wszystkie zmiany dokonane w programie QuarkXPress — włącznie z operacjami wykonanymi na karcie **Obraz** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**) i na palecie **Efekty obrazu** (menu **Okno**) — mogą zostać zapisane wraz ze źródłowym plikiem obrazu lub w nowym pliku obrazu. Zastosowanie modyfikacji do

źródłowego pliku obrazu jest nazywane *renderowaniem*. Czynność ta jest zwykle wykonywana w celu przyspieszenia przetwarzania podczas wydruku lub zoptymalizowania plików wysyłanych do dostawcy usług.

Okno dialogowe **Opcje eksportu obrazu** umożliwia określenie efektów obrazu, które mają zostać zastosowane, a także wybranie sposobu renderowania wybranych obrazów.

Aby wyeksportować jeden zaznaczony obraz, należy użyć opcji **Plik > Zapisz obraz > Wybrany obraz**. Aby wyeksportować wszystkie obrazy w aktywnym layoucie, należy wybrać opcję **Plik > Zapisz obraz > Wszystkie obrazy w layoucie**. Należy pamiętać, że ta opcja odnosi się tylko do zgodnych formatów i trybów koloru. Aby wyeksportować więcej niż jeden obraz w layoucie, należy wybrać opcję **Narzędzia > Użycie**, kliknąć kartę **Vista**, wybrać obrazy do wyeksportowania, a następnie kliknąć opcję **Renderuj**.

Podczas eksportowania obrazu można dokładnie określić, które modyfikacje mają zostać zapisane wraz z każdym obrazem, a także typ pliku i tryb koloru. Ponadto można nadpisać oryginalny plik obrazu lub utworzyć nowy plik. Aby zastąpić oryginalny plik, należy zaznaczyć opcję **Nadpisz oryginalny obraz**.

Aby zapisać nowy plik i zastąpić link do oryginalnego pliku linkiem do nowego pliku, należy zaznaczyć opcję **Powiąż layout z nowym obrazem**. Jeśli wybrano renderowanie transformacji obrazu (takich jak skalowanie, pochylanie, przycinanie i obracanie), atrybuty ramki graficznej zostaną odpowiednio dostosowane w celu zapewnienia identycznego wyglądu obrazu po ponownym zaimportowaniu.

Kolor, krycie i cienie

Program QuarkXPress umożliwia tworzenie własnych kolorów, wybieranie kolorów z różnych standardowych systemów dopasowywania kolorów, a także edycję kolorów. Do tekstu i obrazów można stosować zarówno kolory, jak i tintę. Możliwe jest również określanie przezroczystości tekstu w podobny sposób jak w przypadku jego koloru. Cienie można stosować do elementów i tekstu.

Zrozumienie koloru

Zrozumienie kolorów dodatkowych i triadowych

Niektóre urządzenia drukujące mogą drukować layouty programu QuarkXPress w pełnym kolorze, ale końcowa produkcja w wielu środowiskach wydawniczych przyjmuje formę wyciągów separacji kolorów reprodukowanych przez prasę przy użyciu kolorowych farb.

Wyciągi separacji programu QuarkXPress

Można określić dwa typy kolorów w projekcie: kolory dodatkowe i triadowe. Podczas drukowania strony zawierającej kolory dodatkowe program QuarkXPress dołącza wszystkie znaki, obrazy i elementy w danym kolorze dodatkowym na tym samym wyciągu separacji koloru dodatkowego. Kiedy layout zawiera elementy, do których zastosowano kolor triadowy, program QuarkXPress wykonuje separację koloru na odpowiednią liczbę składników farby triadowej, a następnie drukuje wyciąg separacji dla każdego składnika farby dla każdej strony w layoutcie. Na przykład jeśli layout zawiera elementy, do których zastosowano pojedynczy kolor dodatkowy, a także elementy z czterokolorowymi kolorami triadowymi, zostanie wydrukowanych pięć wyciągów separacji dla każdej strony zawierającej kolory: wyciągi separacji cyan, magenta, yellow i black oraz dodatkowy wyciąg zawierający elementy strony, do których zastosowano kolor dodatkowy.

Wyciągi prasy

Aby zreprodukować kolor na prasie, komercyjne drukarnie wykonują wyciąg prasy dla każdej separacji farby koloru dodatkowego i triadowego. *Zadanie czterokolorowe* wymaga czterech wyciągów prasy, z których każdy powoduje wydrukowanie innego koloru farby w celu uzyskania końcowej strony z pełnymi kolorami.

Określanie kolorów z systemu dopasowywania

Wybranie kolorów z systemu dopasowywania kolorów może być pomocne podczas kontaktów z drukarnią w zakresie kolorów używanych w layoutcie. Za pomocą okna dialogowego **Edytuj kolor** (**Edycja > Kolory > Nowy**) można wybierać kolory z następujących modeli kolorów: PANTONE Hexachrome, PANTONE MATCHING SYSTEM, TRUMATCH, FOCOLTONE DIC lub TOYO.

Kolory z systemów dopasowywania kolorów są używane głównie w layoutach zaprojektowanych w celu drukowania.

TRUMATCH i FOCOLTONE

Systemy TRUMATCH i FOCOLTONE używają wstępnie zdefiniowanych kolorów, dzięki czemu końcowy kolor na wydruku będzie ściśle zgodny z kolorem wydrukowanym w odpowiednim próbniku kolorów (z uwzględnieniem odchyleń koloru papieru, czystości farby i innych zmiennych).

PANTONE

System PANTONE MATCHING SYSTEM powoduje wydrukowanie każdego koloru na oddzielnej płycie podczas drukowania separacji. Ponieważ farby w kolorach PANTONE są standardowe, skatalogowane i wstępnie zmieszane, istnieje gwarancja uzyskania dokładnego koloru na końcowym wydruku.

DIC i TOYO

DIC i TOYO to systemy dopasowywania kolorów dodatkowych, które są używane głównie w Japonii.

Praca z kolorami

Niektóre kolory są automatycznie dołączone do palety **Kolory**. Aby użyć innych kolorów, należy utworzyć kolory lub dokonać edycji istniejących kolorów przy użyciu okna dialogowego **Kolory**, które umożliwia tworzenie kolorów za pomocą kół kolorów, pól numerycznych lub systemów dopasowywania kolorów.

Paleta Kolory

Podczas tworzenia artykułu jego paleta **Kolory** (**Widok > Pokaż kolory**) zawiera wszystkie kolory z okna dialogowego **Kolory** (**Edycja > Kolory**).

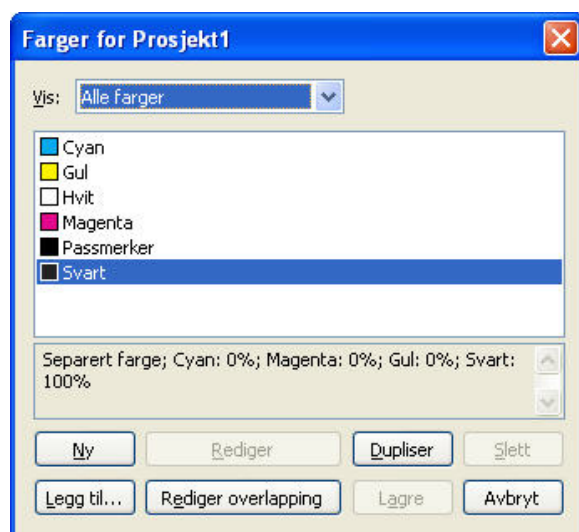


Paleta **Kolory** umożliwia tworzenie, edycję i usuwanie kolorów.

Okno dialogowe Kolory

Za pomocą okna dialogowego **Kolory** (**Edycja > Kolory**) można tworzyć, edytować, duplikować lub usuwać kolor, dołączać kolory z innego artykułu, zmieniać nazwę koloru, zmieniać kolor modelu,

określać wyciągi separacji procesu drukowania dla koloru, zmieniać rastrowanie koloru dodatkowego, a także globalnie zmieniać wszystkie elementy w danym kolorze na inny kolor. Okno dialogowe **Kolory** może być także używane do określania relacji zalewania między kolorami dla layoutów, dla których zostaną utworzone oddzielne wyciągi separacji.



Okno dialogowe **Kolory** umożliwia tworzenie, edycję i usuwanie definicji kolorów.

Tworzenie koloru

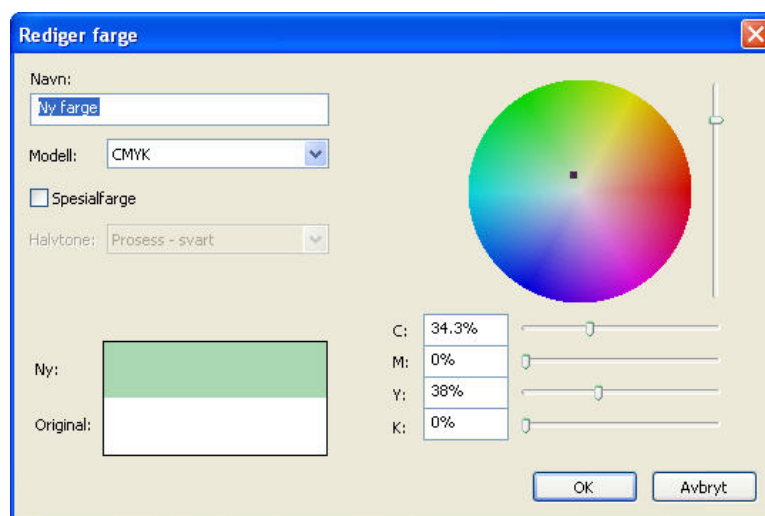
Podczas tworzenia kolorów można wybierać z kilku modeli kolorów i wielu systemów dopasowywania kolorów. Jeśli jakieś kolory są często używane, można utworzyć kolory dla domyślnej listy kolorów w aplikacji, kiedy nie są otwarte żadne artykuły. Można utworzyć do 1000 kolorów domyślnych lub specyficznych dla artykułu. Aby utworzyć kolor, należy wybrać opcję **Edycja > Kolory** w celu wyświetlenia okna dialogowego **Kolory**, a następnie kliknąć przycisk **Nowy** w celu wyświetlenia okna dialogowego **Edytuj kolor**. Następnie należy wprowadzić nazwę w polu **Nazwa** i określić model kolorów dla nowego modelu.

- **RGB:** Ten addytywny system kolorów jest najczęściej używany z rekorderami slajdów lub kolorowymi monitorami wideo, a także sprawdza się dobrze dla stron internetowych. W celu przedstawienia kolorów na ekranie wideo mieszane jest światło czerwone, zielone i niebieskie.
- **HSB:** Ten model kolorów jest najczęściej używany przez artystów, ponieważ przypomina sposób, w jaki mieszają oni kolory. Odcień opisuje pigment koloru, nasycenie mierzy ilość pigmentu koloru, a jasność mierzy ilość czerni w kolorze.
- **LAB:** Ta przestrzeń kolorów została stworzona w celu zachowania niezależności od różnych interpretacji narzucanych przez producentów monitorów lub drukarek. Model kolorów LAB, nazywany także przestrzenią kolorów LAB, to standardowy, trójwymiarowy model reprezentujący kolory. Kolory są określane przez współrzędną luminancji (**L**) i dwie współrzędne chrominancji (**A** dla kolorów zielonego-czerwonego i **B** dla kolorów niebieskiego-żółtego).
- **Multi-Ink:** Ten model kolorów jest oparty na wartościach procentowych tinty istniejących farb procesowych lub dodatkowych.
- **CMYK:** CMYK to subtrakcyjny model kolorów używany przez profesjonalne drukarnie w celu reprodukcji kolorów poprzez połączenie farby cyan, magenta, żółtej i czarnej na prasie.

- **Kolory bezpieczne dla WWW lub nazwane kolory WWW:** Kolory bezpieczne dla WWW są używane w celu zachowania spójności kolorów w layoutach stron WWW.
- Aby wybrać kolor z systemu dopasowywania kolorów i dodać go do własnej listy kolorów, należy wybrać jeden ze standardowych systemów dopasowywania kolorów z menu rozwijanego **Model**.

Edytowanie koloru

Aby edytować istniejący kolor, należy wybrać opcję **Edycja > Kolory**, zaznaczyć kolor do edycji na liście **Kolory**, a następnie kliknąć przycisk **Edytuj** w celu wyświetlenia okna dialogowego **Edytuj kolor**. Można także kliknąć dwukrotnie żądany kolor do edycji na liście **Kolory**, aby wyświetlić okno dialogowe **Edytuj kolor**.



Okno dialogowe **Edytuj kolor**

Duplikowanie koloru

Aby zduplikować istniejący kolor, należy wybrać opcję **Edycja > Kolory**, zaznaczyć kolor do zduplikowania na liście **Kolory**, a następnie kliknąć przycisk **Duplikuj** w celu wyświetlenia okna dialogowego **Edytuj kolor** i zduplikowania koloru.

Usuwanie koloru

Choć nie jest możliwe usunięcie niektórych kolorów domyślnych, można usunąć dowolny nowy lub zduplikowany kolor, który został utworzony przez użytkownika. Aby usunąć kolor z listy kolorów, należy wybrać opcję **Edycja > Kolory**, zaznaczyć kolor do usunięcia na liście **Kolory**, a następnie kliknąć przycisk **Usuń**.

Importowanie kolorów z innego artykułu lub projektu

Kolory z innego artykułu lub projektu można dołączyć przy użyciu okna dialogowego **Kolory** (**Edycja > Kolory**) lub opcji menu **Dołącz** (**Plik > Dołącz**).

Zmiana wszystkich wystąpień koloru na inny kolor

Aby globalnie zmienić wszystkie elementy w jednym kolorze na inny kolor, można dokonać edycji tego koloru lub wybrać opcję **Edycja > Kolory** w celu wyświetlenia okna dialogowego **Kolory**, wybrać nazwę koloru do usunięcia, a następnie kliknąć przycisk **Usuń**.

- ➡ Przed dokonaniem globalnej zmiany określonego koloru wszystkich elementów i tekstu należy pamiętać o zapisaniu swojej pracy. Jeżeli przypadkowo zostanie ustawiony błędny kolor, wystarczy wybrać opcję **Plik > Przywróć zapisaną wersję**, aby cofnąć błąd bez utraty innych elementów pracy.

Stosowanie koloru, tinty i gradientów

Aby zastosować kolory i tintę do ramek, obramowania i obrazów, można użyć kart **Ramka i Obramowanie** okna dialogowego **Modyfikuj (Element > Modyfikuj)** lub palety **Kolory (Widok > Pokaż kolory)**.

- ➡ Można także określić gradienty i tintę ekranu tła za pomocą palety **Kolory (Widok > Pokaż kolory)**.

Aby ramka była przezroczysta, należy wybrać kolor tła **Brak** w menu rozwijanym **Kolor** na karcie **Ramka (Element > Modyfikuj)** lub wybrać opcję **Brak** na palecie **Kolory**. Kiedy ramka jest przezroczysta, widoczne są elementy znajdujące się za nią. Ustawienia **Brak** należy używać tylko w przypadku, gdy powinien być widoczny jakiś element znajdujący się za ramką. Jeśli nie musi prześwitywać żaden element za ramką, należy użyć koloru tła **Biały**.

Aby zastosować kolor do ciemnych obszarów czarno-białej bitmapy lub obrazów w skali odcieni szarości, należy wybrać opcję **Kolor (Styl > Kolor)**, kiedy aktywna jest ramka graficzna zawierająca obraz w jednym z tych formatów.

Użycie palety Kolory do stosowania kolorów

Za pomocą palety **Kolory** można określić kolor tła, tintę, kolor obramowania i gradient dwóch kolorów jako tło ramki.

Użycie palety Kolory do tworzenia gradientów

Gradient to przejście między dwoma kolorami. Za pomocą palety **Kolory** można określić dwa kolory gradientów, ich tintę, wzór gradientu oraz kąt tworzenia gradientu w odniesieniu do ramki. Gradient może zawierać dwa dowolne kolory dostępne w projekcie.

Stosowanie koloru i tinty do tekstu

Kolor i tintę można zastosować do tekstu na cztery sposoby:

- Za pomocą opcji menu **Styl > Kolor** i **Styl > Tinta**.
- Za pomocą palety **Kolory (Widok > Pokaż kolory)**.
- Za pomocą opcji menu **Arkusz stylów znaków (Styl > Arkusz stylów znaków)** w celu zastosowania koloru i tinty do zaznaczonego tekstu przy użyciu utworzonych arkuszy stylów znaków.
- Za pomocą okna dialogowego **Atrybuty znaków (Styl > Znak)**.

Stosowanie koloru i tinty do linii

Dostępne są trzy metody stosowania koloru i tinty do linii:

- Za pomocą karty **Linia (Element > Modyfikuj)**.
- Za pomocą palety **Kolory (Widok > Pokaż kolory)**.
- Kolor, tintę i przerwy linii można zastosować za pomocą opcji menu **Styl > Kolor** i **Styl > Tinta**.

Praca z kryciem

Krycie jest stosowane na poziomie koloru, co oznacza, że można określić krycie dla praktycznie dowolnego elementu, do którego można zastosować kolor, włącznie z pierwszym lub drugim kolorem gradientu. Pozwala to na zastosowanie różnych ustawień krycia dla poszczególnych atrybutów tego samego elementu — na przykład obramowanie ramki tekstowej, tło, obraz i każdy znak tekstu mogą mieć różne wartości krycia. Podczas określania krycia należy zwrócić uwagę na wzajemną kompozycję poszczególnych elementów.

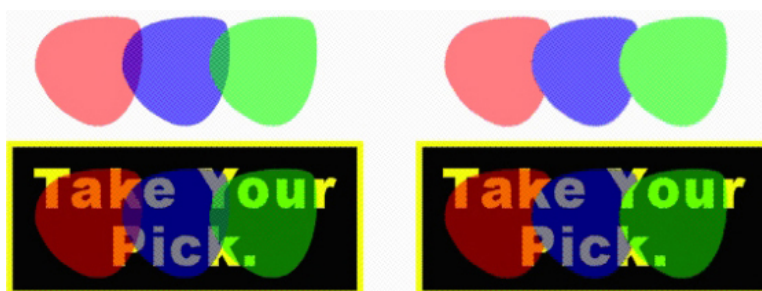
Określanie krycia

Określanie krycia jest równie proste jak określenie tinty koloru. Tak naprawdę za każdym razem, gdy wybierany jest kolor — na palecie **Kolory**, na palecie **Miary**, w menu **Styl**, na różnych kartach okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**), w oknie dialogowym **Atrybuty znaków** (menu **Styl > Znak**) i w innych miejscach — można określić wartość krycia w zakresie od 0% (przezroczyste) do 100% (nieprzezroczyste) z krokiem 0,1%. Aby określić krycie obrazu, należy wprowadzić wartość w polu **Krycie** na karcie **Obraz** (**Element > Modyfikuj**).

Określanie krycia dla grup

Należy pamiętać, że po umieszczeniu na stosie elementów o różnych ustawieniach krycia ich kolory są łączone, co powoduje nakładanie się farby. Na przykład jeśli żółta ramka z kryciem 30% zostanie ustawiona nad ramką w kolorze cyan z kryciem 100%, ramka na wierzchu stanie się lekko zielona.

Można kontrolować to zachowanie, grupując elementy i określając krycie grupy, a nie poszczególnych elementów. Aby to zrobić, należy użyć pola **Krycie grupy** na karcie **Grupa** w oknie dialogowym **Modyfikuj** (menu **Element**). W zależności od pożądanego efektu, może być konieczne przełączenie wartości pola **Krycie** poszczególnych elementów na 100% (w przeciwnym razie krycie każdego elementu zostanie dodane do krycia grupy).



Po zgrupowaniu tych trzech elementów można porównać krycie poszczególnych elementów z kryciem grupy. Po lewej stronie każdy element ma krycie 50% — elementy z przodu komponują się z elementami za nimi. Po prawej stronie krycie każdego obiektu wynosi 100%, podczas gdy krycie grupy wynosi 50% — cała grupa komponuje się z tłem. Elementy w grupie mogą mieć jednak indywidualne ustawienia krycia oprócz krycia grupy.

Tworzenie gradientów z przezroczystością

Można utworzyć gradient koloru z ustawieniem **Brak** zamiast po prostu koloru białego. W tym celu wystarczy wybrać ustawienie **Brak** dla pierwszego lub drugiego koloru gradientu na palecie **Kolory** lub na karcie **Ramka** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**).

Zarządzanie kolorami

Program QuarkXPress rozwiązuje problem z uzyskaniem przewidywalnych kolorów dzięki zarządzaniu kolorami opartemu na profilach ICC, które wymagają niewielkiej interakcji z użytkownikiem. Dla ekspertów dostępna jest jednak kontrola nad praktycznie wszystkimi aspektami zarządzania kolorami. Oprócz uproszczenia implementacji zarządzania kolorami, program QuarkXPress oferuje rzeczywisty proofing ekranowy za pomocą podglądów symulujących wydruki na różnych urządzeniach.

Konfiguracje źródła i konfiguracje wydruku

Implementacja zarządzania kolorami w programie QuarkXPress pozwala ekspertom w dziedzinie kolorów na tworzenie i dostrajanie „pakietów” ustawień zarządzania kolorami, nazywanych konfiguracjami źródła i konfiguracjami wydruku. *Konfiguracje źródła* wskazują profile i przeznaczenia renderowania dla jednolitych kolorów i obrazów RGB, CMYK, LAB oraz w skali szarości, określają przestrzenie kolorów źródła dla nazwanych kolorów, a także wskazują podległe przestrzenie kolorów dla farb. *Konfiguracje wydruku* określają profile wydruku i modele kolorów, jak również konfigurują opcje proofingu w celu symulacji na ekranie różnych typów wydruku.

Korzystanie z zarządzania kolorami

Podczas pracy dostępnych jest wiele opcji: można pracować ze sprawdzonymi ustawieniami domyślnymi, zaimplementować konfiguracje źródła i wydruku od eksperta w dziedzinie kolorów, a także pracować w klasycznym środowisku zarządzania kolorami.

Praca w domyślnym środowisku zarządzania kolorami

Ustawienia domyślne zostały stworzone w celu zapewnienia dokładnych podglądów i doskonałych wydruków w większości sytuacji. Nie trzeba ustawiać niczego, ale przeglądając ustawienia domyślne, można sprawdzić profil monitora, konfigurację źródła i ustawienia proofingu ekranowego w oknie dialogowym **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).

Określanie silnika koloru

Menu **Silnik koloru** umożliwia wybranie silnika koloru używanego do przekształcania kolorów na potrzeby zarządzania kolorami. Dostępne opcje obejmują **LogoSync CMM**, **Kodak CMM** i **Ustawienia systemowe**.

Określanie profilu monitora

Obszar **Monitor** panelu **Ekran** przedstawia używany profil monitora. Ustawienie domyślne **Automatycznie** odnosi się do bieżącego monitora, który został rozpoznany przez system Mac OS lub Windows. Można wybrać inny profil z menu rozwijanego **Profil**. Domyślny profil monitora można zmienić, jeśli na przykład dostępny jest niestandardowy profil monitora lub kiedy użytkownik przełącza się między komputerem przenośnym a stacjonarnym i chce symulować to samo środowisko wyświetlania.

Określanie konfiguracji źródła

Obszar **Opcje źródła** panelu **Menedżer kolorów** przedstawia domyślną konfigurację źródła — **Domyślne ustawienie programu QuarkXPress 7.0**, które zapewnia najbardziej aktualne i sprawdzone środowisko zarządzania kolorami. Jeśli preferowane jest środowisko zarządzania kolorami z programu QuarkXPress w wersji wcześniejszej niż 7.0, można wybrać pozycję **QuarkXPress emuluje klasyczne** z menu rozwijanego **Konfiguracja źródła**.

Określanie domyślnej konfiguracji wydruku proofu

Aby określić domyślną konfigurację wydruku w celu wyświetlania kolorów w layoutach wydruków, należy wybrać opcję z listy rozwijanej **Wydruk proofu**.

Określanie przeznaczenia renderowania

Menu rozwijane **Przeznaczenie renderowania** przedstawia metodę używaną do konwersji kolorów między różnymi przestrzeniami kolorów. Ustawienie domyślne **Bezwzględny kolorymetrycznie** renderuje precyzyjnie kolory w gamucie oraz odwzorowuje kolory poza gamutem na najbliższy możliwy odcień. W zależności od typu zadań, nad którymi pracuje użytkownik — na przykład jeśli nacisk jest położony na grafikę online i kolory Pantone, a nie na fotografię — można wybrać inną opcję z menu rozwijanego **Przeznaczenie renderowania**.

Zarządzanie kolorami dla obrazów EPS i PDF z wieloma przestrzeniami kolorów

Niektóre pliki EPS i PDF mogą zawierać elementy używające różnych przestrzeni kolorów. Na przykład plik PDF lub EPS może zawierać obraz używający przestrzeni kolorów RGB oraz kolor używający przestrzeni kolorów CMYK. Aby umożliwić programowi QuarkXPress odpowiednie zarządzanie takimi elementami przy użyciu określonej konfiguracji wydruku, należy zaznaczyć opcję **Zarządzanie kolorami obrazu EPS/PDF zaimportowanego do layoutu**.

Praca z konfiguracjami źródła i wydruku od eksperta w dziedzinie kolorów

Jeśli ekspert w dziedzinie kolorów utworzył niestandardowe konfiguracje źródła i wydruku dla danego przepływu pracy — a nawet dla konkretnych zadań lub klientów — można w prosty sposób zastosować te konfiguracje poprzez preferencje, opcje wyświetlania, ustawienia wydruku i elementy Job Jackets. Na przykład firma usługowa lub drukarnia może dostarczać konfiguracje, aby zapewnić odpowiednie ustawienia dla używanego sprzętu.

Dołączanie konfiguracji źródła

Jeśli dla danego projektu utworzono konfiguracje źródła, można je dołączyć także do innych projektów. Aby przejść do odpowiedniej konfiguracji źródła i ją wybrać, należy użyć przycisku **Dołącz** w oknie dialogowym **Konfiguracje źródła** (**Edycja > Konfiguracje kolorów > Źródło**).

Importowanie konfiguracji wydruku

Jeśli dla użytkownika zostały utworzone konfiguracje wydruku, może je zaimportować za pomocą okna dialogowego **Konfiguracje wydruku** (**Edycja > Konfiguracje kolorów > Wydruk**). Aby znaleźć i wybrać pliki konfiguracji wydruku, należy użyć przycisku **Importuj**.

Wybieranie konfiguracji źródła i konfiguracji wydruku

Aby użyć niestandardowych konfiguracji źródła i konfiguracji wydruku, należy wybrać je z różnych menu zarządzania kolorami w następujący sposób:

- Źródła kolorów: Aby użyć niestandardowej konfiguracji źródła, należy wybrać ją z menu rozwijanego **Konfiguracja źródła** na panelu **Menedżer kolorów** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) dla layoutu.
- Wyświetlanie kolorów: Aby użyć niestandardowej konfiguracji wydruku na potrzeby proofingu, należy wybrać ją z podmenu **Wydruk proofu** w menu **Widok**.

- Wydruk kolorów: Aby użyć niestandardowej konfiguracji wydruku na potrzeby drukowania lub innych typów wydruków, należy wybrać ją z menu rozwijanego **Konfiguracja** na panelu **Kolory** okna dialogowego **Drukuj** (**Plik > Drukuj**).

Praca z konfiguracjami źródła i wydruku w elementach Job Jackets

Po utworzeniu projektu na podstawie pliku elementu Job Jackets odpowiednie konfiguracje źródła i wydruku zostaną dołączone i wybrane dla użytkownika. W dalszym ciągu możliwe jest importowanie, dołączanie i tworzenie dodatkowych konfiguracji, a także wybieranie tych konfiguracji w celu wyświetlania i drukowania.

Praca w klasycznym środowisku zarządzania kolorami

Istnieje możliwość otwierania projektów z programów QuarkXPress 3.3, 4.x, 5.x lub 6.x z zachowaniem pewności, że kolory będą wyświetlane i drukowane w dotychczasowy sposób.

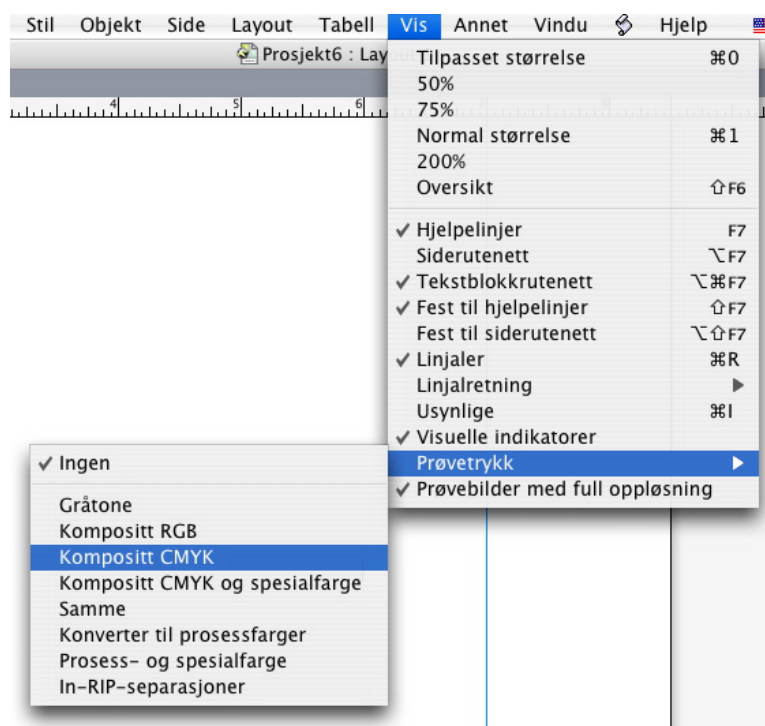
Można kontynuować pracę w klasycznym środowisku zarządzania kolorami z programu QuarkXPress w wersji 3.3, 4.x, 5.x lub 6.x. Nawet jeśli wybrano pracę w klasycznym środowisku zarządzania kolorami, można skorzystać z funkcji proofingu ekranowego w programie QuarkXPress.

W prosty sposób można dokonać aktualizacji do metod programu QuarkXPress 7, zmieniając ustawienie **Konfiguracja źródła** na opcję **Domyślne ustawienia programu QuarkXPress 7.0** (lub na opcję niestandardową) w preferencjach **Menedżer kolorów** (menu **QuarkXPress/Edycja > Preferencje**). Ustawienie **Konfiguracja źródła** jest specyficzne dla layoutu, jeśli więc zostanie otwarty projekt z wieloma layoutami, można zmienić konfigurację źródła dla każdego layoutu. Następnie należy upewnić się, że wszystkie używane konfiguracje wydruków (**Edycja > Konfiguracje kolorów > Wydruk**) są ustawione na profile **Domyślne ustawienia programu QuarkXPress 7.0**, a nie na profile z wcześniejszych wersji.

Proofing koloru na ekranie (proofing ekranowy)

Program QuarkXPress zapewnia symulację wyświetlania, która jest wystarczająco dokładna dla proofingu ekranowego różnych rodzajów wydruków. Opierając się na informacjach w konfiguracji źródła, konfiguracji wydruku i innych ustawieniach niestandardowych (np. różnych profilach zastosowanych do obrazów), elastyczne opcje symulacji wskazują, jak ten sam layout będzie wyglądać po wydrukowaniu na różnych nośnikach oraz przy użyciu różnych metod drukowania.

Aby wykonać proofing ekranowy, należy wybrać opcję z podmenu **Wydruk proofu** w menu **Widok**. W menu przedstawiane są wszystkie konfiguracje wydruków dostępne w layoutcie. Jeśli więc zaimportowano niestandardowe konfiguracje wydruków utworzone przez eksperta w dziedzinie kolorów, będą one dostępne w tym miejscu. Po wybraniu opcji cały layout jest przedstawiany w danej przestrzeni kolorów — włącznie z paletą **Kolory** (menu **Okno**) i wszystkimi próbkami kolorów wyświetlanymi w programie QuarkXPress.



Podmenu **Wydruk proofu** (menu **Widok**) udostępnia opcje symulacji wyświetlania, dzięki czemu można sprawdzić wygląd kolorów na wydruku. Na przykład jeśli planowana jest konwersja kolorów dodatkowych na procesowe lub wydruk całego layoutu RGB w skali odcieni szarości, można wyświetlić podgląd wybranej opcji.

Zarządzanie kolorami dla ekspertów

Program QuarkXPress został zaprojektowany w celu zapewnienia wspaniałych kolorów w całym przepływie pracy natychmiast po zainstalowaniu, ale ekspert w dziedzinie kolorów może zawsze dostosować i dostroić ustawienia zarządzania kolorami do określonych zadań, urządzeń i procesów wydruku. Jeśli użytkownik rozumie teorię barw i terminologię związaną z zarządzaniem kolorami (na przykład profile lub przeznaczenie renderowania), może tworzyć niestandardowe konfiguracje źródła i wydruku, które odzwierciedlają określone przepływy pracy. Te konfiguracje są przenośne, co oznacza możliwość udostępniania ich innym użytkownikom w celu zapobiegania niespodziankom — zarówno na ekranie, jak i w druku.

Tworzenie konfiguracji źródła

Konfiguracja źródła opisuje kolory w layoucie istniejące przed wydrukiem — innymi słowy kolory ze źródła. Konfiguracja źródła zawiera profile i przeznaczenia renderowania zarówno dla jednolitych kolorów, jak i obrazów RGB, CMYK, LAB oraz w skali szarości. Ponadto zawarte są informacje dotyczące podległej przestrzeni kolorów dla nazwanych kolorów (takich jak kolory Pantone Process Coated) i farb (takich jak cyan, magenta, yellow, black i Multi-ink). Konfiguracje źródła można tworzyć dla określonych projektów lub klientów, opierając się na ich standardowych przepływach pracy.

Aby rozpocząć tworzenie konfiguracji źródła, należy uzyskać pewne informacje na temat sprzętu i oprogramowania użytego w przepływie pracy klienta (np. typu używanego aparatu cyfrowego i skanera), a także upewnić się, że dostępne są odpowiednie profile. Warto także przejrzeć przykładowe projekty, aby poznać typy używanych obrazów, kolorów, farb i urządzeń. Obejmuje to m.in. logo, wykresy i tabele, fotografie i bichromię, a także informacje o tym, czy są one drukowane jako SWOP lub wyświetlane w Internecie.

Aby utworzyć konfigurację źródła, należy wybrać opcję **Edytuj > Konfiguracje kolorów > Źródło**.

Tworzenie konfiguracji wydruku

Konfiguracja wydruku opisuje możliwości różnych typów urządzeń wyjściowych i określa sposób obsługi kolorów w różnych scenariuszach. Innymi słowy, konfiguracja wydruku opisuje miejsce docelowe kolorów. Konfiguracja wydruku określa także wydruk w postaci kompozytu lub separacji, tryb wydruku i profil wydruku. Konfiguracje wydruku można tworzyć zarówno dla symulacji ekranowej za pomocą opcji **Widok > Wydruk proofu**, jak i dla rzeczywistego wydruku, pliku PDF i innych formatów.

Podobnie jak w przypadku konfiguracji źródła, aby rozpocząć tworzenie konfiguracji wydruku należy poznać szczegółowe informacje o typowych zadaniach, metodach wydruku i urządzenia. Na przykład warto sprawdzić nazwę i dostępność profili kompozytowych urządzeń drukujących. Program QuarkXPress zapewnia domyślne konfiguracje wydruku dla różnych przepływów pracy: Tak jak jest, Pełnokolorowy CMYK, Pełnokolorowy CMYK i kolor dodatkowy, Pełnokolorowy Hexachrome, Pełnokolorowy RGB, Konwertuj do procesowych, Skala odcieni szarości, Separacje w RIP oraz Procesowy i dodatkowy.

Aby utworzyć konfigurację wydruku, należy wybrać opcję **Edytuj > Konfiguracje kolorów > Wydruk**.

Współużytkowanie konfiguracji źródła i konfiguracji wydruku

Konfiguracje źródła i konfiguracje wydruku są przenośne, dzięki czemu eksperci w dziedzinie kolorów mogą je z łatwością dystrybuować do użytkowników i grup roboczych. Konfiguracje źródła mogą być dołączane z innych projektów, a konfiguracje wydruku mogą być eksportowane jako pojedyncze pliki i zapisywane w stylach wydruku. Obydwa typy konfiguracji mogą być współużytkowane poprzez dołączenie do elementów Job Jackets. Przed przekazaniem konfiguracji do grupy roboczej lub klientów należy je przetestować z użyciem typowych zadań.

- Aby współużytkować, dołączać, eksportować lub importować konfiguracje, należy wybrać opcję **Edycja > Konfiguracje kolorów** i zmodyfikować odpowiednie ustawienie.
- Aby umieścić konfiguracje w elemencie Job Jackets oraz określić konfiguracje źródła i wydruku używane w strukturze elementów Job Jackets lub w elemencie Job Ticket, należy kliknąć przycisk **Ustawienia zaawansowane** w oknie dialogowym **Menedżer elementów Job Jackets** (menu **Narzędzia**), wybrać na liście po lewej stronie projekt zawierający konfiguracje źródła lub wydruku, a następnie przeciągnąć odpowiednie konfiguracje do docelowej struktury elementów Job Jackets lub do elementu Job Ticket. Można także wybrać styl wydruku, który zawiera konkretne konfiguracje wydruku.
- Aby użyć niestandardowej konfiguracji wydruku na potrzeby drukowania lub innych typów wydruku, należy wybrać konfigurację z menu rozwijanego **Konfiguracja** na panelu **Kolor** okna dialogowego **Style wydruku** (**Edycja > Style wydruku > Nowy/Edycja**).

Dostrajanie zarządzania kolorami dla poszczególnych obrazów

Jeśli konieczne jest określenie profili i przeznaczeń renderowania dla poszczególnych obrazów, można to zrobić w praktycznie identyczny sposób jak we wcześniejszych wersjach programu QuarkXPress. Powoduje to zastąpienie domyślnych ustawień programu QuarkXPress lub wybranej konfiguracji źródła. Można na przykład zmienić przeznaczenie renderowania logo EPS na nasycenie, pozostawiając inne obrazy w layoucie, głównie fotografie, jako percepcyjne.

Aby uzyskać dostęp do elementów sterujących zarządzania kolorami dla poszczególnych obrazów, należy najpierw udostępnić te funkcje, zaznaczając opcję **Włącz dostęp do profili obrazów** w panelu **Menedżer kolorów** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**). Aby zastosować i zmienić profile dla obrazów:

- Importowanie obrazów: Okno dialogowe **Importuj obraz** (menu **Plik**) zapewnia panel **Zarządzanie kolorami**, który umożliwia określenie ustawień **Profil** i **Przeznaczenie renderowania** dla wybranego obrazu.
- Zmiana profili: Paleta **Informacje o profilu** (menu **Okno**) wyświetla informacje o typie i przestrzeni kolorów wybranego obrazu. Za pomocą tej palety można szybko zmienić ustawienia **Profil**, **Przeznaczenie renderowania** i **Zarządzanie kolorami do [typ urządzenia]** dla obrazu.

Zarządzanie profilami

Zarządzanie kolorami jest oparte na profilach. Po zastosowaniu nowych przepływów pracy, nabyciu nowych urządzeń lub podczas rozwiązywania problemów z wydrukiem może być konieczne zainstalowanie nowych profili, sterowanie dostępnością profili oraz określanie sposobu użycia poszczególnych profili w layoucie. Wszystkie te czynności można wykonywać za pomocą funkcji **Menedżer profili** i **Użycie profili**.

Menedżer profili i **Użycie profili** stanowią zaawansowane funkcje zarządzania kolorami. Aby uzyskać dostęp do opcji **Menedżer profili** w menu **Narzędzia** oraz panelu **Profile** okna dialogowego **Użycie**, należy zaznaczyć opcję **Włącz dostęp do profili obrazów** na panelu **Menedżer kolorów** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).

Instalowanie profili

Jeśli uzyskano od producenta nowe profile i nie zostały one zainstalowane automatycznie na poziomie systemu, można przeciągnąć je do folderu „Profiles” w folderze aplikacji QuarkXPress. Przy kolejnym uruchomieniu programu QuarkXPress profile zostaną udostępnione w odpowiednich menu rozwijanych zarządzania kolorami. Za pomocą okna dialogowego **Menedżer profili** (menu **Narzędzia**) można także określić nowy folder profili.

Ładowanie profili

Jeśli istnieje więcej profili niż to jest konieczne dla określonego przepływu pracy, można ograniczyć profile dostępne w programie QuarkXPress. Aby to zrobić, należy użyć okna dialogowego **Menedżer profili** (menu **Narzędzia**).

Sprawdzanie użycia profili

Podczas pracy z layoutami pochodzącymi od innych użytkowników można szybko sprawdzić, w jaki sposób zostało zaimplementowane zarządzanie kolorami, wyświetlając panel **Profile** okna dialogowego **Użycie** (menu **Narzędzia**). Analogicznie jak w przypadku funkcji **Użycie obrazów** i **Użycie fontów**, za pomocą funkcji **Użycie profili** można sprawdzić, jakie profile są dostępne w layoucie, a także czy zostały określone w konfiguracji źródła/wydruku lub zastosowane do obrazów. Profile zastosowane do obrazów można zastąpić innym profilem.

Praca z cieniami

Cień jest atrybutem elementu, takim jak kolor, który jest stosowany za pomocą karty **Cień** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**) lub palety **Miary**. Cienie można tworzyć dla elementów, obramowania, tekstu, obrazów lub innych elementów, w zależności od sposobu ich sformatowania.



Program QuarkXPress umożliwia automatycznie tworzenie cieni.

➡ Aby pracować z cieniami, musi być załadowane rozszerzenie XTensions o nazwie Cień.

Stosowanie cieni

Aby zastosować cień, należy wybrać element i zaznaczyć opcję **Zastosuj cień** na karcie **Cień** palety **Miary** lub okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**). Cień można zastosować do kształtu elementu — ramki, linii, ścieżki tekstowej lub tabeli — pod warunkiem, że do elementu zastosowano kolor tła. Cień można zastosować do tekstu, jeśli tło ramki ma krycie mniejsze niż 100%. Cień można zastosować do konturów obrazu, jeśli zaznaczono ścieżkę wycinania lub maskę alfa, a tło ramki ustawiono na **Brak**. Można także zastosować cień do grupy elementów. W takim przypadku cień będzie odzwierciedlać wspólny kształt wszystkich elementów w grupie.

Dostosowywanie cieni

Za pomocą elementów sterujących na karcie **Cień** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**) lub na palecie **Miary** można dostosować wygląd cieni, włącznie z ich odległością od elementu, wielkością w odniesieniu do oryginalnego elementu, przesunięciem od oryginalnego elementu, kątem źródła światła, kolorem, tintą, kryciem, rozmyciem itd. Można także zsynchronizować kąt z innymi cieniami na layoutcie, ułatwiając zachowanie wspólnego źródła światła całego layoutu. Pozwala to uzyskać bardziej naturalny wygląd cieni.

Stosowanie cieni z elementami

Dodatkowe opcje określają sposób interakcji cieni z elementami, włącznie z obsługą przezroczystości i otaczaniem tekstu. Podobnie jak w przypadku innych elementów sterujących, opcje te znajdują się na karcie **Cień** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**) lub palety **Miary**.

- Opcja **Dziedzicz krycie elementu** powoduje, że cień odzwierciedla różne ustawienia krycia elementu, takie jak różnice tła i ramki.
- Opcja **Element wycina cień** zapobiega wyświetlaniu cienia poprzez półprzezroczyste obszary elementu, na przykład aby cień nie prześwitywał przez ramkę.
- Opcja **Otaczanie cienia** pozwala dołączyć cień do konturu zawijania tekstu określonego na karcie **Otaczanie** (**Element > Modyfikuj**).

- Opcje **Dziedzicz krycie elementu** i **Element wycina cień** mogą być używane wspólnie w celu osiągnięcia różnych wyników na podstawie kombinacji tych ustawień, tak jak pokazano poniżej.



Na pierwszym rysunku od lewej opcje **Dziedzicz krycie elementu** i **Element wycina cień** nie są zaznaczone. Na drugim rysunku od lewej zaznaczona jest tylko opcja **Dziedzicz krycie elementu**. Na pierwszym rysunku z prawej strony zaznaczone są obie opcje.

Konstrukcja dokumentu

Funkcja Warstwy umożliwia ukrywanie, wyświetlanie i pomijanie drukowania grupy obiektów.

Funkcja Listy umożliwia tworzenie spisów treści i innych list. Funkcja Indeks służy do automatycznego generowania indeksu layoutu. Za pomocą funkcji Książki można łączyć projekty w książki, synchronizować ich arkusze stylów i kolory, a także tworzyć indeksy i spisy treści obejmujące wiele projektów. Funkcja Biblioteki umożliwia przechowywanie często używanych elementów w łatwo dostępnym miejscu.

Użycie automatycznego numerowania stron

Aby wstawić automatyczny numer strony:

- 1 Wyświetl stronę główną, wybierając jej nazwę z podmenu **Wyświetl (Strona > Wyświetl)**.
- 2 Utwórz ramkę tekstową w miejscu, w którym ma być wyświetlany numer strony.
- 3 Naciśnij klawisze Command+3/Ctrl+3. Spowoduje to wprowadzenie znaku Bieżący numer strony <#>. Strony layoutu oparte na tej stronie głównej będą wyświetlały bieżący numer strony w miejscu, w którym umieszczono znak Bieżący numer strony.
- 4 Zaznacz znak Bieżący numer strony <#> i określ żądane atrybuty znaku.

Tworzenie automatycznej ramki tekstowej

Automatyczna ramka tekstowa umożliwia automatyczny przepływ tekstu między stronami. Aby utworzyć automatyczną ramkę tekstową:

- 1 Wyświetl stronę główną, wybierając jej nazwę z podmenu **Wyświetl (Strona > Wyświetl)**.
- 2 Utwórz ramkę tekstową w miejscu, w którym ma być wyświetlana automatyczna ramka tekstowa.
- 3 Wybierz narzędzie **Linkowanie** .
- 4 Kliknij ikonę automatycznego linkowania ramki tekstowej .
- 5 Kliknij ramkę utworzoną w kroku 2.

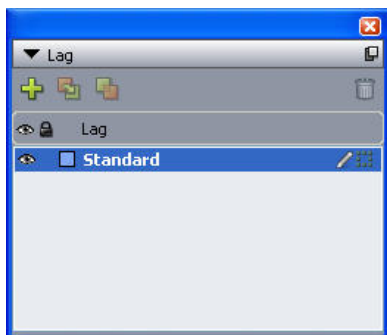
Wszystkie strony oparte na tej stronie głównej będą zawierać automatyczną ramkę tekstową. Tekst wstawiony do tej ramki będzie automatycznie przepływać między stronami.

Praca z warstwami

Paleta **Warstwy** stanowi „centrum sterowania” dla warstw. Warstwy można ukrywać, wyświetlać, blokować lub odblokowywać jednym kliknięciem w obszarze tej palety. Za pomocą tej palety można także określać aktywną warstwę (na której będą umieszczane nowo utworzone obiekty), zmieniać kolejność warstw na stosie, scalać warstwy oraz przenosić obiekty między warstwami.

Każda utworzona warstwa ma unikatową próbkę koloru na palecie **Warstwy**. Kiedy element jest tworzony na warstwie, pole ograniczenia i uchwyty tego elementu są wyświetlane przy użyciu koloru tej warstwy.

Aby wyświetlić paletę **Warstwy**, należy wybrać opcję **Widok > Warstwy**.



Z warstwami można pracować przy użyciu palety **Warstwy**.

Każdy layout ma warstwę **Domyślna**. Można dodawać i usuwać elementy na warstwie **Domyślna**, ale nie można usunąć warstwy **Domyślna**. Po otwarciu layoutu utworzonego za pomocą programu QuarkXPress w wersji wcześniejszej niż 5.0 wszystkie elementy są wyświetlane na warstwie **Domyślna**.

Layout może zawierać do 256 warstw, włącznie z warstwą **Domyślna**.

Zrozumienie warstw

Warstwa programu QuarkXPress przypomina przezroczystą nakładkę, która zakrywa wszystkie strony layoutu. Na warstwie można umieścić praktycznie dowolny element, włącznie z ramkami graficznymi i tekstowymi, liniami, tabelami, obiektami interaktywnymi i innymi rodzajami elementów w programie QuarkXPress.

Warstwy mogą być przydatne na wiele różnych sposobów:

- Na poszczególnych warstwach można umieścić różne tłumaczenia dokumentu, zapisując w ten sposób wszystkie wersje językowe dokumentu w tym samym layoutcie. Podczas drukowania layoutu można ukryć wszystkie warstwy z wyjątkiem tej, która zawiera żądany język.
- Na poszczególnych warstwach można umieścić różne wersje projektu, co ułatwia przełączanie między wariantami tego samego projektu podczas przedstawiania go klientowi.
- Za pomocą blokady warstw można zapobiec przypadkowym zmianom warstw zawierających elementy strony, które nie powinny być modyfikowane. Na przykład w przypadku druku na papierze z wstępnie nadrukowanymi nagłówkami i tłem można umieścić te nagłówki i grafikę tła na warstwie, aby sprawdzić wygląd gotowego wydruku, a następnie zablokować tę warstwę i pominąć ją podczas drukowania.

Koncepcja warstw może być znajoma osobom, które korzystały już z aplikacji do edycji obrazów, takich jak Adobe Photoshop. Jednak w przypadku layoutów programu QuarkXPress warstwy cechują się pewnymi implikacjami, które nie występują podczas edycji obrazów:

- Nawet jeśli wyświetlana jest górna warstwa, można „przekliknąć” poprzez puste obszary tej warstwy i zaznaczyć elementy na podległych warstwach bez konieczności ręcznej zmiany aktywnej warstwy.
- Każda warstwa istnieje na wszystkich stronach layoutu programu QuarkXPress, tzn. warstwy nie są specyficzne dla strony lub rozkładówki. Ułatwia to kontrolowanie wyglądu poszczególnych stron w długim layoucie.
- Tekst na tylnej warstwie może otaczać obiekty na górnej warstwie.

Tworzenie warstw

Aby utworzyć warstwę, należy kliknąć przycisk **Nowa warstwa** na palecie  **Warstwy**. Nowa warstwa zostanie dodana do palety **Warstwy** przed aktywną warstwą. Domyślnie nowa warstwa staje się aktywna, co oznacza, że wszystkie tworzone elementy będą umieszczane na tej warstwie.

Aby utworzyć nowy element na określonej warstwie, należy najpierw kliknąć nazwę warstwy na palecie **Warstwy** w celu jej uaktywnienia. Następnie można użyć dowolnego, standardowego narzędzia do utworzenia elementów na warstwie.

Wybieranie warstw

Aktywna warstwa jest identyfikowana na palecie **Warstwy** przez ikonę **Edytuj** . Aktywna warstwa to warstwa, na której będą umieszczane wszystkie nowo tworzone elementy. Aktywną warstwę można ustawić na dwa sposoby:

- Kliknąć nazwę warstwy na palecie **Warstwy**.
- Wybrać pojedynczy element na stronie. Warstwa tego elementu automatycznie staje się aktywną warstwą.

Jednocześnie może być aktywna tylko jedna warstwa (nawet jeśli wybrano elementy znajdujące się na więcej niż jednej warstwie). Można jednak wybrać kilka warstw jednocześnie, na przykład w celu ich scalenia. Aby wybrać więcej niż jedną warstwę, należy wykonać jedną z następujących czynności:

- Wybrać elementy znajdujące się na więcej niż jednej warstwie (np. zaznaczając wszystko na stronie).
- Aby wybrać kolejne warstwy na palecie, należy nacisnąć klawisz Shift, a następnie kliknąć pierwszą i ostatnią warstwę w żądanym zakresie.
- Aby wybrać niesąsiadujące warstwy na palecie, należy nacisnąć klawisz Command/Ctrl, a następnie kliknąć żądane warstwy.

➡ Aby anulować wybór warstwy po wybraniu wielu warstw, należy nacisnąć klawisz Command/Ctrl, a następnie kliknąć żądaną warstwę.

Wyświetlanie i ukrywanie warstw

Kolumna **Widoczne**  na palecie **Warstwy** określa, które warstwy są wyświetlane w danym momencie. Kiedy ikona **Widoczne**  jest wyświetlona w kolumnie **Widoczne**, warstwa jest widoczna.

- Aby wyświetlić lub ukryć warstwę, należy kliknąć kolumnę **Widoczne** po lewej stronie nazwy warstwy. Można także kliknąć dwukrotnie warstwę, aby wyświetlić jej okno dialogowe **Atrybuty**, zaznaczyć lub usunąć zaznaczenie opcji **Widoczne**, a następnie kliknąć przycisk **OK**.
- Aby wyświetlić lub ukryć wszystkie warstwy jednocześnie, należy wybrać nazwę warstwy, a następnie wybrać opcję **Pokaż wszystkie warstwy** lub **Ukryj wszystkie warstwy** z menu kontekstowego palety **Warstwy**.
- Aby ukryć wszystkie warstwy z wyjątkiem aktywnej, należy wybrać nazwę warstwy, która ma być aktywna, a następnie wybrać opcję **Ukryj inne warstwy** z menu kontekstowego palety **Warstwy**. Można także nacisnąć klawisz Control/Ctrl podczas klikania ikony **Widoczne** warstwy, która ma być wyświetlona. Wszystkie inne warstwy zostaną ukryte.
- Aby wyświetlić wszystkie warstwy z wyjątkiem aktywnej, należy wybrać opcję **Pokaż inne warstwy** z menu kontekstowego palety **Warstwy**.

Kiedy używana jest funkcja **Znajdź/Zamień**, program QuarkXPress przeszukuje zarówno ukryte, jak i widoczne warstwy. W przypadku znalezienia elementu na ukrytej warstwie program QuarkXPress tymczasowo wyświetla ukrytą ramkę lub ścieżkę tekstową.

Podczas sprawdzania pisowni layoutu lub łańcucha tekstowego program QuarkXPress przeszukuje wszystkie warstwy layoutu lub łańcucha tekstowego. W przypadku napotkania podejrzanej pisowni na ukrytej warstwie program QuarkXPress tymczasowo wyświetla ukrytą ramkę lub ścieżkę tekstową.

Ukryta warstwa jest domyślnie wyświetlana jako niezaznaczona na panelu **Warstwy** okna dialogowego **Drukuj**, co oznacza, że warstwa nie będzie drukowana (chyba że użytkownik kliknie w celu ręcznego zaznaczenia warstwy w oknie dialogowym **Drukuj**).

Kiedy element jest tworzony na ukrytej warstwie, element pozostaje widoczny do momentu anulowania jego zaznaczenia.

Określanie, na której warstwie znajduje się element

Istnieją dwa sposoby określenia, na której warstwie znajduje się element:

- Należy spojrzeć na pole ograniczenia i uchwyty obiektu (może być konieczne wybranie opcji **Widok > Prowadnice** w celu ich wyświetlenia). Do każdej warstwy (z wyjątkiem warstwy **Domyślna**) przypisana jest unikatowa próbka koloru na palecie **Warstwy**. Pola ograniczenia i uchwyty obiektów na danej warstwie są wyświetlane w kolorze tej warstwy.
- Należy spojrzeć na paletę **Warstwy**. Po zaznaczeniu elementu strony ikona **Element**  jest wyświetlana na palecie **Warstwy** obok nazwy warstwy zawierającej zaznaczony element. Po zaznaczeniu kilku elementów na różnych warstwach ikona **Element** jest wyświetlana obok każdej warstwy zawierającej zaznaczony element.

Usuwanie warstw

Można usunąć dowolną warstwę oprócz warstwy **Domyślna**. Podczas usuwania warstw można wybrać, czy należy usunąć elementy na warstwach lub przenieść je na inną warstwę. Aby usunąć warstwę:

- 1 Na palecie **Warstwy** wybierz warstwę lub warstwy do usunięcia.
- 2 Kliknij przycisk **Usuń warstwę** .

3 Jeśli na usuwanej warstwie znajdują się jakieś elementy, zostanie wyświetlone okno dialogowe **Usuń warstwę**. Wybierz opcję:

- Jeśli warstwy zawierają elementy do usunięcia, zaznacz opcję **Usuń elementy na wybranych warstwach**.
- Jeśli warstwy zawierają elementy, które mają zostać przeniesione na inną warstwę, usuń zaznaczenie opcji **Usuń elementy na wybranych warstwach**, a następnie wybierz warstwę docelową z menu rozwijanego **Przenieś elementy na warstwę**.

4 Kliknij przycisk **OK**.

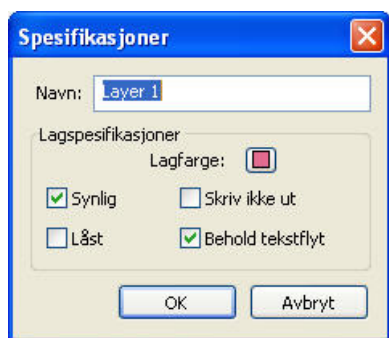
Aby usunąć wszystkie nieużywane warstwy w layoucie, wybierz opcję **Usuń nieużywane warstwy** z menu palety.

Zmiana opcji warstwy

W oknie dialogowym **Atrybuty** można edytować następujące opcje wybranej warstwy:

- **Nazwa:** Nazwa warstwy, która jest wyświetlana na palecie **Warstwy**.
- **Kolor warstwy:** Kolor używany dla pól ograniczenia i uchwytów obiektów na tej warstwie.
- **Widoczne:** Określa, czy warstwa jest widoczna w programie QuarkXPress.
- **Ogranicz wydruk:** Określa, czy ustawiany jest druk warstwy podczas drukowania layoutu. Ustawienie to można zastąpić w oknie dialogowym **Drukuj**.
- **Zablokowane:** Określa, czy można manipulować obiektami na tej warstwie.
- **Zachowaj otaczanie:** Określa, czy otaczanie obiektów na tej warstwie jest stosowane do podległych warstw po ukryciu tej warstwy.

Aby wyświetlić okno dialogowe **Atrybuty** dla warstwy, należy kliknąć dwukrotnie nazwę warstwy na palecie **Warstwy** lub wybrać nazwę warstwy na palecie, a następnie wybrać opcję **Edytuj warstwę** z menu palety.



Opcje warstwy można określać w oknie dialogowym **Atrybuty**.

Domyślne wartości pól wyboru **Widoczne**, **Zablokowane**, **Ogranicz wydruk** i **Zachowaj otaczanie** dla nowych warstw można ustawić w panelach **Warstwy** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).

Przenoszenie elementów na inną warstwę

Paleta **Warstwy** zapewnia trzy metody przenoszenia istniejących elementów na inną warstwę. Przy użyciu narzędzia **Element**  należy zaznaczyć elementy do przeniesienia, a następnie wykonać jedną z następujących czynności:

- Kliknąć przycisk **Przenieś element na warstwę** , a następnie wybrać warstwę docelową w oknie dialogowym **Przenieś element**.
- Przeciągnąć ikonę **Element**  na warstwę docelową.
- Wyciąć elementy z bieżącej warstwy i wkleić je na warstwie docelowej.

Aby umieścić kopię elementu na innej warstwie, należy nacisnąć klawisz Control/Ctrl podczas przeciągania ikony **Element**  na warstwę docelową na palecie **Warstwy**.

➡ Istnieje możliwość przeniesienia elementów strony głównej na stronach layoutu z warstwy **Domyślna** na inne warstwy, ale elementy te nie będą już elementami głównymi.

Zmiana kolejności warstw na stosie

Tworzenie stosu warstwy odbywa się w podobny sposób jak w przypadku zwykłego papieru. Każdy element na warstwie ma swoją pozycję na stosie (kolejność elementów od wierzchu do spodu warstwy). Podczas rysowania nowych elementów na warstwie są one umieszczane nad istniejącymi elementami na tej warstwie. Do zmiany kolejności elementów na stosie warstwy można użyć opcji **Przesuń na spód**, **Przesuń do tyłu**, **Przesuń na wierzch** i **Przesuń do przodu** (menu **Element**), ale nie pozwalają one przenosić elementów na inne warstwy. Jednak wszystkie elementy na górnej warstwie są wyświetlane przed elementami tylnej warstwy.

Aby zmienić kolejność warstw na stosie, można przeciągnąć warstwę do nowej pozycji na palecie **Warstwy**. Warstwa znajdująca się na górze palety **Warstwy** stanowi górną warstwę layoutu.

Warstwy i otaczanie tekstu

Elementy na warstwach stosują się do standardowej reguły otaczania w programie QuarkXPress: tekst może otaczać tylko elementy, które znajdują się przed tym tekstem. Na przykład jeśli mała ramka graficzna zostanie narysowana w środku kolumny tekstu, tekst domyślnie otoczy ramkę graficzną.

➡ Podczas określania, czy tekst powinien otaczać elementy, program QuarkXPress sprawdza także ustawienie **Typ** na karcie **Otaczanie** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**).

Po ukryciu warstwy można wyświetlić lub ukryć otaczanie tekstu spowodowane przez odpowiednie elementy na tej warstwie. Domyślnie otaczanie tekstu wymuszone przez ukryte elementy zostaje zachowane.

- Aby ukryć otaczanie tekstu wymuszone przez elementy na ukrytej warstwie, należy kliknąć dwukrotnie ukrytą warstwę na palecie **Warstwy** w celu wyświetlenia okna dialogowego **Atrybuty**, a następnie usunąć zaznaczenie pola wyboru **Zachowaj otaczanie** i kliknąć przycisk **OK**.
- Aby zmienić to domyślne ustawienie otaczania dla nowych warstw, należy usunąć zaznaczenie pola wyboru **Zachowaj otaczanie** na panelu **Warstwy** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).

Duplikowanie warstw

Aby zduplikować warstwę, należy zaznaczyć ją na palecie **Warstwy** i wybrać opcję **Duplikuj warstwę** z menu palety **Warstwy**. Nowa, zduplikowana warstwa jest umieszczana przed oryginalną warstwą.

W przypadku gdy zostanie zduplikowany łańcuch tekstowy z powiązаныmi ramkami tekstowymi, które są umieszczone na różnych warstwach, można zaobserwować następujące zachowanie:

- Jeśli zostanie zduplikowana warstwa zawierająca pierwszą ramkę w łańcuchu tekstowym, zostanie zduplikowany cały tekst w tej ramce, a także tekst z powiązanych ramek w tym łańcuchu. Pierwsza ramka zostaje wyświetlona na zduplikowanej warstwie wraz z symbolem przepełnienia.
- Jeśli zostanie zduplikowana warstwa zawierająca jedną z ramek w środku łańcucha tekstowego, zostanie zduplikowany cały tekst w tej ramce, a także tekst z kolejnych powiązanych ramek w tym łańcuchu. Środkowa ramka zostaje wyświetlona na zduplikowanej warstwie wraz z symbolem przepełnienia. Na zduplikowaną warstwę nie jest kopiowany żaden tekst z poprzedzających ramek w tym łańcuchu tekstowym.
- Jeśli zostanie zduplikowana warstwa zawierająca tylko ostatnią ramkę w łańcuchu tekstowym, zostanie zduplikowany tylko tekst z tej ramki. Nie zostanie skopiowany tekst z wcześniejszych powiązanych ramek w tym łańcuchu.

Scalanie warstw

Scalenie dwóch lub więcej warstw powoduje przeniesienie wszystkich elementów z tych warstw na tę samą warstwę. Kolejność na stosie zostaje zachowana zarówno w obrębie danej warstwy, jak i wszystkich scalonych warstw (innymi słowy, wszystkie elementy na warstwie przedniej pozostają umieszczone nad wszystkimi elementami na warstwie tylnej). Aby scalać warstwy:

- 1 Na palecie **Warstwy** wybierz warstwy do scalenia.
 - 2 Kliknij przycisk **Scal warstwy**  na palecie **Warstwy**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Scal warstwy**.
 - 3 Wybierz warstwę docelową z menu rozwijanego **Wybierz warstwę docelową**.
 - 4 Kliknij przycisk **OK**. Wskaźniki wizualne dla scalonych elementów będą wyświetlać kolor docelowej warstwy scalania, a warstwy wybrane do scalenia zostaną usunięte.
- ➡ Warstw nie można scalać, jeśli jedna z wybranych warstw jest zablokowana.
- ➡ Istnieje możliwość scalenia elementów z warstwy Domyślna, ale warstwa ta nigdy nie jest usuwana przez operację scalania.

Blokowanie elementów na warstwach

Aby zapobiec przypadkowym zmianom elementów na warstwie, można użyć palety **Warstwy** w celu zablokowania całej warstwy.

Blokowanie warstwy jest niezależne od blokowania elementów. Elementy zablokowane przy użyciu opcji **Element > Zablokuj** mogą być w dalszym ciągu wybierane i edytowane. Obiektów na zablokowanej warstwie nie można w ogóle wybrać. Jeśli element na warstwie zostanie zablokowany przy użyciu opcji **Element > Zablokuj**, a następnie warstwa zostanie zablokowana i odblokowana, element zachowa blokadę nawet po odblokowaniu warstwy.

Kolumna **Blokada** na palecie **Warstwy** steruje blokowaniem warstw. Aby zablokować warstwy, należy użyć jednej z następujących metod:

- Aby zablokować lub odblokować warstwę, należy kliknąć w kolumnie **Blokada** po lewej stronie nazwy warstwy. Można także kliknąć dwukrotnie warstwę, aby wyświetlić jej okno dialogowe **Atrybuty**, zaznaczyć lub usunąć zaznaczenie opcji **Zablokowane**, a następnie kliknąć przycisk **OK**.
- Aby zablokować wszystkie warstwy z wyjątkiem jednej, należy nacisnąć klawisz Command/Ctrl i kliknąć w kolumnie **Blokada** obok warstwy, która ma być edytowana.
- Aby zablokować wszystkie warstwy, należy wybrać opcję **Zablokuj wszystkie warstwy** z menu palety.

Użycie stron głównych z warstwami

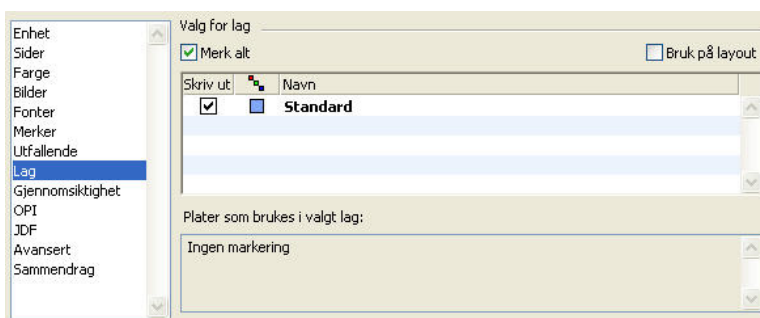
Elementy strony głównej znajdują się na warstwie **Domyślna** na stronach layoutu. Elementy strony głównej mają następujące cechy w odniesieniu do warstw:

- Jeśli strona główna zostanie zastosowana do strony layoutu, elementy na stronie głównej wpłyną tylko na warstwę **Domyślna** tej strony layoutu.
- Elementy dodane do strony głównej są umieszczane za elementami, które zostały dodane na warstwie **Domyślna** na stronie layoutu.
- Elementy strony głównej, które znajdują się na warstwie **Domyślna**, mogą zostać przeniesione na inną warstwę, ale nie będą już elementami strony głównej.

Ograniczanie wydruku warstw

Podobnie jak możliwe jest ograniczenie wydruku elementów (takich jak ramki graficzne) za pomocą okna dialogowego **Modyfikuj**, tak można ograniczyć wydruk warstw. Aby ograniczyć wydruk warstwy, należy kliknąć dwukrotnie tę warstwę na palecie **Warstwy**. W oknie dialogowym **Atrybuty** należy zaznaczyć opcję **Ogranicz wydruk**, a następnie kliknąć przycisk **OK**.

Kiedy opcja **Ogranicz wydruk** jest zaznaczona dla warstwy, warstwa ta jest domyślnie wyświetlana jako niezaznaczona na panelu **Warstwy** okna dialogowego **Drukuj**, co oznacza, że warstwa nie będzie drukowana (chyba że użytkownik kliknie w celu ręcznego zaznaczenia warstwy w oknie dialogowym **Drukuj**).



Okno dialogowe **Drukuj** udostępnia ustawienia umożliwiające określenie, które warstwy będą drukowane.

- ➡ Aby zmienić domyślne ustawienie druku dla nowych warstw, należy zaznaczyć pole wyboru **Ogranicz wydruk** na panelu **Warstwy** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).

- ➡ Ustawienie **Ogranicz wydruk** dla warstwy jest niezależne od elementów sterujących **Ogranicz wydruk** i **Pomiń wydruk obrazów** w oknie dialogowym **Modyfikuj** (menu **Element**).

Praca z listami

Funkcja Listy umożliwia zgromadzenie tekstu w akapitach, do których zastosowano określone arkusze stylów znaków lub akapitów. Choć funkcja ta służy najczęściej do tworzenia spisów treści, może być także używana do tworzenia spisu ilustracji użytych w publikacji.

Przygotowanie do użycia list

Przed utworzeniem listy należy utworzyć i zastosować arkusze stylów w dokumencie. Należy rozpocząć od utworzenia arkuszy stylów, które mają być używane w spisie treści, np. „Nazwa rozdziału”, „Nazwa sekcji” i „Tekst treści”. Następnie należy utworzyć kolejny arkusz stylów akapitu dla sformatowanego spisu treści.

Dołączanie arkuszy stylów do listy

Pierwszym krokiem podczas tworzenia listy jest określenie, które arkusze stylów mają zostać dołączone do listy. Aby utworzyć spis treści, można dołączyć do listy arkusze stylów rozdziału i sekcji, ponieważ spis treści zwykle zawiera tytuły rozdziałów i odpowiednie numery stron. Na listach można umieszczać arkusze stylów akapitów i znaków.

Określanie poziomów na liście

Przed wygenerowaniem listy należy także określić, w jaki sposób zostaną zdefiniowane różne poziomy w arkuszach stylów akapitów. Nagłówki rozdziałów można umieścić na pierwszym poziomie, a tematy w rozdziale na drugim poziomie. Na przykład jeśli tworzona jest instrukcja obsługi aplikacji, a jeden z rozdziałów jest zatytułowany „Menu Plik”, można umieścić nagłówek rozdziału „Menu Plik” na pierwszym poziomie listy. Elementy „Nowy”, „Otwórz”, „Zamknij” i „Zapisz” (nagłówki podrzędne rozdziału „Menu Plik”) mogą znaleźć się na drugim poziomie. Podjęcie takich decyzji z góry znacznie uprości proces generowania listy.

Tworzenie listy

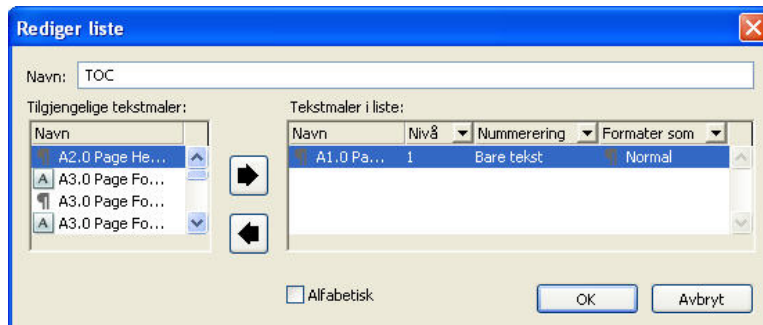
Po utworzeniu i zastosowaniu arkuszy stylów w dokumencie oraz określeniu, które z nich zostaną uwzględnione na liście, można rozpocząć tworzenie listy. W tym celu należy wybrać opcję **Edycja > Listy** i kliknąć przycisk **Nowa**, aby wyświetlić okno dialogowe **Edytuj listę**, a następnie wprowadzić nazwę w polu **Nazwa**.

Lista **Dostępne style** przedstawia wszystkie arkusze stylów w aktywnym projekcie. Należy zaznaczyć arkusze stylów, które mają być użyte na liście, a następnie kliknąć przycisk **Dodaj** w celu dodania ich do listy **Style na liście**. Na przykład aby dołączyć do spisu treści wszystkie nagłówki korzystające z arkuszy stylów „Nagłówek 1” i „Nagłówek 2”, należy dodać te dwa arkusze stylów do listy **Style na liście**.

Po określeniu arkuszy stylów dla spisu treści można określić sposób formatowania spisu treści. Dla każdego stylu na liście **Style na liście** należy wybrać opcje **Poziom**, **Numerowanie** i arkusz stylów **Formatuj jako**:

- Opcja **Poziom** określa sposób wcięcia zawartości listy na palecie **Listy** (wyższe poziomy mają większe wcięcia).

- Opcja **Numerowanie** pozwala określić, czy i gdzie na liście umieszczany jest numer strony dla każdego wystąpienia arkusza stylów.
- Opcja **Formatuj jako** umożliwia określenie arkusza stylów, który zostanie zastosowany do każdego poziomu automatycznie wygenerowanego spisu treści.



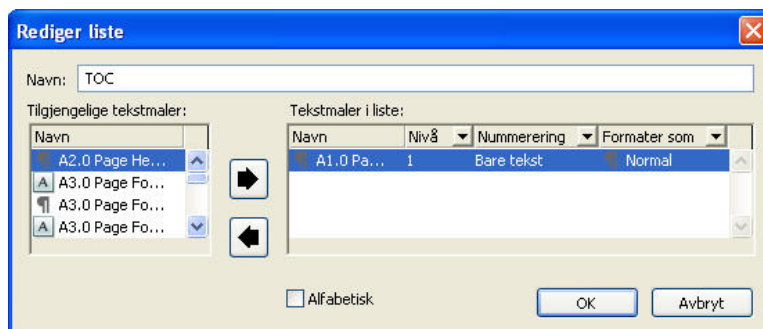
Za pomocą okna dialogowego **Edytuj listę** można tworzyć listy na przykład dla automatycznych spisów treści.

Importowanie list z innego dokumentu

Program QuarkXPress umożliwia dołączanie list z innego dokumentu poprzez okno dialogowe **Listy** (**Edycja > Listy**) lub przy użyciu opcji menu **Dołącz** (**Plik > Dołącz**).

Nawigacja po listach

Aby wyświetlić listę, należy wyświetlić paletę **Listy** (menu **Okno**), wybrać listę w menu rozwijanym **Nazwa listy**, a następnie kliknąć przycisk **Aktualizuj**. Wybrana lista zostanie wyświetlona na palecie **Listy**.



Za pomocą okna dialogowego **Listy** można tworzyć listy na przykład dla automatycznych spisów treści.

- ➡ Jeśli artykuł zawiera wiele layoutów, można wybrać inny layout z listy rozwijanej **Pokaż listę dla**.

Aby znaleźć określony wiersz na aktywnej liście, należy wprowadzić słowo z tego wiersza w polu **Znajdź** tej palety. Lista na palecie zostanie przewinięta do pierwszego wystąpienia tego słowa na liście.

Aby przejść do określonego akapitu, należy kliknąć go dwukrotnie na palecie **Lista**. Okno zostanie przewinięte do pozycji tego akapitu w layoutcie.

Budowanie list

Aby utworzyć spis treści (lub inny typ listy) w layoucie, należy umieścić znacznik wstawiania tekstu w odpowiednim miejscu, a następnie kliknąć ikonę **Utwórz** na palecie **Listy**. Lista jest budowana automatycznie. Arkusze stylów, które wybrano dla listy z menu rozwijanego **Formatuj jako** (okno dialogowe **Nowa lista**), są stosowane automatycznie.

- ➡ Jeśli tekst dokumentu znajduje się na pulpicie, zamiast numeru strony wyświetlany jest symbol sztyletu (Mac OS) lub znaki „PB” (Windows) obok tekstu na zbudowanej liście.

Aktualizowanie list

Paleta **Listy** nie jest aktualizowana automatycznie podczas pracy w dokumencie. Po dokonaniu zmian w tekście należy zaktualizować listę, aby upewnić się, że jest aktualna. Kliknięcie przycisku **Aktualizuj** na palecie **Listy** powoduje przeskanowanie listy pod kątem elementów listy, a następnie odtworzenie listy na palecie **Listy**.

Aby zaktualizować listę, która już przepłynęła do ramki tekstowej, należy zaznaczyć ramkę, kliknąć przycisk **Aktualizuj**, aby upewnić się, że lista jest aktualna, a następnie kliknąć ikonę **Utwórz**. Aplikacja wykryje, że kopia listy już znajduje się w layoucie i wyświetli ostrzeżenie z opcjami **Wstaw** do utworzenia nowej kopii listy i **Zastąp** do zastąpienia istniejącej wersji. Aby zaktualizować istniejącą listę, należy kliknąć przycisk **Zastąp**.

Praca z listami w książkach

Istnieje możliwość utworzenia listy odwołań do wszystkich rozdziałów w książce. Po zdefiniowaniu rozdziału głównego zawierającego listy, które mają być używane w książce, można zsynchronizować rozdziały i zaktualizować listy na palecie **Listy** (**Widok > Pokaż listy**). Po zdefiniowaniu, zaktualizowaniu i scaleniu listy można utworzyć listę w aktywnej ramce tekstowej.

Określanie listy dla książki

Aby określić listę dla książki:

- 1 Otwórz rozdział główny. Listy dla książki muszą znajdować się w rozdziale głównym.
- 2 W rozdziale głównym utwórz listę zawierającą żądane specyfikacje.
- 3 Na palecie **Książka** kliknij przycisk **Synchronizuj**. Spowoduje to dodanie specyfikacji listy do każdego rozdziału.
- 4 Wybierz opcję **Widok > Pokaż listy**. Wybierz aktualnie otwartą książkę z menu rozwijanego **Pokaż listę**.
- 5 Zaznacz ramkę tekstową, w której ma być wyświetlana utworzona lista, a następnie kliknij przycisk **Utwórz**.

Aktualizowanie listy dla książki

Po kliknięciu przycisku **Aktualizuj** w celu zaktualizowania listy dla otwartej książki program QuarkXPress otwiera i skanuje wszystkie rozdziały książki w poszukiwaniu tekstu należącego do listy i wyświetla go na palecie **Listy**. Aby zaktualizować listę dla książki:

- 1 Wybierz opcję **Widok > Pokaż listy**, aby wyświetlić paletę **Listy**.
- 2 Aby wyświetlić listę dla książki, wybierz otwartą książkę z menu rozwijanego **Pokaż listę**.

- 3 Kliknij przycisk **Aktualizuj**, aby przeskanować wszystkie rozdziały w książce i utworzyć nową listę. Po zakończeniu tego procesu lista dla książki zostanie wyświetlona na palecie **Listy**.

Praca z indeksami

Tworzenie indeksów w programie QuarkXPress odbywa się poprzez oznaczenie słów w dokumentach jako haseł indeksu pierwszego, drugiego, trzeciego lub czwartego poziomu. Możliwe jest tworzenie odwołań krzyżowych oraz określanie, czy hasła indeksu obejmują słowo, kilka akapitów, zaznaczenie tekstu lub cały tekst aż do następnego wystąpienia określonego arkusza stylów. Podczas tworzenia indeksu należy określić jego format (zagnieżdżony lub ciągły), interpunkcję, stronę główną i arkusze stylów dla różnych poziomów. Program QuarkXPress tworzy następnie indeks i stosuje dla niego style.

Program może zautomatyzować proces wpisywania, formatowania i aktualizowania numerów stron w indeksie, ale to użytkownik powinien zdecydować, jaka zawartość musi znaleźć się w znaczącym, przydatnym indeksie. Ponieważ tego procesu nie można w pełni zautomatyzować, wymagany jest dodatkowy czas na utworzenie indeksu. Jeśli jednak czytelnicy będą mogli szybko znajdować potrzebne informacje, będzie to czas spędzony we właściwy sposób.

Określanie koloru znacznika indeksu

Po dodaniu słowa do indeksu program QuarkXPress oznacza je nawiasami kwadratowymi lub ramką — są to tak zwane znaczniki indeksu. Znaczniki indeksu są wyświetlane w dokumencie, kiedy otwarta jest paleta **Indeks** (**Widok > Pokaż indeks**). Za pomocą okna dialogowego **Preferencje indeksu** można dostosować kolor znaczników indeksu.

- 1 Wybierz opcję **QuarkXPress/Edycja > Preferencje > Indeks**.
 - 2 Kliknij przycisk **Kolor znacznika indeksu**, aby wyświetlić narzędzie wyboru koloru.
 - 3 Użyj suwaków, strzałek, pól lub koła kolorów, aby określić kolor znaczników indeksu.
 - 4 Kliknij przycisk **OK**, aby zamknąć narzędzie wyboru koloru, a następnie kliknij przycisk **OK**, aby zamknąć okno dialogowe **Preferencje indeksu**.
- ➡ Po zindeksowaniu zakresu tekstu zostanie on oznaczony nawiasami kwadratowymi. Po umieszczeniu symbolu wstawiania tekstu w obrębie tekstu i wprowadzeniu hasła indeksu jego położenie zostanie oznaczone ramką.

Tworzenie haseł indeksu

Każda pozycja indeksu, zawierająca zarówno jedno, jak i wiele słów, jest nazywana hasłem. Do każdego hasła przypisany jest poziom. Poziomy (od pierwszego do czwartego) wskazuje hierarchię hasła. Hasła pierwszego poziomu są najbardziej ogólne, natomiast hasła czwartego poziomu są najbardziej szczegółowe.

Program QuarkXPress pozwala utworzyć cztery poziomy hasła indeksu zagnieżdżonego oraz dwa poziomy indeksu ciągłego.

Tworzenie hasła indeksu pierwszego poziomu

Hasło indeksu pierwszego poziomu to temat główny posortowany alfabetycznie w indeksie.

- ➡ Przed rozpoczęciem dodawania słów do indeksu należy określić, czy tworzony jest indeks *zagnieżdżony* lub *ciągły*. Indeks zagnieżdżony ma do czterech poziomów informacji z hasłami oddzielonymi znakami końca akapitu i różnymi arkuszami stylów. Indeks ciągły ma dwa poziomy informacji z hasłami drugiego poziomu następującymi bezpośrednio po hasłach pierwszego poziomu w tym samym akapicie.
- 1 Umieść symbol wstawiania tekstu w obrębie tekstu lub zaznacz fragment tekstu, aby określić początek tekstu do zindeksowania.
- 2 Aby wprowadzić tekst dla hasła pierwszego poziomu w polu **Tekst** na palecie **Indeks** (menu **Widok**), zaznacz tekst w dokumencie lub wpisz tekst w polu.
- 3 Aby zmienić alfabetyczne sortowanie hasła, wprowadź tekst w polu **Sortuj jako**. Na przykład hasło „20 wiek” może być sortowane jako „Dwudziesty wiek”. Nie wpływa to na pisownię hasła indeksu.
- 4 Wybierz pozycję **Pierwszy poziom** z menu rozwijanego **Poziom**.
- 5 Aby zmienić domyślne formatowanie znaków zastosowane do numeru strony lub odwołania krzyżowego, wybierz inny arkusz stylów znaków z menu rozwijanego **Styl**. Format domyślny to styl znaków tekstu hasła.
- 6 Wybierz opcję z menu rozwijanego **Zasięg**, aby określić zakres tekstu objętego hasłem indeksu.
- 7 Kliknij przycisk **Dodaj**  na palecie **Indeks**. Hasło indeksu pierwszego poziomu zostanie wyświetlone alfabetycznie na liście **Hasła**. Zindeksowany tekst jest oznaczony nawiasami kwadratowymi lub ramką w dokumencie. Można także kliknąć przycisk **Dodaj wszystko** , aby dodać wszystkie wystąpienia zaznaczonego tekstu do listy **Hasła**.
- ➡ Hasło indeksu można dodać, zaznaczając tekst w dokumencie, wyświetlając menu kontekstowe i wybierając opcję **Dodaj do indeksu**. Hasło zostanie dodane z użyciem wybranego poziomu, stylu i zasięgu. Wyświetlane menu kontekstowe jest identyczne jak w przypadku menu kontekstowego ramki tekstowej z wyjątkiem opcji **Dodaj do indeksu**.

Jeśli zaznaczono słowo i dodano je do indeksu, a następnie wykonano ponowną próbę dodania tego samego słowa (na przykład na innym poziomie), zostanie wyświetlone ostrzeżenie: „Odwołanie do indeksu już istnieje w tej lokalizacji”. Aby zindeksować to samo słowo więcej niż jeden raz, należy umieścić symbol wstawiania tekstu w obrębie słowa, a następnie wprowadzić żądane słowo w polu **Tekst**. Jako znacznik drugiego hasła indeksu wyświetlana jest ramka oraz nawiasy kwadratowe.

Naciśnięcie klawisza Option/Alt powoduje zmianę przycisku **Dodaj** na przycisk **Dodaj w odwrotnej kolejności** . Przycisk **Dodaj w odwrotnej kolejności** powoduje dodanie hasła do listy **Hasła** w odwrotnej kolejności oraz dodanie przecinka do hasła. Na przykład imię i nazwisko „Elaine DeKooning” zostaje dodane jako „DeKooning, Elaine” po kliknięciu przycisku **Dodaj w odwrotnej kolejności**. Z kolei imię i nazwisko „Lila Cabot Perry” zostanie dodane jako „Perry, Lila Cabot”.

Naciśnięcie klawisza Option/Alt powoduje zmianę przycisku **Dodaj wszystko** na przycisk **Dodaj wszystko w odwrotnej kolejności** . Kliknięcie przycisku **Dodaj wszystko w odwrotnej kolejności** spowoduje dodanie wszystkich wystąpień zaznaczonego tekstu do listy **Hasła** w odwrotnej kolejności.

Tworzenie hasła indeksu drugiego, trzeciego lub czwartego poziomu

W przypadku indeksu zagnieżdżonego hasła drugiego, trzeciego i czwartego poziomu są umieszczane poniżej haseł pierwszego poziomu w nowym akapicie. W indeksie ciągłym hasła drugiego poziomu następują bezpośrednio po hasłach pierwszego poziomu w tym samym akapicie.

- 1 Umieść symbol wstawiania tekstu na początku zakresu tekstu do zindeksowania.
 - 2 Użyj elementów sterujących **Tekst**, **Sortuj jako**, **Styl** i **Zasięg** w podobny sposób, jak podczas tworzenia hasła indeksu pierwszego poziomu.
 - 3 Kliknij obok hasła w lewej kolumnie listy **Hasła**, aby określić dane hasło jako hasło wyższego poziomu, pod którym zostaną umieszczone hasła drugiego, trzeciego lub czwartego poziomu.
- ➔ Hasła drugiego, trzeciego lub czwartego poziomu są oznaczane wcięciem, jeśli w użytym dla indeksu arkuszu stylów akapitu określono wartość lewego wcięcia.
- 4 Wybierz opcję **Drugi poziom**, **Trzeci poziom** lub **Czwarty poziom** z menu rozwijanego **Poziom**.
Położenie strzałki  decyduje o tym, które opcje menu **Poziom** są dostępne. Opcja **Drugi poziom** jest dostępna, kiedy strzałka znajduje się obok hasła pierwszego lub drugiego poziomu, opcja **Trzeci poziom** jest dostępna, kiedy strzałka znajduje się obok hasła pierwszego, drugiego lub trzeciego poziomu, a opcja **Czwarty poziom** jest dostępna, kiedy strzałka znajduje się obok hasła pierwszego, drugiego, trzeciego lub czwartego poziomu.
 - 5 Kliknij przycisk **Dodaj** . Nowe hasło indeksu zostanie umieszczone alfabetycznie i oznaczone wcięciem pod odpowiednim hasłem.
- ➔ Wybierz opcję **Pomiń stronę o numerze** z menu rozwijanego **Zasięg**, kiedy hasło indeksu będzie używane jako nagłówek dla kilku poziomów informacji. Na przykład podczas tworzenia książki kucharskiej można utworzyć hasło „Ciasto”, ukryć jego numer strony, a następnie wymienić różne typy ciast, takie jak „czekoladowe” lub „drożdżowe”, jako hasła drugiego albo trzeciego poziomu.

Tworzenie odwołań krzyżowych

Oprócz wyświetlania numerów stron dla haseł indeksu, można także odsyłać czytelników do innych tematów. Na przykład w odwołaniu do hasła „Typografia” można także umieścić odwołanie „Patrz także Fonty”. W tym celu należy utworzyć odwołania krzyżowe. Można utworzyć odwołanie krzyżowe do istniejącego hasła indeksu lub dodać nowe hasło specjalnie dla odwołania krzyżowego. Odwołania krzyżowe są tworzone za pomocą palety **Indeks (Widok > Pokaż indeks)**.

Tworzenie odwołania krzyżowego dla nowego hasła indeksu

Aby utworzyć odwołanie krzyżowe dla nowego hasła indeksu:

- 1 Umieść symbol wstawiania tekstu w dowolnym miejscu tekstu (nie ma znaczenia, gdzie zostanie umieszczony symbol, ponieważ numery stron nie będą wyświetlane dla tego hasła).
- 2 Wprowadź tekst hasła w polu **Tekst** na palecie **Indeks**.
- 3 Użyj elementów sterujących **Sortuj jako** i **Poziom** w podobny sposób, jak podczas tworzenia innych haseł indeksu.
- 4 Wybierz pozycję **Odwołanie krzyżowe** z menu rozwijanego **Zasięg**. Wybierz typ odwołania krzyżowego z menu rozwijanego: **Patrz**, **Patrz także** lub **Patrz w**.

- 5 Określ przywoływane hasło indeksu, wprowadzając tekst w polu lub klikając istniejące hasło na liście.
- 6 Kliknij przycisk **Dodaj**. Rozwiń hasło, aby wyświetlić tekst odwołania krzyżowego.

Tworzenie odwołania krzyżowego dla istniejącego hasła indeksu

Aby utworzyć odwołanie krzyżowe dla istniejącego hasła indeksu:

- 1 Umieść symbol wstawiania tekstu w dowolnym miejscu tekstu (nie ma znaczenia, gdzie zostanie umieszczony symbol, ponieważ numery stron nie będą wyświetlane dla tego hasła).
 - 2 Wybierz hasło z listy **Hasła**. Hasło zostaje umieszczone automatycznie w polu **Tekst**.
 - 3 Kliknij przycisk **Edytuj**  na palecie **Indeks** i kliknij dwukrotnie hasło lub zaznacz hasło i wyświetl menu kontekstowe.
 - 4 Wybierz pozycję **Odwołanie krzyżowe** z menu rozwijanego **Zasięg**. Wybierz typ odwołania krzyżowego z menu rozwijanego: **Patrz**, **Patrz także** lub **Patrz w**.
 - 5 Określ przywoływane hasło indeksu, wprowadzając tekst w polu lub klikając istniejące hasło na liście.
- ➡ Aby wyświetlić tekst odwołania krzyżowego na liście **Hasła** wraz z odwołaniami do numerów stron, rozwiń hasło.
- ➡ Podczas tworzenia indeksu odwołania krzyżowe są umieszczane bezpośrednio pod odwołaniami do numerów stron. Są one formatowane za pomocą arkusza stylów znaków określonego w oknie dialogowym **Preferencje indeksu** (**Edycja > Preferencje > Indeks**). Jeśli wybrano opcję **Styl hasła**, odwołanie krzyżowe będzie używać tego samego arkusza stylów co hasło poprzedzające. Użycie menu rozwijanego **Styl** (paleta **Indeks**) do określenia arkusza stylów znaków dla odwołania krzyżowego spowoduje zastąpienie arkusza stylów określonego w oknie dialogowym **Preferencje indeksu**. Do tekstu wprowadzonego w polu **Odwołanie krzyżowe** zawsze będzie stosowany arkusz stylów, ale arkusz stylów nie zostanie zastosowany do części „Patrz”, „Patrz także” lub „Patrz w” odwołania krzyżowego.

Interpunkcja poprzedzająca odwołanie krzyżowe jest określana w polu **Przed odwołaniem krzyżowym** okna dialogowego **Preferencje indeksu** (**QuarkXPress/Edycja > Preferencje > Indeks**). Aby użyć znaków przestankowych po odwołaniu krzyżowym, należy je wprowadzić po tekście odwołania krzyżowego na palecie **Indeks**.

Edytowanie hasła indeksu

Można wybrać hasło indeksu i dokonać edycji informacji w polach **Tekst** lub **Sortuj jako**. Można także wybrać odwołanie krzyżowe lub odwołanie do numeru strony i dokonać edycji informacji w menu rozwijanych **Styl** lub **Zasięg**. Można również zmienić poziom hasła.

- 1 Wybierz hasło lub odwołanie z listy **Hasła**. Aby wyświetlić odwołania, rozwiń hasło.
- 2 Kliknij przycisk **Edytuj**  na palecie **Indeks** i kliknij dwukrotnie hasło lub wybierz hasło i kliknij opcję **Edytuj** w menu kontekstowym.

W trybie edycji wyświetlany jest odwrócony przycisk **Edytuj** .

- 3 Dokonaj zmian w wybranym hasle lub odwołaniu. Można także wybrać i edytować inne hasła lub odwołania.
- 4 Kliknij ponownie przycisk **Edytuj** , aby wyjść z trybu edycji.

Usuwanie hasła indeksu

Aby usunąć hasło indeksu oraz jego znaczniki indeksu z tekstu:

- 1 Wybierz hasło lub odwołanie z listy **Hasła**. Aby wyświetlić odwołania, rozwiń hasło.
- 2 Wyświetl menu kontekstowe i wybierz opcję **Usuń** lub kliknij przycisk **Usuń**  na palecie **Indeks**.

Określanie interpunkcji dla indeksu

Okno dialogowe **Preferencje indeksu** umożliwia określenie znaków przestankowych, które są automatycznie wstawiane podczas tworzenia indeksu.

- 1 Wybierz opcję **QuarkXPress/Edycja > Preferencje > Indeks**.
- 2 Wprowadź znaki przestankowe dla indeksu, włącznie z otaczającymi spacjami, oraz arkusz stylów odwołania krzyżowego w polach **Postać separacji**.

- Opcja **Następujące hasło** określa znak przestankowy umieszczany bezpośrednio po każdym hasle indeksu (zwykle dwukropek). Na przykład hasło „QuarkXPress: xii, 16–17, 19” używa dwukropka i spacji po hasle indeksu „QuarkXPress”.

Kiedy odwołanie krzyżowe następuje bezpośrednio po hasle indeksu, znaki **Przed odwołaniem krzyżowym** są używane zamiast znaków **Następujące hasło**.

- Opcja **Pomiędzy numerami stron** określa słowa lub znaki przestankowe używane do oddzielenia listy numerów stron (zwykle przecinek lub średnik). Na przykład hasło „QuarkXPress: xii, 16–17, 19” używa przecinka i spacji między numerami stron.
- Opcja **Pomiędzy zakresem stron** określa słowa lub znaki przestankowe używane do wskazania zakresu stron (zwykle półpauza lub słowo „do” ze spacjami po obu stronach: „, do ”). Na przykład hasło „QuarkXPress: xii, 16–17, 19” używa półpauzy między zakresem stron.
- Opcja **Przed odwołaniem krzyżowym** określa słowa lub znaki przestankowe używane przed odwołaniem krzyżowym (zwykle kropka, średnik lub spacja). Na przykład hasło „QuarkXPress: xii, 16–17, 19. Patrz także Layout strony” używa kropki i spacji przed odwołaniem krzyżowym.
- Opcja **Styl odwołania krzyżowego** określa arkusz stylów używany dla odwołania krzyżowego. Ten arkusz stylów jest stosowany tylko do odwołań „Patrz”, „Patrz także” i „Patrz w”.
- Opcja **Pomiędzy hasłami** określa słowa lub znaki przestankowe używane między poziomami hasła w indeksie ciągłym (zwykle średnik lub kropka). Indeks ciągły wymienia hasła i hasła podrzędne indeksu w pojedynczym akapicie, a nie poprzez zagnieżdżenie. Na przykład hasło „QuarkXPress: xii, 16–17, 19; Drukowanie z: 62–64; Skład tekstu w: 32, 34” używa średnika między poszczególnymi hasłami.

W przypadku indeksu zagnieżdżonego znaki **Pomiędzy hasłami** są używane jako końcowe znaki przestankowe dla każdego akapitu.

- 3 Kliknij przycisk **OK**.

- ➡ Gotowy indeks składa się ze sformatowanego tekstu, a nie z dynamicznych linków do zindeksowanego tekstu. W przypadku kontynuacji edycji tekstu lub listy **Hasła** konieczne jest ponowne utworzenie indeksu.
- ➡ W polach **Postać separacji** można wprowadzić maksymalnie 72 znaki. Można także użyć pewnych znaczników XPress w polach **Postać separacji**. Na przykład jeśli w polu **Następujące hasło** zostanie wprowadzony znacznik \t, to podczas tworzenia indeksu zostanie wstawiony domyślny tabulator po hasle.

Tworzenie indeksu

Okno dialogowe **Utwórz indeks** służy do tworzenia indeksu na podstawie zawartości palety **Indeks**.

Podczas tworzenia indeksu program QuarkXPress kompiluje listę, formatuje ją zgodnie ze specyfikacjami użytkownika, a następnie wlewa ją na strony, opierając się na wybranej stronie głównej. Preferencje indeksu są specyficzne dla indeksu, jeśli zostały ustawione po otwarciu dokumentu.

Przed utworzeniem indeksu należy utworzyć stronę główną z automatyczną ramką tekstową dla indeksu. Następnie należy utworzyć arkusze stylów akapitów dla nagłówków sekcji i wszystkich poziomów używanych w indeksie. Zwykle poziomy różnią się odmiennym wcięciem.

Indeks generowany dla książki należy włączyć do ostatniego rozdziału książki. Jeśli indeks zostanie włączony do innego rozdziału książki z ciągłą numeracją stron, mogą ulec zmianie numery stron następujące po rozdziale indeksu. Można utworzyć oddzielny rozdział tylko dla indeksu i umieścić go na końcu książki.

Aby utworzyć indeks:

- 1 Wybierz opcję **Narzędzia > Utwórz indeks** lub wyświetl menu kontekstowe palety **Indeks** i wybierz opcję **Utwórz indeks**.
- 2 Kliknij opcję **Zagnieżdżony** lub **Ciągły** dla ustawienia **Format**. Jeśli indeks jest zorganizowany z użyciem więcej niż dwóch poziomów informacji, należy utworzyć indeks zagnieżdżony. Jeśli wybrano utworzenie indeksu ciągłego, wszystkie poziomy informacji dla hasła zostaną umieszczone w tym samym akapicie bez hierarchii.
- 3 Zaznacz opcję **Cała książka**, aby zindeksować całą książkę, której częścią jest dokument. Jeśli dokument nie został dołączony do książki, ta opcja jest niedostępna. W przypadku gdy opcja nie będzie zaznaczona, zostanie zindeksowany tylko bieżący dokument.
- 4 Zaznacz opcję **Zastąp istniejący indeks**, aby nadpisać istniejący indeks.
- 5 Aby dodać nagłówki do każdej sekcji alfabetycznej indeksu, zaznacz opcję **Dodaj nagłówki literowe** i wybierz arkusz stylów z menu rozwijanego.
- 6 Wybierz **stronę główną** dla indeksu (na liście widoczne są tylko strony główne z automatycznymi ramkami tekstowymi). Program QuarkXPress automatycznie dodaje niezbędne strony na końcu dokumentu w celu umieszczenia indeksu. Jeśli określono widzącą stronę główną, najpierw dodawana jest prawa strona widząca.
- 7 Wybierz arkusze stylów dla każdego poziomu indeksu z menu rozwijanych **Style poziomów**. Jeśli kliknięto opcję **Ciągły** dla ustawienia **Format**, dostępne jest tylko menu rozwijane **Pierwszy poziom**, ponieważ wszystkie poziomy są wlewane do tego samego akapitu.

8 Kliknij przycisk **OK**, aby zamknąć okno dialogowe **Utwórz indeks** i utworzyć indeks.

➡ Jeśli konieczne jest porównanie dwóch wersji indeksu, usuń zaznaczenie opcji **Zastąp istniejący indeks** w oknie dialogowym **Utwórz indeks** (menu **Narzędzia**).

Edytowanie indeksów końcowych

Po utworzeniu indeksu należy mu się dokładnie przyjrzeć. Konieczne jest sprawdzenie, czy indeks jest dokładny, odwołania krzyżowe są odpowiednie, a poziomy są logiczne. Należy ocenić interpunkcję i formatowanie. Jest mało prawdopodobne, że już pierwszy utworzony indeks będzie całkowicie poprawny. Niektóre problemy można rozwiązać poprzez edycję i odtworzenie indeksu, podczas gdy inne wymagają lokalnego formatowania tekstu indeksu.

Niedrukowalny tekst w indeksie

Jeśli tekst oznaczony nawiasami kwadratowymi nie jest drukowany, ponieważ znajduje się na pulpicie, jest przesłonięty przez inny element lub powoduje przepełnienie ramki, obok hasła indeksu zamiast numeru strony wyświetlany jest symbol sztyletu † (Mac OS) lub znaki „PB” ze spacją po literze B (Windows).

Tylko system Mac OS: Aby wyszukać symbol sztyletu, należy wprowadzić Option+T w polu **Znajdź** okna dialogowego **Znajdź/Zamień** (menu **Edycja**). Następnie można sprawdzić, czy możliwe jest rozwiązanie problemu w dokumencie lub po prostu usunięcie symboli sztyletu z utworzonego indeksu.

Tylko system Windows: Aby wyszukać znaki „PB ”, należy wprowadzić je (włącznie ze spacją) w polu **Znajdź** okna dialogowego **Znajdź/Zamień** (menu **Edycja**). Następnie można sprawdzić, czy możliwe jest rozwiązanie problemu w dokumencie lub po prostu usunięcie tych znaków z utworzonego indeksu.

Edytowanie i odtwarzanie indeksu

Aby rozwiązać problemy z interpunkcją, hasłami lub układem indeksu, należy wrócić do palety **Indeks**, okna dialogowego **Preferencje indeksu** (**QuarkXPress/Edycja > Preferencje > Indeks**) lub okna dialogowego **Utwórz indeks** (menu **Narzędzia**). Następnie należy dokonać niezbędnych zmian i odtworzyć indeks.

Aktualizowanie indeksu

Jeśli dokonano edycji zindeksowanego dokumentu po utworzeniu indeksu, należy ponownie utworzyć indeks. Ponieważ program QuarkXPress nie aktualizuje automatycznie tekstu indeksu, indeks końcowy należy utworzyć dopiero po upewnieniu się, że dokument jest już gotowy.

Stosowanie formatowania lokalnego do indeksu

Nawet jeśli utworzono już prawidłowy indeks i wiadomo, że publikacja nie zmieni się, często można ulepszyć indeks za pomocą formatowania lokalnego. Na przykład jeśli pod nagłówkami „W”, „X”, „Y” i „Z” znajdują się tylko pojedyncze hasła, można je połączyć w ramach wspólnego nagłówka „W–Z”. Można także użyć okna dialogowego **Znajdź/Zamień** (menu **Edycja**), aby zastosować style pisma do określonych słów. Należy pamiętać, że te zmiany nie zostaną odzwierciedlone w przyszłych wersjach indeksu w przypadku usunięcia lub zmiany haseł na tym etapie.

Praca z książkami

Zarządzanie publikacjami składającymi się z wielu dokumentów może być skomplikowane. Pokrewne dokumenty powinny być przechowywane blisko siebie, ale jednak pozostawać niezależne. Książki pomagają rozwiązać ten problem.

Książki są plikami programu QuarkXPress wyświetlanymi jako okna z linkami do poszczególnych dokumentów, nazywanych rozdziałami. Po dodaniu rozdziałów do książki można otwierać, zamykać i śledzić rozdziały przy użyciu palety **Książka**. Program QuarkXPress umożliwia synchronizację arkuszy stylów i innych specyfikacji używanych w rozdziałach książki, drukowanie rozdziałów poprzez paletę **Książka**, a także automatyczną aktualizację numerów stron w rozdziałach.

W programie QuarkXPress można otworzyć jednocześnie do 25 książek. Książki mogą być otwierane jednocześnie przez więcej niż jednego użytkownika, dzięki czemu członkowie grupy roboczej mogą uzyskać dostęp do różnych rozdziałów. Książki pozostają otwarte do momentu ich zamknięcia lub wyjścia z programu QuarkXPress. Zmiany dokonane w książkach są zapisywane po zamknięciu palety **Książka** lub po wyjściu z programu QuarkXPress.

Zmiany w książkach (takie jak dodanie lub zmiana kolejności rozdziałów) są zapisywane automatycznie podczas zamykania książek lub po wyjściu z programu QuarkXPress. Po otwarciu i zmodyfikowaniu rozdziałów należy zapisać dokumenty rozdziałów w identyczny sposób jak dowolny samodzielny projekt programu QuarkXPress, korzystając z opcji **Zapisz** (menu **Plik**).

- ➡ Kiedy członkowie grupy roboczej dokonają zmian w książce — na przykład poprzez otwarcie lub zmianę rozdziałów w książce — książka zostaje zaktualizowana w celu odzwierciedlenia zmian. Aby wymusić aktualizację, należy kliknąć w dowolnym miejscu palety **Książka**.

Tworzenie książek

Książka w programie QuarkXPress to zbiór dokumentów (rozdziałów). Nową książkę można utworzyć w dowolnym momencie. Aby utworzyć nową książkę:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Nowy > Książka**.
- 2 Użyj elementów sterujących w oknie dialogowym, aby określić lokalizację pliku nowej książki.
- 3 Wprowadź nazwę książki w polu **Nazwa książki/Nazwa pliku**.
- 4 Kliknij przycisk **Utwórz**. Nowa książka zostanie wyświetlona nad wszystkimi otwartymi dokumentami.

- ➡ Jeśli pliki książek są zapisane we współużytkowanej lokalizacji, wielu użytkowników może otwierać książki i edytować rozdziały. Aby możliwe było korzystanie z funkcji Książka w środowisku z wieloma użytkownikami, wszyscy użytkownicy muszą mieć tę samą ścieżkę do książki. Oznacza to, że książka musi być zapisana na serwerze sieciowym, a nie w komputerze użytkownika, który również uzyskuje dostęp do tej książki.

Praca z rozdziałami

Książki zawierają pojedyncze dokumenty programu QuarkXPress, nazywane rozdziałami. Aby utworzyć rozdziały, należy dodać dokumenty do otwartych książek. Rozdziały są otwierane poprzez paletę **Książka**, a nie za pomocą opcji **Otwórz** (menu **Plik**). Można zmieniać kolejność rozdziałów w książce, a także usuwać rozdziały z książki. Rozdziały książki muszą być zapisane na tym samym woluminie co książka.

Dodawanie rozdziałów do książek

Do książki można dodać maksymalnie 1000 rozdziałów. Aby dodać rozdziały do otwartej książki:

- 1 Kliknij przycisk **Dodaj rozdział**  na palecie **Książka**.
- 2 Użyj elementów sterujących w oknie dialogowym, aby znaleźć pierwszy dokument, który ma zostać dodany do książki. Domyślnie pierwszy rozdział dodany do książki staje się rozdziałem głównym. Rozdział główny definiuje specyfikacje arkuszy stylów, kolorów, dzielenia wyrazów i justowania oraz listy, linie przerywane i paski, które będą używane w całej książce. Atrybuty te są specyficzne dla rozdziału głównego: inne rozdziały mają atrybuty niezależne od tych w rozdziale głównym.
- 3 Wybierz dokument z listy i kliknij przycisk **Dodaj**. Jeśli dokument utworzono we wcześniejszej wersji programu QuarkXPress, pojawi się ostrzeżenie z informacją, że dokument zostanie zaktualizowany do bieżącego rozdziału. Kliknięcie przycisku **OK** spowoduje zaktualizowanie dokumentu i zapisanie go jako rozdziału książki programu QuarkXPress.
- 4 Powtórz kroki 1–3, aby dodać kolejne rozdziały do książki.

W miarę dodawania rozdziały są umieszczane na liście na palecie **Książka**. Jeśli jakiś rozdział jest zaznaczony na palecie **Książka** podczas klikania przycisku **Dodaj rozdział** , następny rozdział zostanie dodany bezpośrednio za tym rozdziałem. Jeśli nie jest zaznaczony żaden rozdział, następny rozdział zostanie dodany na końcu listy.

Rozdział może należeć tylko do jednej książki. Aby użyć rozdziału w innej książce, należy wybrać opcję **Zapisz jako** (menu **Plik**) w celu utworzenia kopii dokumentu. Następnie należy dodać kopię dokumentu do innej książki. Umieszczenie rozdziału w innej książce może zmienić numerację stron książki.

Stan rozdziału

Po umieszczeniu rozdziałów w książce użytkownicy mogą rozpocząć otwieranie, zamykanie i śledzenie rozdziałów przy użyciu palety **Książka**. Kolumna **Stan** na palecie **Książka** przedstawia bieżący stan każdego rozdziału:

- **Dostępny** wskazuje, że można otworzyć rozdział.
- **Otwarty** wskazuje, że rozdział został już otwarty na danym komputerze.
- **[Nazwa użytkownika]** wskazuje, że rozdział został otwarty przez innego użytkownika. Nazwa użytkownika stanowi nazwę przypisaną dla komputera użytkownika. Aby uzyskać informacje na temat współużytkowania plików i nazywania komputerów, należy zapoznać się z dokumentacją dostarczoną wraz z komputerem.
- **Zmodyfikowany** wskazuje, że rozdział został otwarty i poddany edycji niezależnie od książki. Aby zaktualizować rozdział do stanu **Dostępny**, należy ponownie otworzyć rozdział poprzez paletę **Książka**, a następnie go zamknąć.
- **Brak** wskazuje, że plik rozdziału został przeniesiony po dodaniu do książki. Należy kliknąć dwukrotnie nazwę rozdziału, aby wyświetlić okno dialogowe, a następnie zlokalizować odpowiedni plik.

Otwieranie rozdziałów w książkach

Chociaż wielu użytkowników może otworzyć tę samą książkę, tylko jeden użytkownik może w danym momencie otworzyć określony rozdział. Aby otworzyć rozdział, kolumna **Stan** musi

wskazywać, że rozdział jest **Dostępny** lub **Zmodyfikowany**. Aby otworzyć dostępny rozdział, należy kliknąć dwukrotnie jego nazwę.

Otwieranie rozdziałów niezależnie od książek

Jeśli konieczna jest praca na komputerze niestanowiącym części sieci, w której znajduje się książka (na przykład jeśli użytkownik chce dokonać edycji rozdziału w domu), można pracować na kopii rozdziału niezależnie od jego książki. Po zakończeniu pracy z rozdziałem należy skopiować go z powrotem do oryginalnej lokalizacji w sieci. Stan rozdziału zostanie wyświetlony na palecie **Książka** jako **Zmodyfikowany**.

- ➡ Aby upewnić się, że inni użytkownicy nie dokonają edycji oryginalnego rozdziału podczas pracy z jego kopią, można umieścić oryginalny plik rozdziału w innym folderze, tak aby jego stan na palecie **Książka** został wyświetlony jako **Brak**.

Zmiana kolejności rozdziałów w książkach

W dowolnym momencie można zmienić kolejność rozdziałów w książce, niezależnie od ich stanu. Podczas wykonywania tej czynności aktualizowane są automatyczne numery stron. Należy kliknąć nazwę rozdziału, aby go zaznaczyć, a następnie kliknąć przycisk **Przenieś rozdział**  na palecie **Książka**. Zaznaczony rozdział zostanie przeniesiony w górę lub w dół o jeden wiersz.

Usuwanie rozdziałów z książek

W dowolnym momencie można usunąć rozdział z książki. W tym celu należy kliknąć nazwę rozdziału, aby go zaznaczyć, a następnie kliknąć przycisk **Usuń rozdział** . Nazwa rozdziału zostanie usunięta z palety **Książka**, a linki do rozdziału zostaną przerwane. Rozdział stanie się standardowym dokumentem programu QuarkXPress.

Zarządzanie numerami stron

Jeżeli rozdziały dodawane do książki zawierają sekcje (**Strona > Sekcja**), zostaną one zachowane wraz z numerami stron. Na przykład każdy rozdział w książce może stanowić nową sekcję. Jeśli rozdziały nie zawierają sekcji, program QuarkXPress przypisuje kolejne numery stron do rozdziałów w książce. Na przykład jeśli pierwszy rozdział książki ma długość 10 stron, drugi rozdział będzie się zaczynać na stronie 11.

Można dodawać lub usuwać sekcje, aby zmieniać numerację stron książki. Jeśli na stronie dokumentu znajduje się znak automatycznego numeru strony, zostanie wyświetlony na niej odpowiedni numer strony.

Praca z rozdziałami z sekcjami

Jeśli rozdział zawiera początek sekcji, numeracja stron sekcji jest stosowana w całej książce do momentu, kiedy program QuarkXPress napotka nowy początek sekcji. Na przykład gdy pierwszy rozdział książki stanowi sekcję z przedrostkiem numeru strony „A”, wszystkie strony w kolejnych rozdziałach będą miały przedrostek „A” do momentu, kiedy program QuarkXPress napotka nową sekcję. Drugi rozdział może stanowić nową sekcję z przedrostkiem „B”.

W dowolnym momencie można dodawać, zmieniać i usuwać sekcje w rozdziałach książki (**Strona > Sekcja**). Po usunięciu wszystkich sekcji ze wszystkich rozdziałów książki zostanie przywrócona sekwencyjna numeracja stron w książce.

- ➡ Aby wyświetlić numery stron rozdziału na palecie **Książka**, należy użyć automatycznej numeracji stron.

Praca z rozdziałami bez sekcji

Jeśli rozdziały nie zawierają sekcji, program QuarkXPress przypisuje „początek rozdziału książki” do pierwszej strony każdego rozdziału. Początek rozdziału książki nakazuje rozpoczęcie numeracji stron książki od ostatniej strony poprzedniego rozdziału. Aby zastąpić początek rozdziału książki i utworzyć sekcję, należy otworzyć rozdział i wybrać opcję **Strona > Sekcja**. Następnie zaznaczyć opcję **Początek sekcji**, co spowoduje anulowanie zaznaczenia opcji **Początek rozdziału książki**. Po dodaniu stron do rozdziału, zmianie kolejności rozdziałów lub usunięciu rozdziałów kolejne strony i rozdziały będą numerowane zgodnie z tym początkiem sekcji.

- ➡ Aby końcowe strony rozdziału dokładnie odzwierciedlały numerację stron książki, należy umieścić numery stron za pomocą znaku Bieżący numer strony.

Dowolny użytkownik, który otworzy książkę, może dodawać i usuwać rozdziały oraz zmieniać ich kolejność. Użytkownik może także dodać sekcje do rozdziałów w celu zastąpienia sekwencyjnego numerowania stron lub synchronizacji rozdziałów. Zadania te można przypisać jednemu użytkownikowi (na przykład redaktorowi) i poprosić innych użytkowników o otwieranie i zamykanie rozdziałów poprzez paletę.

Jeśli rozdział zostanie otwarty poza powiązaną książką programu QuarkXPress (co oznacza, że do otwarcia rozdziału nie została użyta paleta **Książka**), numery stron mogą się tymczasowo zmienić. W przypadku gdy rozdział zawiera początki rozdziałów książki, które automatycznie aktualizują numery stron w rozdziałach, ten rozdział będzie zaczynać się od strony o numerze 1 podczas edytowania go poza książką. Ponowne otwarcie rozdziału przy użyciu palety **Książka** spowoduje automatyczną aktualizację numerów stron. Jeśli rozdział zawiera zwykłe początki sekcji, numery stron nie zostaną zmienione podczas edycji poza książką.

Synchronizowanie rozdziałów

Aby upewnić się, że wszystkie specyfikacje arkuszy stylów, kolorów, dzielenia wyrazów i justowania oraz listy, linie przerywane i paski użyte w rozdziałach książki są identyczne, można zsynchronizować te specyfikacje zgodnie z rozdziałem głównym. Domyślnie pierwszy rozdział w książce jest rozdziałem głównym, ale można go zmienić w dowolnym momencie.

Podczas synchronizacji rozdziałów wszystkie specyfikacje w poszczególnych rozdziałach są porównywane z rozdziałem głównym, a następnie modyfikowane zgodnie z potrzebami. Po zsynchronizowaniu rozdziałów wszystkie rozdziały w książce będą miały identyczne specyfikacje arkuszy stylów, kolorów, dzielenia wyrazów i justowania oraz listy, linie przerywane i paski

Określanie rozdziału głównego

Domyślnie pierwszy rozdział dodany do książki staje się rozdziałem głównym. Jest on oznaczony literą M po lewej stronie nazwy rozdziału na palecie **Książka**. Aby zmienić rozdział główny, należy kliknąć w celu zaznaczenia nowego rozdziału głównego. Następnie należy kliknąć w pustym obszarze po lewej stronie nazwy rozdziału. Ikona M zostanie przeniesiona do nowego rozdziału głównego.

Synchronizacja specyfikacji

Przed zsynchronizowaniem specyfikacji w książce należy upewnić się, że specyfikacje arkuszy stylów, kolorów, dzielenia wyrazów i justowania oraz listy, linie przerywane i paski w bieżącym rozdziale głównym są poprawnie zdefiniowane. Następnie należy wykonać następujące czynności:

- 1 Upewnij się, że wszystkie rozdziały książki mają stan **Dostępny**. Jeśli rozdział jest niedostępny, jego specyfikacje nie zostaną zsynchronizowane.
 - 2 Wybierz rozdziały do zsynchronizowania. Aby wybrać zakres rozdziałów, kliknij pierwszy rozdział, a następnie naciśnij klawisz Shift i kliknij ostatni rozdział w zakresie. Aby wybrać niesąsiadujące rozdziały, naciśnij klawisz Command/Ctrl podczas ich klikania.
 - 3 Kliknij przycisk **Synchronizuj książkę**  na palecie **Książka**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Synchronizuj wybrane rozdziały**.
 - 4 Kliknij kartę **Arkusze stylów, Kolory, D&J, Listy** lub **Linie przerywane i paski**, aby dokonać wyboru z listy tych specyfikacji. Lista **Dostępne** przedstawia wszystkie właściwe specyfikacje. Wybierz specyfikacje do zsynchronizowania i kliknij je dwukrotnie albo kliknij strzałkę, aby przenieść je do kolumny **Dołącz**.
 - 5 Aby zsynchronizować wszystkie specyfikacje w oknie dialogowym **Synchronizuj wybrane rozdziały**, kliknij przycisk **Synchronizuj wszystko**.
 - 6 Kliknij przycisk **OK**. Każdy rozdział książki zostanie otwarty, porównany z rozdziałem głównym, zmodyfikowany zgodnie z potrzebami i zapisany. Podczas synchronizacji rozdziały są modyfikowane w następujący sposób:
 - Specyfikacje o tej samej nazwie są porównywane, a specyfikacje rozdziału są edytowane zgodnie z potrzebami, aby dopasować je do specyfikacji w rozdziale głównym.
 - Specyfikacje z rozdziału głównego, które są nieobecne w innych rozdziałach, zostają dodane do tych rozdziałów.
 - Specyfikacje w innych rozdziałach, które nie są zdefiniowane w rozdziale głównym, pozostają bez zmian.
- ➡ W przypadku dokonania zmian w specyfikacjach książki konieczne jest ponowne wykonanie synchronizacji rozdziałów.
- ➡ Za pomocą synchronizacji można wprowadzać globalne zmiany w dowolnych specyfikacjach książki. Na przykład jeśli podjęto decyzję o zmianie koloru dodatkowego używanego w książce, należy zmienić definicję koloru w rozdziale głównym, a następnie kliknąć przycisk **Synchronizuj książkę** .

Drukowanie rozdziałów

Paleta **Książka** zapewnia szybką metodę drukowania wielu rozdziałów z tymi samymi ustawieniami. Za pomocą palety **Książka** można wydrukować całą książkę lub tylko wybrane rozdziały. Aby wydrukować rozdziały w otwartej książce:

- 1 Upewnij się, że rozdziały do wydrukowania mają stan **Dostępny** lub **Otwarty**. Nie można drukować rozdziałów, które mają stan **Brak** lub są aktualnie otwarte przez innych użytkowników.

- 2 Aby wydrukować całą książkę, upewnij się, że nie wybrano żadnych rozdziałów. Aby wydrukować jeden rozdział, kliknij go. Aby wybrać sąsiadujące rozdziały, naciśnij klawisz Shift podczas ich klikania. Aby wybrać niesąsiadujące rozdziały, naciśnij klawisz Command/Ctrl podczas ich klikania.
 - 3 Kliknij przycisk **Drukuj rozdziały**  na palecie **Książka**, aby wyświetlić okno dialogowe **Drukuj**.
 - 4 Aby wydrukować wszystkie strony we wszystkich wybranych rozdziałach, wybierz opcję **Wszystko** z menu rozwijanego **Strony**.
 - 5 Określ w normalny sposób inne ustawienia drukowania lub wybierz opcję z menu rozwijanego **Styl drukowania**. Wszystkie strony lub rozdziały zostaną wydrukowane z użyciem tych ustawień.
 - 6 Kliknij przycisk **OK**. Program QuarkXPress otworzy wszystkie rozdziały, wydrukuje je, a następnie zamknie. Jeśli brakuje rozdziału lub jest on używany przez inną osobę, książka nie zostanie wydrukowana.
- ➡ W polach wymagających wprowadzenia numerów stron (na przykład w oknie dialogowym **Drukuj**) należy wprowadzić pełny numer strony, włącznie z przedrostkiem, lub bezwzględny numer strony. Bezwzględny numer strony to rzeczywista pozycja strony w odniesieniu do pierwszej strony dokumentu, niezależnie od sposobu podziału dokumentu na sekcje. Aby określić bezwzględny numer strony w oknie dialogowym, należy poprzedzić go symbolem plus (+). Na przykład aby wyświetlić pierwszą stronę dokumentu, należy wpisać „+1”.

Tworzenie indeksów i spisów treści dla książek

Program QuarkXPress umożliwia wygenerowanie indeksu i spisu treści dla całej książki. Odbywa się to za pomocą funkcji list i indeksowania, a nie poprzez paletę **Książka**. Aby możliwe było wygenerowanie pełnego spisu lub indeksu, wszystkie rozdziały muszą mieć stan **Dostępny**.

Indeksy książek

Funkcje indeksowania są dostępne po załadowaniu rozszerzenia QuarkXTensions Indeks. Tworzenie indeksu jest związane z użyciem palety **Indeks** (menu **Widok**) w celu oznaczenia tekstu jako hasła indeksu. Interpunkcję indeksu można określić za pomocą okna dialogowego **Preferencje indeksu** (QuarkXPress/Edycja > Preferencje > Indeks). Po zakończeniu tworzenia książki można wygenerować indeks przy użyciu okna dialogowego **Utwórz indeks** (menu **Narzędzia**).

Listy dla książek

W programie QuarkXPress lista stanowi kompilację tekstu, dla którego określono styl za pomocą konkretnych arkuszy stylów akapitu. Na przykład można pobrać cały tekst z arkuszem stylów „Nazwa rozdziału” oraz cały tekst z arkuszem stylów „Nagłówek sekcji”, a następnie skompilować spis treści z dwoma poziomami. Listy nie są ograniczone do spisów treści — można na przykład utworzyć spis ilustracji na podstawie arkuszy stylów użytych w podpisach. Generowanie list jest związane z użyciem okna dialogowego **Listy** (menu **Edycja**) i palety **Listy** (menu **Widok**).

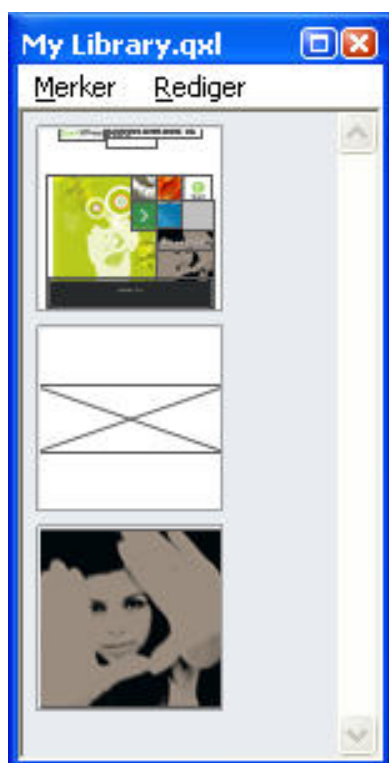
Praca z bibliotekami

Biblioteki zapewniają wygodny sposób przechowywania często używanych elementów strony, takich jak logo, nagłówki, teksty prawne i fotografie. W pojedynczej bibliotece można zapisać do 2000 pozycji. Pozycją biblioteki może być ramka lub ścieżka tekstowa, ramka graficzna, linia, wiele

zaznaczonych elementów lub grupa. Aby przenosić pozycje z i do biblioteki, wystarczy przeciągnąć je lub wyciąć/skopiować i wkleić je.

Biblioteki dobrze sprawdzają się podczas przechowywania elementów, które mogą być w każdym momencie potrzebne w layoucie. Mogą to być na przykład logo firm, informacje prawne, często używane obrazy i tekst, formaty wykresów oraz obiekty clip art. W bibliotece można także zapisać elementy z formatowaniem, które jest trudne do zapamiętania.

Pasek przewijania palety **Biblioteka** umożliwia przewijanie pozycji biblioteki w pionie. Aby zmienić wielkość palety **Biblioteka**, należy przeciągnąć pole przewijania w prawym dolnym rogu tej palety. Paletę **Biblioteka** można powiększyć, klikając jej pole powiększania. Ponowne kliknięcie pola powiększania powoduje przywrócenie poprzedniej wielkości palety.



Paleta **Biblioteka**

- ➡ Biblioteki programu QuarkXPress nie są wieloplatformowe, dlatego należy je otwierać przy użyciu platformy, na której zostały utworzone.

Tworzenie bibliotek

Nową bibliotekę można utworzyć w dowolnym momencie, pod warunkiem jednak, że otwartych jest mniej niż 25 plików. Aby utworzyć nową bibliotekę:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Nowy > Biblioteka**.
- ➡ Po utworzeniu biblioteka pozostaje otwarta do momentu jej zamknięcia. Podczas uruchamiania programu QuarkXPress wszystkie palety bibliotek, które były wcześniej otwarte, są otwierane automatycznie i umieszczane w domyślnej pozycji.
- 2 Użyj elementów sterujących w oknie dialogowym, aby określić lokalizację pliku nowej biblioteki.

- 3 Wprowadź nazwę biblioteki w polu **Nazwa biblioteki/Nazwa pliku**.
- 4 Kliknij przycisk **Utwórz**.

Dodawanie pozycji biblioteki

Podczas dodawanie pozycji do biblioteki kopie elementów są umieszczane w bibliotece i wyświetlane jako miniatury. Oryginalne elementy nie są usuwane z dokumentu. Aby dodać pozycje do otwartej biblioteki:

- 1 Wybierz narzędzie **Element** .
- 2 Zaznacz elementy lub grupy elementów do umieszczenia w bibliotece. Aby zaznaczyć wiele elementów, naciśnij klawisz Shift podczas ich klikania. Jeśli jednak zostanie zaznaczonych wiele elementów, zostaną one zapisane w bibliotece jako jedna pozycja, a nie jako oddzielne pozycje.
- 3 Przeciągnij elementy lub grupę elementów do biblioteki i zwolnij przycisk myszy po wyświetleniu wskaźnika biblioteki . Pozycja biblioteki jest umieszczana między ikonami strzałek.

Pobieranie pozycji z biblioteki

Aby umieścić pozycję biblioteki w dokumencie, należy wybrać dowolne narzędzie i kliknąć pozycję biblioteki. Następnie przeciągnąć pozycję do dokumentu. Kopia pozycji biblioteki zostanie umieszczona w dokumencie.

Manipulowanie pozycjami biblioteki

Istnieje możliwość zmiany kolejności pozycji biblioteki, przenoszenia pozycji między bibliotekami oraz zastępowania i usuwania pozycji biblioteki.

- Aby zmienić kolejność pozycji w bibliotece, należy kliknąć ją i przeciągnąć w nowe miejsce.
 - Aby skopiować pozycję do innej biblioteki, należy kliknąć ją i przeciągnąć do innej otwartej biblioteki.
 - Aby zastąpić pozycję w bibliotece, należy zaznaczyć elementy zastępcze w dokumencie, a następnie wybrać opcję **Edycja > Kopiuj**. Teraz należy kliknąć i zaznaczyć pozycję w bibliotece, a następnie wybrać opcję **Edycja > Wklej**.
 - Aby usunąć pozycję z biblioteki w systemie Mac OS, należy je kliknąć i wybrać opcję **Edycja > Wyczyść**, **Edycja > Wytnij** lub nacisnąć klawisz Delete. Aby usunąć pozycję z biblioteki w systemie Windows, należy wybrać opcję **Edycja** (menu palety **Biblioteka**) > **Usuń** lub **Edycja > Wytnij**.
- ➡ *Tylko system Windows:* Podczas kopiowania, wklejania lub usuwania elementów biblioteki w systemie Windows można użyć menu **Edycja** na górze palety **Biblioteka**.
- ➡ Jeśli obraz o wysokiej rozdzielczości zostanie przeniesiony po zaimportowaniu go do dokumentu, należy zaktualizować ścieżkę do obrazu przy użyciu opcji **Użycie** (menu **Narzędzia**) podczas przenoszenia elementu biblioteki do dokumentu.

Praca z etykietami

Program QuarkXPress umożliwia zarządzanie pozycjami biblioteki poprzez zastosowanie do nich etykiet. Tę samą etykietę można zastosować do wielu pozycji. Możliwe jest także selektywne wyświetlanie pozycji biblioteki według ich etykiet. Na przykład w przypadku biblioteki z różnymi logo firm można oznaczyć każdą pozycję nazwą odpowiedniej firmy.

Oznaczanie pozycji biblioteki etykietami

Po oznaczeniu etykietą pozycji biblioteki można używać tej etykiety dla innych pozycji. Można także nadać każdej pozycji biblioteki unikatową nazwę. Aby oznaczyć pozycje biblioteki etykietami:

- 1 Kliknij dwukrotnie pozycję biblioteki, aby wyświetlić okno dialogowe **Hasło biblioteki**.
- 2 Wprowadź opisową nazwę w polu **Etykieta** lub wybierz ją z listy **Etykieta**. Aby zmienić nazwę pozycji biblioteki, wprowadź nową etykietę lub wybierz inną etykietę z listy.
- 3 Kliknij przycisk **OK**.

Wyświetlanie pozycji biblioteki według etykiety

Aby wyświetlić pozycje według etykiety, należy kliknąć menu rozwijane (Mac OS) lub menu **Etykiety** (Windows) w lewym górnym rogu palety **Biblioteka**. Następnie należy wybrać etykiety, aby wyświetlić powiązane pozycje.

- W menu wyświetlane są pozycje **Wszystkie**, **Bez etykiety** oraz wszystkie etykiety, które zostały utworzone i zastosowane do pozycji biblioteki.
- Można wybrać więcej niż jedną etykietę, aby wyświetlić wiele kategorii pozycji. Obok każdej wybranej etykiety wyświetlany jest znacznik wyboru.
- Jeśli w systemie Mac OS zostanie wybrana więcej niż jedna etykieta, w menu rozwijanym wyświetlana jest pozycja **Mieszane etykiety**. Po wybraniu menu **Etykiety** w systemie Windows znacznik wyboru jest umieszczany obok etykiet wyświetlanych na palecie.
- Aby wyświetlić wszystkie pozycje biblioteki, niezależnie od ich etykiety, należy wybrać pozycję **Wszystkie**.
- Aby wyświetlić pozycje bez przypisanej etykiety, należy wybrać pozycję **Bez etykiety**. Pozycję **Bez etykiety** można wybrać oprócz innych etykiet.
- Aby ukryć pozycje, do których zastosowano etykietę, należy ponownie wybrać tę etykietę.

Zapisywanie bibliotek

Po kliknięciu przycisku zamykania na palecie Biblioteka program QuarkXPress automatycznie zapisuje zmiany dokonane w bibliotece. Możliwe jest także użycie funkcji Automatyczne zapisywanie biblioteki w celu zapisywania każdej zmiany w locie. Aby włączyć funkcję Automatyczne zapisywanie biblioteki:

- 1 Wybierz opcję **QuarkXPress/Edycja > Preferencje**, a następnie kliknij pozycję **Zapisz** na liście po lewej stronie, aby wyświetlić panel **Zapisz**.
- 2 Zaznacz opcję **Automatyczne zapisywanie biblioteki**.
- 3 Kliknij przycisk **OK**.

Wydruk

Niezależnie od tego, czy należy wydrukować proof na drukarce laserowej w celu sprawdzenia, czy też konieczna jest końcowa klisza lub wyciąg z naświetlarki o wysokiej rozdzielczości, program QuarkXPress umożliwi osiągnięcie satysfakcjonujących wyników za każdym razem.

Drukowanie layoutów

W wielu środowiskach publikowania można drukować przy użyciu szerokiej gamy urządzeń wyjściowych, od biurkowych drukarek atramentowych po biurowe drukarki laserowe, a nawet naświetlarki wysokiej klasy. Poniższe tematy przedstawiają sposób drukowania w programie QuarkXPress.

Aktualizowanie ścieżek obrazów

Program QuarkXPress używa dwóch typów informacji dla zaimportowanych obrazów: informacji o niskiej i wysokiej rozdzielczości. Informacje o niskiej rozdzielczości służą do wyświetlania podglądu obrazów. W czasie drukowania program uzyskuje dostęp do informacji o wysokiej rozdzielczości, które są zawarte w oryginalnych plikach obrazów, korzystając ze ścieżek do obrazów.

Ścieżka do obrazu jest określana podczas importowania obrazu do dokumentu programu QuarkXPress. Program QuarkXPress zachowuje informacje o ścieżce każdego obrazu, a także o dacie ostatniej modyfikacji.

Jeśli obraz został przeniesiony lub zmieniony po zaimportowaniu, program QuarkXPress wyświetla ostrzeżenie podczas korzystania z opcji **Drukuj** lub **Zgromadź do wydruku** (menu **Plik**).

- ➡ Jeśli obrazy znajdują się w tym samym folderze co dokument programu QuarkXPress, nie jest konieczne zachowanie ścieżek obrazów. Program QuarkXPress zawsze może „odnaleźć” obrazy znajdujące się w tym samym folderze co dokument, niezależnie od tego, czy były tam obecne podczas importowania.

Systemy OPI (Open Prepress Interface) podstawiają obrazy o wysokiej rozdzielczości i wykonują wstępną separację zeskanowanych obrazów pełnokolorowych. Jeśli używany jest taki system wydruku, można na przykład zaimportować do dokumentu obraz TIFF RGB o niskiej rozdzielczości i nakazać, aby program QuarkXPress automatycznie wprowadzał komentarze OPI, dzięki czemu obrazy o niskiej rozdzielczości zostaną zamienione na wersje w wysokiej rozdzielczości podczas drukowania. Systemy OPI mają różne możliwości zamiany obrazów.

Ustawianie elementów sterujących w oknie dialogowym Drukuj

Aby wydrukować layout wydruku:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Drukuj** (Command+P/Ctrl+P). Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Drukuj**.
- 2 Aby wybrać sterownik drukarki, wybierz opcję z menu rozwijanego **Drukarka**.
 - *Tylko system Windows*: Kliknięcie przycisku **Właściwości** powoduje otwarcie okna dialogowego z elementami sterującymi, które są specyficzne dla wybranego sterownika drukarki. Więcej informacji dotyczących opcji w tym oknie dialogowym oraz sposobu instalacji drukarek można znaleźć w dokumentacji dostarczonej wraz z systemem Microsoft Windows.
- 3 Określ opcje wydruku na jeden z następujących sposobów:
 - Aby użyć istniejącego stylu wydruku, wybierz opcję z menu rozwijanego **Styl drukowania**.
 - Aby ręcznie skonfigurować opcje drukowania, użyj elementów sterujących w dolnej połowie okna dialogowego. Ta część okna dialogowego **Drukuj** jest podzielona na panele. Aby wyświetlić panel, kliknij jego nazwę na liście w lewym dolnym rogu. Więcej informacji zawiera temat „*Okno dialogowe Drukuj*”.
 - Aby przechwycić wybrane opcje drukowania jako nowy styl drukowania, wybierz pozycję **Nowy styl wydruku** z menu rozwijanego **Styl drukowania**.
- 4 Aby określić liczbę kopii do wydrukowania, wprowadź wartość w polu **Kopie**.
- 5 Aby określić strony do wydrukowania, wprowadź wartość w polu **Strony**. Można wprowadzić zakres stron, strony nieciągłe bądź kombinację zakresów i stron nieciągłych do wydrukowania. Użyj przecinków i łączników, aby zdefiniować ciągle lub nieciągłe zakresy strony. Na przykład jeśli layout ma 20 stron i należy wydrukować strony od 3 do 9, od 9 do 12 oraz stronę 19, w polu Strony należy wpisać: 3–9, 12–15, 19.
- 6 Aby określić, czy należy drukować strony nieparzyste, parzyste lub wszystkie, wybierz opcję z menu rozwijanego **Sekwencja stron**. Opcja **Wszystkie** (ustawienie domyślne) spowoduje wydrukowanie wszystkich stron. Wybranie opcji **Nieparzyste** spowoduje wydrukowanie tylko stron o numerach nieparzystych. Wybranie opcji **Parzyste** spowoduje wydrukowanie tylko stron o numerach parzystych.
- 7 Aby pomniejszyć lub powiększyć wydruk dokumentu, wprowadź wartość procentową w polu **Skala**. Wartość domyślna to 100%.
- 8 W przypadku drukowania dwóch lub więcej kopii layoutu, jeśli kopie mają być drukowane w kolejności, zaznacz pole wyboru **Sortuj**. Jeśli pole wyboru **Sortuj** nie jest zaznaczone, program będzie drukował kolejno poszczególne kopie każdej strony.
- 9 Aby rozkładówki (strony połączone w poziomie) były drukowane obok siebie na kliszy lub papierze, zaznacz pole wyboru **Rozkładówki**.
- 10 Aby wydrukować wielostronicowy layout w odwrotnej kolejności, zaznacz pole wyboru **Od końca do początku**. Ostatnia strona layoutu zostanie wydrukowana jako pierwsza.
- 11 Zaznacz pole wyboru **Dopasuj do obszaru wydruku**, aby pomniejszyć lub powiększyć rozmiar strony dokumentu w celu dopasowania do obszaru możliwego do obrazowania dla wybranego nośnika.
- 12 *Tylko system Mac OS*: Kliknij przycisk **Drukarka**, aby otworzyć okno dialogowe **Sterownik drukarki**. Więcej informacji zawiera dokumentacja dostarczona wraz z komputerem.

13 Kliknij przycisk **Drukuj**, aby wydrukować layout.

14 Kliknij przycisk **Anuluj**, aby zamknąć okno dialogowe **Drukuj** bez zapisywania ustawień lub drukowania layoutu.

➡ Obszar w prawym górnym rogu okna dialogowego **Drukuj** stanowi obszar podglądu strony. Za jego pomocą można wyświetlać podgląd stron w urządzeniu wyjściowym.

Okno dialogowe Drukuj

Poniższe tematy przedstawiają panele w oknie dialogowym **Drukuj**.

Panel Urządzenie

Panel **Urządzenie** umożliwia określanie ustawień specyficznych dla urządzeń, włącznie z wyborem pliku PPD i pozycjonowaniem strony:

- Po wybraniu pliku PPD pola **Rozmiar papieru**, **Szerokość** i **Wysokość** są wypełniane automatycznie informacjami domyślnymi z tego pliku PPD. Wybranie pliku PPD dla naświetlarki spowoduje udostępnienie także pól **Przerwa strony** i **Przesunięcie papieru**. Listę plików PPD dostępnych w menu rozwijanym **PPD** można dostosować przy użyciu okna dialogowego **Menedżer plików PPD** (menu **Narzędzia**). W przypadku braku właściwego pliku PPD można wybrać podobny, wbudowany plik PPD ogólnego przeznaczenia.
- Aby określić rozmiar nośnika używanego przez drukarkę, wybierz rozmiar z menu rozwijanego **Rozmiar papieru**.
- Aby określić szerokość i wysokość niestandardowego nośnika obsługiwanego przez drukarkę, wybierz opcję **Niestandardowy** z menu rozwijanego **Rozmiar papieru** i wprowadź wartości w polach **Szerokość** i **Wysokość**. Podczas wysyłania wydruku do naświetlarki o ciągłym podawaniu lub bez bębna użyj ustawienia **Automatycznie** w polu **Wysokość**.
- Aby określić pozycję dokumentu wydruku na wybranym nośniku wydruku, wybierz opcję z menu rozwijanego **Położenie**.
- Domyślna rozdzielczość dla wybranego pliku PPD jest wprowadzana automatycznie w polu **Rozdzielczość**.
- Tylko naświetlarki: Wprowadź wartość w polu **Przesunięcie papieru** w celu określenia wielkości przesunięcia (lub odsunięcia) lewej krawędzi strony od lewej krawędzi rolki nośnika.
- Tylko naświetlarki: Wprowadź wartość w polu **Przerwa strony**, aby określić ilość miejsca między stronami layoutu drukowanymi na rolce.
- Aby wydrukować negatywowe obrazy stron, zaznacz opcję **Druk negatywowy**.
- Aby otrzymać błędy języka PostScript zgłaszane z programu QuarkXPress w czasie drukowania, zaznacz opcję **Procedura obsługi błędów PostScript**.

Panel Strony

Za pomocą panelu **Strony** można określić orientację stron, ich rozmieszczenie i odwracanie, a także pokrewne opcje:

- Aby określić wydruk w trybie pionowym lub poziomym, kliknij przycisk radiowy **Orientacja** (**Orientacja pionowa** lub **Orientacja pozioma**).
- Aby dołączyć do wydruku puste strony, zaznacz opcję **Dołącz puste strony**.

- Aby wydrukować wiele strony layoutu o zmniejszonym rozmiarze na pojedynczym arkuszu papieru, zaznacz opcję **Miniatury**.
- Aby odwrócić wydruk pionowo lub poziomo, wybierz opcję z menu rozwijanego **Odbicie strony**.

Aby wydrukować duży layout w sekcjach (sąsiadujących fragmentach), wybierz opcję z menu rozwijanego **Strony sąsiadująco**. Program QuarkXPress drukuje znaczniki skali i informacje o położeniu w każdej sekcji, aby umożliwić ich ponowne złożenie.

- Aby określić sposób podziału strony na sąsiadujące sekcje poprzez określenie początku linijki, wybierz opcję **Ręcznie**.
- Aby program QuarkXPress automatycznie określał liczbę sekcji wymaganych do wydrukowania każdej strony dokumentu na podstawie rozmiaru layoutu, rozmiaru nośnika, zaznaczenia opcji **Zachodzenie bezwzględne** i wartości w polu **Zachodzenie**, wybierz opcję **Automatycznie**. Wartość wprowadzona w polu **Zachodzenie** to wielkość, jaka zostanie użyta przez program QuarkXPress do rozszerzenia strony w celu utworzenia sekcji. Jeśli zaznaczona jest opcja **Zachodzenie bezwzględne**, program QuarkXPress będzie używał wartości w polu **Zachodzenie** tylko w przypadku rozszerzenia strony w celu utworzenia sekcji. Jeśli opcja **Zachodzenie bezwzględne** nie jest zaznaczona, podczas tworzenia sekcji program QuarkXPress będzie używał wielkości co najmniej równej wartości **Zachodzenie**, ale w razie potrzeby użyje większej wartości. Opcji **Zachodzenie bezwzględne** nie należy zaznaczać, jeśli layout ma być wyśrodkowany po połączeniu sąsiadujących sekcji.

Panel Obrazy

Za pomocą panelu **Obrazy** można określać sposób drukowania obrazów:

- Aby określić sposób drukowania obrazów, wybierz opcję z menu rozwijanego **Wydruk**. Opcja **Normalny** pozwala uzyskać wydruk obrazów o wysokiej rozdzielczości przy użyciu danych z plików źródłowych obrazów. Opcja **Niska rozdzielczość** pozwala drukować obrazy z rozdzielczością podglądu ekranowego. Opcja **Wstępny** wyłącza wydruk obrazów i gradientów, a w ich miejsce drukowana jest ramka z obramowaniem i literą x w środku, podobnie jak w przypadku pustej ramki graficznej na ekranie.
- Aby wybrać format dla danych drukowania, wybierz opcję z menu rozwijanego **Dane**. Choć dokumenty są drukowane szybciej w formacie binarnym, opcja **ASCII** jest bardziej przenośna, ponieważ jest to standardowy format, który może zostać odczytany przez szeroką gamę drukarek i buforów drukowania. Opcja **Czysty 8-bitowy** łączy formaty ASCII i binarny, zapewniając elastyczny i przenośny format plików.
- Zaznacz opcję **Nadruk czerni EPS**, aby wymusić nadruk wszystkich czarnych elementów w zaimportowanych obrazach EPS (niezależnie od ich ustawień nadruku w pliku EPS).
- Aby drukować 1-bitowe obrazy TIFF w pełnej rozdzielczości (nie przekraczając rozdzielczości określonej przez pozycję listy **Urządzenie**), zaznacz opcję **Pełna rozdzielczość wynikowego pliku TIFF**. Jeśli opcja **Pełna rozdzielczość wynikowego pliku TIFF** nie zostanie zaznaczona, obrazy większe niż 1-bitowe zostaną poddane próbkowaniu podrzędnemu do dwukrotnej wartości ustawienia liczby linii na cal (lpi).

Panel Fonty

Za pomocą panelu **Fonty** można określać, które fonty mają zostać dołączone do wydruku. Należy pamiętać, że wiele opcji w tym panelu jest dostępnych tylko podczas drukowania do urządzenia wyjściowego PostScript.

- W przypadku drukowania na urządzeniu wyjściowym z językiem PostScript poziomu 3 lub wyższego bądź na urządzeniu korzystającym z języka PostScript 2 w wersji 2015 lub nowszej, zaznacz pole wyboru **Optymalizuj formaty fontów**.
- Aby pobrać wszystkie fonty użyte w layoucie oraz wszystkie fonty systemowe, zaznacz pole wyboru **Pobierz fonty layoutu**. Aby określić, które fonty są pobierane, usuń zaznaczenie pola wyboru **Pobierz fonty layoutu**, a następnie zaznacz opcję **Pobieranie** dla każdego fontu, który ma zostać pobrany. Istnieje możliwość określenia, które fonty mają być wyświetlane na liście poprzez wybranie opcji z menu rozwijanego **Pokaż**.
- Aby pobrać wszystkie fonty, które są wymagane przez zaimportowane pliki PDF i EPS, zaznacz pole wyboru **Pobierz zaimportowane fonty PDF/EPS**.

Panel Kolor

Za pomocą panelu **Kolor** można sterować wydrukiem kolorów.

- Aby wydrukować wszystkie kolory na jednej stronie, wybierz pozycję **Pełnokolorowy** z menu rozwijanego **Tryb**. Aby wydrukować oddzielny wyciąg dla każdego koloru (w celu użycia w prasie wielokolorowej), wybierz pozycję **Separacje** z menu rozwijanego **Tryb**. Więcej informacji dotyczących wydruku pełnokolorowego zawiera temat „[Drukowanie kompozytów koloru](#)”. Więcej informacji dotyczących separacji zawiera temat „[Drukowanie separacji kolorów](#)”.
- Aby określić konfigurację wydruku dla urządzenia wyjściowego, wybierz opcję z menu rozwijanego **Konfiguracja**. Więcej informacji dotyczących zarządzania kolorami zawiera temat „[Konfiguracje źródła i konfiguracje wydruku](#)”.
- Aby określić domyślny kształt i liniaturę rastra, użyj menu rozwijanych **Punkty rastrowe** i **Liniatura**. Opcja **Drukarka** na liście rozwijanej **Punkty rastrowe** pozwala określić wszystkie ustawienia rastra przez urządzenie wyjściowe.
- Aby wydrukować tylko określone wyciągi oraz określić opcje rastra dla poszczególnych wyciągów, użyj elementów sterujących na liście wyciągów.

Panel Znaczniki

Za pomocą panelu **Znaczniki** można dołączyć do wydruku znaczniki przycięcia, pasery i znaczniki spadu. *Znaczniki przycięcia* to krótkie pionowe i poziome linie drukowane poza końcowym obszarem strony po odcięciu, wskazując miejsce odcinania strony. *Pasery* to symbole używane do wyrównywania nakładających się wyciągów. *Znaczniki spadu* wskazują miejsce, w której kończą się spady strony.

- Aby umieścić znaczniki przycięcia i pasery na każdej stronie, wybierz pozycję **Środek** lub **Niewyśrodkowane** z menu rozwijanego **Znaczniki**.
- Po wybraniu pozycji **Środek** lub **Niewyśrodkowane** stają się dostępne pola **Szerokość**, **Długość** i **Przesunięcie**. Wartości w polach **Szerokość** i **Długość** określają szerokość i długość znaczników przycięcia. Wartość w polu **Przesunięcie** określa odstęp znaczników przycięcia od krawędzi strony.
- Aby dołączyć znaczniki wskazujące położenie spadu, wybierz opcję **Dołącz znaczniki spadu**.

Panel Warstwy

Za pomocą panelu **Warstwy** można określać, które warstwy mają zostać uwzględnione na wydruku, a które warstwy zostają wyłączone.

*Tylko okno dialogowe **Drukuj**:* Aby zastosować ustawienia z panelu **Warstwy** do layoutu, zaznacz opcję **Zastosuj do layoutu**.

Panel Spad

Panel **Spad** umożliwia określenie spad (wykraczania poza krawędzie strony) elementów podczas wydruku. Ustawienia spadu odnoszą się do wszystkich stron w layoutcie.

Aby utworzyć spad poprzez zdefiniowanie wielkości wykraczania poza krawędzie stron layoutu, należy wybrać pozycję **Symetryczny** lub **Asymetryczny** z menu rozwijanego **Typ spadu**.

- Aby utworzyć spad o identycznej wielkości dla każdej krawędzi strony, wybierz pozycję **Symetryczny**, a następnie wprowadź wartość w polu **Wielkość** w celu określenia wielkości spadu.
- Aby utworzyć spad o różnych wielkościach dla każdej krawędzi strony, wybierz pozycję **Asymetryczny**, a następnie wprowadź wartości w polach **Górny**, **Dolny**, **Lewy** i **Prawy** w celu określenia wielkości spadów.
- *Tylko wydruki oraz wydruki PDF:* Aby utworzyć spad, który obejmuje wszystkie elementy na stronie wykraczające poza krawędzie, wybierz opcję **Elementy strony**.
- *Tylko wydruki oraz wydruki PDF:* Aby określić, czy elementy wykraczające poza krawędzie są obcinane przy krawędzi spadu lub mogą być drukowane w całości, zaznacz opcję **Obcięcie przy krawędzi spadu**.

➡ Panel **Spad** jest dostępny, tylko jeśli zainstalowano moduł XTension o nazwie Custom Bleeds.

Panel Przezroczystość

Za pomocą panelu **Przezroczystość** można określić sposób obsługi przezroczystości podczas eksportu.

- Element sterujący **Obrazy wektorowe** umożliwia określenie rozdzielczości na potrzeby rasteryzacji obrazów zawierających dane wektorowe, jeśli są one powiązane z przezroczystością. Ogólnie rzecz biorąc, zaleca się ustawienie wysokiej wartości, ponieważ obrazy wektorowe mają zwykle ostre linie, które mogą ulec schodkowaniu w niższych rozdzielczościach. To pole określa także rozdzielczość renderowania dla ramek bitmapowych powiązanych z przezroczystością.
- Element sterujący **Gradienty** umożliwia określenie rozdzielczości gradientów, jeśli są one powiązane z przezroczystością. Gradienty można zwykle rasteryzować z relatywnie niską rozdzielczością, ponieważ nie zawierają one ostrych krawędzi.
- Element sterujący **Cienie** umożliwia określenie rozdzielczości na potrzeby rasteryzowania cieni. Wartość ta może być relatywnie niska, chyba że utworzono cienie z ustawieniem **Rozmycie** o wartości zero.

Wybranie niższej rozdzielczości dla jednego lub kilku tych pól może zredukować czas potrzebny na spłaszczanie, a także skrócić czas przetwarzania podczas wysyłania layoutu do wydruku.

Obrócone lub pochylone elementy, które są powiązane z przezroczystością, wymagają rasteryzacji przed wysłaniem do narzędzia RIP. Ponieważ operacje obracania i pochylania zwykle powodują obniżenie jakości obrazu, jeśli są wykonywane w niskiej rozdzielczości, program QuarkXPress może zwiększyć próbkowanie takich elementów przed ich obróceniem lub pochyleniem, minimalizując

w ten sposób pogorszenie jakości. Aby ręcznie ustawić zwiększoną rozdzielczość dla obróconych i pochylonych elementów i obrazów powiązanych z przezroczystością, należy zaznaczyć pole wyboru **Zwiększ próbkowanie obrotów**. Jeśli używane są wartości niskiej rozdzielczości, a obrócony lub pochylony element ma gorszą jakość, należy zaznaczyć to pole wyboru, a następnie wprowadzić wartość w polu **Do**. Wartość w polu **Do** powinna być co najmniej równa najwyższej wartości rozdzielczości w polach **Obrazy wektorowe**, **Gradienty** i **Cienie**.

Pole **dpi dla obrazów mniejszych niż** umożliwia określenie wartości, powyżej której nie następuje zwiększenie próbkowania dla obróconych lub pochylonych elementów. Celem tego pola jest zapobiegnięcie sytuacji, w której obrócone lub pochylone elementy o wartości zbliżonej do ustawienia **Zwiększ próbkowanie obrotów do** miałyby niepotrzebnie zwiększone próbkowanie. Ogólnie rzecz biorąc, należy wybrać wartość o 100 dpi mniejszą niż wartość **Zwiększ próbkowanie obrotów do**.

Aby drukować obrazy bez uwzględniania ich wartości przezroczystości, należy zaznaczyć opcję **Ignoruj spłaszczanie przezroczystości**. Wszystkie elementy będą traktowane jako całkowicie nieprzezroczyste, niezależnie od zastosowanej wartości przezroczystości, a cienie i maski obrazów zostaną zignorowane. Opcja ta może być przydatna podczas rozwiązywania problemów z wydrukami, które są związane z przezroczystością.

Aby określić rozdzielczość spłaszczanej przezroczystości w importowanych plikach PDF i Adobe Illustrator, należy wprowadzić wartość w polu **Rozdzielczość spłaszczania**.

➡ Funkcja spłaszczania rasteryzuje obraz tylko w przypadku, gdy zawiera on element rastrowy, taki jak cień, gradient, półprzezroczysty obraz lub obraz z maską w postaci kanału alfa. Nie są rasteryzowane obszary o jednolitym kolorze (niezależnie od tego, czy są one wynikiem użycia półprzezroczystej warstwy), chyba że na takie obszary nakłada się element rastrowy.

Panel JDF

Za pomocą panelu **JDF** można określić, czy należy zapisywać plik JDF na podstawie struktury elementów Job Jackets projektu. Po zaznaczeniu opcji **Wydruk JDF** staje się dostępna lista rozwijana **Dołącz kontakt elementu Job Jackets**. Za jej pomocą można wybrać kontakt spośród zasobów kontaktów w strukturze elementów Job Jackets projektu.

Panel OPI

Za pomocą panelu **OPI** można określać ustawienia interfejsu OPI (Open Prepress Interface).

- Zaznacz opcję **OPI aktywne**, jeśli nie jest używany serwer OPI.
- Zaznacz opcję **Dołącz obrazy**, aby dołączyć obrazy TIFF lub EPS do strumienia wyjściowego.
- Zaznacz opcję **Niska rozdzielczość**, aby dołączyć obrazy TIFF o niskiej rozdzielczości, które są używane w layoucie, zamiast wersji w wysokiej rozdzielczości.

Jeśli nie można znaleźć pliku o wysokiej rozdzielczości dla obrazu EPS, podstawiany jest podgląd ekranowy.

➡ Panel **OPI** jest dostępny, tylko jeśli zainstalowano moduł OPI XTensions.

Panel Zaawansowane

W panelu **Zaawansowane** można określić poziom języka PostScript urządzenia wyjściowego.

Panel Podsumowanie

Panel **Podsumowanie** wyświetla podsumowanie ustawień w innych panelach.

Obszar podglądu strony

Okno dialogowe **Drukuj** (menu **Plik**) dla layoutów wydruku zapewnia graficzne przedstawienie strony wydruku o nazwie *obszar podglądu strony*. Obszar podglądu strony nie wyświetla rzeczywistych elementów na stronach layoutu, ale przedstawia kształt i orientację stron w odniesieniu do nośnika docelowego.

- Niebieski prostokąt reprezentuje stronę layoutu.
- Zielony prostokąt reprezentuje obszar możliwy do obrazowania dla wybranego nośnika.
- Czarny prostokąt reprezentuje obszar nośnika po wybraniu urządzenia z podawaniem arkuszy w menu rozwijanym **PPD** (panel **Urządzenie**).
- Szary obszar otaczający layout reprezentuje spady, kiedy wybrano ustawienie spadów przy użyciu modułu XTension o nazwie Custom Bleeds (panel **Spad**).
- Jeśli rozmiar strony, włącznie ze znacznikami przycięcia i/lub spadami, jest większy niż obszar możliwy do obrazowania dla nośnika, czerwony obszar wskazuje fragmenty layoutu, które znajdują się poza obszarem możliwym do obrazowania i mogą zostać obcięte. Jeśli ustawienie **Automatycznie** jest włączone w panelu **Strony** w celu dzielenia na sekcje, czerwony obszar nie jest wyświetlany.
- Litera „R” ilustruje obrót, pozytyw/negatyw i odwrócenie.
- Strzałka po lewej stronie podglądu graficznego wskazuje kierunek podawania kliszy lub strony.
- Poniżej podglądu graficznego znajdują się dwie mniejsze ikony. Ikona arkusza wskazuje, że w menu rozwijanym **PPD** (panel **Urządzenie**) wybrano urządzenie wyjściowe drukujące arkusze, natomiast ikona rolki wskazuje, że w menu rozwijanym **PPD** wybrano urządzenie drukujące na rolce. Znak zapytania to przycisk rozwijany, który wyświetla legendę kolorów użytych w obszarze podglądu strony.
- Jeśli pasery są włączone (panel **Znaczniki**), zostają one także wyświetlone w obszarze podglądu strony.
- Jeśli zaznaczono opcję **Miniatury** (panel **Strony**), wyświetlany jest podgląd z miniaturami.

Drukowanie separacji kolorów

Aby wydrukować separacje kolorów:

- 1 Wyświetl panel **Kolor** okna dialogowego **Drukuj** (menu **Plik**).
- 2 Wybierz pozycję **Separacja** z menu rozwijanego **Tryb**.
- 3 Wybierz opcję z listy rozwijanej **Konfiguracja**:
 - Opcja **Procesowy i dodatkowy** powoduje wydrukowanie wyciągów dla kolorów triadowych i dodatkowych użytych w layoucie.
 - Opcja **Konwertuj do procesowych** powoduje przekształcenie wszystkich kolorów w pliku na kolory triadowe (tylko na czas wydruku) i wydrukowanie wyciągów separacji.
 - Opcja **Separacje w RIP** powoduje wydrukowanie wyciągów wszystkich kolorów triadowych i dodatkowych oraz uzyskanie wydruku w formacie kompozytu. Jednak plik PostScript do wydrukowania będzie zawierał informacje o separacji.

Opcję **Separacje w RIP** należy wybrać tylko w przypadku korzystania z urządzeń z językiem PostScript poziomu 3. Menu rozwijane **Konfiguracja** zawiera także wszystkie konfiguracje wydruku oparte na separacjach, które są obecne w oknie dialogowym **Domyślna konfiguracja wydruku** (**Edycja > Konfiguracje wydruku**).

- 4 Aby określić inną liniaturę niż domyślna, wprowadź liczbę linii na cal (lpi) w polu **Liniatura** lub wybierz opcję z menu rozwijanego **Liniatura**.
- 5 Lista na dole panelu **Kolor** wyświetla wyciągi użyte w layoucie, a także domyślne ustawienia **Raster**, **Liniatura**, **Kąt** i **Struktura**. Ogólnie rzecz biorąc, domyślne ustawienia na liście wyciągów zapewniają poprawne wyniki drukowania. Może być jednak konieczne dostosowanie tych ustawień do określonych warunków. Kreska w kolumnie oznacza, że dana pozycja nie jest edytowalna.
 - Można usunąć zaznaczenie dowolnej kolumny **Drukuj**, aby anulować drukowanie poszczególnych wyciągów. W tym celu można również zaznaczyć wyciąg i wybrać opcję **Nie** z menu rozwijanego kolumny **Drukuj**.
 - Kolumna **Wyciąg** przedstawia listę kolorów dodatkowych i farb triadowych w dokumencie po wybraniu pozycji **Separacje** z menu rozwijanego **Tryb**. Menu rozwijane **Konfiguracja** na górze panelu **Kolor** określa, które wyciągi layoutu są wyświetlane.
 - Menu rozwijane **Raster** umożliwia przypisanie innego kąta rastra do koloru dodatkowego. Domyślne wartości rastra dla kolorów dodatkowych są określone w menu rozwijanym **Raster** w oknie dialogowym **Edytuj kolory** (**Edytuj > Kolory > Nowy**).
 - Kolumna **Liniatura** przedstawia gęstość rastra. Ta wartość określająca liczbę linii na cal (lpi) zostanie zastosowana do wszystkich wyciągów kolorów. Aby użyć wartości innej niż domyślna dla wyciągu, wybierz pozycję **Inna** z menu rozwijanego **Liniatura** aby wyświetlić okno dialogowe **Liniatura/Inna**.
 - Kolumna **Kąt** przedstawia kąt rastra dla każdego wyciągu koloru. Aby użyć wartości innej niż domyślna, wybierz pozycję **Inny** z menu rozwijanego **Kąt** aby wyświetlić okno dialogowe **Kąt/Inny**.
 - Aby określić alternatywny kształt kropek na wydrukach, wybierz opcję z menu rozwijanego **Struktura**.

Drukowanie kompozytów koloru

Aby wydrukować wydruk pełnokolorowy (a nie separacje kolorów):

- 1 Wyświetl panel **Kolor** okna dialogowego **Drukuj** (menu **Plik**).
- 2 Wybierz pozycję **Pełnokolorowy** z menu rozwijanego **Tryb**.
- 3 Wybierz opcję z listy rozwijanej **Konfiguracja**:
 - **Skala odcieni szarości**
 - **Pełnokolorowy CMYK**
 - **Pełnokolorowy CMYK**
 - **Pełnokolorowy CMYK i kolor dodatkowy** (drukowanie z użyciem kodu PostScript kompozytu dla urządzenia, które obsługuje separacje w RIP)
 - **Tak jak jest** (opisanie kolorowych elementów przy użyciu ich źródłowej przestrzeni kolorów w celu wydruku na urządzeniu PostScript z obsługą kompozytów koloru)

- ➡ Menu rozwijane **Konfiguracja** zawiera także wszystkie konfiguracje wydruku oparte na separacjach, które są obecne w oknie dialogowym **Domyślna konfiguracja wydruku (Edycja > Konfiguracje wydruku)**.
- 4 Wybierz pozycję **Konwencjonalny** lub **Drukarka** z menu rozwijanego **Punkty rastrowe**. Opcja **Konwencjonalny** używa wartości rastra obliczonych przez program QuarkXPress. Opcja **Drukarka** używa wartości rastra zapewnianych przez wybraną drukarkę, a program QuarkXPress nie wysyła informacji o rastrze.
 - 5 Aby określić inną liniaturę niż domyślna, wprowadź liczbę linii na cal (lpi) w polu **Liniatura** lub wybierz opcję z menu rozwijanego **Liniatura**.

Eksportowanie layoutów

Opcje **Eksport**, **Drukuj** i inne umożliwiają zapisywanie plików w następujących formatach:

- PostScript (PS)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Portable Document Format (PDF) z/bez weryfikacji PDF/X
- HyperText Markup Language (HTML)
- Extensible HyperText Markup Language (XHTML)
- Extensible Markup Language (XML)
- Extensible Stylesheet Language (XSL)
- Extensible Stylesheet Language Translator (XSLT)

Aby uzyskać dostęp do opcji eksportu, należy wybrać opcję **Plik > Eksport** lub kliknąć przycisk **Eksport** .

Opcje eksportu w programie QuarkXPress są zależne od typu aktywnego layoutu. Na przykład kiedy wyświetlany jest layout wydruku, opcja służąca do eksportowania layoutu stron internetowych w formacie HTML (**Plik > Eksport > HTML**) jest niedostępna.

Eksportowanie layoutu w formacie EPS

Podczas eksportowania strony layoutu jako pliku EPS (Encapsulated PostScript) można określić nazwę i lokalizację pliku, a także ustawić wiele parametrów eksportu EPS (poprzez niestandardowe elementy sterujące lub styl wydruku EPS). Aby użyć podstawowych elementów sterujących eksportu EPS:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Eksport > Strona jako EPS**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Strona jako EPS**.
- 2 Wprowadź zakres stron w polu **Strona**.
- 3 Aby użyć istniejącego stylu wydruku, wybierz opcję z menu rozwijanego **Styl pliku EPS**.
- 4 Aby zmodyfikować ustawienia wydruku, kliknij przycisk **Opcje**. Użyj paneli w wyświetlonym oknie dialogowym, aby określić format eksportowanego pliku.

- Aby użyć stylu wydruku EPS, wybierz opcję z menu rozwijanego **Styl pliku EPS**. Aby utworzyć styl wydruku EPS przy użyciu bieżących ustawień, wybierz opcję **Nowy styl wydruku EPS**.
 - Aby określić format dla pliku EPS, wybierz opcję z menu rozwijanego **Format**.
 - Użyj panelu **Ogólne**, aby określić skalę pliku EPS i format podglądu pliku EPS, wskazać, czy białe obszary strony należy traktować jako przezroczyste lub nieprzezroczyste, a także czy zapisać plik EPS jako rozkładówkę.
 - Użyj panelu **Kolor**, aby wybrać konfigurację wydruku dla pliku EPS i określić, które wyciągi mają zostać dołączone do wydruku.
 - Użyj panelu **Fonty**, aby określić, które fonty mają zostać osadzone w wyeksportowanym pliku EPS.
 - Użyj panelu **Znaczniki**, aby określić położenie, szerokość i długość paserów w pliku EPS.
 - Użyj panelu **Spad**, aby wybrać symetryczny lub asymetryczny typ spadu i określić odległość spadów wokół pliku EPS.
 - Użyj panelu **Przezroczystość**, aby włączyć lub wyłączyć przezroczystość, a także określić rozdzielczość spłaszczanych elementów w pliku EPS.
 - Użyj panelu **OPI**, aby określić opcje dołączania oryginalnych obrazów o wysokiej rozdzielczości do pliku EPS, a także określić opcje oddzielnie dla formatów TIFF i EPS.
 - Użyj panelu **JDF**, aby określić, czy podczas tworzenia pliku EPS ma zostać utworzony również plik JDF (Job Definition Format). Tę opcję można wybrać, jeśli są używane elementy Job Jackets w przepływie pracy JDF.
 - Użyj panelu **Zaawansowane**, aby wybrać zgodność pliku EPS z językiem PostScript poziomu 2 lub poziomu 3.
- 5 Kliknij przycisk **OK**. (Aby zapisać bieżące ustawienia bez tworzenia pliku EPS, kliknij opcję **Przechwyć ustawienia**.)
- 6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Eksportowanie layoutu w formacie PDF

Aby wyeksportować aktywny layout w formacie PDF:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Eksport > Layout jako PDF**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Eksportuj jako plik PDF**.
 - 2 Wprowadź zakres stron w polu **Strony**.
 - 3 Aby użyć istniejącego stylu wydruku, wybierz opcję z menu rozwijanego **Styl PDF**.
 - 4 Aby zmodyfikować ustawienia wydruku, kliknij przycisk **Opcje**. Użyj paneli w wyświetlonym oknie dialogowym, aby określić format eksportowanego pliku.
- Aby użyć stylu wydruku PDF, wybierz opcję z menu rozwijanego **Styl PDF**. Aby utworzyć styl wydruku PDF przy użyciu bieżących ustawień, wybierz opcję **Nowy styl wydruku PDF**.
 - Aby użyć weryfikacji PDF/X, wybierz opcję z menu rozwijanego **Weryfikacja**. Dostępne są opcje **PDF/X 1a** i **PDF/X 3**. Należy pamiętać, że weryfikacja **PDF/X 1a** dopuszcza tylko kolory CMYK i dodatkowe, podczas gdy weryfikacja **PDF/X 3** umożliwia dołączenie kolorów i obrazów używających innych przestrzeni kolorów, włącznie z profilami kolorów ICC, które są definiowane w konfiguracji źródła i wydruku na potrzeby zarządzania kolorami.

- Użyj panelu **Kolor**, aby określić, czy należy utworzyć wydruk kompozytowy lub separacje, wybrać konfigurację wydruku dla pliku PDF i określić, które wyciągi mają zostać dołączone do wydruku.
- Użyj panelu **Kompresja**, aby określić opcje kompresji dla różnych typów obrazów w pliku PDF.
- Użyj panelu **Strony**, aby określić, czy należy eksportować rozkładowki, czy każda strona ma być eksportowana jako oddzielny plik PDF, czy należy dołączyć puste strony, a także czy osadzić miniaturę pliku PDF.
- Użyj panelu **Znaczniki**, aby określić położenie, szerokość i długość paserów w pliku PDF.
- Użyj panelu **Hyperlink**, aby określić sposób eksportowania linków i list w layoutcie, a także aby określić wygląd hiperlinków w pliku PDF. Za pomocą tego panelu można także określić domyślne powiększenie pliku PDF.
- Użyj panelu **Metadane**, aby określić szczegóły wyświetlane na karcie **Opis** okna dialogowego **Właściwości dokumentu** w programie Adobe Acrobat Reader.
- Użyj panelu **Fonty**, aby określić, które fonty mają zostać osadzone w wyeksportowanym pliku PDF.
- Użyj panelu **Spad**, aby określić sposób obsługi spadów w pliku PDF.
- Użyj panelu **Warstwy**, aby określić, które warstwy mają zostać dołączone do pliku PDF, a także aby utworzyć warstwy PDF na podstawie warstw layoutu programu QuarkXPress.
- Za pomocą panelu **Przezroczystość** można określić sposób spłaszczania przezroczystych elementów. Aby wyłączyć spłaszczanie i zachować relacje przezroczystości w wyeksportowanym pliku PDF, należy kliknąć opcję **Eksportuj przezroczystość natywnie**. Aby zapisywać obrazy bez uwzględniania ich wartości przezroczystości, należy kliknąć opcję **Ignoruj spłaszczanie przezroczystości**. Aby włączyć spłaszczanie, należy kliknąć opcję **Spłaszcz przezroczystość**.

Kiedy spłaszczanie jest włączone, można określić rozdzielczość na potrzeby rasteryzacji obrazów zawierających dane wektorowe, jeśli są one powiązane z przezroczystością. W tym celu należy kliknąć menu rozwijane **Obrazy wektorowe** i wybrać lub wprowadzić wartość dpi. To ustawienie ma zastosowanie tylko w przypadku, gdy spłaszczanie jest włączone.

Aby określić rozdzielczość dla gradientów (niezależnie od tego, czy spłaszczanie jest włączone), należy kliknąć menu rozwijane **Gradienty** i wybrać lub wprowadzić wartość dpi. Aby określić rozdzielczość dla rasteryzacji cieni (niezależnie od tego, czy spłaszczanie jest włączone), należy kliknąć menu rozwijane **Cienie** i wybrać lub wprowadzić wartość dpi.

Aby określić rozdzielczość obróconych i pochylonych obiektów, kiedy spłaszczanie jest włączone, należy zaznaczyć opcję **Zwiększ próbkowanie obrotów do**, a następnie wprowadzić wartość w polu **Do**. Wartość w polu **Do** powinna być co najmniej równa najwyższej wartości rozdzielczości w polach **Obrazy wektorowe**, **Gradienty** i **Cienie**.

Aby określić rozdzielczość spłaszczanej przezroczystości w importowanych plikach PDF i Adobe Illustrator, należy wprowadzić wartość w polu **Rozdzielczość spłaszczania**.

➡ Opcja **Eksportuj przezroczystość natywnie** jest niedostępna w przypadku wybrania pozycji **PDF/X-1a: 2001** lub **PDF/X-3: 2002** z menu rozwijanego **Weryfikacja**. Funkcja ta jest również niedostępna, jeśli wybrano pozycję **Separacje** z menu rozwijanego **Tryb** w panelu **Kolor**.

- Użyj panelu **OPI**, aby określić opcje dołączania oryginalnych obrazów o wysokiej rozdzielczości do pliku PDF (niedostępne, jeśli wybrano pozycję **PDF/X 1a** lub **PDF/X 3** z menu rozwijanego **Weryfikacja**).

- Użyj panelu **JDF**, aby określić, czy podczas tworzenia pliku PDF ma zostać utworzony również plik JDF (Job Definition Format). Tę opcję można wybrać, jeśli są używane elementy Job Jacket w przepływie pracy JDF.
 - Użyj panelu **Podsumowanie**, aby wyświetlić podsumowanie wybranych opcji eksportu PDF.
- 5 Kliknij przycisk **OK**. Aby zapisać bieżące ustawienia bez tworzenia pliku PDF, kliknij opcję **Przechwyć ustawienia**.
- 6 Kliknij przycisk **Zapisz**.
- ➡ Jeśli używany jest program Distiller innej firmy i konieczne jest utworzenie pliku PostScript, należy zmienić ustawienia w panelu **PDF** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**). Więcej informacji zawiera temat „*Preferencje — Program — PDF*”.

Tworzenie pliku PostScript

Aby utworzyć plik PostScript na podstawie layoutu, należy wyświetlić panel **PDF** okna dialogowego **Preferencje** (**QuarkXPress/Edycja > Preferencje**) i zaznaczyć opcję **Utwórz plik PostScript do późniejszego przetworzenia w programie Distiller**. Po wybraniu opcji **Plik > Eksport > Layout jako PDF** program QuarkXPress generuje zamiast pliku PDF plik PostScript o nazwie i lokalizacji określonej przez użytkownika.

Użycie funkcji Zgromadź do wydruku

Aby użyć funkcji **Zgromadź do wydruku**:

- 1 Wyświetl panel **Fonty** okna dialogowego **Użycie** (menu **Narzędzia**), aby upewnić się, że wszystkie fonty są dostępne. Następnie sprawdź panel **Obrazy** okna dialogowego **Użycie**, aby potwierdzić, że wszystkie zaimportowane obrazy są powiązane z dokumentem i mają stan **OK**.
- 2 Wybierz opcję **Plik > Zgromadź do wydruku**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Zgromadź do wydruku**.
- 3 Wyświetl kartę **Zgromadź do wydruku**. Podczas korzystania z tej funkcji automatycznie generowany jest raport. Aby wygenerować tylko ten raport, zaznacz pole wyboru **Tylko raport** na karcie **Zgromadź do wydruku**. Po anulowaniu zaznaczenia tego pola wyboru można zaznaczyć jedno lub więcej poniższych pól wyboru:
 - Opcja **Layout** kopiuje plik projektu do określonego folderu docelowego.
 - Opcja **Powiązane obrazy** kopiuje zaimportowane pliki obrazów, które muszą pozostawać powiązane z dokumentem na potrzeby wydruku w wysokiej rozdzielczości. Kiedy program QuarkXPress zgromadzi obrazy wraz z dokumentem, ścieżka do każdego zaktualizowanego obrazu jest aktualizowana w celu odzwierciedlenia nowej lokalizacji plików w folderze „Obrazy” w folderze docelowym.
 - Opcja **Profile kolorów** kopiuje wszystkie profile ICC (International Color Consortium) powiązane z dokumentem lub zaimportowanymi obrazami.
 - *Tylko system Mac OS*: Opcja **Fonty ekranowe** kopiuje wszystkie fonty ekranowe wymagane w celu wyświetlania dokumentu.

- *Tylko system Mac OS:* Opcja **Fonty drukarki** kopiuje wszystkie fonty drukarki wymagane w celu wydrukowania dokumentu.
 - *Tylko system Windows:* Opcja **Fonty** kopiuje wszystkie fonty wymagane w celu wydrukowania dokumentu.
- ➡ W systemie Mac OS fonty TrueType służą zarówno jako fonty ekranowe, jak i jako fonty drukarki. Jeśli w dokumencie używane są tylko fonty TrueType, program QuarkXPress zgromadzi je po zaznaczeniu opcji **Fonty ekranowe** lub **Fonty drukarki**. Jeśli w dokumencie używana jest kombinacja fontów TrueType i Type 1 bądź tylko fonty Type 1, należy zaznaczyć zarówno opcję **Fonty ekranowe**, jak i opcję **Fonty drukarki**, aby zostały zgromadzone wszystkie fonty Type 1.
- 4 Na karcie **Vista** zaznacz pole wyboru **Renderuj zmiany obrazu**, aby zastosować efekty obrazu przed zgromadzeniem obrazów. Jeśli to pole wyboru jest niezaznaczone, obrazy są gromadzone w oryginalnej formie bez zastosowanych efektów obrazu.
- 5 Kliknij przycisk **Zapisz**.
- ➡ Po wybraniu opcji gromadzenia fontów program QuarkXPress zgromadzi także fonty obecne w zaimportowanych plikach EPS, jeśli te fonty są aktywne na komputerze użytkownika.

Praca ze stylami wydruku

Style wydruku umożliwiają przechwytywanie ustawień dla wydruku oraz zapisu w formatach PDF i EPS. Style wydruku mogą być używane podczas korzystania z opcji **Plik > Drukuj**, **Plik > Eksport > Zapisz stronę jako EPS** i **Plik > Layout > Eksportuj jako plik PDF**. Program QuarkXPress udostępnia ustawienia domyślne dla wszystkich opcji wydruku, które mogą być używane jako podstawa do własnych modyfikacji ustawień. Style wydruku można także tworzyć od podstaw.

Aby utworzyć styl wydruku:

- 1 Wybierz opcję **Edycja > Style wydruku**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Style wydruku**.



Za pomocą okna dialogowego **Style wydruku** można tworzyć, importować, eksportować, edytować i usuwać style wydruku.

- 2 Wybierz opcję z menu rozwijanego **Nowy**.
- 3 Wprowadź nazwę stylu w polu **Nazwa**.
- 4 Określ ustawienia w panelach. Informacje dotyczące opcji EPS zawiera temat „[Eksportowanie layoutu w formacie EPS](#)”. Informacje dotyczące opcji PDF zawiera temat „[Eksportowanie layoutu w formacie PDF](#)”.
- 5 Kliknij przycisk **OK**.
- 6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Praca z zalewaniem

Funkcja zalewania próbuje kompensować nieprawidłową rejestrację farby poprzez rozszerzenie obszarów o jaśniejszych kolorach tak, aby lekko nakładały się na ciemniejsze obszary. Program QuarkXPress umożliwia automatyczne tworzenie zalewek poprzez określenie domyślnych preferencji zalewania dla aplikacji oraz ustawień specyficznych dla dokumentu. Zalewki można dostosować jeszcze w większym stopniu, określając wartości zalewania dla poszczególnych kolorów w odniesieniu do innych kolorów. Można także dostosować zalewanie dla określonych elementów layoutu.

Zrozumienie zalewania

Zalewanie w programie QuarkXPress określa, jak *kolor obiektu* zalewa *kolor tła*. Kolor obiektu to kolor zastosowany do dowolnego elementu (takiego jak tekst lub ramka), który znajduje się nad innym kolorem. Kolor tła to kolor zastosowany do dowolnego elementu (takiego jak tekst lub ramka), który znajduje się pod kolorem obiektu. Kiedy kolor obiektu i kolor tła spotykają się na wydrukowanej stronie, kierunek zalewania jest określany przez względną *luminancję* (jasność) kolorów.

Kolor obiektu może być zalewany na kolor tła na cztery sposoby:

- *Nadruk*: kolor obiektu jest drukowany bezpośrednio nad kolorem tła.
- *Wycinanie*: kolor obiektu wycina dokładnie swój kształt z koloru tła.

- *Nadlewka*: jaśniejszy kolor obiektu jest lekko powiększany, tak aby kształt obiektu nakładał się na ciemniejszy kolor tła.
- *Podlewka*: ciemniejszy kolor obiektu jest lekko redukowany, tak aby kształt w kolorze tła nakładał się na kolor obiektu.

Wartości zalewania w programie QuarkXPress są określane na jednym z trzech etapów:

- *Zalewanie domyślne* to domyślna metoda używana przez program QuarkXPress do automatycznego zalewania kolorów o różnych odcieniach i tintach na podstawie względnej luminancji kolorów obiektu i tła. Panel **Zalewanie** okna dialogowego **Preferencje** (**QuarkXPress/Edycja > Preferencje**) umożliwia określenie preferencji zalewania dla programu QuarkXPress i poszczególnych layoutów (zalewanie specyficzne dla layoutu).
 - *Zalewanie specyficzne dla koloru* to zalewanie określone dla dowolnego koloru obiektu względem koloru tła. Określając wartości zalewania **Nadruk**, **Wycinanie**, **Automatyczna wartość (+)** dla nadlewek, **Automatyczna wartość (-)** dla podlewek lub **Niestandardowe** w oknie dialogowym **Specyfikacje zalewania** (**Edycja > Kolory > Edytuj zalewkę**), można określać relacje zalewania dla wszystkich kolorów na palecie **Kolory** (menu **Okno**).
 - *Zalewanie specyficzne dla elementu* to zalewanie określone dla dowolnego elementu przy użyciu palety **Informacje o zalewkach** (menu **Okno**).
- ➡ Preferencje dokumentu zastępują preferencje domyślne, preferencje specyficzne dla koloru zastępują wszystkie preferencje domyślne, a preferencje specyficzne dla elementu zastępują wszystkie inne preferencje zalewania.
- ➡ W przypadku drukowania kompozytowego (bez separacji) lub na drukarce laserowej określenie wartości zalewania nie będzie miało wpływu na wydruk.
- ➡ Określone wartości zalewania powinny być zależne od prasy, papieru, rozmiaru arkusza, farb i rastra liniowego (lpi), które będą używane do generowania zadania. Aby uzyskać najlepsze wyniki, zaleca się użycie metody i wartości zalewania, które są zalecane przez drukarnię.

Zalewanie obrazów EPS

Ustawienia zalewania (nadruk i wycinanie) w zaimportowanych plikach EPS są honorowane po umieszczeniu takich obrazów nad innymi elementami w programie QuarkXPress.

- ➡ Polecenia służące do tworzenia nadrukowanego obrysu dla zalewek różnią się w zależności aplikacji do edycji ilustracji. Aby uzyskać instrukcje dotyczące tworzenia obrysów i nadruków, należy zapoznać się z dokumentacją używanej aplikacji.

Tworzenie i użycie bogatej czerni

Drukarnie i projektanci graficzni często używają *bogatej czerni*, która pozwala uzyskać głębszą, ciemniejszą czerń w celu osiągnięcia równomiernego, bardzo ciemnego pokrycia farbą dużych obszarów. Standardowa bogata czerń składa się ze 100% czerni triadowej nałożonej na zestaw siatek pozostałych kolorów triadowych w odpowiednim nasyceniu.

Ponieważ kolor jest tworzony przy użyciu więcej niż jednej farby triadowej, istnieje duże prawdopodobieństwo nieprawidłowej rejestracji bogatej czerni przez prasę. Z tego powodu program QuarkXPress w inny sposób obsługuje zalewanie dla tego koloru. Jeśli kolor obiektu jest nadlewany

na tło w kolorze bogatej czerni, wszystkie kolory triadowe z wyjątkiem czerni triadowej będą nadlewane zgodnie z wartością określoną w polu **Automatyczna wartość** (panel **Edycja > Preferencje > Zalewanie**). Jeśli obiekt w kolorze bogatej czerni jest podlany przez kolor tła, nastąpi podlewanie wszystkich kolorów triadowych z wyjątkiem czerni triadowej. Dzięki temu specjalnemu procesowi zalewania kolory triadowe tła nie będą przezierały w przypadku błędów rejestracji.

- ➡ Program QuarkXPress stosuje zalewkę koloru czarnego tylko w przypadku, gdy procent czerni triadowej w bogatej czerni jest większy lub równy wartości procentowej wprowadzonej w polu **Limit nadruku** (**Edycja > Preferencje > Zalewanie**).
- ➡ Program QuarkXPress stosuje zalewkę koloru czarnego tylko w przypadku, gdy do bogatej czerni zostanie zastosowana tinta 100%.

Zrozumienie kwestii spłaszczania i produkcji

Ponieważ w języku PostScript nie występuje pojęcie przezroczystości, *spłaszczanie* to proces symulowania przezroczystości poprzez modyfikację elementów strony w celu uzyskania zamierzonego projektu. Spłaszczanie odbywa się tylko w strumieniu drukowania — kiedy elementy są przekazywane do mechanizmu drukowania — dzięki czemu layouty w programie QuarkXPress nie są nigdy modyfikowane. Poniżej przedstawiono proces spłaszczania w programie QuarkXPress.

Najpierw ramki są rozkładane na elementy składowe, identyfikowane są przezroczyste elementy i następuje dekonstrukcja relacji między odrębnymi kształtami (włącznie z konturami tekstu). Obszary, które nie wymagają rasteryzacji, są wypełniane nowym kolorem tworzonym poprzez scalenie istniejących kolorów. Obszary puste i z przezroczystością 0% nie muszą być spłaszczane, chyba że są używane w gradientach lub obrazach.

Obszary wymagające rasteryzacji powodują powstanie ścieżek wycinania. Półprzezroczyste obrazy, cienie, półprzezroczyste gradienty oraz półprzezroczyste elementy nakładające się na elementy strony muszą być rasteryzowane.

Ustawienia w panelu **Przezroczystość** okna dialogowego **Drukuj** (menu **Plik**) decydują o rozdzielczości wyjściowej elementów strony, które są rasteryzowane ze względu na obecność efektów przezroczystości lub cieni. Więcej informacji zawiera temat „[Panel Przezroczystość](#)”.

Ogólnie rzecz biorąc, podczas pracy z relacjami przezroczystości nie jest wymagane zalewanie. Jeśli stosowane jest zalewanie, ustawienia nadruku nieprzezroczystych elementów są dziedziczone przez ścieżki utworzone poprzez dekompozycję. Podlewki i nadlewki ustawione dla przezroczystych elementów są ignorowane. Wszystkie inne elementy utworzone przez dekompozycję zostają ustawione na wycinanie i przesłane przez domyślne zalewanie programu QuarkXPress podczas separacji opartej na hoście.

Wszystkie przezroczyste elementy strony zostają zawsze spłaszczane w wydruku PDF.

Praca grupowa i korzystanie z pojedynczego źródła

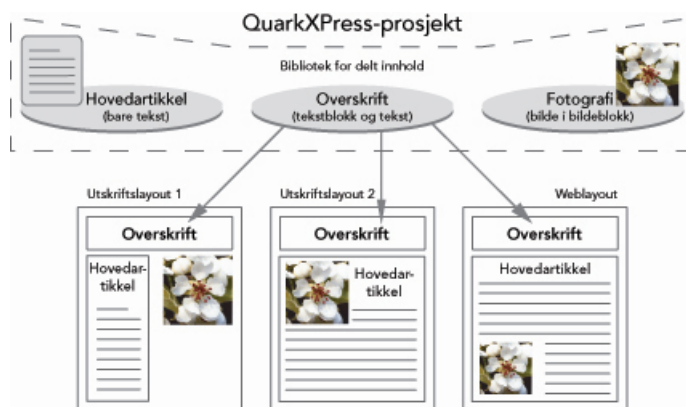
Korzystając z funkcji synchronizacji, można w prosty sposób przygotować te same informacje do dystrybucji w różnych formatach poprzez wiele kanałów. Oprócz dostosowywania projektów w zależności od nośnika — wydruku, strony WWW lub interaktywnego — można także tworzyć projekty zawierające layouty o różnych rozmiarach. Największą zaletą jest jednak możliwość uproszczenia pracy poprzez automatyczne synchronizowanie zawartości w layoutach dowolnego typu.

Praca z zawartością udostępnioną

Praca z projektem, w którym ta sama zawartość musi mieć identyczną postać w wielu miejscach, jest zawsze związana z pewnym ryzykiem. Co się stanie w sytuacji, gdy drukowana wersja dokumentu zostanie zaktualizowana, a wersja dla strony WWW już nie? Aby rozwiązać ten problem, program QuarkXPress oferuje funkcję *zawartości udostępnionej*. Za jej pomocą można powiązać zawartość używaną w różnych miejscach pliku projektu. Jeśli jedna kopia zawartości ulegnie zmianie, inne kopie zostaną natychmiast i automatycznie zaktualizowane w celu odzwierciedlenia tych zmian.

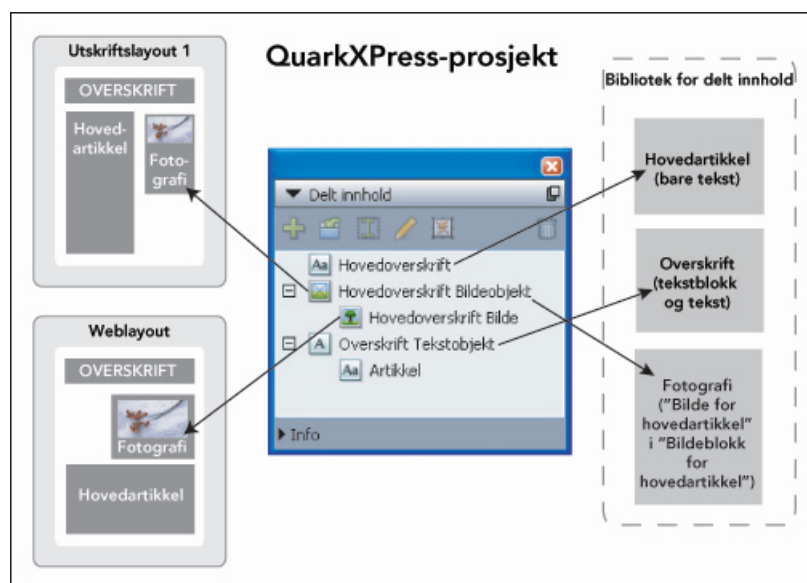
W przypadku większości zsynchronizowanych elementów program QuarkXPress utrzymuje ich wersję główną w niewidocznej części projektu o nazwie *biblioteka zawartości udostępnionej*. Po dokonaniu zmiany dowolnego zsynchronizowanego elementu w layoutcie ta zmiana zostaje zapisana w wersji głównej w bibliotece zawartości udostępnianej, a następnie program QuarkXPress automatycznie aktualizuje wszystkie zsynchronizowane kopie tego elementu w projekcie. Jeśli więc użytkownik zaktualizuje element A, element B zostanie automatycznie zaktualizowany poprzez element główny w bibliotece zawartości udostępnianej. Aktualizacja elementu B spowoduje zaktualizowanie elementu A w ten sam sposób.

Biblioteka zawartości udostępnianej może zawierać obrazy, ramki, linie, sformatowany i niesformatowany tekst, łańcuchy ramek tekstowych, grupy i elementy Composition Zone. Po dodaniu czegoś do biblioteki zawartości udostępnianej można określić, które aspekty tej zawartości lub elementu powinny być *synchronizowane* (utrzymywane w identycznym stanie w każdym wystąpieniu), a które aspekty *nie* powinny być synchronizowane.



Biblioteka zawartości udostępnianej zawiera teksty, obrazy, linie, strefy Composition Zone i elementy, które mogą być używane w różnych layoutach w obrębie projektu. Zmiana dowolnego wystąpienia elementu biblioteki zawartości udostępnianej w layoutie powoduje automatyczną aktualizację wszystkich wystąpień elementu we wszystkich layoutach, ponieważ są one powiązane z wersją główną w bibliotece zawartości udostępnianej

Elementy znajdujące się w bibliotece zawartości udostępnianej są wyświetlane na palecie **Zawartość udostępniona**. Za pomocą tej palety można duplikować i synchronizować zawartość w różnych layoutach, zgodnie z poniższą ilustracją.



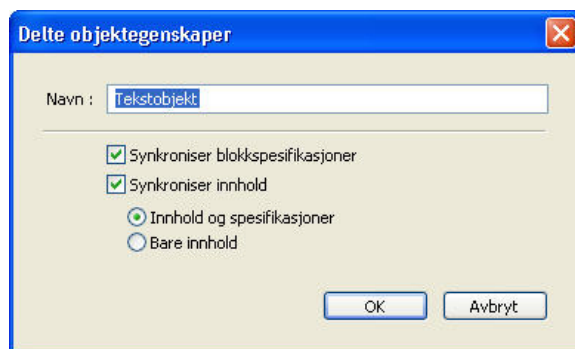
Paleta **Zawartość udostępniona** zapewnia dostęp do elementów w bibliotece zawartości udostępnianej. Layout o nazwie „Print Layout 1” używa elementu „Top Story Picture Box” i zawartego w tej ramce obrazu, natomiast layout „Web Layout” używa tylko tego obrazu (w większej ramce graficznej). Jeśli obraz zostanie zmieniony w jednym z tych layoutów, obydwa layouty zostaną zaktualizowane automatycznie.

➔ Więcej informacji dotyczących dołączania różnych typów layoutu do pojedynczego projektu zawiera temat „*Projekty i layouty*”.

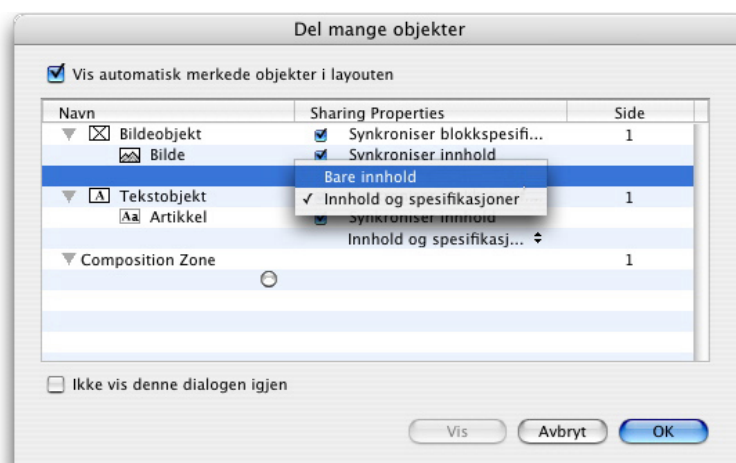
Udostępnianie i synchronizowanie zawartości

Aby udostępniać i synchronizować ramki, linie, grupy i zawartość:

- 1 Wyświetl paletę **Zawartość udostępniona** (menu **Okno**).
- 2 Wybierz elementy do zsynchronizowania.
- 3 Kliknij przycisk **Dodaj element**  na palecie **Zawartość udostępniona**. Jeśli zaznaczono jeden element, zostanie wyświetlone okno dialogowe **Właściwości udostępnionego elementu**. Jeśli zaznaczono wiele elementów, zostanie wyświetlone okno dialogowe **Współużytkuj wiele elementów**.



Za pomocą okna dialogowego **Właściwości udostępnionego elementu** można udostępniać i synchronizować pojedyncze elementy.

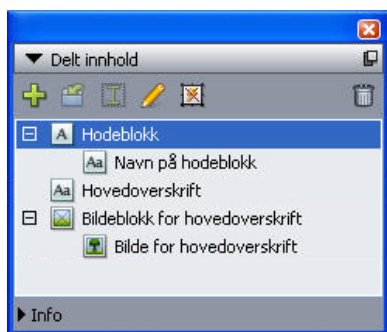


Okno dialogowe **Współużytkuj wiele elementów** umożliwia współużytkowanie i synchronizowanie wielu elementów

- ➡ Jeśli zaznaczona jest opcja **Automatycznie wyświetlaj zaznaczone elementy w layoutcie**, można przejść do elementu, klikając jego nazwę na liście.
 - ➡ W przypadku współużytkowanych linii mogą zostać zsynchronizowane tylko atrybuty.
- 4 Aby współużytkować cechy zaznaczonego elementu, zaznacz opcję **Synchronizuj atrybuty ramki** dla tego elementu.
 - 5 Aby współużytkować tekst lub obraz w zaznaczonym elemencie, zaznacz opcję **Synchronizuj zawartość** dla danej ramki. Aby współużytkować zarówno tekst lub obraz, jak i formatowanie, kliknij lub wybierz opcję **Zawartość i atrybuty**. Aby współużytkować tylko tekst lub obraz, kliknij

lub wybierz opcję **Tylko zawartość**. Opcje dla ramek i zawartości przedstawiono w temacie „Zrozumienie opcji synchronizacji”.

- 6 Kliknij przycisk **OK**, aby dodać zaznaczone elementy do palety **Zawartość udostępniona**.



Paleta **Zawartość udostępniona** zapewnia dostęp do elementów i zawartości w bibliotece zawartości udostępnianej

Zrozumienie opcji synchronizacji

Podczas dodawania elementów i zawartości do palety **Zawartość udostępniona** można wybrać różne opcje synchronizacji w oknie dialogowym **Właściwości udostępnionego elementu**.

- Aby zsynchronizować zawartość zaznaczonej ramki tekstowej, ścieżki tekstowej lub ramki graficznej bez synchronizowania samej ramki lub ścieżki, usuń zaznaczenie opcji **Synchronizuj atrybuty ramki** i zaznacz opcję **Synchronizuj zawartość**. Tekst zsynchronizowany w ten sposób musi zostać przeciągnięty do ramki lub ścieżki tekstowej, a obrazy zsynchronizowane w ten sposób muszą zostać przeciągnięte do ramki graficznej.
- Można zsynchronizować tekst lub obraz oraz jego atrybuty zawartości (takie jak formatowanie tekstu lub skalowanie, obrót i efekty obrazów) poprzez kliknięcie lub wybranie opcji **Zawartość i atrybut**.
- Można zsynchronizować tekst lub obraz, umożliwiając jednocześnie wprowadzanie indywidualnych zmian atrybutów zawartości, poprzez kliknięcie lub wybranie opcji **Tylko zawartość**. W takim przypadku tekst lub obraz może być sformatowany w odrębny sposób w różnych częściach projektu. Jednak edycja tekstu lub aktualizacja obrazu w jednym miejscu spowoduje wprowadzenie identycznej zmiany w całym projekcie.
- Aby zsynchronizować ramkę tekstową, ścieżkę tekstową lub ramkę graficzną i ich atrybuty *bez* synchronizowania zawartości, zaznacz opcję **Synchronizuj atrybuty ramki** i usuń zaznaczenie opcji **Synchronizuj zawartość**. Załóżmy na przykład, że wykonano tę czynność dla ramki tekstowej lub graficznej, a następnie utworzono dwie kopie tej ramki. Jeśli użytkownik zmieni wielkość i doda obramowanie do jednej z tych ramek, również inne ramki uzyskają nową wielkość i identyczne obramowanie. Do każdej ramki można jednak zaimportować inną zawartość.

Aby zsynchronizować atrybuty elementu, zawartość i atrybuty zawartości, zaznacz opcję **Synchronizuj atrybuty ramki i Synchronizuj zawartość** bądź kliknij lub wybierz opcję **Zawartość i atrybuty**. Jeśli dwie ramki zostaną zsynchronizowane w ten sposób, każda zmiana dokonana w jednej z nich (włącznie ze zmianą wielkości, zawartością i formatowaniem ramki) zostanie automatycznie zastosowana do drugiej ramki.

Umieszczanie zsynchronizowanego elementu

Aby umieścić zsynchronizowany element lub grupę:

- 1 Wybierz żadaną pozycję na palecie **Zawartość udostępniona**.
- 2 Przeciągnij tę pozycję z palety **Zawartość udostępniona** na stronę.

Umieszczanie zsynchronizowanej zawartości

Aby umieścić zsynchronizowaną zawartość:

- 1 Zaznacz ramkę tekstową, ścieżkę tekstową lub ramkę graficzną.
- 2 Wybierz pozycję zawartości tekstowej lub obrazu na palecie **Zawartość udostępniona**, a następnie kliknij przycisk **Wstaw**. Uchwyty zmiany wielkości elementu zmienia się w symbole synchronizacji. Można także przeciągnąć pozycję tekstu lub obrazu z palety **Zawartość udostępniona** do aktywnej ramki tekstowej, ścieżki tekstowej lub ramki graficznej.

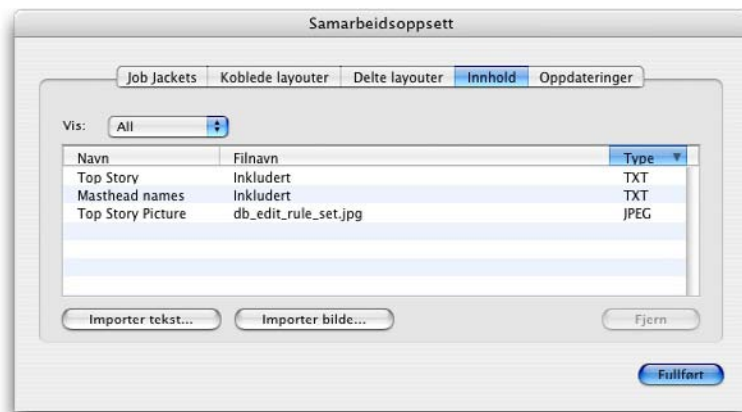
Można także przeciągnąć pozycję tekstu lub obrazu z palety **Zawartość udostępniona** do aktywnej ramki tekstowej, ścieżki tekstowej lub ramki graficznej.

Importowanie zawartości do biblioteki zawartości udostępnionej

Oprócz zaimportowania tekstu lub obrazów do ramek tekstowych lub graficznych, można użyć dwóch metod w celu zaimportowania zawartości bezpośrednio do palety **Zawartość udostępniona**.

Aby zaimportować zawartość przy użyciu okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej**:

- 1 Po uaktywnieniu projektu wybierz opcję **Plik > Konfiguracja pracy grupowej**. Udostępniona zawartość zostanie wyświetlona na karcie **Zawartość** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** i na palecie **Zawartość udostępniona**.



Karta **Zawartość** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej**

- 2 Kliknij przycisk **Importuj tekst**, aby wyświetlić okno dialogowe **Importuj tekst**. Wybierz plik tekstowy i kliknij przycisk **Otwórz**. Użyj elementów sterujących w oknie dialogowym **Właściwości udostępnionego elementu**, aby określić sposób udostępniania zawartości i atrybutów.
- 3 Kliknij przycisk **Importuj obraz**, aby wyświetlić okno dialogowe **Importuj obraz**. Wybierz plik obrazu i kliknij przycisk **Otwórz**. Użyj elementów sterujących w oknie dialogowym **Właściwości udostępnionego elementu**, aby określić sposób udostępniania zawartości i atrybutów.

Zawartość można także zaimportować przy użyciu przycisku **Importuj** na palecie **Zawartość udostępniona**. Ten przycisk jest jednak dostępny tylko po wybraniu ikony zawartości tekstowej

 lub ikony zawartości obrazu  na palecie **Zawartość udostępniona**. Należy pamiętać, że tekst zaimportowany w ten sposób zostanie osadzony w pliku projektu i nie zostanie zachowany link do źródłowego pliku tekstowego. Obraz zaimportowane w ten sposób mogą być jednak wyświetlane i aktualizowane na panelu **Obrazy** okna dialogowego **Użycie**.

Praca ze strefami Composition Zones

Poniższe tematy przedstawiają, w jaki sposób strefy Composition Zones pozwalają uprościć istniejące przepływy pracy poprzez umożliwienie jednoczesnej pracy członków zespołu nad tym samym projektem programu QuarkXPress.

Zrozumienie stref Composition Zones

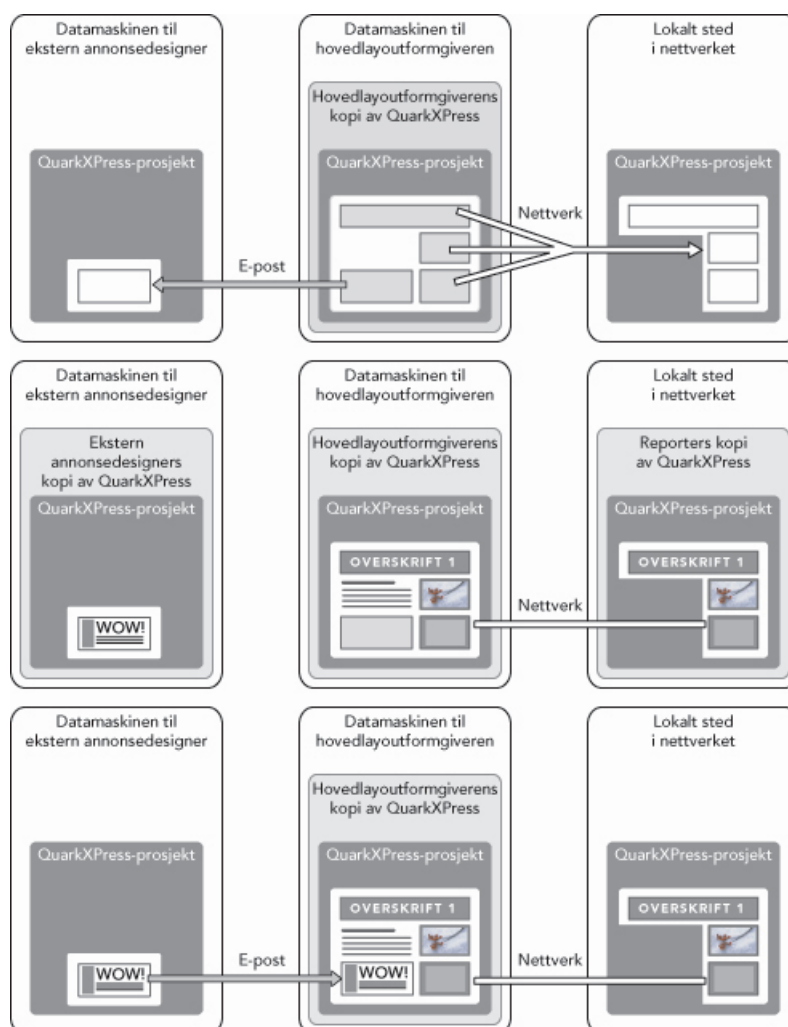
Element Composition Zone to layout lub zdefiniowany przez użytkownika obszar layoutu, który może być udostępniany dla innych użytkowników programu QuarkXPress.

➡ Aby pracować ze strefami Composition Zones w programie QuarkXPress, musi być załadowany moduł XTension o nazwie Composition Zones.

Wyobraźmy sobie twórcę layoutu, który jest odpowiedzialny za pliki projektów programu QuarkXPress dla magazynu. Twórca layoutu może korzystać ze stref Composition Zones do współużytkowania zawartości z autorami, edytorami, grafikami i zdalnymi współpracownikami, którzy także używają programu QuarkXPress.

Używając programu QuarkXPress, twórca layoutu może „narysować” obszar projektu dla reklamy przy użyciu narzędzia **Composition Zones**, a następnie wyeksportować ten element Composition Zone jako oddzielny plik. Uzyskany plik zawiera wymagane specyfikacje. To podejście pozwala oszczędzić czas, kiedy zdalny projektant reklamy otrzyma plik. Projektant reklamy pracuje w programie QuarkXPress, aby dodać swoją zawartość, a następnie zwraca plik (wraz z niezbędnymi grafikami i fontami) do twórcy layoutu. Twórca layoutu umieszcza następnie zaktualizowany plik w odpowiednim folderze. Layout zostaje zaktualizowany automatycznie w celu wyświetlenia reklamy. Ponieważ element Composition Zone zachowuje się jak layout programu QuarkXPress, twórca layoutu może otworzyć plik w celu dokonania zmian.

W międzyczasie twórca layoutu można wyznaczyć inny element Composition Zone dla artykułu na tej samej stronie co reklama. Twórca layoutu rysuje trzy ramki: dla nagłówka, dla treści artykułu i dla obrazu. Używając klawisza Shift do zaznaczenia wszystkich trzech ramek, twórca layoutu tworzy nowy plik Composition Zone na ich podstawie, eksportuje plik, a następnie powiadamia autora o dostępności pliku we współużytkowanym folderze sieciowym. W miarę pracy autora z plikiem i zapisywania kolejnych wersji, aktualizacje są wyświetlane w projekcie twórcy layoutu. Podobnie jak reklamę, również artykuł można edytować w późniejszym czasie w projekcie.



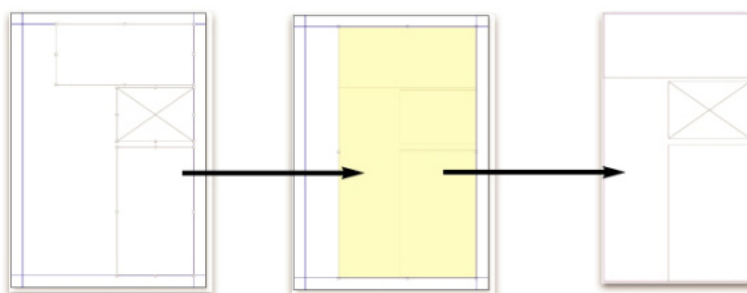
Góra: Twórca layoutu eksportuje części projektu jako strefy Composition Zones, a następnie wysyła jeden plik pocztą elektroniczną do zdalnego projektanta reklamy, a drugi plik umieszcza na lokalnym serwerze sieciowym **W środku:** Twórca layoutu, reporter i projektant reklamy pracują jednocześnie nad swoimi częściami strony **Dół:** Projektant reklamy przesyła gotową reklamę do twórcy layoutu w wiadomości e-mail. Strona zostaje zaktualizowana automatycznie, a layout jest gotowy

Powyższy scenariusz przedstawia podstawowe sposoby użycia stref Composition Zones, ale ta funkcja może być także pomocna przy innych aspektach przepływu pracy grupowej. Na przykład strefy Composition Zones mogą zostać ograniczone do projektu, w którym zostały zdefiniowane. Może to być konieczne z wielu przyczyn. Być może twórca layoutu chce użyć reklamy w wielu miejscach projektu, a sama reklama może zawierać wiele ramek tekstowych i graficznych. Nie można użyć palety **Zawartość udostępniona** do zsynchronizowania grupy elementów, ale jeśli twórca layoutu utworzy element Composition Zone oparty na zaznaczeniu wielu elementów, ten element będzie zsynchronizowany i dostępny w celu użycia w całym projekcie. Twórca layoutu może również określić jeden layout dla drukowanego magazynu, a inny layout w tym samym projekcie dla strony WWW, która zawiera reklamę. W takim przypadku twórca layoutu może ograniczyć użycie tego elementu Composition Zone do pojedynczego projektu, ale reklama może zostać użyta zarówno w druku, jak i na stronie WWW.

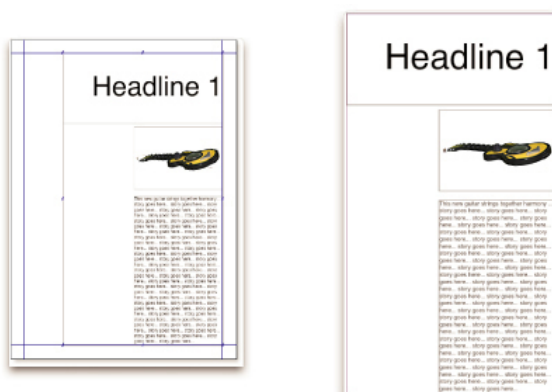
Composition Zones — terminologia

Strefy Composition Zones są unikatowe, ponieważ mają cechy *elementów* po umieszczeniu w layoutcie, ale zachowują się jak *layouty* podczas edycji ich zawartości.

- *Element Composition Zones*: Element wyświetlający zawartość layoutu istniejącego w innym miejscu. Element Composition Zones można wyobrazić sobie jako okno, poprzez które można zobaczyć zawartość innego layoutu. Layout wyświetlany w elemencie Composition Zones jest nazywany jego *layoutem kompozycji* (patrz następna definicja). Każdy element Composition Zones uzyskuje zawartość z jednego i tylko jednego layoutu kompozycji.
- *Layout kompozycji*: Specjalny rodzaj layoutu, który służy tylko do zapewniania zawartości dla elementu Composition Zones. Layout kompozycji można sobie wyobrazić jako layout, który jest widoczny poprzez „okno” elementu Composition Zones. Zawartość pojedynczego layoutu kompozycji może być wyświetlana przez wiele zsynchronizowanych elementów Composition Zones. Layout kompozycji może być jednak edytowany tylko przez jedną osobę w danym momencie.

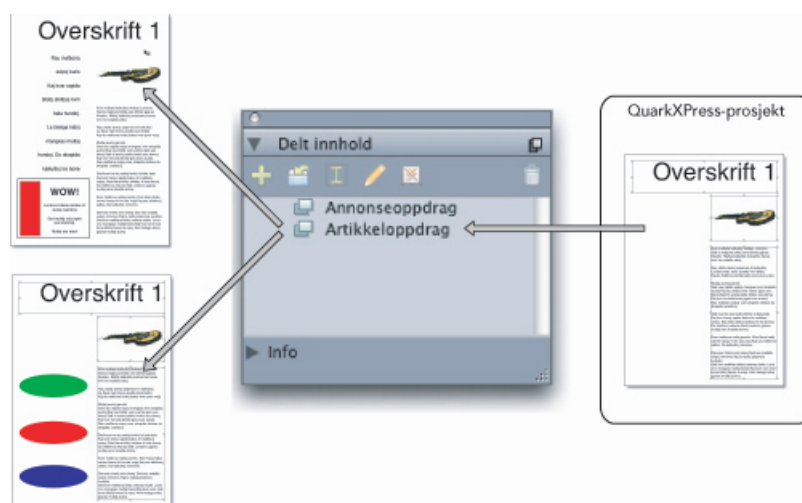


Po utworzeniu elementu Composition Zones program QuarkXPress automatycznie tworzy layout kompozycji w celu zapewnienia zawartości dla tego elementu Composition Zones.



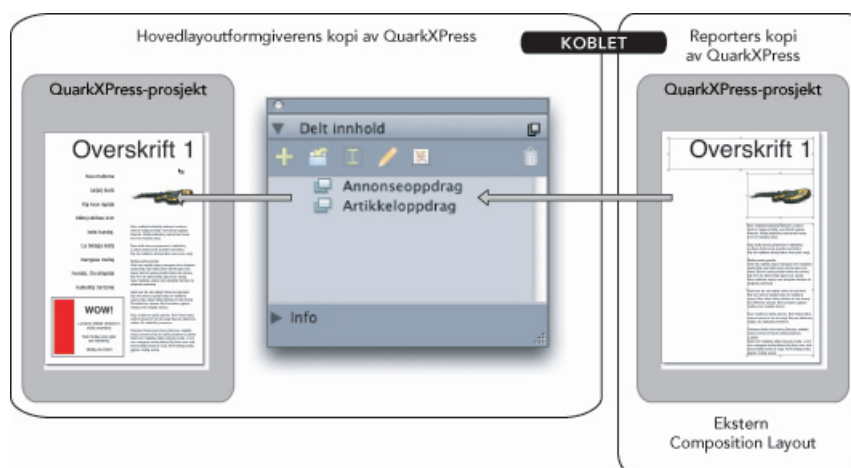
Podczas dodawania zawartości do layoutu kompozycji następuje automatyczna aktualizacja odpowiednich elementów Composition Zones. Aktualizacje są wyświetlane w elementach Composition Zones w zależności od preferencji określonych dla layoutów zawierających elementy Composition Zones (natychmiast, w czasie drukowania lub po otwarciu projektu).

- *Oryginalny element Composition Zones*: Początkowy layout lub zdefiniowany przez użytkownika obszar, na podstawie którego utworzono element Composition Zones.
- *Umieszczony element Composition Zones*: Element Composition Zones, który został umieszczony w layoutcie przy użyciu palety **Zawartość udostępniona**.



Layouty kompozycji są wyświetlane na liście na palecie **Zawartość udostępniona**. Za pomocą tej palety można umieścić layouty kompozycji w wielu layoutach, zarówno w tym samym projekcie, jak i w innych projektach.

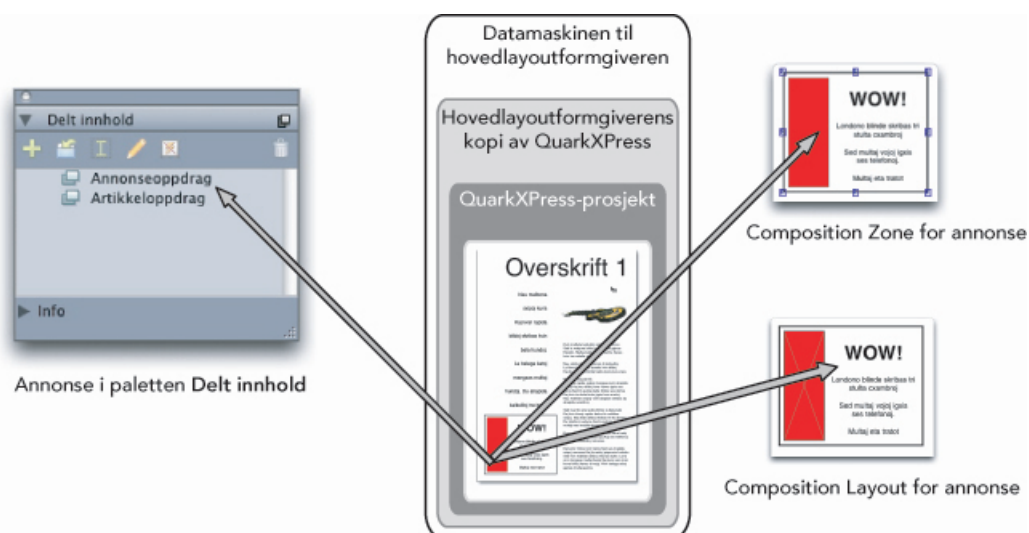
- *Oryginalny layout hosta*: Layout, w którym utworzono element Composition Zones.
- *Layout hosta*: Dowolny layout, w którym umieszczono element Composition Zones.
- *Zewnętrzny layout kompozycji*: Layout kompozycji, który został wyeksportowany jako oddzielny projekt programu QuarkXPress. Inny użytkownik może dokonać edycji zewnętrznego layoutu kompozycji, a zmiany dokonane przez tego użytkownika zostaną zastosowane we wszystkich layoutach hosta.



Po wyeksportowaniu layoutu kompozycji każdy użytkownik może dokonać jego edycji. Zmiany wprowadzone przez tego użytkownika są automatycznie wyświetlane we wszystkich layoutach hosta, które zawierają elementy Composition Zones oparte na zewnętrznym layoutcie kompozycji.

- *Łączliwy layout kompozycji*: Po określeniu łączliwego layoutu kompozycji w projekcie inni użytkownicy programu QuarkXPress mogą utworzyć powiązanie z projektem i użyć tego layoutu kompozycji w celu umieszczenia elementów Composition Zones we własnych layoutach. Jednak zmiany w łączliwym layoutcie kompozycji mogą być wprowadzane tylko w tym layoutcie (przez jego autora lub innych użytkowników, którzy uzyskują dostęp do oryginalnego layoutu hosta). Łączliwe layouty kompozycji są wyświetlane na karcie **Udostępnione layouty** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** (menu **Plik**).

- *Layout kompozycji pojedynczego projektu:* Layout kompozycji, która może być umieszczony i edytowany tylko w projekcie, w którym utworzono layout kompozycji.
- *Powiązany layout kompozycji:* Layout kompozycji dostępny poprzez utworzenie powiązania z projektem zawierającym łączliwy layout kompozycji. Powiązane layouts kompozycji są wyświetlane na palecie **Zawartość udostępniona** oraz na karcie **Powiązane layouts** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** (menu **Plik**). Powiązane layouts kompozycji można przeciągnąć z palety **Zawartość udostępniona** do layoutu, aby umieścić element Composition Zones.
- *Biblioteka zawartości udostępnionej:* Patrz „[Praca z zawartością udostępnioną](#)”.



U góry z prawej: Element Composition Zones jest wyświetlany jako element w dowolnym layoutcie hosta. **U dołu z prawej:** Podczas edycji zawartości elementu Composition Zones należy otworzyć layout kompozycji. **Po lewej:** Paleta **Zawartość udostępniona** zawiera listę elementów Composition Zones.

Tworzenie elementu Composition Zones

Element Composition Zones (oraz powiązany layout kompozycji) można utworzyć za pomocą trzech metod:

- Zaznacz wiele obiektów, a następnie wybierz opcję **Element > Composition Zones > Utwórz**.
- Określ cały layout jako element Composition Zones.
- Wybierz narzędzie **Composition Zones** i ręcznie określ kontury obszaru dla elementu Composition Zones.

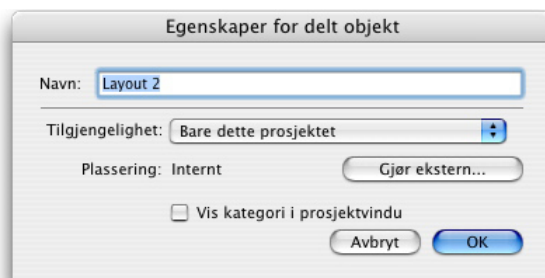
Poniższe tematy przedstawiają trzy metody tworzenia elementu Composition Zones. W tym przypadku jest to element przeznaczony do użytku wyłącznie w jednym projekcie (tzw. *layout kompozycji pojedynczego projektu*).

Tworzenie elementu Composition Zone na podstawie zaznaczenia wielu elementów

Aby utworzyć element Composition Zone na podstawie zaznaczenia wielu elementów:

- 1 Wybierz narzędzie **Element**  lub **Zawartość** , naciśnij klawisz Shift i zaznacz więcej niż jeden element.

- Wybierz opcję **Element > Composition Zones > Utwórz**. Grupa elementów zostanie zastąpiona ramką o wielkości odpowiadającej obszarowi tej grupy.
- Aby zakończyć tworzenie elementu Composition Zone, wybierz opcję **Element > Udostępnij** lub wyświetl paletę **Zawartość udostępniona** (menu **Okno**) i kliknij opcję **Dodaj element**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Właściwości udostępnionego elementu**.



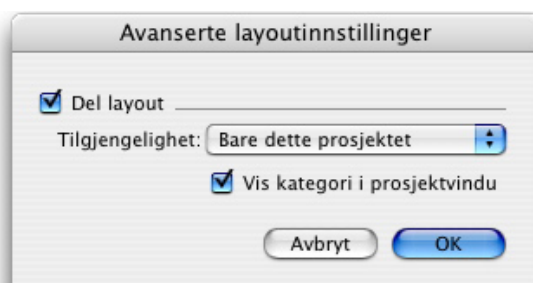
Za pomocą okna dialogowego **Właściwości udostępnionego elementu** można nazwać layout kompozycji i określić jego dostępność

- Wprowadź nazwę layoutu kompozycji w polu **Nazwa**.
 - Wybierz pozycję **Tylko ten projekt** z menu rozwijanego **Dostępność**.
 - Zaznacz opcję **Pokaż zakładkę w oknie projektu**, aby zapewnić dostęp do layoutu kompozycji poprzez zakładkę layoutu na dole okna projektu.
 - Kliknij przycisk **OK**, aby zapisać nowy layout kompozycji.
- ➔ Jeśli pozycja co najmniej jednego zaznaczonego elementu jest zablokowana (**Element > Zablokuj > Pozycja**), nie można utworzyć elementu Composition Zone.

Tworzenie elementu Composition Zones na podstawie layoutu

Aby utworzyć element Composition Zones oparty na całym layoutcie:

- Wyświetl żądany layout dla elementu Composition Zones (na przykład „Layout 1”).
- Wybierz opcję **Layout > Zaawansowane właściwości layoutu**.
- Zaznacz opcję **Udostępnij layout**.



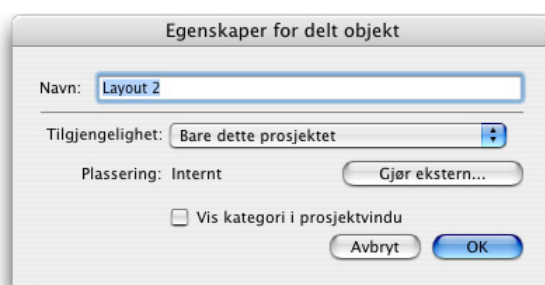
Za pomocą okna dialogowego **Zaawansowane właściwości layoutu** można określić udostępnianie layoutu kompozycji opartego na całym layoutcie

- 4 Wybierz pozycję **Tylko ten projekt** z menu rozwijanego **Dostępność**.
 - 5 Zaznacz opcję **Pokaż zakładkę w oknie projektu**, aby umożliwić łatwy dostęp do layoutu kompozycji poprzez zakładkę layoutu na dole okna projektu. Jeśli opcja **Pokaż zakładkę w oknie projektu** pozostanie niezaznaczona, dostęp do layoutu kompozycji można uzyskać, zaznaczając element **Composition Zones** i wybierając opcję **Element > Composition Zones > Edytuj**.
 - 6 Kliknij przycisk **OK**. Layout kompozycji zostanie wyświetlony na palecie **Zawartość udostępniona**.
- ➔ Layout kompozycji może zawierać wiele stron. Używając menu **Strona** lub palety **Strony layoutu** można dodawać, usuwać i przenosić strony.

Tworzenie elementu Composition Zones za pomocą narzędzia Composition Zones

Aby ręcznie zdefiniować element Composition Zones:

- 1 Wybierz narzędzie **Composition Zones** na palecie **Narzędzia**.
- 2 Przeciągnij myszą, aby narysować element Composition Zones.
- 3 Aby zakończyć tworzenie elementu Composition Zones, wybierz opcję **Element > Udostępnij** lub wyświetl paletę **Zawartość udostępniona** (menu **Okno**) i kliknij opcję **Dodaj element** . Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Właściwości udostępnionego elementu**.



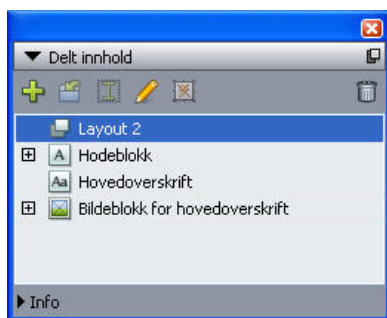
Za pomocą okna dialogowego **Właściwości udostępnionego elementu** można nazwać layout kompozycji, określić jego dostępność i włączyć wyświetlanie zakładki na dole okna projektu.

- 4 Wprowadź nazwę layoutu kompozycji w polu **Nazwa**.
- 5 Wybierz pozycję **Tylko ten projekt** z menu rozwijanego **Dostępność**.
- 6 Kliknij przycisk **OK**. Layout kompozycji zostanie wyświetlony na palecie **Zawartość udostępniona**.

Umieszczanie elementu Composition Zones

Po dodaniu layoutu kompozycji do palety **Zawartość udostępniona** można umieścić na stronie element Composition Zones oparty na tym layoutie kompozycji. Aby umieścić element Composition Zones:

- 1 Wyświetl paletę **Zawartość udostępniona** (menu **Okno**).



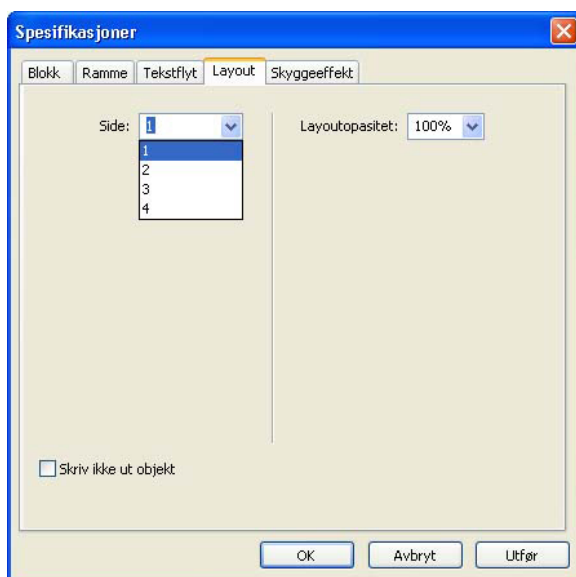
Paleta **Zawartość udostępniona** zawiera listę layoutów kompozycji, a także inną udostępnioną zawartość

- 2 Wybierz layout kompozycji do umieszczenia.
- 3 Przeciągnij layout kompozycji z palety **Zawartość udostępniona** do layoutu.

Zarządzanie wieloma stronami w umieszczonym elemencie Composition Zones

Layout kompozycji może zawierać wiele stron. Jednak element Composition Zones oparty na tym layoutie kompozycji może wyświetlać tylko jedną stronę jednocześnie. Aby wskazać stronę do wyświetlenia w elemencie Composition Zones:

- 1 Zaznacz element Composition Zones.
- 2 Wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i kliknij kartę **Layout**.
- 3 Wybierz stronę z menu rozwijanego **Strona**.



Za pomocą menu rozwijanego **Strona** na karcie **Layout** okna dialogowego **Modyfikuj** można wyświetlić określoną stronę layoutu kompozycji w umieszczonym elemencie Composition Zones

- 4 Kliknij przycisk **OK**.

Edycja atrybutów elementu Composition Zones

Aby dokonać edycji atrybutów elementu Composition Zones:

- 1 Zaznacz element Composition Zones.
- 2 Wybierz opcję **Element > Modyfikuj**.
- 3 Użyj karty **Ramka** okna dialogowego **Modyfikuj**, aby określić pozycję, wielkość, wyrównanie, kolor, krycie i możliwość drukowania.
- 4 Użyj kart **Obramowanie**, **Otaczanie** i **Cień**, aby dokonać innych zmian strukturalnych.
- 5 Użyj karty **Layout** do przechodzenia między stronami, włączania lub wyłączania drukowania, a także określania krycia layoutu.

Śledzenie elementu Composition Zones w celu aktualizacji

Program QuarkXPress śledzi elementy Composition Zones przy użyciu tych samych metod, które są używane do śledzenia zaimportowanych obrazów (patrz „[Wyświetlanie listy, weryfikowanie stanu i aktualizowanie obrazów](#)”). Ponadto:

- Stan **Niepowiązany** wskazuje, że **Dostępność** w oryginalnym layoutcie hosta zmieniła się z **Wszystkie projekty** na **Tylko ten projekt**.
- Stan **Niedostępny** wskazuje, że nie można zaktualizować elementu Composition Zones. Jest to prawdopodobnie spowodowane zmianą typu layoutu z layoutu wydruku na layout strony WWW lub interaktywny.

Przekształcanie elementu Composition Zones w obraz

Aby utworzyć zewnętrzny plik obrazu na podstawie elementu Composition Zones, należy wybrać opcję **Element > Composition Zones > Konwertuj na obraz**. Powoduje to utworzenie właściwego obrazu dla typu layoutu, w którym został utworzony element Compositions Zone.

Zanim element Composition Zones zostanie przekształcony w obraz, jest on wyświetlany na panelu **Composition Zones** okna dialogowego **Użycie** (menu **Narzędzia**). Jeśli jednak zostanie wybrana opcja **Element > Composition Zones > Konwertuj na obraz**, pojawi się ostrzeżenie, że element Composition Zones zostanie rozsynchronizowany. Obraz wynikowy zostaje wyświetlony na panelu **Obrazy** okna dialogowego **Użycie**. Layout kompozycji pozostaje jednak na palecie **Zawartość udostępniona**.

Rozsynchronizowanie elementu Composition Zones

Po rozsynchronizowaniu elementu Composition Zones jego layout kompozycji pozostaje dostępny w projekcie. Aby rozsynchronizować element Composition Zones:

- 1 Zaznacz element Composition Zones w oknie layoutu.
- 2 Wybierz opcję **Element > Rozsynchronizuj**. Layout kompozycji pozostaje dostępny na palecie **Zawartość udostępniona** oraz na karcie **Udostępnione layouty** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** w celu użycia w przyszłości. Jednak kolejne zmiany niesynchronizowanych elementów Composition Zones w oknie layoutu nie będą synchronizowane.

Udostępnianie layoutu kompozycji

Udostępnianie można włączyć podczas tworzenia layoutu kompozycji. Ustawienia udostępniania można także zmienić w późniejszym czasie. Dostępne opcje udostępniania obejmują:

- *Zsynchronizowane, edytowalne udostępnianie w wielu projektach:* Layout kompozycji można wyeksportować do oddzielnego pliku projektu, który może być swobodnie otwierany i edytowany. Jest to tzw. *zewnętrzny layout kompozycji*. Inne projekty mogą utworzyć powiązanie z plikiem projektu zawierającym zewnętrzny layout kompozycji, a użytkownicy mogą korzystać z tego layoutu do tworzenia elementów Composition Zones.
- *Zsynchronizowane, powiązane udostępnianie w wielu projektach:* Wewnętrzne layouty kompozycji można określić jako łączliwe. Oznacza to, że inne projekty mogą utworzyć powiązanie z projektem zawierającym wewnętrzny layout kompozycji i korzystać z tego layoutu do tworzenia elementów Composition Zones.
- *Udostępnianie w pojedynczym projekcie:* Użycie layoutu kompozycji można ograniczyć do projektu, w którym zawarty jest ten layout (tzw. *layout pojedynczego projektu*).

➡ Tworzenie *powiązania* z projektem umożliwia tworzenie elementów Composition Zones na podstawie dowolnych layoutów kompozycji, które są udostępniane w tym projekcie. Nie można jednak edytować layoutu kompozycji do momentu *otwarcia* projektu zawierającego ten layout. Wielu użytkowników może jednocześnie utworzyć powiązanie z projektem zawierającym layout kompozycji, ale tylko jedna osoba w danym momencie może otworzyć ten projekt i edytować layout.

Udostępnianie layoutu kompozycji w celu edycji

Aby inni użytkownicy mogli edytować layout kompozycji jako oddzielny plik, należy utworzyć *zewnętrzny layout kompozycji*. Kiedy użytkownik edytuje taki zewnętrzny layout kompozycji, następuje aktualizacja zawartości w oryginalnym pliku hosta, na podstawie którego utworzono layout kompozycji (aktualizowane są także inne projekty powiązane z zewnętrznym layoutem kompozycji). Aktualizacje są wyświetlane w elementach Composition Zones w zależności od preferencji określonych dla layoutów zawierających elementy Composition Zones (natychmiast, w czasie drukowania lub po otwarciu projektu).

Do tworzenia zewnętrznych layoutów kompozycji służy przycisk **Utwórz zewnętrzny** w oknie dialogowym **Właściwości udostępnionego elementu**. Okno dialogowe **Właściwości udostępnionego elementu** jest wyświetlane podczas tworzenia layoutu kompozycji opartego na zaznaczeniu wielokrotnym bądź w przypadku użycia narzędzia **Composition Zones** i kliknięcia przycisku **Dodaj element** na palecie **Zawartość udostępniona** lub wybrania opcji **Element > Udostępnij**. W przypadku istniejących layoutów kompozycji można uzyskać dostęp do przycisku **Utwórz zewnętrzny** poprzez paletę **Zawartość udostępniona**.

Aby utworzyć zewnętrzny layout kompozycji za pomocą palety **Zawartość udostępniona**:

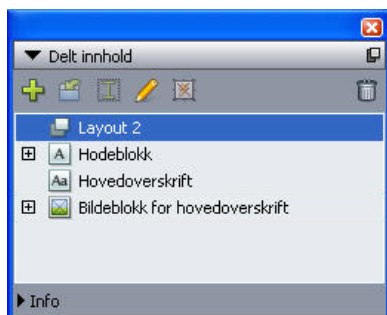
- 1 Wyświetl paletę **Zawartość udostępniona**.
- 2 Wybierz layout kompozycji na palecie **Zawartość udostępniona**.
- 3 Kliknij przycisk **Edytuj**.
- 4 W oknie dialogowym **Właściwości udostępnionego elementu** kliknij przycisk **Utwórz zewnętrzny**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Zapisz jako**.
- 5 Wprowadź nazwę pliku i lokalizację, a następnie kliknij przycisk **Zapisz**. Zewnętrzny layout kompozycji zostanie utworzony jako oddzielny projekt programu QuarkXPress.

➡ Po wybraniu zewnętrznych elementów Composition Zones na palecie **Zawartość udostępniona** i kliknięciu przycisku **Edytuj** przycisk zmienia się na **Utwórz wewnętrzny**.

Udostępnianie layoutu kompozycji poprzez paletę Zawartość udostępniona

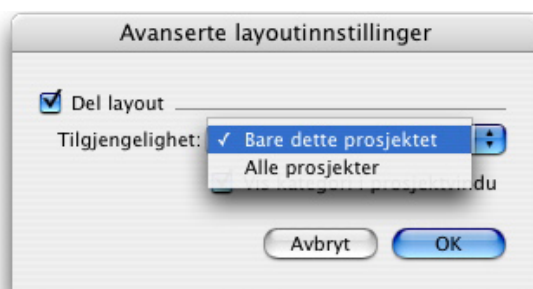
Aby określić udostępnianie poprzez paletę **Zawartość udostępniona**:

- 1 Wyświetl paletę **Zawartość udostępniona** (menu **Okno**).



Za pomocą palety **Zawartość udostępniona** można udostępnić layout kompozycji w celu umieszczenia.

- 2 Wybierz layout kompozycji i kliknij przycisk **Edytuj** , aby wyświetlić okno dialogowe **Właściwości udostępnionego elementu**.



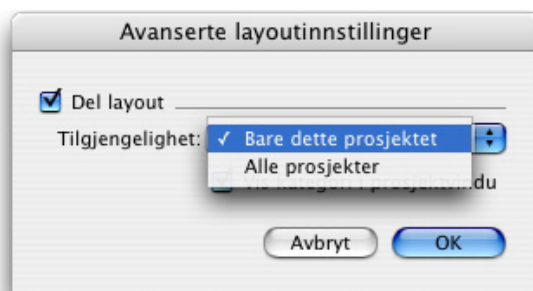
Menu rozwijane **Dostępność** w oknach dialogowych **Zaawansowane właściwości layoutu** i **Właściwości udostępnionego elementu** jest identyczne.

- 3 Wybierz pozycję **Wszystkie projekty** z menu rozwijanego **Dostępność**.
- 4 Kliknij przycisk **OK**.

Udostępnianie layoutu kompozycji poprzez layout

Aby określić udostępnianie poprzez layout kompozycji:

- 1 Wyświetl layout kompozycji i wybierz opcję **Layout > Zaawansowane właściwości layoutu**. Można także nacisnąć klawisz Control i kliknąć/kliknąć prawym przyciskiem myszy zakładkę layoutu kompozycji na dole okna projektu i wybrać opcję **Zaawansowane właściwości layoutu**. Zakładka layoutu jest dostępna, jeśli zaznaczono opcję **Pokaż zakładkę w oknie projektu** w oknie dialogowym **Właściwości udostępnionego elementu** lub **Zaawansowane właściwości layoutu**.



Menu rozwijane **Dostępność** w oknie dialogowym **Zaawansowane właściwości layoutu** umożliwia określenie poziomu dostępu.

- 2 Lista **Dostępność** zawiera pozycje **Wszystkie projekty** i **Tylko ten projekt**. Wybierz pozycję **Wszystkie projekty**, aby inni użytkownicy mogli utworzyć powiązanie z aktywnym projektem i umieścić ten element Composition Zones.
- 3 Kliknij przycisk **OK**.

Śledzenie elementu Composition Zones w celu aktualizacji

Program QuarkXPress śledzi elementy Composition Zones przy użyciu tych samych metod, które są używane do śledzenia zaimportowanych obrazów (patrz „[Wyświetlanie listy, weryfikowanie stanu i aktualizowanie obrazów](#)”). Ponadto:

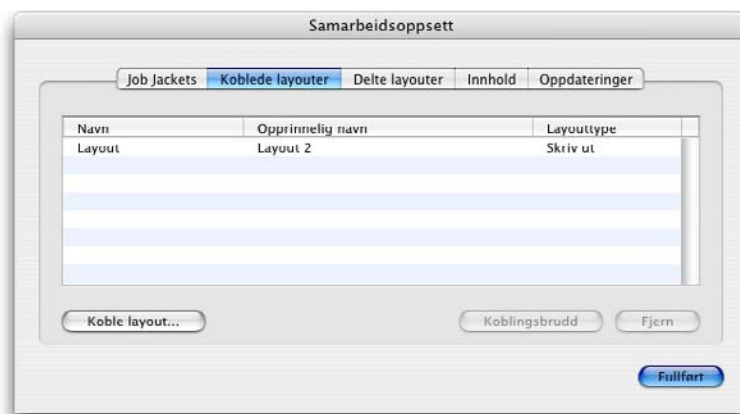
- Stan **Niepowiązany** wskazuje, że **Dostępność** w oryginalnym layoutcie hosta zmieniła się z **Wszystkie projekty** na **Tylko ten projekt**.
- Stan **Niedostępny** wskazuje, że nie można zaktualizować elementu Composition Zones. Jest to prawdopodobnie spowodowane zmianą typu layoutu z layoutu wydruku na layout strony WWW lub interaktywny.

Tworzenie powiązania z layoutem kompozycji w innym projekcie

Jeśli layout kompozycji ma ustawienie **Dostępność** o wartości **Wszystkie projekty**, jest to łączliwy layout kompozycji. Inni użytkownicy mogą utworzyć powiązanie z łączliwym layoutem kompozycji z poziomu innego projektu i umieścić taki layout w jednym z layoutów swojego projektu jako element Composition Zone.

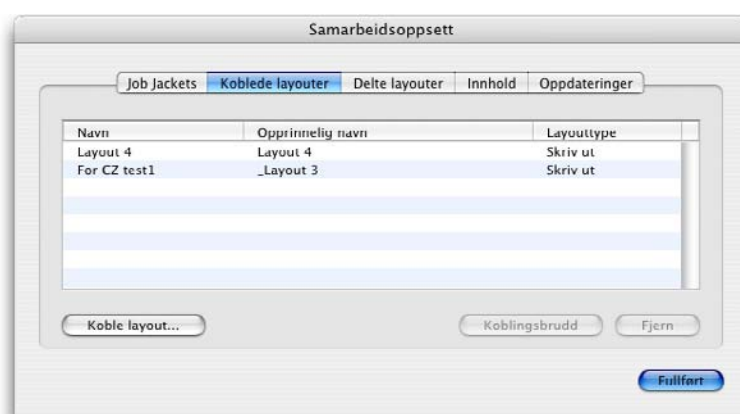
Aby utworzyć powiązanie z projektem zawierającym łączliwe layouty kompozycji:

- 1 Po otwarciu projektu wybierz opcję **Plik > Konfiguracja pracy grupowej**, aby wyświetlić okno dialogowe **Konfiguracja pracy grupowej**.
- 2 Kliknij kartę **Powiązane layouty**.



Karta **Powiązane layouty** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** umożliwia uzyskanie dostępu do łączliwych layoutów kompozycji w innych projektach

- 3 Kliknij przycisk **Powiąż layout**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Powiąż layout**.
- 4 Wybierz projekt zawierający łączliwe layouty kompozycji, które mają zostać dodane do projektu, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.
- 5 Łączliwe layouty kompozycji w powiązanym projekcie zostaną wyświetlone w oknie dialogowym **Konfiguracja pracy grupowej** i na palecie **Zawartość udostępniona**.



Karta **Powiązane layouty** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** zawiera listę łączliwych layoutów kompozycji w innych projektach

- ➡ Dowolne powiązane layouty kompozycji można umieścić w layoutach aktywnego projektu. Po umieszczeniu powiązanego elementu kompozycji wynikowy element Composition Zone będzie przypominał zaimportowany obraz, ponieważ można wyświetlić element Composition Zone, ale nie można edytować jego zawartości. Możliwa jest jednak edycja atrybutów elementu Composition Zone w identyczny sposób jak podczas edycji atrybutów ramki graficznej.

Edycja layoutu kompozycji: zawartość

Podczas edycji layoutu kompozycji można zmieniać zawartość i określać atrybuty na poziomie layoutu.

Aby dokonać edycji zawartości layoutu kompozycji:

- 1 W przypadku pliku zewnętrznego layoutu kompozycji wybierz opcję **Plik > Otwórz**.
- 2 W przypadku layoutu kompozycji zawartego w projekcie programu QuarkXPress kliknij nazwę layoutu na zakładce layoutu na dole okna projektu (jeśli zaznaczono opcję **Pokaż zakładkę w oknie projektu**). Jeśli nazwa layoutu kompozycji nie jest wyświetlana na zakładce layoutu, wybierz narzędzie **Element**  i kliknij dwukrotnie element Composition Zones.
- 3 Po wyświetleniu layoutu kompozycji cała zawartość tego layoutu jest dostępna w celu edycji. Można używać opcji menu i palety, aby zmieniać tekst, grafikę i elementy. Możliwe jest także użycie narzędzi do dodawania zawartości.
- 4 Wybierz opcję **Plik > Zapisz**, aby zmiany zostały odzwierciedlone w oryginalnym layoutcie hosta (a także we wszystkich innych layoutach, w których powiązano i umieszczono zewnętrzny layout kompozycji). W przypadku edycji layoutu kompozycji pojedynczego projektu wystarczy zamknąć okno, aby zaktualizować zawartość elementu Composition Zones.

Edycja layoutu kompozycji: atrybuty

Aby dokonać edycji atrybutów layoutu kompozycji:

- 1 Otwórz plik zewnętrznego layoutu kompozycji (**Plik > Otwórz**) lub uaktywnij layout kompozycji przy użyciu zakładki layoutu. Layout kompozycji można także uaktywnić, wybierając narzędzie **Element**  i klikając dwukrotnie element Composition Zones.
 - 2 Wybierz opcję **Layout > Właściwości layoutu**, aby wyświetlić okno dialogowe **Właściwości layoutu**.
 - 3 W przypadku layoutu wydruku potwierdź lub zmień ustawienia wielkości, orientacji i strony widzącej, a następnie kliknij przycisk **OK**.
 - 4 W przypadku layoutu stron WWW potwierdź lub zmień ustawienia koloru tła i łączy, rozmiaru layoutu i obrazu tła (jeśli istnieje), a następnie kliknij przycisk **OK**.
- ➡ Typ layoutu można zmienić w oknie dialogowym **Właściwości layoutu**, ale może to spowodować utratę zawartości i ustawień. Ponadto spowoduje to, że layout kompozycji będzie oznaczony jako **Niedostępny** w oknie dialogowym **Użycie** (menu **Narzędzia**) innych projektów programu QuarkXPress, które są powiązane z tym layoutem kompozycji.

Przywracanie zawartości zewnętrznego layoutu kompozycji

W przypadku utraty zewnętrznego layoutu kompozycji (na przykład w wyniku usunięcia go z sieci), wszystkie elementy Composition Zones oparte na tym layoutcie kompozycji będą wyświetlane jako **Brak** na panelu **Composition Zones** okna dialogowego **Użycie** (menu **Narzędzia**). W dalszym ciągu można jednak uzyskać dostęp do zawartości, a także utworzyć nowy layout kompozycji na podstawie dowolnego layoutu hosta, który korzysta z brakującego layoutu kompozycji. Aby przywrócić zawartość utraconego zewnętrznego layoutu kompozycji:

- 1 Wyświetl layout z elementem Composition Zones opartym na brakującym layoutcie kompozycji.
- 2 Wybierz opcję **Plik > Konfiguracja pracy grupowej**.
- 3 Kliknij kartę **Powiązane layouty**.
- 4 Wybierz brakujący layout kompozycji.

- 5 Kliknij przycisk **Przerwij link**. Layout kompozycji zostanie usunięty z karty **Powiązane layouty**, a nowy layout kompozycji zostanie dodany do karty **Udostępnione layouty** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej**. Chociaż nazwa tego layoutu kompozycji nie uległa zmianie na palecie **Zawartość udostępniona**, został on przekształcony w nowy layout kompozycji z ustawieniem **Dostępność** ograniczonym do **Tylko ten projekt**. Następnie można umieścić layout kompozycji i dokonać jego edycji.

Edycja zawartości layoutu kompozycji pojedynczego projektu

Layout kompozycji pojedynczego projektu jest ograniczony do projektu, w którym został utworzony. Metoda uzyskiwania dostępu do layoutu kompozycji w celu edycji jest zależna od ustawienia **Pokaż zakładkę w oknie projektu** w oknie dialogowym **Zaawansowane właściwości layoutu**. Po zaznaczeniu opcji **Pokaż zakładkę w oknie projektu** można uzyskać dostęp do layoutu kompozycji poprzez zakładkę layoutu na górze okna projektu. Kliknięcie zakładki powoduje uaktywnienie layoutu kompozycji w celu edycji zawartości i atrybutów layoutu.

Jeśli opcja **Pokaż zakładkę w oknie projektu** nie jest zaznaczona, należy wybrać narzędzie Element i kliknąć dwukrotnie oryginalny element Composition Zones. Spowoduje to wyświetlenie layoutu kompozycji.

W przypadku layoutu kompozycji utworzonego na podstawie całego layoutu należy zaznaczyć opcję **Pokaż zakładkę w oknie projektu** w oknie dialogowym **Zaawansowane właściwości layoutu**, aby w łatwy sposób uzyskać dostęp do layoutu. W przeciwnym razie należy wybrać layout kompozycji na palecie **Zawartość udostępniona**, kliknąć opcję **Edytuj**, a następnie zaznaczyć opcję **Pokaż zakładkę w oknie projektu**.

Rozsynchronizowanie layoutu kompozycji

Rozsynchronizowanie layoutu kompozycji powoduje, że program QuarkXPress przerywa powiązanie między tym layoutem kompozycji i wszystkimi istniejącymi elementami Composition Zones, które są oparte na tym layoutcie. Aby rozsynchronizować wszystkie elementy Composition Zones w projekcie, należy wybrać layout kompozycji na palecie **Zawartość udostępniona**, a następnie kliknąć przycisk **Rozsynchronizuj wszystko** . Jeśli jednak layout kompozycji zostanie później zmieniony i użytkownik umieści nowy element Composition Zones oparty na tym layoutcie, nowy element Composition Zones odzwierciedli zmianę.

Przerywanie powiązania z layoutem kompozycji

Jeśli projekt programu QuarkXPress zawiera element Composition Zones powiązany z layoutem kompozycji w innym projekcie, można użyć tego elementu Composition Zones do innego celu bez odbierania aktualizacji w przypadku dokonania zmian w projekcie, który zawiera layout kompozycji. Przerwanie powiązania powoduje, że element Composition Zones pozostaje w bibliotece zawartości udostępnionej, a także jest ciągle dostępny na palecie **Zawartość udostępniona**.

Aby przerwać powiązanie między elementem Composition Zones i odpowiednim layoutem kompozycji:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Konfiguracja pracy grupowej**.
- 2 Wybierz layout kompozycji na karcie **Powiązane layouty** i kliknij przycisk **Przerwij link**.
- 3 Kliknij przycisk **Gotowe**. Layout kompozycji zostanie usunięty z karty **Powiązane layouty**, a nowy layout kompozycji zostanie dodany do karty **Udostępnione layouty** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej**. Layout kompozycji pozostaje w bibliotece zawartości udostępnionej.

Usuwanie powiązanego layoutu kompozycji

Usunięcie powiązanego layoutu kompozycji przypomina przerwanie powiązania z layoutem kompozycji. Różnica polega na tym, że usunięcie powiązanego layoutu kompozycji powoduje usunięcie tego layoutu z biblioteki zawartości udostępnionej, przez co nie jest on już wyświetlany na palecie **Zawartość udostępniona**. Można użyć przycisku **Usuń** w oknie dialogowym **Konfiguracja pracy grupowej** w celu usunięcia powiązania z layoutem kompozycji. Możliwe jest także użycie przycisku **Usuń**  na palecie **Zawartość udostępniona**, aby usunąć wszystkie powiązane elementy Composition Zone z palety **Zawartość udostępniona**. W obu przypadkach layout kompozycji zostaje usunięty z palety **Zawartość udostępniona**.

Aby usunąć powiązany layout kompozycji:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Konfiguracja pracy grupowej**.
- 2 Wybierz layout kompozycji na karcie **Powiązane layouty**.
- 3 Kliknij przycisk **Usuń**.

➡ Przycisk **Usuń** może zostać użyty tylko dla powiązanych layoutów kompozycji.

➡ Po usunięciu powiązanego layoutu kompozycji element Composition Zone pozostaje na stronie layoutu, dlatego można wybrać opcję **Element > Udostępnij** w celu dodania elementu Composition Zone z powrotem do palety **Zawartość udostępniona**.

Usuwanie layoutu kompozycji

Aby usunąć layout kompozycji:

- 1 Wyświetl paletę **Zawartość udostępniona**.
- 2 Wybierz layout kompozycji na palecie i kliknij przycisk **Usuń** .

➡ Przycisk **Usuń** na karcie **Powiązane layouty** ma to samo działanie co przycisk **Usuń** na palecie **Zawartość udostępniona**.

Użycie okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej**

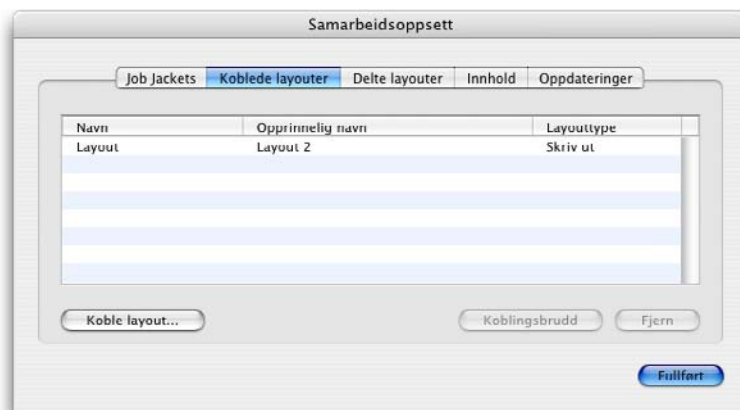
Okno dialogowe **Konfiguracja pracy grupowej** (menu **Plik**) zawiera ustawienia pracy grupowej dla całego projektu. Za pomocą tych ustawień można wykonywać następujące czynności:

- Tworzenie powiązań z layoutami kompozycji w projektach zewnętrznych.
- Wyświetlanie informacji na temat udostępnianych layoutów kompozycji w aktywnym projekcie.
- Udostępnianie elementów Job Jackets.
- Importowanie tekstu lub obrazów do biblioteki zawartości udostępnionej.
- Usuwanie tekstu lub obrazów zaimportowanych poprzez okno dialogowe **Konfiguracja pracy grupowej**.
- Określanie częstotliwości aktualizacji aktywnego projektu w przypadku zmian powiązanej zawartości lub ustawień elementów Job Jackets.

Poniższe tematy przedstawiają te ustawienia.

Tworzenie powiązania z innymi projektami

Istnieje możliwość utworzenia layoutów kompozycji, a następnie udostępnienia ich innym członkom zespołu. Można także utworzyć powiązanie z projektami zawierającymi łączliwe layouty kompozycji.



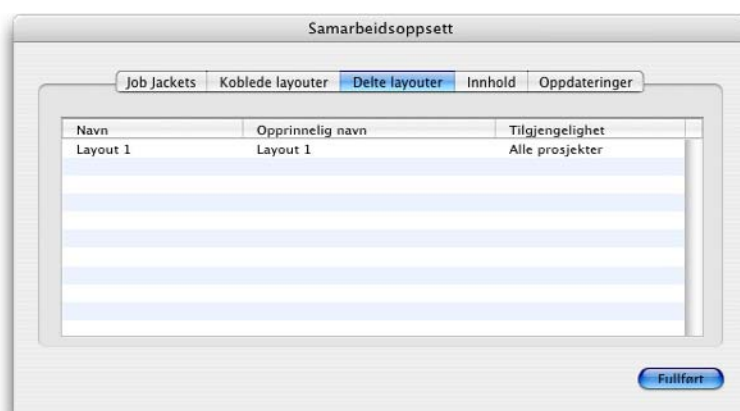
Karta **Powiązane layouty** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** umożliwia utworzenie powiązania z innymi projektami zawierającymi łączliwe layouty kompozycji, przerwanie powiązania z łączliwymi layoutami kompozycji, a także usunięcie powiązanych layoutów kompozycji z projektu.

Opis sposobu tworzenia powiązania z innym projektem zawiera temat „*Tworzenie powiązania z layoutem kompozycji w innym projekcie*”. Sposób użycia przycisków **Przerwij link** i **Usuń** przedstawiono w temacie *Rozsynchronizowanie layoutu kompozycji*”.

Kolumna **Nazwa** zawiera nazwę layoutu kompozycji określoną na palecie **Zawartość udostępniona**, natomiast kolumna **Oryginalna nazwa** przedstawia oryginalną nazwę layoutu kompozycji, która została określona w oryginalnym layoutcie hosta. Przedstawienie obu nazw pomaga śledzić layouty kompozycji w przypadku zmiany nazwy layoutu kompozycji na palecie **Zawartość udostępniona**.

Wyświetlanie informacji na temat łączliwych layoutów kompozycji

Karta **Udostępnione layouty** umożliwia wyświetlenie listy łączliwych layoutów kompozycji w projekcie.

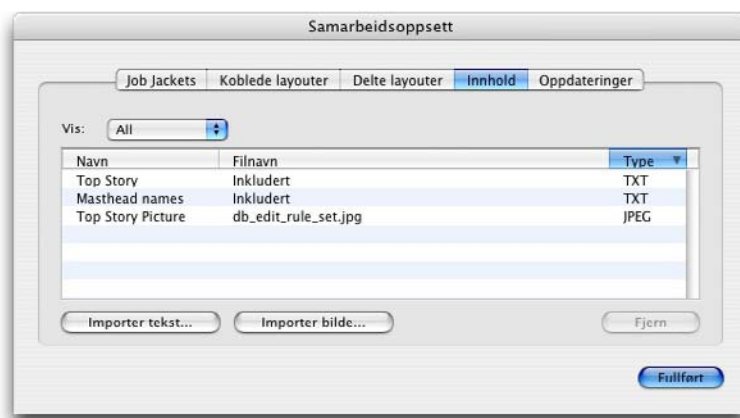


Karta **Udostępnione layouty** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** umożliwia zidentyfikowanie łączliwych layoutów kompozycji w projekcie

Kolumna **Nazwa** zawiera nazwę layoutu kompozycji określoną na palecie **Zawartość udostępniona**, natomiast kolumna **Oryginalna nazwa** przedstawia nazwę zastosowaną do layoutu kompozycji w oknie dialogowym **Właściwości layoutu**.

Importowanie udostępnionej zawartości i zarządzanie nią

Karta **Zawartość** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** (menu **Plik**) umożliwia importowanie tekstu i obrazów. Na karcie wyświetlana jest lista zsynchronizowanego tekstu i obrazów w projekcie.

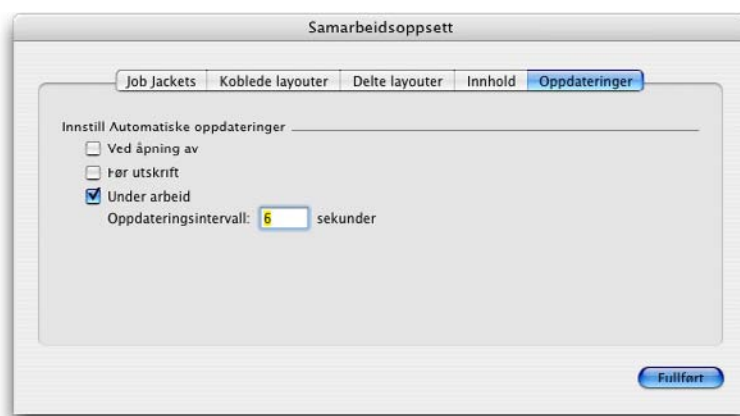


Karta **Zawartość** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** umożliwia importowanie tekstu i obrazów.

Kiedy karta **Zawartość** jest używana do importowania obrazów i tekstu, cała zawartość jest umieszczana bezpośrednio na palecie **Zawartość udostępniona**.

Określanie opcji aktualizacji

Istnieje możliwość określenia częstotliwości aktualizacji elementów Composition Zones opartych na powiązanych layoutach.



Opcje aktualizacji można określić na karcie **Aktualizacje** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej**.

- **Przy otwieraniu:** Aktualizacje są wykonywane podczas otwierania projektu.
- **Przed wydrukiem:** Aktualizacje są wykonywane przed wydrukiem projektu.

- **W czasie pracy:** Aktualizacje są wykonywane zgodnie z określoną wartością **Interwał aktualizacji**.

Layouty interaktywne

Elastyczność formatu SWF i powszechna dostępność programu Flash Player sprawiły, że format SWF jest powszechnie wybierany przez wszystkie kreatywne zespoły tworzące interaktywne projekty, które cechują się atrakcyjnością wizualną, zaawansowanymi możliwościami interakcji, a także są dostępne dla wszystkich użytkowników komputerów.

Interaktywne layouty pozwalają tworzyć atrakcyjne, interaktywne projekty SWF z dźwiękiem, filmami i animacjami przy użyciu sprawdzonego zestawu funkcji, dzięki którym program QuarkXPress jest najlepszą aplikacją do tworzenia publikacji — bez konieczności poznawania nowego i skomplikowanego środowiska do tworzenia treści.

Zrozumienie layoutów interaktywnych

Dodanie interaktywności do layoutu programu QuarkXPress jest proste. Wystarczy zrozumieć trzy następujące koncepcje.

- **Obiekty:** *Obiekt* to ramka tekstowa, ramka graficzna lub linia, której nadano nazwę przy użyciu palety **Interaktywne**. Obiekt można opisać jako „coś, z czym użytkownik prowadzi interakcję”. Przykładami są obiekty **Ramka tekstowa** i **Animacja**.
- **Zdarzenia użytkownika:** *Zdarzenie użytkownika* to czynność wykonywana przez użytkownika końcowego za pomocą myszy. Zdarzenie użytkownika można opisać jako „sposób interakcji użytkownika końcowego z obiektem”. Przykładami są zdarzenia **Kliknięcie** i **Wejście myszy**.
- **Akcje:** *Akcja* to czynność wykonywana, kiedy użytkownik końcowy wywoła zdarzenia użytkownika dla obiektu. Akcję można opisać jako „czynność wykonywaną przez obiekt, kiedy użytkownik końcowy wchodzi w interakcję z nim”. Przykładami są akcje **Odtwórz animację** i **Wyświetl następną stronę**.

Załóżmy, że zaznaczono ramkę graficzną, przekształcono ją w obiekt przycisku, wybrano zdarzenie użytkownika **Zwolnienie kliknięcia** dla tego obiektu przycisku, a także przypisano akcję **Wyświetl następną stronę** do tego zdarzenia użytkownika. Kiedy użytkownik końcowy uruchomi prezentację SWF i kliknie ramkę graficzną, nastąpi przejście do następnej strony prezentacji.

Proces tworzenia layoutu interaktywnego jest prosty. Obiekty layoutu są rysowane przy użyciu tych samych funkcji i narzędzi programu QuarkXPress co w przypadku layoutów wydruku, włącznie z ramkami tekstowymi i graficznymi, arkuszami stylów itd. Następnie te obiekty „*Tworzenie*

interaktywnych elementów składowych” są zaznaczane i przekształcane w obiekty interaktywne w trzech prostych krokach:

- 1 Nazwij obiekt.
 - 2 Zdefiniuj zdarzenie użytkownika (czynność wykonywaną przez użytkownika końcowego za pomocą myszy), na które powinien reagować obiekt.
 - 3 Zdefiniuj akcję lub akcje, które powinny zostać wyzwolone przez zdarzenie użytkownika.
- ➡ W layoutach interaktywnych nie są dostępne znaki wysunięte i funkcje siatki projektu.

Typy layoutów interaktywnych

Istnieją trzy typy layoutów interaktywnych:

- *Layout prezentacji*: Layout interaktywny, który można wyeksportować w celu utworzenia pliku SWF. W tym layoutcie umieszczane są poszczególne prezentacje SWF.
- *Layout przycisku*: Layout interaktywny, w którym można utworzyć przycisk z wieloma stanami. Więcej informacji dotyczących obiektów przycisków zawiera temat „*Praca z obiektami przycisków*”.
- *Layout sekwencji obrazów*: Layout interaktywny, w którym można utworzyć sekwencję obrazów odtwarzanych w obiekcie animacji. Więcej informacji dotyczących obiektów animacji zawiera temat „*Praca z obiektami animacji*”.

Typy obiektów

Obiekt to element programu QuarkXPress (taki jak ramka tekstowa lub graficzna), do którego przypisano nazwę i typ obiektu. Jeśli element programu QuarkXPress nie zostanie zmieniony w obiekt, stanie się częścią tła. Istnieje 10 rodzajów obiektów:

- *Obiekt podstawowy*: Nazwany element programu QuarkXPress (taki jak ramka graficzna, ramka tekstowa lub linia) lub grupa elementów. Obiekty podstawowe jako takie nie wykonują żadnych specjalnych czynności, ale można używać akcji do ich chowania, wyświetlania lub przesuwania. Obiekty podstawowe mogą także reagować na zdarzenia użytkownika.
- *Obiekt przycisku*: Obiekt zawierający przycisk z wieloma stanami. Przyciski można tworzyć za pomocą layoutów przycisku.
- *Obiekt animacji*: Obiekt, który może poruszać się wzdłuż ścieżki, zawierać sekwencję obrazów bądź zawierać sekwencję obrazów i poruszać się wzdłuż ścieżki. Sekwencja obrazów to zbiór obrazów utworzonych przy użyciu layoutu sekwencji obrazów (w layoutcie interaktywnym).
- *Obiekt wideo*: Ramka zawierająca film.
- *Obiekt SWF*: Ramka zawierająca zaimportowaną prezentację SWF.
- *Obiekt ramki tekstowej*: Prostokątna ramka zawierająca tekst, który może zostać zaznaczony przez użytkownika końcowego. *Obiekt listy* to specjalny rodzaj obiektu ramki tekstowej, który umożliwia użytkownikowi końcowemu wybranie każdego wiersza jako oddzielnego elementu.
- *Obiekt menu*: Ramka umożliwiająca użytkownikowi końcowemu dokonanie wyboru z listy opcji. *Obiekt paska menu* to obiekt menu wyświetlany jako pozioma lista menu. *Obiekt menu wyskakującego* to obiekt menu wyświetlany jako menu rozwijane.

- *Obiekt okna:* Obiekt, który może być wyświetlany i ukrywany we własnym oknie, takim jak okno dialogowe lub paleta, a nie zawarty w oknie prezentacji.
- *Grupa przycisków:* Zgrupowany zbiór przycisków Włączony/Wyłączony, które działają jako grupa przycisków radiowych. Kiedy użytkownik końcowy włącza jeden przycisk w grupie, pozostałe przyciski w grupie zostają wyłączone.

Każdy typ obiektu został zaprojektowany do innego celu, dlatego karta **Obiekt** palety **Interaktywne** zmienia się w zależności od rodzaju wybranego obiektu.

Layouty interaktywne w działaniu

Załóżmy, że Robert jest odpowiedzialny za reklamę zespołu muzycznego. Zespół ma program trasy koncertowej, który jest stale aktualizowany. Zadaniem Roberta jest zapewnienie, aby zespół miał:

- Świetną witrynę SWF obejmującą najnowszy program koncertów.
- Świetną witrynę HTML obejmującą najnowszy program koncertów dla fanów, którzy nie mają programu Flash Player.
- Listę pocztową, której uczestnicy okresowo otrzymują pocztą wydrukowane broszury z aktualnym programem koncertów.

Po podjęciu decyzji o wizerunku graficznym dla zespołu Robert tworzy broszurę wysyłaną pocztą, korzystając z layoutu wydruku w projekcie programu QuarkXPress, a następnie importuje bieżący program koncertów.



Standardowy layout wydruku w programie QuarkXPress.

Po zaprojektowaniu broszury wysyłanej pocztą Robert wybiera opcję **Layout > Duplikuj**, aby zduplikować zawartość do layoutu strony WWW w tym samym projekcie. Teraz może pracować z wersją HTML strony w tym samym pliku.

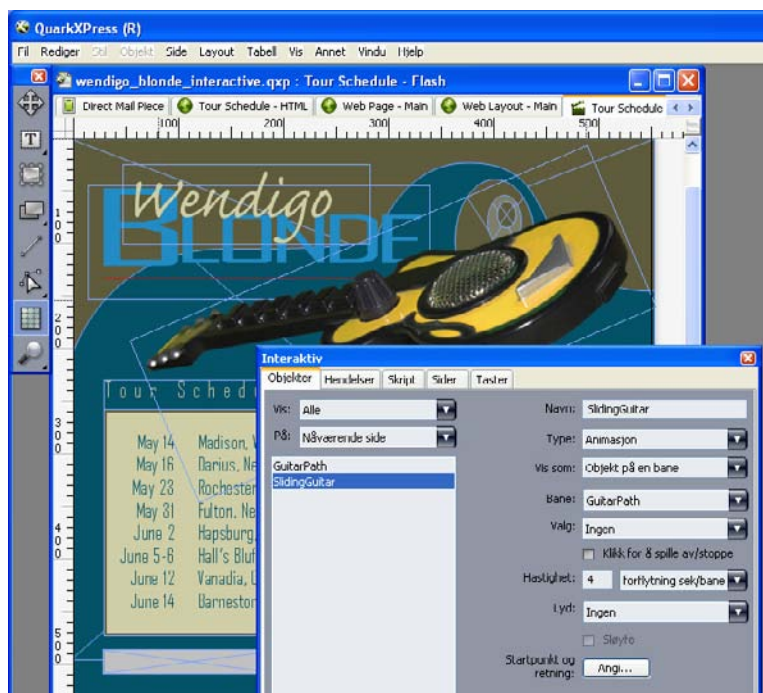


Layout strony WWW utworzony poprzez zduplikowanie layoutu wydruku.

Następnie Robert duplikuje layout strony WWW do layoutu interaktywnego, ponownie wybierając opcję **Layout > Duplikuj**.

Aby zapewnić pewną interaktywność, Robert decyduje, że gitara będzie przesuwana się od prawej strony, kiedy użytkownik końcowy otworzy prezentację SWF. Aby to osiągnąć, wykonuje następujące czynności:

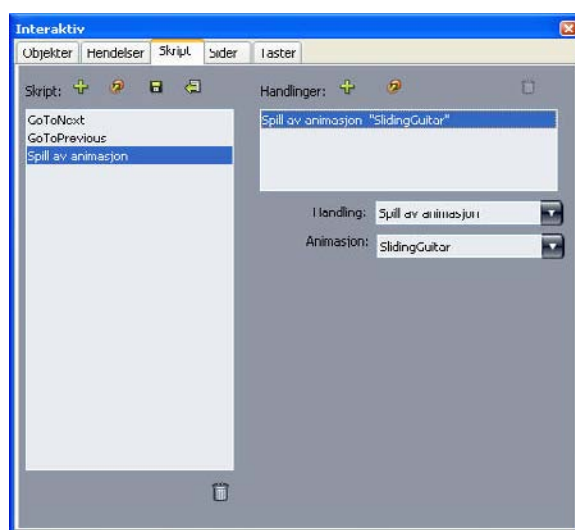
- Dodaje czerwoną linię, która będzie służyć jako ścieżka ruchu gitary. Używając palety **Interaktywny**, określa ścieżkę jako obiekt podstawowy i nadaje jej nazwę „ŚcieżkaGitary”. W sekcji **Opcje** wybiera ustawienie **Początkowo ukryte**, tak aby użytkownik końcowy nie widział linii.
- Wybiera grafikę z gitarą i używa palety **Interaktywny**, aby określić tę grafikę jako obiekt animacji o nazwie „PrzesuwanaGitara”. Aby wskazać, że gitara powinna przesuwać się wzdłuż czerwonej linii, wybiera pozycję **Element na ścieżce** z menu rozwijanego **Wyświetlaj jako**, a następnie wybiera pozycję **ŚcieżkaGitary** (czerwona linia) z menu rozwijanego **Ścieżka**. Aby ustalić prędkość przesuwu, wprowadza wartość **4** w polu **Szybkość**.



Karta **Obiekt** umożliwia przekształcenie elementu w obiekt animacji.

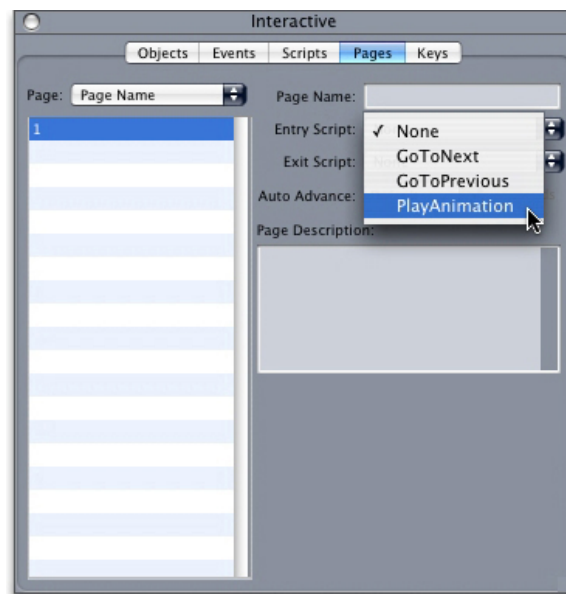
Aby umożliwić odtwarzanie tej animacji, Robert wykonuje dwie czynności:

- 1 Tworzy skrypt, który odtwarza animację.



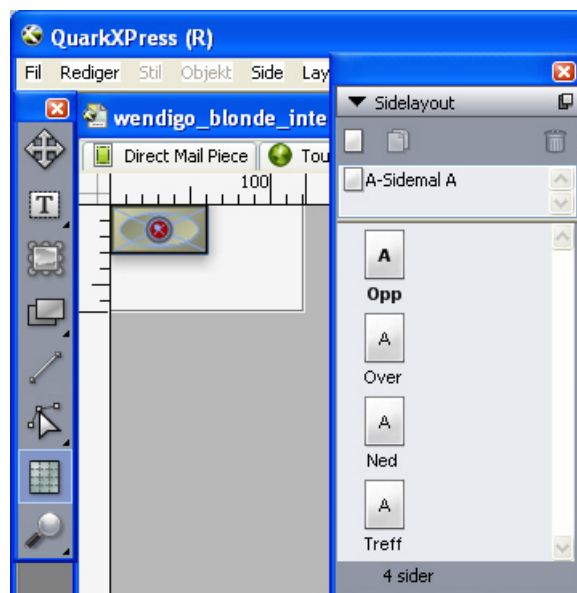
Karta **Skrypt** umożliwia tworzenie skryptów.

- 2 Tworzy powiązanie tego skryptu z pierwszą stroną prezentacji, tak aby uruchamiać skrypt po wyświetleniu strony. W tym celu wybiera nazwę skryptu z menu rozwijanego **Skrypt wejściowy** dla danej strony.



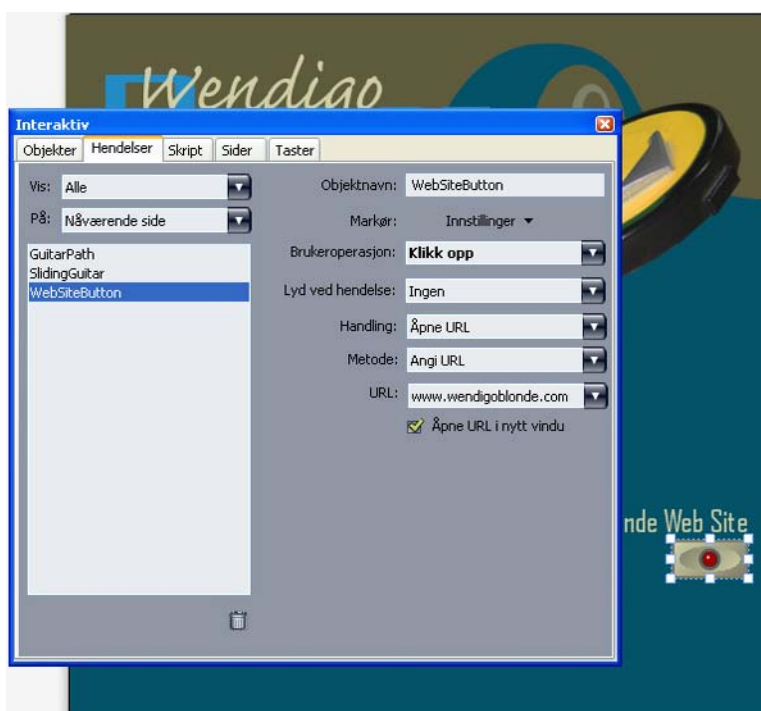
Karta **Strona** umożliwia przypisywanie skryptów do stron.

Teraz Robert chce dodać przycisk, który będzie otwierał witrynę HTML menedżera zespołu w oddzielnym oknie. Aby utworzyć przycisk, rysuje ramkę graficzną, nadaje jej nazwę „PrzyciskWitrynyInternetowej”, wybiera pozycję **Przycisk** z menu rozwijanego **Typ obiektu**, a następnie wybiera pozycję **Nowy** z menu rozwijanego **Przycisk**. Powoduje to utworzenie layoutu przycisku z czterema stronami, na których Robert tworzy cztery stany obiektu przycisku (używając do tego celu tylko narzędzi programu QuarkXPress). Dzięki różnym stanom przycisku możliwe jest przedstawienie informacji zwrotnych dla użytkownika końcowego. Jeśli dla każdego stanu zostanie użyty inny obraz, wygląd przycisku będzie zmieniać się w zależności od tego, czy przycisk jest naciśnięty, zwolniony, aktywny lub nieaktywny.



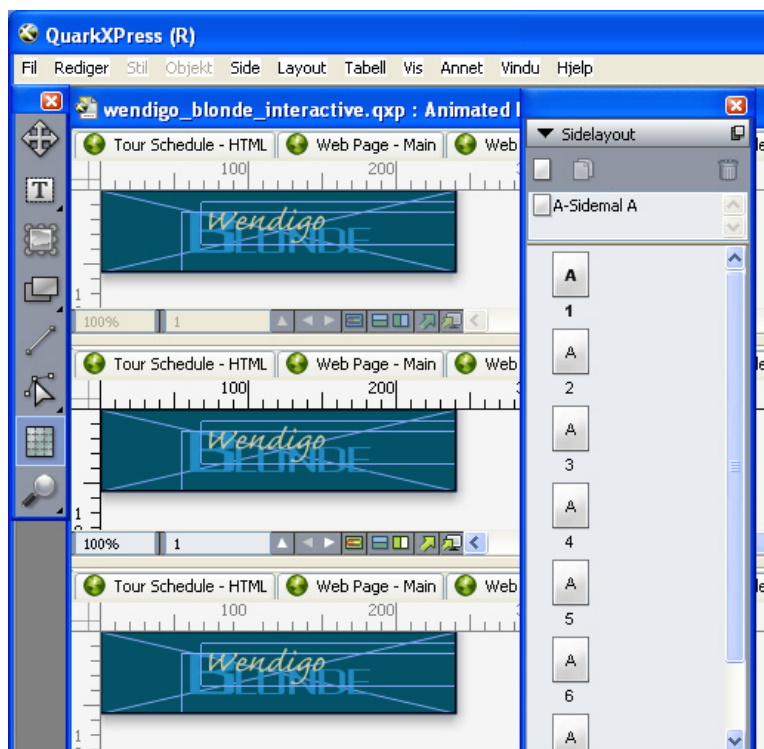
Paleta **Strony layoutu** umożliwia wyświetlenie stanów tworzonego przycisku.

Teraz Robert musi skonfigurować przycisk, dlatego przełącza się z powrotem do layoutu prezentacji i ustawia przycisk tak, aby powodował on otwarcie witryny internetowej zespołu. W tym celu dodaje akcję **Otwórz adres URL** do zdarzenia użytkownika **Zwolnienie kliknięcia** dla obiektu przycisku.



Karta **Zdarzenia** umożliwia przypisywanie zdarzeń do różnych stanów obiektu przycisku.

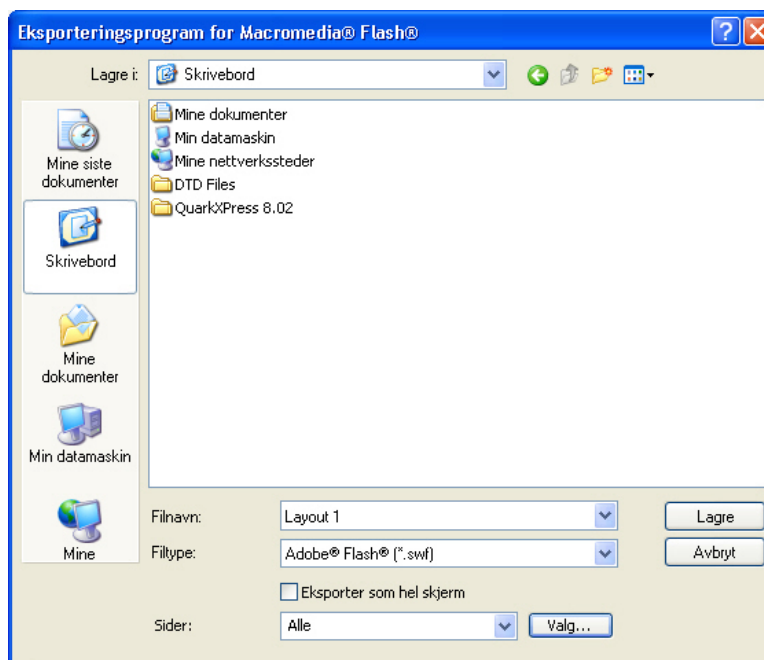
Robert chce teraz dodać do prezentacji animowaną sekwencję logo. Aby utworzyć sekwencję obrazów, rysuje ramkę graficzną, nadaje jej nazwę „Animowane logo”, wybiera pozycję **Animacja** z menu rozwijanego **Typ obiektu**, wybiera pozycję **Sekwencja w ramce** z menu rozwijanego **Wyświetlaj jako**, a następnie wybiera pozycję **Nowy** z menu rozwijanego **Sekwencja**. Powoduje to utworzenie layoutu sekwencji obrazów. Robert dodaje 10 stron do layoutu sekwencji obrazów, a następnie tworzy 11 ramek animacji, umieszczając po jednej ramce na każdej stronie.



Paleta **Strony layoutu** umożliwia wyświetlenie podglądu ramek w sekwencji obrazów.

Aby odtworzyć animację, dodaje akcję **Odtwórz animację** do tego samego skryptu, który został użyty do rozpoczęcia animacji „PrzesuwanaGitara”.

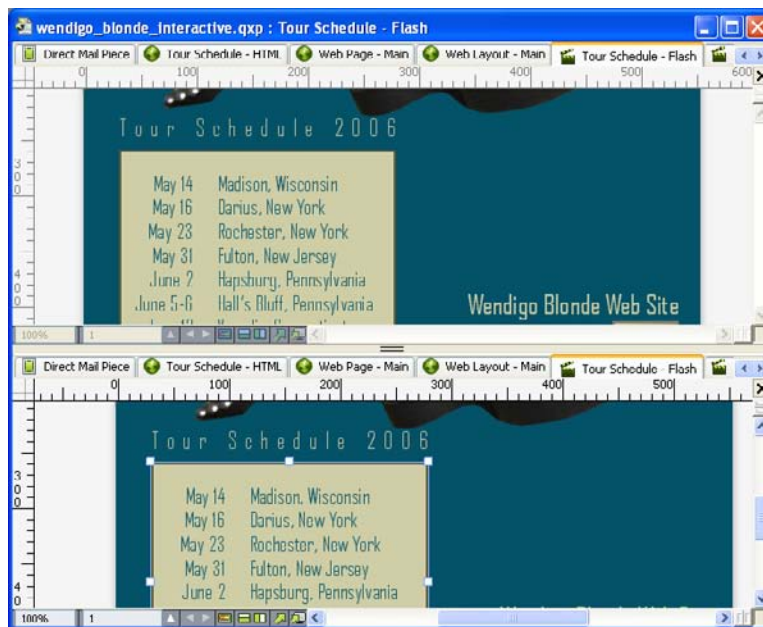
Strona SWF z programem koncertów jest już gotowa, dlatego Robert wybiera opcję **Plik > Eksportuj > Eksporter Adobe Flash**, ustawia opcje eksportu, a następnie eksportuje prezentację w formacie SWF.



Okno dialogowe **Eksporter Adobe Flash** umożliwia określenie opcji eksportu.

Kiedy wszystkie trzy wersje strony — wydruk, strona WWW i wersja interaktywna — mają żądany wygląd, Robert używa palety **Zawartość udostępniona**, aby zsynchronizować program koncertów we wszystkich trzech layoutach. Następnie drukuje layout wydruku, eksportuje layout strony WWW do postaci HTML oraz eksportuje layout interaktywny w formacie SWF.

Po upływie tygodnia pojawia się nowa wersja programu trasy koncertowej. Robert otwiera projekt i rozpoczyna pracę od wprowadzenia nowego programu do layoutu wydruku. Poprzez podzielenie widoku może natychmiast sprawdzić, że pozostałe layouty także zostały zaktualizowane.



Funkcja widoku wielu layoutów w programie QuarkXPress umożliwia sprawdzanie jednoczesnej aktualizacji zawartości w layoutcie wydruku i layoutcie interaktywnym.

Teraz wystarczy wyeksportować layout strony WWW i interaktywny, aby zaktualizować serwis. Należy też wydrukować nową broszurę, która jest już gotowa do wysłania pocztą.

Tworzenie interaktywnych elementów składowych

Zanim będzie możliwe wyeksportowanie layoutu prezentacji w formacie SWF, należy utworzyć layout prezentacji i pewne obiekty interaktywne. Niniejsze tematy opisują sposób tworzenia layoutu prezentacji i zapełniania go elementami składowymi, takimi jak przyciski, animacje, pliki SWF i filmy.

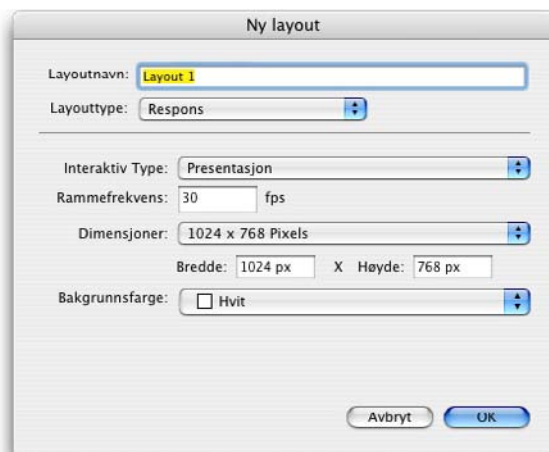
Tworzenie layoutu prezentacji

Layout prezentacji to layout interaktywny, który można wyeksportować w formacie SWF. Aby utworzyć layout prezentacji:

- 1 Utwórz layout interaktywny:
 - Jeśli layout prezentacji jest tworzony jako pierwszy layout w projekcie, wybierz opcję **Plik > Nowy > Projekt**.
 - Jeśli layout prezentacji jest tworzony w istniejącym projekcie, otwórz ten projekt i wybierz opcję **Layout > Nowy**.

- Aby utworzyć layout prezentacji, który będzie oparty na istniejącym layoutcie, otwórz ten layout i wybierz opcję **Layout > Duplikuj**.

Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy projekt**, **Nowy layout** lub **Duplikuj layout** (wszystkie te okna są praktycznie identyczne).



Okno dialogowe **Nowy projekt** umożliwia utworzenie layoutu prezentacji

- Wybierz pozycję **Interaktywny** z menu rozwijanego **Typ layoutu**.
- Wybierz pozycję **Prezentacja** z menu rozwijanego **Typ interaktywny**.
- Aby określić rozmiar eksportowanej prezentacji, wybierz opcję z menu rozwijanego **Wymiary** lub wprowadź niestandardową szerokość i wysokość w polach **Szerokość** i **Wysokość**.
- Aby ustawić kolor tła dla eksportowanej prezentacji, wybierz opcję z menu rozwijanego **Kolor tła**.

Tworzenie obiektu

Obiekt to element, do którego przypisano nazwę i typ obiektu za pomocą palety **Interaktywny**. Zanim będzie możliwe wykonanie jakiejś czynności interaktywnej z elementem, należy określić go jako obiekt. Aby utworzyć obiekt w layoutcie prezentacji:

- Na palecie **Interaktywny** kliknij kartę **Obiekt**.
- Narysuj lub zaznacz element w zależności od typu obiektu, który ma zostać utworzony:
 - *Obiekt podstawowy*: Narysuj lub zaznacz ramkę graficzną, ramkę tekstową, ramkę bez zawartości (**Element > Zawartość > Brak**), linię, ścieżkę tekstową, tabelę lub grupę elementów.
 - *Obiekt przycisku*: Narysuj lub zaznacz ramkę graficzną.
 - *Obiekt animacji*: Narysuj lub zaznacz ramkę graficzną, ramkę tekstową, ramkę bez zawartości, linię, ścieżkę tekstową, tabelę lub grupę elementów.
 - *Obiekt wideo*: Narysuj lub zaznacz ramkę graficzną.
 - *Obiekt SWF*: Narysuj lub zaznacz ramkę graficzną.
 - *Obiekt ramki tekstowej*: Narysuj lub zaznacz ramkę tekstową.
 - *Obiekt menu*: Narysuj lub zaznacz ramkę graficzną albo tekstową.

- *Obiekt okna*: Narysuj lub zaznacz ramkę graficzną, ramkę tekstową, ramkę bez zawartości lub tabelę.
- *Obiekt grupy*: Narysuj lub zaznacz grupę elementów.

3 Wprowadź nazwę obiektu w polu **Nazwa obiektu**.

➡ Skrypty i akcje odwołują się do obiektów według ich nazw, dlatego każda nazwa obiektu na stronie musi być unikatowa.

➡ W nazwach obiektów nie jest rozróżniana wielkość liter. Na przykład można nazwać obiekt „PrzyciskStart”, a następnie odwoływać się do niego w wyrażeniu jako „przyciskstart”. Więcej informacji dotyczących wyrażen zawiera temat „[Praca z wyrażeniami](#)”.

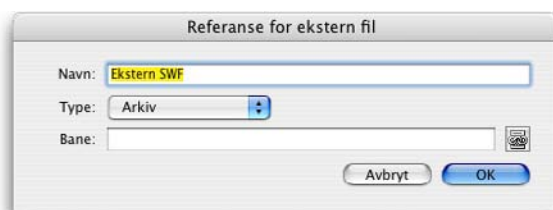
4 Aby wskazać typ obiektu do utworzenia, wybierz opcję z menu rozwijanego **Typ obiektu**.

5 Skonfiguruj obiekt przy użyciu innych elementów sterujących na karcie **Obiekt**.

Konfigurowanie obiektu SWF

Obiekt SWF to obiekt zawierający zaimportowany plik SWF. Aby skonfigurować obiekt SWF:

- 1 Utwórz obiekt SWF zgodnie z opisem w temacie „[Tworzenie obiektu](#)”. Upewnij się, że obiekt SWF jest zaznaczony.
- 2 Aby wskazać plik SWF, który powinien być odtwarzany w obiekcie SWF, wybierz opcję z menu rozwijanego **SWF**.
 - Aby zaimportować plik, wybierz opcję **Inne**.
 - Aby użyć pliku SWF, który jest już używany w innym miejscu aktywnego projektu, wybierz nazwę tego pliku.
 - Aby wstawić ścieżkę odwołującą się do pliku SWF w czasie wykonywania (nawet jeśli ten plik nie jest aktualnie dostępny), wybierz opcję **Zewnętrzny**. Użycie tej opcji pozwala zachować niewielki rozmiar wyeksportowanego projektu, ale wprowadza ryzyko związane z uszkodzonymi linkami.
- 3 Po wybraniu opcji **Zewnętrzny** z menu rozwijanego **SWF** wyświetlane jest okno dialogowe **Odwołanie do pliku zewnętrznego**.



Okno dialogowe **Odwołanie do pliku zewnętrznego** umożliwia określenie ścieżki do pliku

Użyj jednej z następujących metod, aby określić ścieżkę:

- Aby utworzyć odwołanie do pliku w lokalnym systemie plików, wybierz opcję **Plik** z menu **Typ**, a następnie określ ścieżkę do tego pliku w polu **Ścieżka**. Można wprowadzić ścieżkę lub kliknąć i znaleźć plik.

- Aby użyć pliku w Internecie, wybierz opcję **Adres URL** z menu **Typ**, a następnie określ adres URL pliku w polu **Adres URL**.
 - Aby utworzyć odwołanie do pliku w lokalnym systemie plików przy użyciu ścieżki utworzonej przez wyrażenie, wybierz opcję **Wyrażenie pliku** z menu **Typ**, a następnie wprowadź wyrażenie w polu **Wyrażenie** lub kliknij przycisk , aby użyć okna dialogowego **Edytor wyrażień**.
 - Aby utworzyć odwołanie do pliku w Internecie przy użyciu ścieżki utworzonej przez wyrażenie, wybierz opcję **Wyrażenie pliku** z menu **Typ**, a następnie wprowadź wyrażenie w polu **Wyrażenie** lub kliknij przycisk , aby użyć okna dialogowego **Edytor wyrażień**.
- 4** Aby określić dodatkowe ustawienia obiektu SWF, wybierz jedną lub więcej opcji z menu rozwijanego **Opcje**:
- Aby ukryć obiekt do momentu wyświetlenia go za pomocą akcji **Pokaż**, wybierz opcję **Początkowo ukryte**.
 - Aby uniemożliwić dokonanie zmian w obiekcie do momentu włączenia go pomocą akcji **Włącz**, wybierz opcję **Początkowo wyłączone**.
 - Aby zachować stan obiektu podczas wyświetlania innej strony prezentacji, wybierz opcję **Zachowaj stan na stronie**.
 - Aby film był odtwarzany wielokrotnie, wybierz opcję **Pętla**.
 - Aby odtwarzać plik ciągle od początku do końca, a następnie od końca do początku, wybierz opcję **Pętla do tyłu i przodu**.
- ➡ Opcja **Pętla do tyłu i przodu** jest niedostępna dla obiektów wideo.
- 5** Aby określić początkową pozycję obiektu na stronie, wybierz opcję z menu rozwijanego **Początkowa pozycja**:
- Aby początkowo wyświetlić obiekt w jego bieżącej lokalizacji na stronie, wybierz opcję **Macierzysta**.
 - Aby początkowo umieścić obiekt na jednym z pulpitych, wybierz opcję **Góra, Lewo, Dół** lub **Prawo**.
- 6** Aby określić szybkość klatek, z jaką będzie odtwarzany plik, wprowadź wartość w polu **Szybkość klatek** lub wybierz opcję **Domyślna** w celu użycia szybkości klatek osadzonej w pliku SWF.

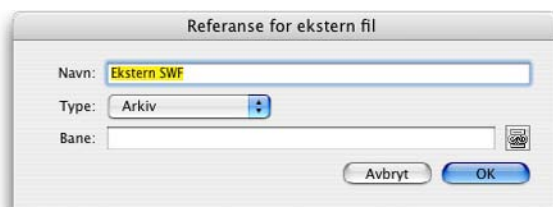
Konfigurowanie obiektu wideo

Obiekt wideo to obiekt zawierający film. Aby skonfigurować obiekt wideo:

- 1** Utwórz obiekt wideo zgodnie z opisem w temacie „*Tworzenie obiektu*”. Upewnij się, że obiekt wideo jest zaznaczony.
- 2** Aby określić, który film ma być odtwarzany, wybierz opcję z menu rozwijanego **Wideo**.
 - Aby zaimportować plik AVI lub MOV, wybierz opcję **Inne**.
 - Aby użyć filmu, który jest już używany w innym miejscu aktywnego projektu, wybierz nazwę tego pliku.
 - Aby wstawić ścieżkę odwołującą się do pliku FLV w czasie wykonywania (nawet jeśli ten plik nie jest aktualnie dostępny), wybierz opcję **Zewnętrzny**.

➔ Wybranie opcji **Zewnętrzny** umożliwia utworzenie powiązania tylko z plikami FLV dla obiektów wideo. Aby utworzyć powiązanie z zewnętrznym plikiem SWF, należy skonfigurować ustawienie **Typ obiektu** jako SWF.

- 3 Po wybraniu opcji **Zewnętrzny** z menu rozwijanego **Wideo** wyświetlane jest okno dialogowe **Odwwołanie do pliku zewnętrznego**.



Okno dialogowe **Odwwołanie do pliku zewnętrznego** umożliwia określenie ścieżki do pliku

Użyj jednej z następujących metod, aby określić ścieżkę:

- Aby utworzyć odwołanie do pliku w lokalnym systemie plików, wybierz opcję **Plik** z menu **Typ**, a następnie określ ścieżkę do tego pliku w polu **Ścieżka**. Można wprowadzić ścieżkę lub kliknąć i znaleźć plik.
 - Aby użyć pliku w Internecie, wybierz opcję **Adres URL** z menu **Typ**, a następnie określ adres URL pliku w polu **Adres URL**.
 - Aby utworzyć odwołanie do pliku w lokalnym systemie plików przy użyciu ścieżki utworzonej przez wyrażenie, wybierz opcję **Wyrażenie pliku** z menu **Typ**, a następnie wprowadź wyrażenie w polu **Wyrażenie** lub kliknij przycisk , aby użyć okna dialogowego **Edytor wyrażień**.
 - Aby utworzyć odwołanie do pliku w Internecie przy użyciu ścieżki utworzonej przez wyrażenie, wybierz opcję **Wyrażenie pliku** z menu **Typ**, a następnie wprowadź wyrażenie w polu **Wyrażenie** lub kliknij przycisk , aby użyć okna dialogowego **Edytor wyrażień**.
- 4 Aby wskazać format, do jakiego będzie konwertowany film podczas eksportu, wybierz opcję z menu rozwijanego **Typ wideo**.
- **SWF**: Umożliwia przekształcenie filmu do formatu wideo SWF w czasie eksportu. Należy pamiętać, że program Flash Player 6 może odtwarzać wideo tylko w formacie SWF.
 - **FLV**: Umożliwia przekształcenie filmu do formatu wideo FLV w czasie eksportu. Dla tego formatu wymagany jest program Flash Player w wersji 7 lub wyższej.
- 5 Aby określić dodatkowe ustawienia obiektu wideo, wybierz jedną lub więcej opcji z menu rozwijanego **Opcje**:
- Aby ukryć obiekt do momentu wyświetlenia go za pomocą akcji **Pokaż**, wybierz opcję **Początkowo ukryte**.
 - Aby uniemożliwić dokonanie zmian w obiekcie filmu do momentu włączenia go pomocą akcji **Włącz**, wybierz opcję **Początkowo wyłączony**.
 - Aby zachować stan obiektu podczas wyświetlania innej strony prezentacji, wybierz opcję **Zachowaj stan na stronie**.

- Aby film był odtwarzany wielokrotnie, wybierz opcję **Pętla**.
- 6** Aby określić początkową pozycję obiektu na stronie, wybierz opcję z menu rozwijanego **Początkowa pozycja**:
- Aby początkowo wyświetlić obiekt w jego bieżącej lokalizacji na stronie, wybierz opcję **Macierzysta**.
 - Aby początkowo umieścić obiekt na jednym z pulpitów, wybierz opcję **Góra, Lewo, Dół** lub **Prawo**.
- 7** Określ dodatkowe opcje w następujący sposób:
- Aby film był odtwarzany i wstrzymywany po kliknięciu, zaznacz opcję **Kliknij, aby odtworzyć/wstrzymać**.
 - Aby określić zaawansowane ustawienia eksportu wideo i dźwięku dla filmu, kliknij przycisk **Ustawienia eksportu**.
- ➡ Po skonfigurowaniu obiektu wideo należy użyć akcji, aby go odtworzyć. W przeciwnym razie zostanie wyświetlona tylko pierwsza ramka obrazu wideo.

Praca z obiektami animacji

W layoutach prezentacji dostępne są dwie różne „odmiany” animacji:

- **Interaktywny obiekt poruszający się wzdłuż ścieżki:** Na przykład logo lub inny element projektu, który przesuwają się przez ekran. Aby utworzyć ten rodzaj animacji, wymagane są dwa elementy: obiekt animacji zawierający obiekt, który będzie przesuwał się wzdłuż ścieżki, oraz inny obiekt definiujący ścieżkę dla poruszającego się obiektu. Obiekt animacji może być praktycznie dowolnym elementem, a obiekt ścieżki może być linią lub ramką o dowolnym kształcie.
- **Sekwencja obrazów w ramce:** Na przykład obracające się koło, migający znak lub klepsydra z przesypującym się piaskiem. Aby przygotować ten rodzaj animacji, należy utworzyć specjalny layout interaktywny nazywany layoutem sekwencji obrazów. Jest to layout, którego każda strona reprezentuje ramkę w animowanej sekwencji. Ramki można narysować ręcznie na każdej stronie za pomocą narzędzi programu QuarkXPress, zaimportować każdą ramkę jako obraz lub użyć kombinacji obu tych podejść. Więcej informacji dotyczących sekwencji obrazów zawiera temat „[Tworzenie sekwencji obrazów](#)”.

Istnieje możliwość połączenia obu tych podejść w celu utworzenia sekwencji obrazów w ramce, która porusza się wzdłuż ścieżki. Można na przykład utworzyć sekwencję obrazów z obracającą się kulą ziemską, a następnie użyć kołowej ścieżki w celu uzyskania ruchu po ekranie.

- ➡ Należy pamiętać, że obiekt animacji nie będzie działał w wyeksportowanym projekcie, dopóki nie zostanie użyta opcja **Kliknij, aby odtworzyć/wstrzymać** lub akcja **Odtwórz animację** w celu rozpoczęcia animacji.

Konfigurowanie obiektu animacji

Aby skonfigurować obiekt animacji:

- 1** Utwórz obiekt animacji zgodnie z opisem w temacie „[Tworzenie obiektu](#)”. Upewnij się, że obiekt animacji jest zaznaczony.

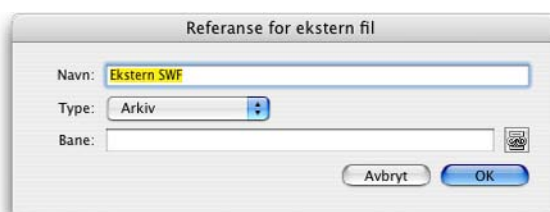
- 2 Wybierz typ animacji z menu rozwijanego **Wyświetlaj jako**:
 - **Element na ścieżce**: Obiekt poruszający się wzdłuż ścieżki.
 - **Sekwencja w ramce**: Ramka zawierająca sekwencję obrazów.
 - **Sekwencja na ścieżce**: Ramka zawierająca sekwencję obrazów i poruszająca się wzdłuż ścieżki.
- 3 Aby określić, która sekwencja obrazów (jeśli w ogóle) ma być odtwarzana, wybierz opcję z menu rozwijanego **Sekwencja**.
 - **Nazwa layoutu**: Aby użyć sekwencji obrazów w tym samym projekcie, wybierz nazwę layoutu sekwencji obrazów, który zawiera sekwencję obrazów.
 - **Nowy**: Wybierz tę opcję, aby utworzyć layout sekwencji obrazów w tym samym projekcie.
 - **Edytuj**: Wybierz tę opcję, aby wybrać layout sekwencji obrazów w tym samym projekcie i przełączyć się do tego layoutu w celu edycji.
 - **Wybierz plik zewnętrzny**: Wybierz tę opcję, aby wybrać layout sekwencji obrazów w oddzielnym projekcie programu QuarkXPress.
- 4 Aby określić szybkość klatek, z jaką będzie odtwarzana sekwencja obrazów, wprowadź wartość w polu **Szybkość klatek**. Standardowo używana jest domyślna szybkość klatek sekwencji obrazów.
- 5 Aby określić ścieżkę, wzdłuż której ma poruszać się ramka zawierająca element lub sekwencję obrazów, wybierz opcję z menu rozwijanego **Ścieżka**. Jako ścieżki można użyć dowolnego nazwanego obiektu opartego na ramce lub linii.
- 6 Aby określić ustawienia ruchu obiektu wzdłuż ścieżki, wybierz jedną lub więcej opcji z menu rozwijanego **Opcje**:
 - Aby obiekt animacji poruszał się ciągle od punktu początkowego do punktu końcowego ścieżki, wybierz opcję **Pętla**.
 - Aby obiekt animacji poruszał się ciągle od punktu początkowego do punktu końcowego ścieżki, a następnie od punktu końcowego do punktu początkowego, wybierz opcję **Pętla do tyłu i przodu**.
 - Aby ukryć obiekt animacji do momentu wyświetlenia go za pomocą akcji **Pokaż**, wybierz opcję **Początkowo ukryte**.
 - Aby ukryć obiekt animacji po zakończeniu jego odtwarzania, wybierz opcję **Ukryte na końcu**.
 - Aby zachować stan obiektu animacji, kiedy użytkownik końcowy opuszcza, a następnie wchodzi ponownie na stronę z obiektem, wybierz opcję **Zachowaj stan na stronie**.
 - Aby uniemożliwić użytkownikowi końcowemu początkową interakcję z obiektem, wybierz opcję **Początkowo wyłączone**.
- 7 Aby animacja była odtwarzana i wstrzymywana po kliknięciu, zaznacz opcję **Kliknij, aby odtworzyć/wstrzymać**.
- 8 Aby określić szybkość ruchu obiektu animacji wzdłuż ścieżki, wprowadź wartość w polu **Szybkość**, a następnie wybierz jednostkę z menu rozwijanego.
- 9 Aby określić dźwięk odtwarzany po rozpoczęciu animacji, wybierz opcję z menu rozwijanego **Dźwięk**:
 - Aby zaimportować plik dźwiękowy, wybierz opcję **Inne** z menu rozwijanego **Dźwięk**.

- Aby użyć pliku dźwiękowego, który jest już używany w innym miejscu aktywnego projektu, wybierz nazwę tego pliku.
- Aby wstawić ścieżkę odwołującą się do pliku dźwiękowego w czasie wykonywania (nawet jeśli ten plik nie jest aktualnie dostępny), wybierz opcję **Zewnętrzny**.

➡ Można tworzyć odwołania do zewnętrznych plików dźwiękowych w formacie MP3 lub WAV.

10 Aby określić ciągle odtwarzanie dźwięku podczas wyświetlania animacji, zaznacz opcję **Pętla**.

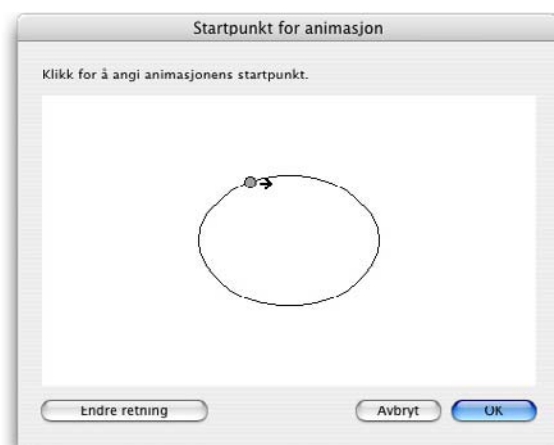
11 Po wybraniu opcji **Zewnętrzny** z menu rozwijanego **Dźwięk** wyświetlane jest okno dialogowe **Odwołanie do pliku zewnętrznego**.



Okno dialogowe **Odwołanie do pliku zewnętrznego** umożliwia określenie ścieżki do pliku

Użyj jednej z następujących metod, aby określić ścieżkę:

- Aby utworzyć odwołanie do pliku w lokalnym systemie plików, wybierz opcję **Plik** z menu **Typ**, a następnie określ ścieżkę do tego pliku w polu **Ścieżka**.
 - Aby użyć pliku w Internecie, wybierz opcję **Adres URL** z menu **Typ**, a następnie określ adres URL pliku w polu **Adres URL**.
 - Aby utworzyć odwołanie do pliku w lokalnym systemie plików przy użyciu ścieżki utworzonej przez wyrażenie, wybierz opcję **Wyrażenie pliku** z menu **Typ**, a następnie wprowadź wyrażenie w polu **Wyrażenie** lub kliknij przycisk , aby użyć okna dialogowego **Edytor wyrażień**.
 - Aby utworzyć odwołanie do pliku w Internecie przy użyciu ścieżki utworzonej przez wyrażenie, wybierz opcję **Wyrażenie pliku** z menu **Typ**, a następnie wprowadź wyrażenie w polu **Wyrażenie** lub kliknij przycisk , aby użyć okna dialogowego **Edytor wyrażień**.
- 12** Aby określić punkt początkowy i kierunek dla ramki zawierającej sekwencję obrazów, kliknij przycisk **Określ**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Punkt początkowy animacji**.



Okno dialogowe **Punkt początkowy animacji** umożliwia określenie punktu początkowego i kierunku dla obiektu lub sekwencji na ścieżce

Aby określić punkt początkowy dla ramki zawierającej sekwencję obrazów, kliknij w dowolnym miejscu ścieżki. Aby zmienić początkowy kierunek ruchu ramki, kliknij przycisk **Zmień kierunek**. Po zakończeniu kliknij przycisk **OK**.

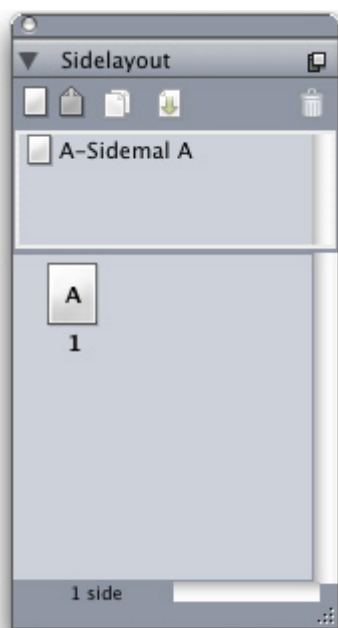
➡ Po skonfigurowaniu obiektu animacji należy użyć akcji w celu jego animacji.

Tworzenie sekwencji obrazów

Aby utworzyć obiekt animacji zawierający sekwencję obrazów (**Sekwencja w ramce** lub **Sekwencja na ścieżce**), należy najpierw utworzyć layout sekwencji obrazów. Layout sekwencji obrazów to specjalny rodzaj layoutu interaktywnego, który zawiera oddzielną stronę dla każdej klatki sekwencji obrazów.

Aby utworzyć layout sekwencji obrazów:

- 1 Utwórz obiekt animacji zgodnie z opisem w temacie „*Tworzenie obiektu*”. Upewnij się, że obiekt animacji jest zaznaczony.
- 2 Aby wskazać chęć użycia sekwencji obrazów, wybierz opcję **Sekwencja w ramce** lub **Sekwencja na ścieżce** z menu rozwijanego **Wyświetlaj jako**.
- 3 Aby utworzyć layout sekwencji obrazów, wybierz opcję **Nowy** z menu rozwijanego **Sekwencja**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy layout interaktywny**.
- 4 Określ nazwę layoutu i wprowadź szybkość klatek w polu **Szybkość klatek**, a następnie kliknij przycisk **OK**. Wartości **Szerokość** i **Wysokość** są kopiowane automatycznie z obiektu animacji.
- 5 Upewnij się, że zaznaczona jest opcja **Okno > Layout strony**. Paleta **Layout strony** wyświetla stronę dla każdej klatki w sekwencji obrazów.



Paleta **Layout strony** (**Okno > Layout strony**) umożliwia wyświetlenie i uzyskanie dostępu do wszystkich klatek w sekwencji obrazów.

- 6 Wybierz pierwszą klatkę sekwencji obrazów, klikając dwukrotnie stronę na palecie **Layout strony**, a następnie narysuj pierwszą klatkę za pomocą narzędzi layoutu strony w programie QuarkXPress. Można także narysować ramkę graficzną i zaimportować pierwszą ramkę istniejącej sekwencji obrazów.
 - 7 Aby utworzyć drugą klatkę animacji, naciśnij klawisz Control i kliknij stronę/kliknij prawym przyciskiem myszy stronę na palecie **Layout strony**, a następnie wybierz opcję **Wstaw strony**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Wstaw strony**.
 - 8 Wprowadź 1 w polu **Wstaw** w oknie dialogowym **Wstaw strony**, a następnie kliknij przycisk **OK**. Druga strona zostanie wyświetlona na palecie **Layout strony**.
 - 9 Skopiuj i wklej zawartość z pierwszej strony do drugiej, tak aby obydwie klatki były identyczne. Za pomocą palety **Layout strony** można przełączać się między klatkami.
 - 10 Zaktualizuj zawartość nowej klatki.
 - 11 Powtarzaj dwa poprzednie kroki do momentu ukończenia wszystkich klatek.
 - 12 Po zakończeniu przełącz się z powrotem do layoutu prezentacji za pomocą kart layoutu na dole okna lub wybierając opcję **Layout > Przejdź do**.
- ➔ Layout sekwencji obrazów można utworzyć w ten sam sposób co layout prezentacji, wybierając opcję **Plik > Nowy > Projekt** lub **Layout > Nowy**. Powyżej przedstawiono jednak typowy sposób tworzenia layoutu sekwencji obrazów. To podejście umożliwia automatyczne przechwycenie rozmiaru ramki i użycie jej dla nowego layoutu sekwencji obrazów.
- ➔ Layout sekwencji obrazów nie można usunąć, zanim nie zostanie rozsynchronizowany. Aby to zrobić, wybierz layout sekwencji obrazów na palecie **Zawartość udostępniona**, a następnie kliknij przycisk **Usuń** .

Praca z obiektami przycisków

W layoutach prezentacji dostępne są dwa typy obiektów przycisków:

- **Interaktywny obiekt używający zachowań przycisku:** Prawie każdy typ obiektu interaktywnego zawiera zdarzenia użytkownika, takie jak: **Kliknięcie** (kliknięcie obiektu przyciskiem myszy), **Zwolnienie kliknięcia** (zwolnienie przycisku myszy dla obiektu) i **Dwukrotne kliknięcie** (dwukrotne kliknięcie przyciskiem myszy). Przypisując akcje do tych zdarzeń użytkownika, można przekształcić w przycisk praktycznie dowolny element.
- **Obiekt przycisku zawierający przycisk z wieloma stanami:** *Przycisk z wieloma stanami* zmienia swój wygląd po kliknięciu. Tak przycisk zapewnia wizualne informacje zwrotne dla użytkownika końcowego poprzez odmienny wygląd w stanie włączonym i wyłączonym. Aby użyć przycisku z wieloma stanami, należy narysować różne stany przycisku (lub zaimportować je jako obrazy) w specjalnym typie layoutu interaktywnego o nazwie layoutu przycisku.

Przyciski Włączony/Wyłączony można zgrupować w celu utworzenia *grupy przycisków*, w przypadku której tylko jeden przycisk jednocześnie może znajdować się w stanie włączonym. Jest to przydatne w sytuacji, gdy konieczne jest ograniczenie użytkownika końcowego do jednej z kilku wykluczających się wzajemnie opcji.

Tworzenie przycisku z wieloma stanami

Aby utworzyć przycisk z wieloma stanami, należy najpierw utworzyć layout przycisku. Layout przycisku to specjalny rodzaj layoutu interaktywnego, który zawiera oddzielną stronę dla każdego stanu przycisku z wieloma stanami.

Można utworzyć następujące typy przycisków z wieloma stanami:

- **Prosty:** Przycisk Prosty jest zawsze naciśnięty lub zwolniony. Przyciski tego typu umożliwiają wywoływanie prostej akcji (na przykład odtworzenie filmu).
- **Prosty z możliwością dezaktywacji:** Jest to przycisk Prosty z dodanym stanem dezaktywacji.
- **Włączony/Wyłączony:** Przycisk tego typu działa jak przełącznika. Każde kliknięcie powoduje przełączenie ze stanu Włączony do stanu Wyłączony lub odwrotnie.
- **Włączony/Wyłączony z możliwością dezaktywacji:** Jest to przycisk Włączony/Wyłączony z dodanym stanem dezaktywacji.

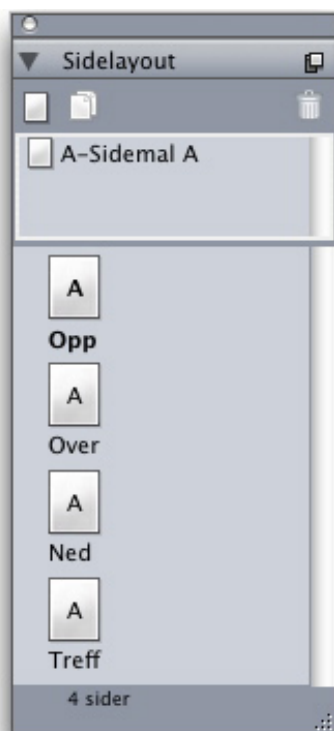
Przycisk z wieloma stanami może mieć następujące stany w różnych kombinacjach:

- **Zwolniony:** Użytkownik końcowy nie kliknął jeszcze przycisku.
- **Nad:** Wskaźnik myszy znajduje się nad przyciskiem, ale użytkownik końcowy jeszcze nie kliknął.
- **Naciśnięty:** Użytkownik końcowy kliknął przycisk i jeszcze go nie zwolnił.
- **Trafienie:** Definiuje interaktywny obszar przycisku. Ten stan nie jest wyświetlany. Zapewnia on jedynie wskazanie, która część przycisku umożliwia klikanie, a która nie. Ten stan można przedstawić jako „maskę przycisku”. Jeśli ten stan pozostanie pusty, przycisk nie będzie działać.
- **Dezaktywacja:** Przycisku nie można kliknąć.

➡ Ponieważ przycisk Włączony/Wyłączony można kliknąć w stanie Zwolniony lub Naciśnięty, przyciski tego typu mają dwa stany włączone (Włączony-Zwolniony i Włączony-Naciśnięty) oraz dwa stany wyłączone (Wyłączony-Zwolniony i Wyłączony-Naciśnięty). Nie jest jednak konieczne tworzenie odmiennego obrazu dla każdego stanu przycisku.

Aby utworzyć przycisk z wieloma stanami w layoutcie przycisku:

- 1 Utwórz obiekt przycisku zgodnie z opisem w temacie „*Tworzenie obiektu*”. Upewnij się, że obiekt przycisku jest zaznaczony.
- 2 Aby utworzyć layout przycisku, wybierz opcję **Nowy** z menu rozwijanego **Przycisk**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy layout interaktywny**.
- 3 Określ nazwę layoutu i wybierz typ przycisku z menu rozwijanego **Typ przycisku**, a następnie kliknij przycisk **OK**. Wartości **Szerokość** i **Wysokość** są kopiowane automatycznie z obiektu przycisku.
- 4 Upewnij się, że zaznaczona jest opcja **Okno > Layout strony**. Paleta **Layout strony** wyświetla stronę dla każdego stanu przycisku.



Paleta **Layout strony** (**Okno > Layout strony**) umożliwia wyświetlenie i uzyskanie dostępu do wszystkich stanów przycisku w layoutcie przycisku

- 5 Wybierz stan przycisku, klikając dwukrotnie jego stronę na paletce **Layout strony**, a następnie narysuj stan przycisku za pomocą narzędzi layoutu strony w programie QuarkXPress. Można także narysować ramkę graficzną i zaimportować stan przycisku jako grafikę.
- 6 Skopiuj i wklej zawartość stanu przycisku do innego stanu, tak aby obydwa stany były identyczne. Za pomocą palety **Layout strony** można przełączać się między stanami przycisku.
- 7 Zaktualizuj zawartość stanu przycisku.
- 8 Powtórz trzy powyższe kroki, aby utworzyć wszystkie wymagane stany przycisku.
- 9 Aby określić, że tylko część obszaru przycisku powinna być interaktywna (umożliwiać kliknięcie), narysuj ramki w stanie **Trafienie** w celu wskazania obszaru przycisku do kliknięcia.

- 10 Po zakończeniu przełącz się z powrotem do layoutu prezentacji za pomocą kart layoutu na dole okna lub wybierając opcję **Layout > Przejdź do**.

➡ Layout przycisku można utworzyć w ten sam sposób co layout prezentacji, wybierając opcję **Plik > Nowy > Projekt** lub **Layout > Nowy**. Powyżej przedstawiono jednak typowy sposób tworzenia layoutu przycisku. To podejście umożliwia automatyczne przechwycenie rozmiaru ramki i użycie jej dla nowego layoutu przycisku.

➡ Layout przycisku nie można usunąć, zanim nie zostanie rozsynchronizowany. Aby to zrobić, wybierz layout przycisku na palecie **Zawartość udostępniona**, a następnie kliknij przycisk **Usuń** .

Konfigurowanie obiektu przycisku

Aby skonfigurować obiekt przycisku:

- 1 Utwórz obiekt przycisku zgodnie z opisem w temacie „*Tworzenie obiektu*”. Upewnij się, że obiekt przycisku jest zaznaczony.
- 2 Aby określić, który layout przycisku ma być używany, wybierz opcję z menu rozwijanego **Przycisk**.
 - **Nazwa layoutu:** Aby użyć layoutu przycisku w tym samym projekcie, wybierz nazwę layoutu.
 - **Nowy:** Wybierz tę opcję, aby utworzyć layout przycisku w tym samym projekcie.
 - **Edytuj:** Wybierz tę opcję, aby wybrać layout przycisku w tym samym projekcie i przełączyć się do tego layoutu w celu edycji.
 - **Wybierz plik zewnętrzny:** Wybierz tę opcję, aby wybrać layout przycisku w oddzielnym projekcie programu QuarkXPress.
- 3 Aby określić ustawienia obiektu przycisku, wybierz jedną lub więcej opcji z menu rozwijanego **Opcje**:
 - Aby ukryć obiekt przycisku do momentu wyświetlenia go za pomocą akcji **Pokaż**, wybierz opcję **Początkowo ukryte**.
 - Aby wyłączyć obiekt przycisku do momentu włączenia go pomocą akcji **Włącz**, wybierz opcję **Początkowo wyłączone**.
 - Aby zachować stan obiektu przycisku, kiedy użytkownik końcowy opuszcza, a następnie wchodzi ponownie na stronę z obiektem, wybierz opcję **Zachowaj stan na stronie**.
 - Aby określić, że przycisk powinien być początkowo w stanie Włączony, zaznacz opcję **Początkowo włączone**.
- 4 Aby określić początkową pozycję obiektu przycisku na stronie, wybierz opcję z menu rozwijanego **Początkowa pozycja**:
 - Aby początkowo wyświetlić obiekt w jego bieżącej lokalizacji na stronie, wybierz opcję **Macierzysta**.
 - Aby początkowo umieścić obiekt na jednym z pulpitów, wybierz opcję **Góra, Lewo, Dół** lub **Prawo**.
- 5 Aby określić polecenie klawiaturowe, które aktywuje prosty przycisk bądź przełącza stan przycisku Włączony/Wyłączony lub Włączony/Wyłączony z możliwością dezaktywacji, wprowadź kombinację klawiszy w polu **Alias klawiszy**.

Tworzenie grupy przycisków

Istnieje możliwość zgrupowania kilku przycisków Włączony/Wyłączony (lub Włączony/Wyłączony z możliwością dezaktywacji), tak aby działały one jak zestaw przycisków radiowych (innymi słowy, włączenie jednego przycisku powoduje automatyczne wyłączenie pozostałych przycisków w grupie). Aby utworzyć grupę przycisków:

- 1 Utwórz dwa lub więcej obiektów przycisków i skonfiguruj każdy z nich jako przycisk z wieloma stanami typu Włączony/Wyłączony lub Włączony/Wyłączony z możliwością dezaktywacji.
- 2 Używając narzędzia Element , zaznacz wszystkie obiekty przycisków (i tylko te obiekty).
- 3 Zgrupuj obiekty przycisków przy użyciu opcji menu **Element > Grupuj**.
- 4 Na karcie **Obiekt** palety **Interaktywny** wybierz pozycję **Grupa przycisków** z menu **Typ obiektu**, a następnie wprowadź nazwę grupy przycisków w polu **Nazwa obiektu**.

Layouty sekwencji obrazów, layouty przycisku i zawartość udostępniona

Podczas dodawania sekwencji obrazów lub przycisku z wieloma stanami do layoutu prezentacji program QuarkXPress używa technologii Composition Zones do umieszczenia kopii docelowego layoutu sekwencji obrazów lub przycisku w ramce layoutu prezentacji.

Podobnie jak wszystkie layouty kompozycji, layouty sekwencji obrazów lub przycisku są zsynchronizowane z odpowiednimi ramkami w layoutcie prezentacji. Oznacza to, że używane layouty sekwencji obrazów lub przycisku są wyświetlane na palecie **Zawartość udostępniona**, a animacje i przyciski mają specjalne uchwyty ramki umożliwiające identyfikację zsynchronizowanych elementów.

Za pomocą stref Composition Zones można osadzić layout interaktywny w layoutcie strony WWW, a następnie wyeksportować layout strony WWW w celu utworzenia strony HTML z osadzoną prezentacją SWF.

Praca z menu

Layouty interaktywne obsługują dwa typy menu:

- **Pasek menu:** Grupa menu rozmieszczonych poziomo z listami pozycji menu, które są rozwijane z paska menu. Paski menu mogą także zawierać podmenu.
- **Menu wyskakujące:** Menu rozwijane. Menu wyskakujące mogą także zawierać podmenu.

Aby utworzyć dowolny typ menu, należy najpierw utworzyć *menu interaktywne*. Menu interaktywne nie ma interfejsu użytkownika w programie QuarkXPress: jest to po prostu lista menu, podmenu i pozycji menu zapisanych w projekcie. Podczas tworzenia menu interaktywnych można określić menu, pozycje menu, separatory i podmenu. Każdą pozycję menu można powiązać z **akcją**, aby określić czynność wykonywaną, kiedy użytkownik końcowy wybierze daną pozycję menu.

Po utworzeniu menu interaktywnego można przypisać je do jednego lub większej liczby obiektów menu. Obiekt menu określa miejsce wyświetlania menu i jego wygląd.

Tworzenie menu interaktywnego

Aby utworzyć obiekt menu, należy najpierw utworzyć *menu interaktywne*. Menu interaktywne to menu zapisane w projekcie, które nie jest jednak wyświetlane na ekranie do momentu użycia go w obiekcie menu.

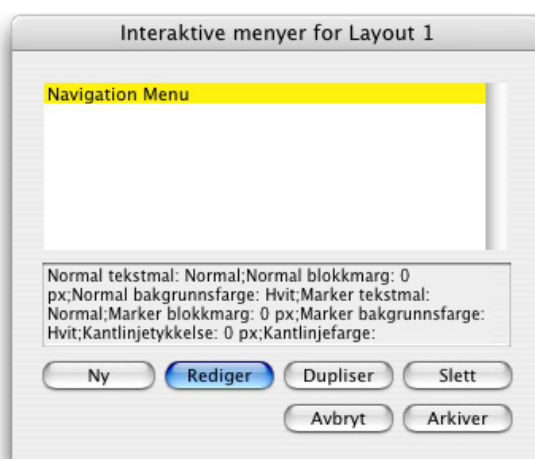
Menu interaktywne może zawierać pozycje menu, podmenu i separatory. Do każdej pozycji menu lub podmenu można przypisać akcję, na przykład w celu powiązania z inną stroną lub otwarcia adresu URL.

Menu interaktywne może być wyświetlane jako pasek menu lub menu wyskakujące (menu rozwijane).

- Kiedy menu interaktywne jest wyświetlane jako pasek menu, pozycje menu są wyświetlane jako menu na górze paska menu, podmenu pierwszego poziomu są wyświetlane na liście rozwijanej jako pozycje menu, a podmenu niższych poziomów są wyświetlane jako podmenu pozycji menu.
- Kiedy menu interaktywne jest wyświetlane jako menu wyskakujące, pozycje menu są wyświetlane pionowo jako pozycje menu na liście rozwijanej, a *wszystkie* podmenu są wyświetlane jako podmenu pozycji menu.

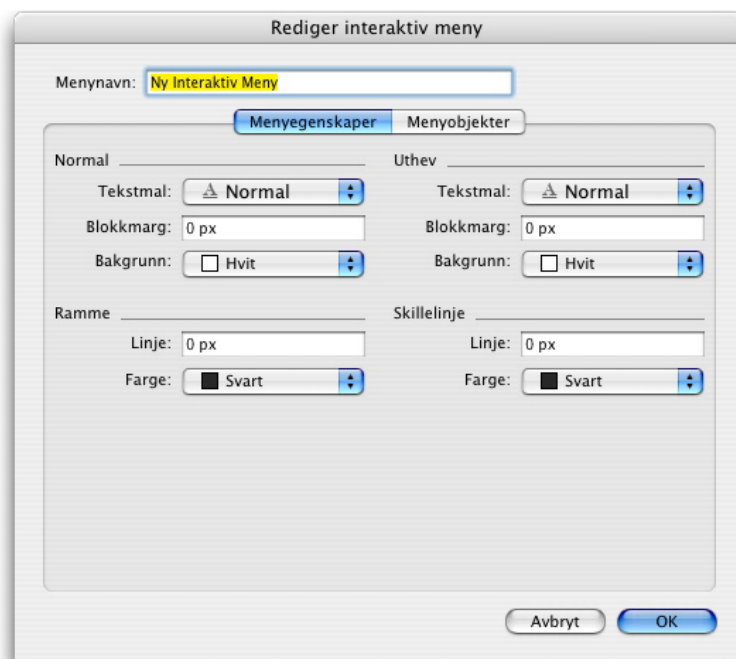
Aby utworzyć menu interaktywne:

- 1 Wybierz opcję **Edycja > Menu interaktywne**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Menu interaktywne**.



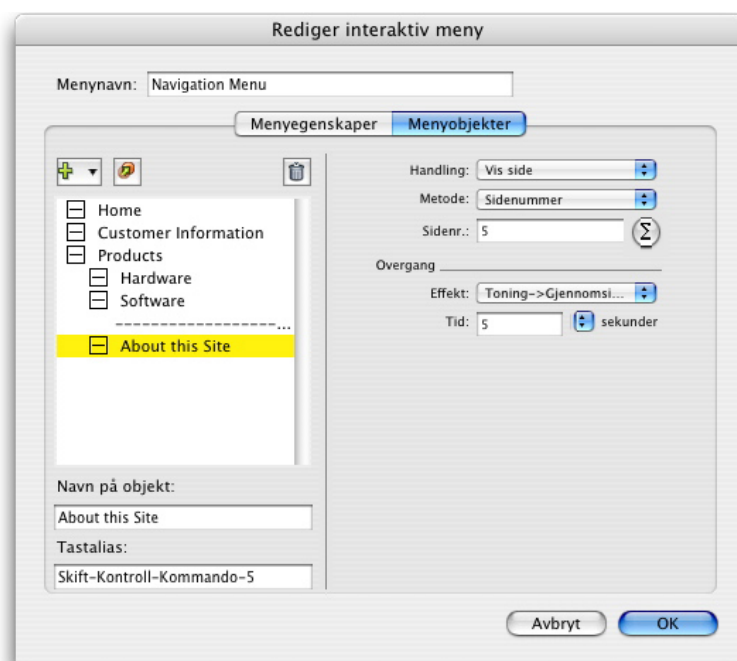
Okno dialogowe **Menu interaktywne** umożliwia tworzenie, usuwanie i duplikowanie menu interaktywnych.

- 2 Aby utworzyć menu interaktywne, kliknij przycisk **Nowy**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj menu interaktywne**.



Karta **Właściwości menu** w oknie dialogowym **Edytuj menu interaktywne** umożliwia określanie wyglądu menu interaktywnego.

- 3 Wprowadź nazwę menu w polu **Nazwa menu**. Jest to nazwa, która będzie używana w celu przypisania menu interaktywnego do obiektu menu. Nazwa menu nie jest wyświetlana w eksportowanych plikach.
- 4 Użyj karty **Właściwości menu**, aby określić wygląd menu:
 - Przypisz arkusz stylów, odsunięcie tekstu i tło dla stanów **Normalny** i **Wyróżnienie** menu. Wartość **Odsunięcie tekstu** jest stosowane po obu stronach tekstu.
 - Przypisz szerokość linii i kolor dla ustawień **Krawędź** i **Separator** menu.
- 5 Kliknij kartę **Pozycje menu**.



Karta **Pozycje menu** w oknie dialogowym **Edytuj menu interaktywne** umożliwia dodawanie pozycji menu, podmenu i separatorów do menu interaktywnego.

- 6 Aby dodać pozycję menu lub podmenu, wykonaj następujące czynności:
 - Aby utworzyć pozycję menu, wybierz opcję **Menu** z przycisku **Dodaj menu** . Aby utworzyć pozycję podmenu dla pozycji menu wybranej na liście przewijanej, wybierz opcję **Podmenu**.
 - Wprowadź nazwę pozycji menu w polu **Nazwa pozycji**.
 - Aby określić polecenie klawiaturowe, które aktywuje akcję tej pozycji menu, wprowadź kombinację klawiszy w polu **Alias klawiszy**.
 - Aby przypisać akcję do wykonania po wybraniu danej pozycji menu przez użytkownika końcowego, wybierz opcję z menu rozwijanego **Akcja**.
- 7 Aby dodać separator poniżej pozycji menu wybranej na liście przewijanej, wybierz z menu opcję **Separator**.

Konfigurowanie obiektu menu

Aby skonfigurować obiekt menu:

- 1 Utwórz obiekt menu zgodnie z opisem w temacie „*Tworzenie obiektu*”. Upewnij się, że obiekt menu jest zaznaczony.
- 2 Aby określić sposób wyświetlania menu, wybierz opcję z menu rozwijanego **Wyświetlaj jako**.
 - **Pasek menu**: Wybierz tę opcję, aby wyświetlić menu interaktywne jako poziomy pasek menu w prezentacji.
 - **Menu wyskakujące**: Wybierz tę opcję, aby wyświetlić menu interaktywne jako menu rozwijane.
- 3 Aby określić, które menu interaktywne ma być używane, wybierz opcję z menu rozwijanego **Menu**.

- **Nazwa menu interaktywnego:** Aby użyć istniejącego menu interaktywnego, wybierz nazwę tego menu.
 - **Nowy:** Wybierz tę opcję, aby utworzyć menu interaktywne.
- 4 Aby określić ustawienia menu, wybierz jedną lub więcej opcji z menu rozwijanego **Opcje**:
- Aby ukryć obiekt menu do momentu wyświetlenia go za pomocą akcji **Pokaż**, wybierz opcję **Początkowo ukryte**.
 - Aby wyłączyć obiekt menu do momentu włączenia go pomocą akcji **Włącz**, wybierz opcję **Początkowo wyłączone**.
 - Aby zachować stan obiektu menu, kiedy użytkownik końcowy opuszcza, a następnie wchodzi ponownie na stronę z obiektem, wybierz opcję **Zachowaj stan na stronie**.
- 5 Aby dokonać edycji menu interaktywnego wybranego w menu rozwijanym **Menu**, kliknij opcję **Edytuj menu**.

Konfigurowanie obiektu okna

Obiekt okna to obiekt, który można wyświetlić jako okno niezależne od głównego okna prezentacji. Może to być na przykład okno dialogowe lub paleta. Aby skonfigurować obiekt okna:

- 1 Utwórz obiekt okna zgodnie z opisem w temacie „*Tworzenie obiektu*”. Upewnij się, że obiekt okna jest zaznaczony.
- 2 Wybierz opcję z menu rozwijanego **Wyświetlaj jako**:
 - Aby utworzyć okno, które uniemożliwia użytkownikowi końcowemu uzyskanie dostępu do innych okien lub interakcję z główną prezentacją do momentu zamknięcia tego okna (tak jak w przypadku okna dialogowego), wybierz opcję **Okno modalne**.
 - Aby utworzyć okno, które umożliwia użytkownikowi końcowemu przełączanie do innych okien lub interakcję z główną prezentacją podczas wyświetlania tego okna (tak jak w przypadku palety), wybierz opcję **Okno niemodalne**.
- 3 Aby określić wygląd elementów sterujących okna, wybierz opcję z menu rozwijanego **Styl**.
- 4 Wybierz opcję z menu rozwijanego **Pozycja**:
 - Aby otworzyć okno zgodnie z jego pozycją w layoucie prezentacji, wybierz opcję **Macierzysta**.
 - Aby otworzyć okno wyśrodkowane na ekranie komputera, wybierz opcję **Wyśrodkuj na ekranie**.
 - Aby otworzyć okno z jego lewym górnym rogiem w punkcie określonym przez współrzędne w odniesieniu do lewego górnego rogu okna prezentacji, wybierz opcję **W pozycji bezwzględnej**, a następnie wprowadź wartości w polach **Od lewej** i **Od góry**.
 - Aby otworzyć okno w ostatnio wyświetlanej pozycji, zaznacz opcję **Zapamiętaj pozycję**.
- 5 Jeśli w menu rozwijanym **Wyświetlaj jako** wybrano opcję inną niż **Zgodnie z projektem**, można użyć następujących ustawień w celu dalszego określenia wyglądu obiektu okna:
 - Aby dołączyć tytuł na pasek tytułu okna, wprowadź go w polu **Tytuł**.
 - Aby dołączyć przycisk zamykania okna, zaznacz opcję **Dołącz przycisk zamykania**.

Konfigurowanie obiektu ramki tekstowej

Obiekty ramki tekstowej to obiekty interaktywne, które umożliwiają wyświetlanie i edycję tekstu. Obiektem ramki tekstowej może być tylko prostokątna ramka tekstowa. Istnieje możliwość określenia fontu, rozmiaru, stylu pisma, koloru i wyrównania tekstu w obiektach ramki tekstowej.

- ➡ Jeśli ramka tekstowa nie stanowi obiektu ramki tekstowej, zostaje przekształcona do postaci wektorowej i zawsze jest wyświetlana tak jak w layoutcie interaktywnym. Podczas pracy z obiektem ramki tekstowej należy pamiętać o osadzeniu fontów w prezentacji, aby były one wyświetlane na komputerze użytkownika końcowego (patrz „*Konfigurowanie ustawień eksportu*”). Aby upewnić się, że font zostanie naprawdę osadzony, należy go zastosować do przynajmniej jednego znaku lub pustego akapitu w obiekcie ramki tekstowej w dowolnym miejscu layoutu. Jeśli font nie zostanie osadzone, używany będzie font domyślny.

Aby skonfigurować obiekt ramki tekstowej:

- 1 Utwórz obiekt ramki tekstowej zgodnie z opisem w temacie „*Tworzenie obiektu*”. Upewnij się, że obiekt ramki tekstowej jest zaznaczony.
- 2 Aby wskazać typ obiektu ramki tekstowej, wybierz opcję z menu rozwijanego **Wyświetlaj jako**:
 - **Prosty**: Użytkownik końcowy może zaznaczać i kopiować tekst, ale nie może go edytować.
 - **Edytowalny**: Użytkownik końcowy może edytować tekst w ramce.
 - **Przewijany**: Ramka ma pasek przewijania. Użytkownik końcowy może zaznaczać i kopiować tekst, ale nie może go edytować.
 - **Edytowalny i przewijany**: Ramka ma pasek przewijania, a użytkownik końcowy może edytować tekst w ramce.
 - **Lista**: Ramka ma pasek przewijania i zawiera listę pozycji, z których każda zajmuje jeden wiersz. Użytkownik może wybrać jedną z pozycji listy.
- 3 Aby skonfigurować dodatkowe ustawienia obiektu prostej ramki tekstowej, wybierz jedną lub więcej opcji z menu rozwijanego **Opcje**:
 - Aby ukryć obiekt ramki tekstowej do momentu wyświetlenia go za pomocą akcji **Pokaż**, wybierz opcję **Początkowo ukryte**.
 - Aby uniemożliwić dokonanie zmian w obiekcie ramki tekstowej do momentu włączenia go pomocą akcji **Włącz**, wybierz opcję **Początkowo wyłączone**.
 - Aby zachować stan obiektu ramki tekstowej, kiedy użytkownik końcowy opuszcza, a następnie wchodzi ponownie na stronę z obiektem, wybierz opcję **Zachowaj stan na stronie**.
 - Aby wyświetlić wszystkie znaki w ramce jako gwiazdki, wybierz opcję **Zabezpieczone**. Opcja ta może być przydatna w przypadku pól do wprowadzania haseł.
- 4 Aby określić początkową pozycję obiektu ramki tekstowej na stronie, wybierz opcję z menu rozwijanego **Początkowa pozycja**:
 - Aby początkowo wyświetlić obiekt ramki tekstowej zgodnie z jego pozycją w layoutcie prezentacji, wybierz opcję **Macierzysta**.
 - Aby początkowo umieścić obiekt prostej ramki tekstowej na pulpicie, wybierz opcję **Góra, Dół, Lewo lub Prawo**.

Praca z przejściami

Program QuarkXPress zapewnia wiele efektów przejść, które można zastosować do prezentacji. Przejścia można skonfigurować dla wszystkich stron w layoutie prezentacji. Można także skonfigurować przejścia dla poszczególnych stron i obiektów przy użyciu akcji i skryptów.

- **Zakrycie:** Za pomocą przejścia Zakrycie można nasunąć nową stronę nad bieżącą stronę lub ukryć obiekt przy użyciu efektu przesuwania.
- **Odkrycie:** Za pomocą przejścia Odkrycie można przesunąć bieżącą stronę z prezentacji, aby odkryć nową stronę lub obiekt przy użyciu efektu przesuwania.
- **Kurtyna:** Za pomocą przejścia Kurtyna można odkryć obiekt lub nową stronę z efektem przypominającym otwieranie lub zamykanie kurtyny.
- **Ściemnianie:** Przejście Ściemnianie umożliwia ściemnianie lub rozjaśnianie strony albo obiektu z oryginalnego stanu.
- **Powiększenie:** Za pomocą przejścia Powiększenie można powiększać lub pomniejszać stronę albo obiekt w stosunku do środka prezentacji przy użyciu płynnego ruchu.

Konfigurowanie przejść

Przejścia można skonfigurować dla wszystkich stron w layoutie prezentacji jednocześnie. Można także skonfigurować przejścia dla poszczególnych stron i obiektów przy użyciu akcji i skryptów.

Aby skonfigurować przejścia dla wszystkich stron w layoutie **Prezentacja**, należy wyświetlić panel **Prezentacja** w oknie dialogowym **Preferencje (QuarkXPress/Edycja > Preferencje)**.

Aby skonfigurować przejścia dla poszczególnych obiektów i stron, należy wybrać dowolne z poniższych akcji podczas konfigurowania zdarzenia użytkownika lub tworzenia skryptu. Po wybraniu jednej z poniższych akcji na palecie **Interaktywny** zostanie wyświetlony element sterujący **Przejścia** umożliwiający skonfigurowanie przejścia jako część akcji.

- Ukryj obiekt
- Pokaż obiekt
- Wyświetl pierwszą stronę
- Wyświetl ostatnią stronę
- Wyświetl następną stronę
- Wyświetl poprzednią stronę
- Wyświetl stronę
- Wróć

Praca ze stronami w layoutach interaktywnych

Strony to miejsce, w którym można projektować i kontrolować przepływ layoutu interaktywnego. Layout prezentacji zawiera co najmniej jedną stronę. Layout sekwencji obrazów zawiera po jednej stronie dla każdej ramki utworzonej w celu animacji serii obrazów. Layout przycisku zawiera po jednej stronie dla każdego stanu przycisku (takiego jak włączony, wyłączony, naciśnięty, podniesiony itd.).

Podobnie jak obiekty, akcje i skrypty, strony stanowią ważną część layoutów interaktywnych. Za ich pomocą można na przykład:

- Precyzyjnie sterować przepływem prezentacji poprzez skonfigurowanie przejść między stronami na podstawie automatycznego interwału bądź po naciśnięciu kombinacji klawiszy lub użyciu myszy przez użytkownika końcowego.
- Dodawać przejścia między stronami, takie jak ściemnianie i rozjaśnianie.
- Uruchamiać automatycznie określony skrypt po wyświetleniu lub opuszczeniu strony.

Dodawanie stron do layoutu interaktywnego

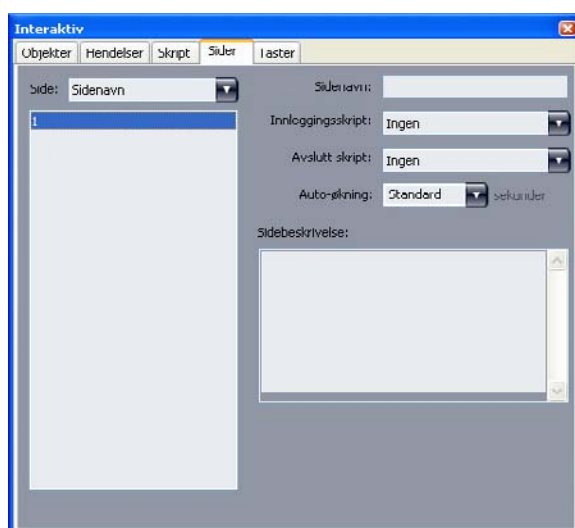
Strony do layoutu prezentacji lub layoutu sekwencji obrazów można dodać na dwa sposoby:

- Wybrać opcję **Strona > Wstaw**, wprowadzić liczbę stron do dodania i kliknąć przycisk **OK**.
- Wyświetlić paletę **Strony layoutu (Okno > Strony layoutu)**, nacisnąć klawisz Control i kliknąć stronę/kliknąć stronę prawym przyciskiem myszy, wprowadzić liczbę stron do dodania, a następnie kliknąć przycisk **OK**.

Konfigurowanie stron

Strony można skonfigurować do pracy z layoutami interaktywnymi na kilka sposobów:

- **Użycie preferencji interaktywnych:** Aby ustawić domyślne przejścia stron i interwał automatycznego przejścia dla każdej strony w layoutcie interaktywnym, należy wyświetlić panel **Prezentacja** w oknie dialogowym **Preferencje (QuarkXPress/Edycja > Preferencje)**.
- **Użycie akcji i skryptów:** Akcje i skrypty można ustawić tak, aby odwoływały się do stron w prezentacji. Na przykład można powiązać akcję ze zdarzeniem użytkownika dla przycisku, aby po kliknięciu przycisku przez użytkownika końcowego była wyświetlana następna strona.
- **Użycie karty Strony:** Poszczególne strony w layoutcie prezentacji można skonfigurować za pomocą karty **Strony** na palecie **Interaktywny**. Karta **Strony** na palecie **Interaktywny** zawiera listę stron w layoutcie według ich numeru. Listę stron można posortować według nazw stron lub stron głównych.



Karta **Strony** na palecie **Interaktywny** umożliwia konfigurację stron w layoutcie interaktywnym

Aby skonfigurować strony w layoutcie prezentacji przy użyciu karty **Strony**, należy wybrać stronę z listy, a następnie określić następujące ustawienia dla tej strony:

- **Nazwa strony:** Należy wprowadzić nazwę strony w polu **Nazwa strony**. Nazwy stron są wyświetlane na liście stron i pomagają organizować tę listę. Ponadto po nazwaniu strony można odwoływać się do tej nazwy strony z poziomu dowolnego skryptu.
- **Skrypt wejściowy:** Należy wybrać nazwę skryptu z menu rozwijanego **Skrypt wejściowy**, aby uruchomić skrypt w prezentacji, kiedy użytkownik końcowy wejdzie na daną stronę. Na przykład można uruchomić skrypt powodujący ściemnianie obrazu po wyświetleniu strony.
- **Skrypt wyjściowy:** Należy wybrać nazwę skryptu z menu rozwijanego **Skrypt wyjściowy**, aby uruchomić skrypt w prezentacji, kiedy użytkownik końcowy opuści daną stronę. Na przykład można uruchomić skrypt powodujący zamknięcie prezentacji po opuszczeniu strony przez użytkownika końcowego.
- **Automatyczne przejście:** Należy wybrać opcję z menu rozwijanego **Automatyczne przejście**, aby po upływie określonej liczby sekund następowało automatyczne przejście do następnej strony.

➡ Za pomocą preferencji interaktywnych można skonfigurować domyślny interwał automatycznego przejścia dla prezentacji.

- **Opis strony:** W polu **Opis strony** można wpisać opis danej strony. Opisy stron pomagają w organizacji stron. Ponadto po utworzeniu opisu strony można uzyskać dostęp do tego opisu z poziomu dowolnej akcji lub skryptu. Na przykład można utworzyć skrypt wyświetlający opis strony po kliknięciu przycisku przez użytkownika końcowego.

Praca z poleceniami klawiaturowymi

Menu zapewniają prosty i intuicyjny sposób nawigacji po prezentacji, ale doświadczeni użytkownicy oczekują istnienia poleceń klawiaturowych, które zapewnią dostęp do często używanych poleceń. Karta **Klawisze** na palecie **Interaktywny** umożliwia tworzenie poleceń klawiaturowych, za pomocą których można:

- Wyzwać zdarzenie powiązane z kliknięciem przycisku.
- Wyzwać zdarzenie powiązane z opcją menu.
- Uruchamiać automatycznie określony skrypt po naciśnięciu polecenia klawiaturowego.

Aby utworzyć polecenie klawiaturowe:

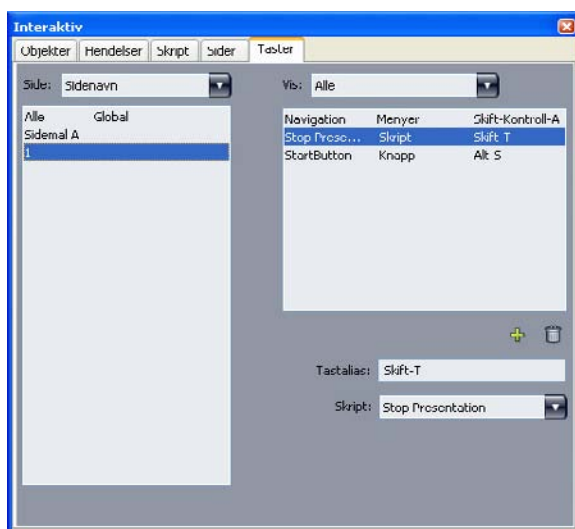
- 1 Kliknij kartę **Klawisze** na palecie **Interaktywny**.
- 2 Wybierz opcję z listy **Strona**:
 - Wybierz opcję **Wszystkie**, aby utworzyć polecenia klawiaturowe wykonujące skrypty niezależnie od strony, na której znajduje się użytkownik końcowy.
 - Wybierz nazwę strony głównej, aby umieścić wszystkie przyciski i menu z tej strony głównej na liście po prawej stronie, a następnie utwórz polecenia klawiaturowe wykonujące skrypty tylko w przypadku, gdy użytkownik końcowy znajduje się na stronie opartej na tej stronie głównej.
 - Wybierz numer strony, aby umieścić wszystkie przyciski i menu z tej strony na liście po prawej stronie, a następnie utwórz polecenia klawiaturowe wykonujące skrypty tylko w przypadku, gdy użytkownik końcowy znajduje się na tej stronie.
- 3 Aby określić, które obiekty mają być wyświetlane na liście po prawej stronie, wybierz opcję z menu rozwijanego **Pokaż**. Na przykład aby utworzyć polecenie klawiaturowe, które wyzwało zdarzenie

powiązane z kliknięciem przycisku, można wybrać opcję **Przyciski** w celu wyświetlenia na liście tylko przycisków.

4 Wskaż cel polecenia klawiaturowego w następujący sposób:

- Aby powiązać polecenie klawiaturowe z przyciskiem, wybierz nazwę przycisku na liście **Polecenia klawiaturowe**.
- Aby powiązać polecenie klawiaturowe ze skryptem, kliknij przycisk **Dodaj klawisz** , a następnie wybierz nazwę skryptu z menu rozwijanego **Skrypt**.

5 Wprowadź kombinację klawiszy w polu **Alias klawiszy**. Aby utworzyć poprawne polecenie klawiaturowe, można użyć dowolnego klawisza na klawiaturze w połączeniu z kombinacją klawiszy Command, Shift, Option i Control (Mac OS) lub klawiszy Ctrl, Shift i Alt (Windows). Wyjątkiem są tu polecenia klawiaturowe, które zostały już zastrzeżone dla typowych zadań, takie jak Command+Q/Alt+F4, które umożliwiają wyjście z prezentacji.



Karta **Klawisze** na palecie **Interaktywny** umożliwia utworzenie poleceń klawiaturowych i powiązanie ich ze skryptami.

- ➔ W layoutach interaktywnych nie można użyć niektórych poleceń klawiaturowych, ponieważ pewne polecenia są zastrzeżone dla domyślnych zadań lub są niedostępne (nie istnieją) na klawiaturze systemu Mac OS lub Windows.
- ➔ Każdy nowy layout interaktywny zawiera domyślnie polecenia klawiaturowe o nazwach „PrzejdźDoNastępnej” (klawisz strzałki w prawo) i „PrzejdźDoPoprzedniej” (klawisz strzałki w lewo). Te polecenia klawiaturowe są powiązane ze skryptami, które wyświetlają następną i poprzednią stronę. Ich zadaniem jest ułatwienie nawigacji, ale można je bezpiecznie usunąć, jeśli nie będą używane.

Konfigurowanie preferencji interaktywnych

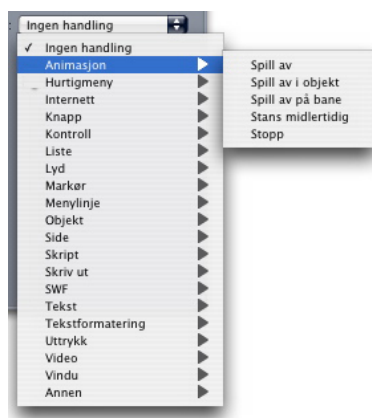
Podobnie jak layouty wydruków i stron WWW, layouty interaktywne mają własny zestaw paneli w oknie dialogowym **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**). Większość tych paneli jest identyczna jak w przypadku layoutów wydruków i stron WWW, ale istnieją dwa dodatkowe panele: **Prezentacja** i **SWF**.

Praca z akcjami

Akcje zapewniają interaktywne funkcje dla layoutu prezentacji. Bez akcji layout interaktywny byłby statyczny. Akcję można powiązać z określonym zdarzeniem użytkownika lub utworzyć sekwencję akcji w skrypcie w celu wykonania, kiedy użytkownik końcowy otworzy lub zamknie prezentację, wyświetli lub opuści określoną stronę bądź naciśnie pewną kombinację klawiszy.

Przypisywanie akcji

Za pomocą menu rozwijanego **Akcja** można przypisywać akcje w layoutie interaktywnym. Menu rozwijane **Akcja** jest wyświetlane zarówno na karcie **Zdarzenie**, jak i na karcie **Skrypt** palety **Interaktywny**.



Menu rozwijane **Akcja** umożliwia przypisywanie akcji do zdarzeń użytkownika na karcie **Zdarzenie** palety **Interaktywny**, a także połączenie akcji w skrypt na karcie **Skrypt** palety **Interaktywny**.

Opis akcji

Niniejsza sekcja przedstawia listę akcji dostępnych w layoutach prezentacji, a także wyjaśnia sposób działania każdej z nich. Z tej sekcji można korzystać podczas tworzenia powiązań akcji ze zdarzeniami użytkownika, a także podczas tworzenia skryptów.

➡ Akcje tekstowe i formatowania tekstu nie działają z programem Flash Player w wersji 5 ani z programem QuickTime Player.

ŚCIEŻKA	AKCJA	OPIS
Brak akcji	Brak akcji	Nie wykonuje niczego.
Animacja > Wstrzymaj	Wstrzymaj animację	Wstrzymuje wskazany obiekt animacji.
Animacja > Odtwórz	Odtwórz animację	Odtwarza wskazany obiekt animacji. Jeśli animacja została wstrzymana, odtwarzanie jest kontynuowane od ostatniej pozycji. Jeśli animacja została zatrzymana, odtwarzanie rozpoczyna się od początku.
Animacja > Odtwórz w obiekcie	Odtwórz animację w obiekcie	Odtwarza wskazaną sekwencję obrazów we wskazanym obiekcie animacji.
Animacja > Odtwórz na ścieżce	Odtwórz animację na ścieżce	Odtwarza wskazaną sekwencję obrazów we wskazanym obiekcie animacji, przesuując obiekt wzdłuż wskazanej ścieżki.

ŚCIEŻKA	AKCJA	OPIS
Animacja > Zatrzymaj	Zatrzymaj	Zatrzymuje wskazany obiekt animacji.
Przycisk > Dezaktywuj	Dezaktywuj przycisk	Dezaktywuje określony obiekt przycisku.
Przycisk > Aktywuj	Aktywuj przycisk	Aktywuje określony obiekt przycisku.
Przycisk > Wyłącz	Wyłącz przycisk	Przełącza wskazany obiekt przycisku do stanu Wyłączony.
Przycisk > Włącz	Włącz przycisk	Przełącza wskazany obiekt przycisku do stanu Włączony.
Sterowanie > Break If	Break If	Dostępna tylko w skryptach. Umożliwia opuszczenie pętli. Patrz „ Użycie instrukcji warunkowych ”.
Sterowanie > Else	Else	Dostępna tylko w skryptach. Tworzy rozgałęzienie w instrukcji If. Patrz „ Użycie instrukcji warunkowych ”.
Sterowanie > End If	End If	Dostępna tylko w skryptach. Oznacza zakończenie instrukcji If. Patrz „ Użycie instrukcji warunkowych ”.
Sterowanie > End Loop	End Loop	Dostępna tylko w skryptach. Oznacza zakończenie pętli Loop. Patrz „ Użycie instrukcji warunkowych ”.
Sterowanie > End While	End While	Dostępna tylko w skryptach. Oznacza zakończenie pętli While. Patrz „ Użycie instrukcji warunkowych ”.
Sterowanie > If	If	Dostępna tylko w skryptach. Oznacza początek instrukcji If. Patrz „ Użycie instrukcji warunkowych ”.
Sterowanie > Loop	Loop	Dostępna tylko w skryptach. Oznacza początek pętli Loop. Patrz „ Użycie instrukcji warunkowych ”.
Sterowanie > While	While	Dostępna tylko w skryptach. Oznacza początek pętli While. Patrz „ Użycie instrukcji warunkowych ”.
Kursor > Ukryj	Ukryj kursor	Ukrywa wskaźnik myszy.
Kursor > Pokaż	Pokaż kursor	Wyświetla wskaźnik myszy, jeśli jest ukryty.
Kursor > Użyj	Użyj kursora	Zmienia wskaźnik myszy na wskazaną ikonę.
Wyrażenie > Ustaw	Ustaw	Umożliwia skonfigurowanie wyrażenia, które zostanie wykonane. Więcej informacji dotyczących wyrażeń zawiera temat „ Zrozumienie wyrażeń ”.
Internet > Pobierz tekst z adresu URL	Pobierz tekst z adresu URL	Pobiera tekstową zawartość określonego adresu URL i umieszcza ją we wskazanym obiekcie ramki tekstowej. Uwaga: Kiedy wyeksportowany plik SWF prezentacji jest wyświetlany w przeglądarce internetowej,

ŚCIEŻKA	AKCJA	OPIS
		adres URL tej akcji musi mieć tę samą domenę nadrzędną co plik SWF (jeśli jest wyświetlany za pomocą programu Flash Player w wersji 6) lub tę samą domenę co plik SWF (jeśli jest wyświetlany za pomocą programu Flash Player w wersji 7). Uwaga: Jeśli plik tekstowy wyświetlony za pomocą tej akcji zawiera dwa kolejne znaki powrotu karetki, zostaną wyświetlone trzy znaki powrotu karetki. Uwaga: Aby można było pracować z tą akcją, adres URL musi zaczynać się od przedrostka „http://”. Uwaga: Aby utworzyć powiązanie do pliku tekstowego na biurku lub w systemie plików, należy użyć pełnej ścieżki systemowej do pliku na komputerze z systemem Mac OS, chyba że plik tekstowy znajduje się w tym samym folderze co wyeksportowany plik SWF. W tym drugim przypadku można użyć tylko nazwy pliku tekstowego bez podawania pełnej ścieżki systemowej.
Internet > Pobierz zmienną	Pobierz zmienną	Pobiera zawartość nazwanej zmiennej w pliku tekstowym zakodowanym z użyciem adresu URL i umieszcza tę zawartość w obiekcie ramki tekstowej. Uwaga: Kiedy wyeksportowany plik SWF prezentacji jest wyświetlany w przeglądarce internetowej, adres URL tej akcji musi mieć tę samą domenę nadrzędną co plik SWF (jeśli jest wyświetlany za pomocą programu Flash Player w wersji 6) lub tę samą domenę co plik SWF (jeśli jest wyświetlany za pomocą programu Flash Player w wersji 7). Uwaga: Aby można było pracować z tą akcją, adres URL musi zaczynać się od przedrostka „http://”.
Internet > Otwórz adres URL	Otwórz adres URL	Wysyła wskazany adres URL do domyślnej przeglądarki internetowej. Opcjonalnie adres URL może być wprowadzony przez użytkownika końcowego. Uwaga: Aby można było pracować z tą akcją, adres URL musi zaczynać się od przedrostka „http://”.
Internet > Prześlij stronę	Prześlij stronę	Przesyła na wskazany adres URL zawartość edytowalnej ramki tekstowej, element wybrany w menu rozwijanym lub na liście, stany przycisku Włączony/Wyłączony oraz wybrany przycisk w grupie przycisków Włączony/Wyłączony na wskazanej stronie. Odpowiedź (zawartość powyższego elementu) można umieścić w obiekcie ramki tekstowej lub potraktować jako plik do zapisania na komputerze użytkownika końcowego. Uwaga: Kiedy wyeksportowany plik SWF prezentacji jest wyświetlany w przeglądarce internetowej, adres URL tej akcji musi mieć tę samą domenę nadrzędną co plik SWF (jeśli jest

ŚCIEŻKA	AKCJA	OPIS
		wyświetlany za pomocą programu Flash Player w wersji 6) lub tę samą domenę co plik SWF (jeśli jest wyświetlany za pomocą programu Flash Player w wersji 7). Uwaga: Aby można było pracować z tą akcją, adres URL musi zaczynać się od przedrostka „http://”.
Lista > Pobierz zaznaczenie	Pobierz zaznaczenie listy	Kopiuje tekst lub numer pozycji zaznaczonego elementu w obiekcie ramki tekstowej dowolnego typu do obiektu ramki tekstowej dowolnego innego typu bądź do pliku do zapisania na komputerze użytkownika końcowego.
Pasek menu > Dodaj pozycję menu	Dodaj pozycję menu	Dodaje pozycję menu do wskazanego paska menu. Nazwę pozycji menu można określić ręcznie lub odczytać z obiektu ramki tekstowej. Można określić listę podmenu dla nowej pozycji menu, a następnie powiązać wartość i skrypt z każdą pozycją.
Pasek menu > Zaznacz	Zaznacz pasek menu	Zaznacza pozycję menu na wskazanym pasku menu.
Pasek menu > Wyłącz pozycję	Wyłącz pozycję menu	Wyłącza pozycję menu na wskazanym pasku menu.
Pasek menu > Włącz pozycję	Włącz pozycję menu	Włącza pozycję menu na wskazanym pasku menu.
Pasek menu > Usuń pozycję	Usuń pozycję menu	Usuwa pozycję menu ze wskazanego paska menu.
Pasek menu > Usuń zaznaczenie	Usuń zaznaczenie paska menu	Usuwa zaznaczenie pozycji menu na wskazanym pasku menu.
Obiekt > Dezaktywuj	Dezaktywuj obiekt	Dezaktywuje obiekt, aby uniemożliwić użytkownikowi końcowemu interakcję z tym obiektem.
Obiekt > Wyświetl obraz	Wyświetl obraz	Wyświetla obraz w obiekcie na podstawie ramki graficznej. Uwaga: W przypadku tej akcji obrazy progresywne i obrazy z przestrzenią kolorów CMYK mogą nie być wyświetlane poprawnie, a obrazy o wysokiej rozdzielczości dpi mogą być rozmyte.
Obiekt > Przeciągnij	Przeciągnij obiekt	Umożliwia użytkownikowi przeciąganie obiektu. Zwykle stosowana do zdarzenia użytkownika Kliknięcie.
Obiekt > Upuść	Upuść obiekt	Umożliwia użytkownikowi upuszczenie obiektu. Zwykle stosowana do zdarzenia użytkownika Zwolnienie kliknięcia.
Obiekt > Aktywuj	Aktywuj obiekt	Aktywuje nieaktywny obiekt.
Obiekt > Ukryj	Ukryj obiekt	Ukrywa obiekt z opcjonalnym efektem przejścia.

ŚCIEŻKA	AKCJA	OPIS
Obiekt > Resetuj	Resetuj obiekt	Przywraca oryginalne ustawienia i pozycję macierzystą obiektu (pozycję w chwili uruchomienia prezentacji).
Obiekt > Ustaw pozycję	Ustaw pozycję obiektu	Ustawia pozycję obiektu
Obiekt > Pokaż	Pokaż obiekt	Wyświetla ukryty obiekt z opcjonalnym efektem przejścia.
Obiekt > Przesuń	Przesuń obiekt	Przesuwa obiekt między dwoma pozycjami z animowanym efektem ruchu.
Strona > Wyświetl	Wyświetl stronę	Wyświetla określoną stronę prezentacji z opcjonalnym efektem przejścia.
Strona > Wyświetl pierwszą	Wyświetl pierwszą stronę	Wyświetla pierwszą stronę prezentacji z opcjonalnym efektem przejścia.
Strona > Wyświetl ostatnią	Wyświetl ostatnią stronę	Wyświetla ostatnią stronę prezentacji z opcjonalnym efektem przejścia.
Strona > Wyświetl następną	Wyświetl następną stronę	Wyświetla następną stronę prezentacji z opcjonalnym efektem przejścia.
Strona > Wyświetl poprzednią	Wyświetl poprzednią stronę	Wyświetla stronę poprzedzającą bieżącą stronę prezentacji z opcjonalnym efektem przejścia.
Strona > Pobierz opis	Pobierz opis strony	Pobiera opis zastosowany do strony przy użyciu pola Opis strony na karcie Strona palety Interaktywny .
Strona > Pobierz nazwę	Pobierz nazwę strony	Pobiera nazwę zastosowaną do strony przy użyciu pola Nazwa strony na karcie Strona palety Interaktywny .
Strona > Wróć	Wróć	Wyświetla ostatnio przeglądano stronę prezentacji.
Wyskakujące > Dodaj pozycję	Dodaj pozycję menu	Dodaje pozycję menu do określonego obiektu menu wyskakującego.
Wyskakujące > Pobierz zaznaczenie wyskakującego	Pobierz zaznaczenie menu wyskakującego	Pobiera zaznaczoną pozycję menu (według nazwy lub numeru) ze wskazanego obiektu menu wyskakującego i umieszcza ją w określonym obiekcie ramki tekstowej. Pozycję menu można dodać na początku lub końcu tekstu bądź zastąpić nią cały tekst lub tylko zaznaczony fragment.
Wyskakujące > Wyłącz pozycję	Wyłącz pozycję menu	Wyłącza pozycję menu w określonym obiekcie menu wyskakującego.
Wyskakujące > Włącz pozycję	Włącz pozycję menu	Włącza pozycję menu w określonym obiekcie menu wyskakującego.
Wyskakujące > Usuń pozycję	Usuń pozycję menu	Usuwa pozycję menu z określonego obiektu menu wyskakującego.
Wyskakujące > Ustaw zaznaczenie wyskakującego	Ustaw zaznaczenie menu wyskakującego	Zaznacza wskazaną pozycję menu w określonym obiekcie menu wyskakującego. Docelową pozycję menu można wskazać

ŚCIEŻKA	AKCJA	OPIS
		według jej nazwy lub numeru (począwszy od 1).
Drukuj > Bieżąca strona	Drukuj bieżącą stronę	Drukuje aktywną stronę prezentacji.
Drukuj > Obiekt tekstowy	Drukuj obiekt tekstowy	Drukuje zawartość obiektu tekstowego.
Skrypt > Dezaktywuj	Dezaktywuj skrypt	Dezaktywuje skrypt.
Skrypt > Aktywuj	Aktywuj skrypt	Aktywuje skrypt.
Skrypt > Uruchom	Uruchom skrypt	Uruchamia skrypt.
Skrypt > Zatrzymaj	Zatrzymaj skrypt	Zatrzymuje skrypt. Zatrzymanych skryptów nie można wznowić.
Dźwięk > Sygnał dźwiękowy	Sygnał dźwiękowy	Powoduje odtworzenie sygnału dźwiękowego przez komputer.
Dźwięk > Wstrzymaj	Wstrzymaj dźwięk	Wstrzymuje dźwięk.
Dźwięk > Odtwórz	Odtwórz dźwięk	Odtwarza dźwięk.
Dźwięk > Odtwórz w tle	Odtwórz dźwięk w tle	Odtwarza dźwięk w tle.
Dźwięk > Ustaw poziom głośności tła	Ustaw poziom głośności tła	Ustawia poziom głośności dźwięku odtwarzanego w tle.
Dźwięk > Ustaw poziom głośności	Ustaw poziom głośności	Ustawia poziom głośności dźwięku.
Dźwięk > Zatrzymaj	Zatrzymaj dźwięk	Zatrzymuje dźwięk.
Dźwięk > Zatrzymaj w tle	Zatrzymaj dźwięk w tle	Zatrzymuje dźwięk odtwarzany w tle.
SWF > Załaduj	Załaduj	Ładuje zaimportowaną prezentację SWF do pamięci jako obiekt SWF.
SWF > Wstrzymaj	Wstrzymaj	Wstrzymuje zaimportowaną prezentację SWF.
SWF > Uruchom	Uruchom	Uruchamia zaimportowaną prezentację SWF.
SWF > Zatrzymaj	Zatrzymaj	Zatrzymuje zaimportowaną prezentację SWF.
SWF > Usuń	Usuń	Usuwa zaimportowaną prezentację SWF z obiektu SWF.
Tekst > Kopiuj	Kopiuj tekst	Kopiuje zaznaczony tekst z obiektu ramki tekstowej do schowka. Nie działa dla zdarzeń użytkownika związanych z kliknięciem myszą, ponieważ kliknięcie powoduje anulowanie zaznaczenia całego tekstu.
Tekst > Wytnij	Wytnij tekst	Wycina zaznaczony tekst (jeśli możliwe) z obiektu ramki tekstowej do schowka. Nie działa dla zdarzeń użytkownika związanych z kliknięciem myszą, ponieważ kliknięcie powoduje anulowanie zaznaczenia całego tekstu.

ŚCIEŻKA	AKCJA	OPIS
Tekst > Anuluj zaznaczenie	Anuluj zaznaczenie	Anuluje zaznaczenie tekstu w obiekcie ramki tekstowej.
Tekst > Znajdź	Znajdź tekst	Wyszukuje tekst w określonym obiekcie ramki tekstowej. Można określić łańcuch wyszukiwania lub odczytać go z innego obiektu ramki tekstowej.
Tekst > Pobierz z adresu URL	Pobierz tekst z adresu URL	Pobiera tekst z adresu URL i umieszcza go w obiekcie ramki tekstowej. Adres URL można określić ręcznie lub odczytać z innego obiektu ramki tekstowej. Cel adresu URL może być odczytany w całości, wiersz po wierszu lub we fragmentach oddzielonych znakami. Uwaga: Kiedy wyeksportowany plik SWF prezentacji jest wyświetlany w przeglądarce internetowej, adres URL tej akcji musi mieć tę samą domenę nadrzędną co plik SWF (jeśli jest wyświetlany za pomocą programu Flash Player w wersji 6) lub tę samą domenę co plik SWF (jeśli jest wyświetlany za pomocą programu Flash Player w wersji 7). Uwaga: Jeśli plik tekstowy wyświetlony za pomocą tej akcji zawiera dwa kolejne znaki powrotu karetki, zostaną wyświetlone trzy znaki powrotu karetki. Uwaga: Aby można było pracować z tą akcją, adres URL musi zaczynać się od przedrostka „http://”.
Tekst > Wklej	Wklej tekst	Wkleja tekst, który został skopiowany lub wycięty przy użyciu akcji Kopiuj tekst lub Wytnij tekst do obiektu ramki tekstowej.
Tekst > Prześlij na adres URL	Prześlij na adres URL	Przesyła zawartość jednego lub wszystkich edytowalnych obiektów na stronie na adres URL przy użyciu metody GET lub POST. Adres URL można określić ręcznie lub odczytać z obiektu ramki tekstowej. Uwaga: Aby można było pracować z tą akcją, adres URL musi zawierać dwukropek (:). Jeśli adres URL zaczyna się od dwukropka, zakładane jest użycie przedrostka „http://”.
Tekst > Zaznacz	Zaznacz tekst	Zaznacza tekst w obiekcie ramki tekstowej. Można określić początkowy i końcowy punkt zaznaczenia.
Tekst > Ustaw tekst	Ustaw tekst	Zastępuje lub wstawia tekst w obiekcie ramki tekstowej. Nowy tekst można określić ręcznie lub odczytać z innego obiektu ramki tekstowej. Można określić początkowy i końcowy punkt wstawiania lub zastępowania.
Formatowanie tekstu > Wyrównanie	Wyrównanie tekstu	Ustawia wyrównanie tekstu w obiekcie ramki tekstowej.
Formatowanie tekstu > Kolor	Kolor tekstu	Stosuje kolor do tekstu w obiekcie ramki tekstowej.

ŚCIEŻKA	AKCJA	OPIS
Formatowanie tekstu > Font	Font tekstu	Stosuje font do tekstu w obiekcie ramki tekstowej.
Formatowanie tekstu > Wcięcie	Wcięcie tekstu	Powoduje wcięcie tekstu w obiekcie ramki tekstowej.
Formatowanie tekstu > Interlinia	Interlinia tekstu	Ustawia interlinię tekstu w obiekcie ramki tekstowej.
Formatowanie tekstu > Styl	Styl tekstu	Stosuje zwykły tekst, pogrubienie, kursywę lub podkreślenie tekstu w obiekcie tekstowym. Uwaga: Nawet jeśli projekt zawiera akcje formatującą tekst w celu użycia pogrubionej wersji fontu oraz skonfigurowano opcje eksportu w celu osadzenia wszystkich fontów, wyeksportowany projekt nie będzie zawierał pogrubionej wersji fontu, chyba że zostanie ona użyta w ramce tekstowej w dowolnym miejscu layoutu.
Video > Wyświetl w obiekcie	Wyświetl video w obiekcie	Wyświetla pierwszą klatkę filmu w określonym obiekcie video.
Video > Wstrzymaj	Wstrzymaj video	Wstrzymuje odtwarzanie filmu w obiekcie video. Po ponownym włączeniu odtwarzanie rozpoczyna się od miejsca, w którym wstrzymano film.
Video > Odtwórz	Odtwórz video	Odtwarza od początku film w obiekcie video.
Video > Odtwórz w obiekcie	Odtwórz video w obiekcie	Odtwarza od początku film w określonym obiekcie video. Ta akcja umożliwia odtwarzanie więcej niż jednego filmu w tym samym obiekcie video.
Video > Ustaw poziom głośności	Ustaw poziom głośności video	Ustawia poziom głośności dźwięku dla filmu w obiekcie video.
Video > Zatrzymaj	Zatrzymaj video	Zatrzymuje odtwarzanie filmu w obiekcie video. Jeśli film został zatrzymany, odtwarzanie będzie rozpoczynać się od początku.
Okno > Zamknij	Zamknij okno	Zamyka obiekt okna.
Okno > Przeciągnij	Przeciągnij okno	Umożliwia użytkownikowi przeciąganie obiektu okna. Zwykle stosowana do zdarzenia użytkownika Kliknięcie.
Okno > Upuść	Upuść okno	Umożliwia użytkownikowi upuszczenie obiektu okna. Zwykle stosowana do zdarzenia użytkownika Zwolnienie kliknięcia.
Okno > Otwórz	Otwórz okno	Otwiera obiekt okna.
Okno > Ustaw tytuł	Ustaw tytuł	Ustawia tekst paska tytułu dla obiektu okna.
Inne > Zezwalaj na interakcję użytkownika	Zezwalaj na interakcję użytkownika	Po wykonaniu tej akcji odtwarzacz kontynuuje przetwarzanie zdarzeń

ŚCIEŻKA	AKCJA	OPIS
		użytkownika. Akcja ta jest zwykle używana wraz z akcją Nie zezwalaj na interakcję użytkownika, aby uaktywnić zdarzenia użytkownika po ich zablokowaniu.
Inne > Opóźnij	Opóźnij	Powoduje, że prezentacja nie wykonuje żadnej czynności przez określony czas lub oczekuje na konkretne zdarzenie.
Inne > Wyłącz klawiaturę	Wyłącz klawiaturę	Uniemożliwia prezentacji odczytanie danych wprowadzonych na klawiaturze.
Inne > Nie zezwalaj na interakcję użytkownika	Nie zezwalaj na interakcję użytkownika	Po wykonaniu tej akcji wszystkie zdarzenia użytkownika (włącznie ze zdarzeniami myszy i klawiatury) będą zablokowane.
Inne > Włącz klawiaturę	Włącz klawiaturę	Umożliwia prezentacji odczytanie danych wprowadzonych na klawiaturze.
Inne > Otwórz projekt	Otwórz projekt	Otwiera inną prezentację SWF i zamyka bieżącą prezentację SWF.
Inne > Zakończ	Zakończ	Zamyka program Flash Player.

Praca ze zdarzeniami

Proces tworzenia powiązania akcji ze zdarzeniem użytkownika składa się z trzech kroków:

- 1 Wybierz obiekt do powiązania z akcją.
- 2 Wybierz zdarzenie użytkownika w celu zainicjowania akcji.
- 3 Skonfiguruj akcję.

Wybieranie zdarzenia użytkownika

Zdarzenie użytkownika to czynność wykonywana przez użytkownika za pomocą myszy. Zdarzenie użytkownika można opisać jako „sposób interakcji użytkownika końcowego z obiektem”. W poniższej tabeli przedstawiono typy zdarzeń użytkownika dostępnych dla różnych typów obiektów.

ZDARZENIE UŻYTKOWNIKA	INICJUJE AKCJĘ, KIEDY
Kliknięcie	Użytkownik końcowy klika obiekt.
Zwolnienie kliknięcia	Użytkownik końcowy zwalnia przycisk myszy po kliknięciu obiektu, a kursor myszy ciągle znajduje się nad klikniętym obiektem.
Dwukrotne kliknięcie	Użytkownik końcowy klika dwukrotnie obiekt.
Wejście myszy	Wskaźnik myszy przesuwa się nad obiekt.
Wyjście myszy	Wskaźnik myszy odsuwa się z obiektu.
Kliknięcie wyłączzonego	Użytkownik końcowy klika przycisk Włączony/Wyłączony, który znajduje się w stanie Wyłączony.

ZDARZENIE UŻYTKOWNIKA	INICJUJE AKCJĘ, KIEDY
Zwolnienie kliknięcia włączonego	Użytkownik końcowy zwalnia przycisk myszy po kliknięciu przycisku Włączony/Wyłączony, który znajdował się w stanie Wyłączony.
Kliknięcie włączonego	Użytkownik końcowy klika przycisk Włączony/Wyłączony, który znajduje się w stanie Włączony.
Zwolnienie kliknięcia wyłączzonego	Użytkownik końcowy zwalnia przycisk myszy po kliknięciu przycisku Włączony/Wyłączony, który znajdował się w stanie Włączony.
Otwarcie okna	Zostaje otwarty obiekt okna.
Zamknięcie okna	Zostaje zamknięty obiekt okna.

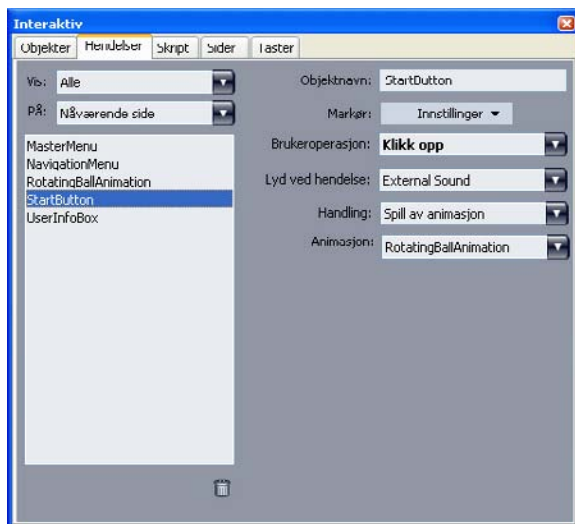
➡ Różne obiekty obsługują inne zdarzenia użytkownika. Oznacza to, że menu rozwijane **Zdarzenie użytkownika** zmienia się w zależności od typu wybranego obiektu.

Konfigurowanie zdarzeń użytkownika

Po utworzeniu elementu składowego i wybraniu zdarzeń użytkownika w celu użycia należy powiązać akcje z tymi zdarzeniami użytkownika. Akcja to czynność wykonywana, kiedy użytkownik końcowy wywołuje zdarzenia użytkownika dla obiektu. Akcję można opisać jako „czynność wykonywaną przez obiekt, kiedy użytkownik końcowy wchodzi w interakcję z nim”.

Aby powiązać akcję ze zdarzeniem użytkownika dla obiektu:

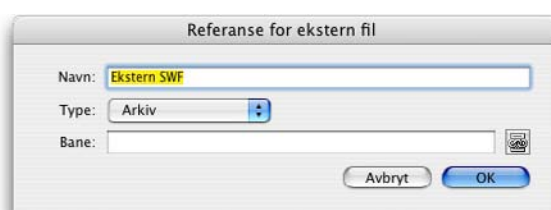
- 1 Wybierz obiekt.
- 2 Kliknij kartę **Zdarzenia** na palecie **Interaktywny**.



Karta **Zdarzenia** na palecie **Interaktywny** umożliwia przypisywanie akcji do zdarzeń użytkownika. Akcji można także używać w skryptach.

- 3 Aby określić kursor wyświetlany, kiedy użytkownik końcowy przesunie mysz nad obiekt, wybierz kursor z menu rozwijanego **Kursor**.

- 4 Wybierz zdarzenie z menu rozwijanego **Zdarzenie użytkownika** (patrz „[Wybieranie zdarzenia użytkownika](#)”).
- 5 Aby określić dźwięk odtwarzany po nastąpieniu zdarzenia użytkownika, wybierz opcję z menu rozwijanego **Dźwięk zdarzenia**:
 - Aby zaimportować plik dźwiękowy, wybierz opcję **Inne** z menu rozwijanego **Dźwięk**.
 - Aby użyć pliku dźwiękowego, który jest już używany w innym miejscu aktywnego projektu, wybierz nazwę tego pliku.
 - Aby wstawić ścieżkę odwołującą się do pliku dźwiękowego w czasie wykonywania (nawet jeśli ten plik nie jest aktualnie dostępny), wybierz opcję **Zewnętrzny**.
- 6 Po wybraniu opcji **Zewnętrzny** z menu rozwijanego **Dźwięk** wyświetlane jest okno dialogowe **Odwołanie do pliku zewnętrznego**.



Okno dialogowe **Odwołanie do pliku zewnętrznego** umożliwia określenie ścieżki do pliku.

Użyj jednej z następujących metod, aby określić ścieżkę:

- Aby utworzyć odwołanie do pliku w lokalnym systemie plików, wybierz opcję **Plik** z menu rozwijanego **Typ**, a następnie określ ścieżkę do tego pliku w polu **Ścieżka**.
 - Aby użyć pliku w Internecie, wybierz opcję **Adres URL** z menu rozwijanego **Typ**, a następnie określ adres URL pliku w polu **Adres URL**.
 - Aby utworzyć odwołanie do pliku w lokalnym systemie plików przy użyciu ścieżki utworzonej przez wyrażenie, wybierz opcję **Wyrażenie pliku** z menu rozwijanego **Typ**, a następnie wprowadź wyrażenie w polu **Wyrażenie** lub kliknij przycisk , aby użyć okna dialogowego **Edytor wyrażień**.
 - Aby utworzyć odwołanie do pliku w Internecie przy użyciu ścieżki utworzonej przez wyrażenie, wybierz opcję **Wyrażenie pliku** z menu rozwijanego **Typ**, a następnie wprowadź wyrażenie w polu **Wyrażenie** lub kliknij przycisk , aby użyć okna dialogowego **Edytor wyrażień**.
- 7 Aby wskazać czynność do wykonania po nastąpieniu zdarzenia użytkownika, wybierz opcję z menu rozwijanego **Akcja**. Obszar poniżej wybranej akcji zmienia się w celu wyświetlenia parametrów powiązanych z tą akcją.
 - 8 Skonfiguruj parametry dla akcji.

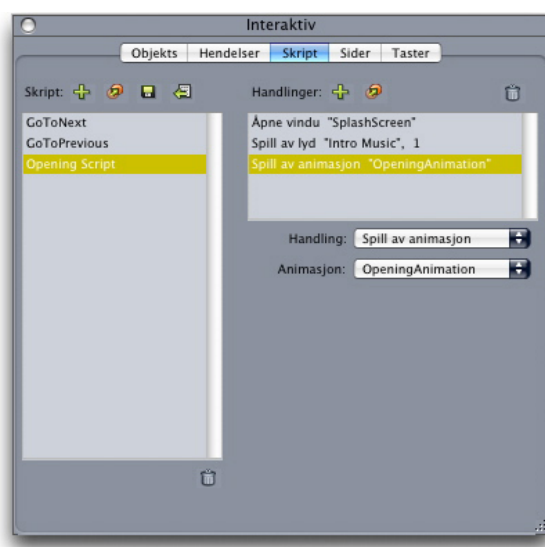
Praca ze skryptami

Skrypt to sekwencja akcji, które zostały połączone w określonej kolejności. Po uruchomieniu skryptu zawarte w nim akcje są wykonywane kolejno jedna po drugiej.

Tworzenie skryptu

Aby utworzyć skrypt:

- 1 Kliknij kartę **Skrypt** na palecie **Interaktywny**.
 - 2 Aby utworzyć skrypt, kliknij przycisk . Nowy skrypt o domyślnej nazwie zostanie dodany do listy **Skrypt**.
 - 3 Wprowadź nazwę skryptu w polu **Nazwa skryptu**.
- ➡ Akcje odwołują się do skryptów według ich nazw, dlatego każda nazwa skryptu w layoucie musi być unikatowa.
- ➡ W nazwach skryptów nie jest rozróżniana wielkość liter.
- 4 Wybierz tę akcję z listy **Akcje**. Domyślnie nowy skrypt zawiera pojedynczą akcję **Brak akcji**.
 - 5 Wybierz akcję z menu rozwijanego **Akcja**, a następnie skonfiguruj ją zgodnie z opisem w temacie „[Konfigurowanie zdarzeń użytkownika](#)”.
 - 6 Aby dodać akcję po wybranej akcji, kliknij przycisk .
 - 7 Powtarzaj dwa poprzednie kroki do momentu ukończenia skryptu.



Karta **Skrypt** na palecie **Interaktywny** umożliwia tworzenie skryptów

Użycie instrukcji warunkowych

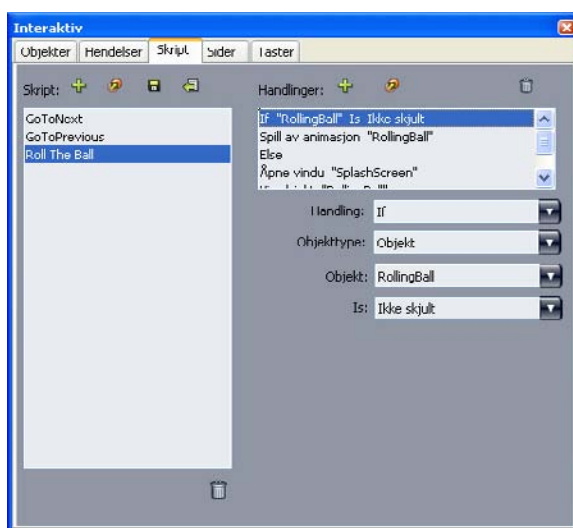
Instrukcja warunkowa to połączenie trzech lub więcej akcji, które mogą zostać użyte w skrypcie w celu zainicjowania innych akcji w określonych warunkach. Na przykład można użyć instrukcji warunkowej, aby prezentacja zachowywała się w odmienny sposób w zależności od wersji programu Flash Player użytkownika końcowego.

W prezentacjach multimedialnych można używać trzech podstawowych typów instrukcji warunkowych: instrukcji If, instrukcji While i instrukcji Loop.

Użycie instrukcji If w skrypcie

Akcje **If** i **End If** mogą być używane wspólnie w skrypcie w celu utworzenia *instrukcji If*. Za pomocą instrukcji If można inicjować akcje po spełnieniu określonych warunków. Na przykład można utworzyć instrukcję If, która wyświetla określoną stronę w przypadku otwarcia prezentacji na komputerze Mac lub inną stronę, jeśli prezentacja zostanie otwarta na komputerze z systemem Windows. Aby użyć instrukcji If w skrypcie:

1. Utwórz skrypt na karcie **Skrypt** na palecie **Interaktywny**.
2. Aby rozpocząć instrukcję If, dodaj akcję **If** (**Sterowanie** > **If**).
3. Aby określić warunek, który musi być spełniony, wybierz opcję z menu rozwijanego **Typ obiektu**, wybierz nazwę obiektu z menu rozwijanego **Obiekt**, a następnie wybierz opcję z menu rozwijanego **Jest** lub **Ma**.
4. Aby określić akcję, która ma być wykonana po spełnieniu warunku, dodaj akcję do skryptu bezpośrednio po akcji **If** i skonfiguruj ją odpowiednio. Aby po spełnieniu warunku If była wykonywana więcej niż jedna czynność, dodaj kolejne akcje.
5. Aby określić czynność wykonywaną w przypadku niespełnienia warunku, dodaj akcję **Else** (**Sterowanie** > **Else**) na końcu skryptu, a następnie dodaj jedną lub więcej akcji.
6. Aby zakończyć instrukcję If, dodaj akcję **End If** (**Sterowanie** > **End If**) bezpośrednio po ostatniej akcji.



Akcje **If**, **Else** i **End If** umożliwiają tworzenie instrukcji warunkowych. W tym przypadku dźwięk jest odtwarzany tylko dla animacji 2; w innym przypadku komputer odtwarza dźwięk systemowy.

➡ Akcje **If** i **End If** zawsze muszą być używane wspólnie.

Użycie pętli w skrypcie

Pętla to struktura programistyczna, w której instrukcja lub seria instrukcji jest powtarzana wielokrotnie, zwykle do momentu spełnienia warunku. W layoutach interaktywnych dostępne są dwa typy pętli: pętla Loop i pętla While.

Pętla Loop (tworzona za pomocą akcji **Loop**, **Break If** i **End Loop**) powtarza serię akcji *do momentu* spełnienia określonego warunku (określonego w akcji **Break If**). Na przykład można użyć pętli Loop do zadawania uczniowi pytania, dopóki nie udzieli poprawnej odpowiedzi.

Pętla While (tworzona za pomocą akcji **While** i **End While**) powtarza serię akcji dopóty, dopóki spełniony jest określony warunek (określony w akcji **While**). Na przykład można używać pętli While do odtwarzania animacji, dopóki użytkownik końcowy nie przesunie wskaźnika myszy poza obszar okna.

Aby utworzyć pętle Loop lub While:

- 1 Utwórz skrypt na karcie **Skrypt** na palecie **Interaktywny**.
- 2 Aby rozpocząć instrukcję pętli, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W przypadku pętli Loop dodaj akcję **Loop** (**Sterowanie** > **Loop**).
 - W przypadku pętli While dodaj akcję **While**. Aby określić warunek, który musi być spełniony w celu dalszego wykonywania pętli, wybierz opcję z menu rozwijanego **Typ obiektu**, wybierz nazwę obiektu z menu rozwijanego **Obiekt**, a następnie wybierz opcję z menu rozwijanego **Jest** lub **Ma**. Jeśli w menu rozwijanym **Typ obiektu** zostanie wybrana pozycja **Wyrażenie**, to zamiast wybierać opcję z menu rozwijanego **Jest** lub **Ma**, należy wprowadzić wyrażenie, którego wynikiem będzie prawda lub fałsz.
- 3 Aby określić akcję, która ma być powtarzana w pętli, dodaj akcję do skryptu bezpośrednio po akcji **If** i skonfiguruj ją odpowiednio. Aby w pętli była wykonywana więcej niż jedna czynność, dodaj kolejne akcje.
- 4 Jeśli tworzona jest pętla Loop, należy dodać akcję **Break If**. Aby określić warunek, który musi być spełniony w celu zatrzymania powtarzania pętli, wybierz opcję z menu rozwijanego **Typ obiektu**, wybierz nazwę obiektu z menu rozwijanego **Obiekt**, a następnie wybierz opcję z menu rozwijanego **Jest** lub **Ma**.
- 5 Aby zakończyć pętlę, wykonaj jedną z następujących czynności:
 - W przypadku pętli Loop dodaj akcję **End Loop**.
 - W przypadku pętli While dodaj akcję **End While**.

Uruchamianie skryptu

Po utworzeniu skryptu na karcie **Skrypt** należy skonfigurować prezentację w celu jego uruchomienia. Sposób konfiguracji prezentacji jest zależny od tego, kiedy skrypt ma zostać uruchomiony.

Uruchamianie skryptu po wystąpieniu zdarzenia użytkownika

Aby uruchomić skrypt po wystąpieniu zdarzenia użytkownika:

- 1 Kliknij kartę **Zdarzenie** na palecie **Interaktywny**.
- 2 Wybierz obiekt z listy **Obiekt**.
- 3 Opcjonalnie wybierz preferowany kursor z menu rozwijanego **Kursor**.
- 4 Wybierz opcję z menu rozwijanego **Zdarzenie użytkownika**.
- 5 Opcjonalnie wybierz dźwięk do odtworzenia z menu rozwijanego **Dźwięk zdarzenia**.

- 6 Wybierz pozycję **Skrypt > Uruchom** z menu rozwijanego **Akcja**.
- 7 Wybierz skrypt z menu rozwijanego **Skrypt**.

Uruchamianie skryptu z innego skryptu

Aby uruchomić skrypt z innego skryptu:

- 1 Kliknij kartę **Skrypt** na palecie **Interaktywny**.
- 2 Wybierz skrypt z listy **Skrypt**.
- 3 Dodaj nową akcję do skryptu.
- 4 Wybierz pozycję **Skrypt > Uruchom** z menu rozwijanego **Akcja**.
- 5 Wybierz skrypt z menu rozwijanego **Skrypt**.

Uruchamianie skryptu, kiedy użytkownik końcowy wchodzi na stronę lub ją opuszcza

Aby uruchomić skrypt, kiedy użytkownik końcowy wchodzi na stronę lub ją opuszcza:

- 1 Kliknij kartę **Strona** na palecie **Interaktywny**.
- 2 Wybierz stronę z listy **Strona**.
- 3 Wybierz skrypt z menu rozwijanego **Skrypt wejściowy** lub **Skrypt wyjściowy**.

Uruchamianie skryptu, kiedy użytkownik końcowy naciśnie kombinację klawiszy

Aby uruchomić skrypt, kiedy użytkownik końcowy naciśnie kombinację klawiszy:

- 1 Kliknij kartę **Klawisze** na palecie **Interaktywny**.
- 2 Wybierz opcję z listy **Strona**.
- 3 Kliknij przycisk , aby dodać klawisz dostępu dla skryptu.
- 4 Wprowadź kombinację klawiszy w polu **Alias klawiszy**.
- 5 Wybierz skrypt z menu rozwijanego **Skrypt**.

Eksportowanie i importowanie skryptów

Skrypty można eksportować za pomocą przycisku  oraz importować za pomocą przycisku  na karcie **Skrypty** palety **Interaktywny** (menu **Okno**). Należy zauważyć, że w przypadku użycia przycisku eksportowania zostaną wyeksportowane tylko zaznaczone skrypty.

Wyświetlanie podglądu i eksportowanie layoutów interaktywnych

Proces projektowania layoutów interaktywnych zwykle ma formę cykliczną, ponieważ projektant podczas pracy wielokrotnie wyświetla podgląd wyeksportowanego layoutu. Testowanie jest niezbędne, aby zapewnić prawidłowe działanie gotowego projektu zgodnie z zamierzeniami projektanta. Aby rozwiązać tę kwestię, program QuarkXPress umożliwia wyświetlanie podglądu jednym kliknięciem, a także zapewnia funkcję Użycie w celu sprawdzania różnych plików multimedialnych, które są używane w projekcie.

Po zakończeniu testowania projekt jest gotowy do eksportu. Z założenia format SWF jest bardzo elastyczny, dlatego projekt można wyeksportować w formacie, który sprawdzi się najlepiej dla medium docelowego. Program QuarkXPress oferuje dostęp do praktycznie wszystkich opcji możliwych do skonfigurowania, które są zapewniane przez format SWF.

Wyświetlanie podglądu layoutu prezentacji

Aby sprawdzić wygląd layoutu prezentacji po jego wyeksportowaniu, można wykonać jedną z następujących czynności:

- Aby w programie Flash Player wyświetlić podgląd bieżącej strony aktywnego layoutu prezentacji, należy wybrać opcję **Layout > Podgląd pliku SWF > Podgląd strony**.
- Aby w programie Flash Player wyświetlić podgląd aktywnego layoutu prezentacji od wyznaczonej pierwszej strony, należy wybrać opcję **Layout > Podgląd pliku SWF > Podgląd layoutu** lub kliknąć przycisk  na dole okna projektu.

Po zakończeniu należy nacisnąć klawisze Command+Q/Ctrl+F4, aby wyjść. Można także przełączyć się z powrotem do programu QuarkXPress.

➡ Aby możliwe było wyświetlenie podglądu prezentacji, w systemie musi być zainstalowany program Flash Player.

Sprawdzanie użycia obiektu interaktywnego

Okno dialogowe **Użycie** może być używane do sprawdzania stanu nie tylko fontów i obrazów, ale także sekwencji obrazów, przycisków z wieloma stanami, dźwięków, plików wideo i zaimportowanych plików SWF. Aby wyświetlić to okno dialogowe, należy wybrać opcję **Narzędzia > Użycie**, a następnie kliknąć kartę **Multimedia**.

- Pole wyboru **Wyjście** umożliwia określenie, czy poszczególne obiekty multimedialne są eksportowane. Opcja ta może być przydatna podczas rozwiązywania problemów.
- Pole wyboru **Konwertuj** (dostępne dla dźwięków) umożliwia przekształcenie plików w innych formatach do formatu MP3 podczas eksportu.

Eksportowanie layoutu prezentacji

Dostępne są trzy opcje służące do eksportowania layoutu prezentacji:

- **SWF**: Tworzy plik, który można wyświetlać za pomocą programu Macromedia Flash Player. Program Flash Player jest instalowany wraz z programem QuarkXPress 7, a także udostępniany bezpłatnie przez firmę Adobe pod adresem www.adobe.com. Ten format eksportu umożliwia dołączenie pliku do strony HTML utworzonej w innej aplikacji. Odtwarzanie pliku nie będzie jednak możliwe, dopóki użytkownik końcowy nie zainstaluje programu Flash Player na swoim komputerze.
- **Projektor Windows**: Tworzy pojedynczy plik, który zawiera zarówno wyeksportowaną prezentację, jak i program Flash Player 7. Użytkownicy systemu Windows mogą wyświetlić prezentację, klikając dwukrotnie ten plik.
- **Projektor Macintosh** (*tylko Mac OS*): Tworzy pojedynczy plik, który zawiera zarówno wyeksportowaną prezentację, jak i program Flash Player 7. Użytkownicy systemu Mac OS mogą wyświetlić prezentację, klikając dwukrotnie ten plik.

➡ Opcja **Projektor Macintosh** jest dostępna tylko w systemie Mac OS.

Aby wyeksportować aktywny layout interaktywny:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Eksportuj > Eksporter Adobe® Flash®**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Eksporter Adobe® Flash®**.
- 2 Wybierz opcję eksportu zgodnie z powyższym opisem.
- 3 Aby domyślnie wyświetlać wyeksportowaną prezentację SWF w trybie pełnoekranowym, zaznacz opcję **Eksportuj jako pełny ekran**.
- 4 Użyj pola **Strony**, aby wskazać strony, które mają zostać dołączone.
- 5 Aby określić opcje eksportu, kliknij przycisk **Opcje**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Opcje eksportu**. Więcej informacji dotyczących dostępnych opcji eksportu zawiera temat „[Konfigurowanie ustawień eksportu](#)”.
- 6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Konfigurowanie ustawień eksportu

Podczas eksportowania layoutu prezentacji w formacie SWF można określić wiele ustawień.

Ustawienia te są dostępne w oknie dialogowym **Ustawienia eksportu**, które można wyświetlić na kilka sposobów:

- Wyświetl okno dialogowe **Plik > Eksportuj > Eksporter Adobe® Flash®** i kliknij przycisk **Opcje**, aby uzyskać dostęp do kart **Fonty** i **Kompresja**.
- Kliknij przycisk **Layout interaktywny > SWF > Opcje domyślne** w oknie dialogowym **Preferencje (QuarkXPress/Edycja)**, aby uzyskać dostęp do kart **Format pliku**, **Fonty** i **Kompresja**.

Obszar **Format pliku** umożliwia określenie domyślnych wartości dla opcji eksportu, które są wyświetlane w oknie dialogowym **Plik > Eksportuj > Eksporter Adobe® Flash®**. Ten obszar jest wyświetlany tylko po otwarciu okna dialogowego poprzez okno dialogowe **Preferencje**.

Pole wyboru **Osadź wszystkie czcionki** w obszarze **Fonty** umożliwia dołączenie wszystkich fontów, które są niezbędne do właściwego renderowania tekstu w obiektach ramek tekstowych w wyeksportowanym pliku SWF. Należy zauważyć, że ramki tekstowe, które nie są obiektami ramek tekstowych, są **zawsze** wyświetlane z użyciem przypisanego fontu, niezależnie od tego ustawienia.

- ➡ Aby upewnić się, że font zostanie naprawdę osadzony, należy go zastosować do przynajmniej jednego znaku lub pustego akapitu w obiekcie ramki tekstowej w dowolnym miejscu layoutu.

W obszarze **Kompresja** dostępne są następujące elementy sterujące:

- Suwak **Jakość JPEG**: Umożliwia sterowanie jakością obrazów JPEG w wyeksportowanym pliku SWF. Wyższa jakość pozwala osiągnąć lepszy wygląd, aby powoduje zwiększenie rozmiaru pliku.
- Pole wyboru **Nie kompresuj dźwięku**: Nieskompresowany dźwięk pozwala osiągnąć lepszą jakość dźwięku, aby powoduje zwiększenie rozmiaru pliku.
- Menu rozwijane **Zgodność z:** Umożliwia wybranie minimalnej kompatybilnej wersji programu Flash Player. Ogólnie rzecz biorąc, niższe wersja oznacza większą zgodność z przeglądarkami. Jednak niższe wersje mogą nie obsługiwać wszystkich funkcji w prezentacji. Na przykład program Flash Player w wersji 6 nie obsługuje formatu wideo FLV. Wartość ta jest używana tylko w przypadku, gdy do eksportowania nie jest używany osadzony program Flash Player. Jeśli

eksportowanie odbywa się za pomocą osadzonego programu Flash Player, zawsze używana jest wersja 9.

Praca z wyrażeniami

Wyrażenia, zmienne, operatory i funkcje są używane wspólnie w celu utworzenia języka programistycznego, za pomocą którego można tworzyć interaktywne prezentacje z wbudowaną logiką. W przypadku większości projektów użycie wyrażeń nie jest konieczne, ponieważ elementy sterujące na palecie **Interaktywny** będą wystarczające, aby stworzyć większość typów prezentacji multimedialnych. Wyrażenia zapewniają jednak dodatkowe możliwości dla zaawansowanych użytkowników, którzy wymagają większej kontroli.

Zrozumienie wyrażeń

Wyrażenie to krótki zestaw instrukcji nakazujących prezentacji interaktywnej wykonanie czegoś. Na przykład:

Box1.SetOpacity(50)

Wyrażenie to nakazuje prezentacji interaktywnej ustawienie krycia ramki graficznej o nazwie „Box1” na 50%.

Każde wyrażenie składa się z kilku części. W wyrażeniu może znaleźć się pięć następujących elementów:

- Parametry
- Zmienne
- Operatory
- Funkcje
- Obiekty

W tym przykładzie „Box1” jest obiektem, „SetOpacity” jest funkcją, a „50” jest parametrem. Połączenie tych części w określonej kolejności powoduje utworzenie wyrażenia, które nakazuje prezentacji interaktywnej umieszczenie tekstu w ramce.

Parametry

Parametr to element informacji. Może to być zarówno liczba całkowita, jak i obiekt interaktywny. Dla każdego typu parametru jest dostępny typ zmiennej.

Zmienne

Zmienna stanowi miejsce, w którym można zapisać element informacji. Innymi słowy, jest to „gniazdo”, w którym można umieścić wartość. Layouty prezentacji obsługują następujące typy zmiennych:

- *Liczba całkowita*: Liczba całkowita z zakresu od -2 147 483 648 do 2 147 483 647 (włącznie z tymi liczbami).
- *Liczba dziesiętna*: Liczba ułamkowa z przedziału od -9x10306 do 9x10306 z precyzją wynoszącą 15 miejsc po przecinku.
- *Łańcuch*: Seria maksymalnie 255 liter, cyfr i znaków przestankowych.

- *Wartość logiczna*: Prawda lub fałsz.
- *Punkt*: Współrzędna x,y (na przykład: 10, 20). Każda liczba musi być liczbą całkowitą z zakresu od -2 147 483 648 do 2 147 483 647 (włącznie z tymi liczbami).
- *Obiekt*: Odwołanie do obiektu interaktywnego.

Każda zmienna ma unikatową nazwę. Używając nazwy zmiennej w wyrażeniu, nakazuje się prezentacji interaktywnej znalezienie wartości zapisanej w tej zmiennej i użycie jej w wyrażeniu.

Założmy na przykład, że istnieje zmienna liczby całkowitej o nazwie `IntVar`, która zawiera liczbę 6. Następnie można utworzyć następujące wyrażenie:

`Box1.Append(IntVar)`

Podczas wykonywania (lub sprawdzania) tego wyrażenia prezentacja interaktywna znajdzie wartość zapisaną w zmiennej o nazwie „`IntVar`” (6) i umieści tę wartość w ramce o nazwie „`Box1`”. Oznacza to, że ramka tekstowa „`Box1`” będzie zawierać liczbę 6.

Zmienne mogą być bardzo przydatne. Za ich pomocą można przechowywać takie informacje, jak numer ostatniej strony odwiedzonej w prezentacji, nazwa użytkownika końcowego lub liczba punktów zdobytych w grze.

➡ W nazwach zmiennych nie jest rozróżniana wielkość liter.

Operatory

Operatory to symbole (takie jak + i -), które umożliwiają dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie oraz wykonywanie wielu innych operacji.

Najważniejszym operatorem jest znak równości, ponieważ umożliwia przypisanie wartości do zmiennej. W poprzednim przykładzie możliwe było użycie następującego prostego wyrażenia w celu zapisania liczby 6 w zmiennej `IntVar`:

`IntVar = 6`

Wyrażenie to nakazuje prezentacji interaktywnej zapisanie wartości znajdującej się po znaku równości w zmiennej o nazwie „`IntVar`”.

Inne operatory umożliwiają łączenie lub porównywanie liczb i innych wartości. Na przykład:

`IntVar = 2 + 4`

W tym przykładzie użyto dwóch operatorów: znaku równości i znaku plus. Podczas wykonywania tego wyrażenia prezentacja interaktywna doda liczby 2 + 4 i umieści wynik w zmiennej `IntVar`.

➡ Pojedynczego znaku równości (=) należy używać w celu przypisywania, a podwójnego znaku równości (==) do sprawdzania równości wartości.

Funkcje

Funkcje to komendy umożliwiające wykonywanie złożonych operacji. Istnieje wiele różnych rodzajów funkcji, ale wszystkie one mają ten sam format:

`NazwaFunkcji()`

Niektóre funkcje wymagają umieszczenia „argumentu” (parametru lub zmiennej) w nawiasach po nazwie funkcji, podczas gdy w przypadku innych funkcji nawiasy powinny zostać puste. Należy zawsze dołączać te nawiasy, niezależnie od tego, czy coś zawierają.

Funkcje wymagające parametrów

Niektóre funkcje wymagają umieszczenia parametru lub zmiennej w nawiasach. Jest to nazywane „przekazywaniem” tego parametru lub zmiennej do funkcji. Na przykład:

```
Box1.Append(IntVar)
```

W tym wyrażeniu wartość zmiennej `IntVar` jest przekazywana do funkcji `Append`. Z kolei funkcja `Append` wykonuje swoje działanie na tym parametrze, umieszczając go w obiekcie ramki tekstowej o nazwie „Box1”.

Funkcje zwracające wartości

Zadaniem niektórych funkcji jest wykonanie obliczenia lub określenie stanu obiektu. Funkcje te tworzą informacje, takie jak wynik obliczenia lub stan obiektu. Po zakończeniu wykonywania takiej funkcji informacje są „zwracane”.

Weźmy dla przykładu funkcję o nazwie `Number.sqrt()`. Oblicza ona pierwiastek kwadratowy dowolnej wartości przekazanej do tej funkcji. Na przykład aby obliczyć pierwiastek kwadratowy z 25, można wpisać „`Number.sqrt(25)`”.

Jednak zapis „`Number.sqrt(25)`” nie stanowi pełnego wyrażenia, ponieważ nie wskazuje interaktywnej prezentacji czynności, jaką należy wykonać dla zwróconej wartości (pierwiastka kwadratowego z 25, czyli 5). Aby utworzyć pełne wyrażenie, należy wskazać prezentacji interaktywnej, gdzie należy umieścić informacje.

Jednym ze sposobów zrobienia tego jest użycie zmiennej:

```
IntVar = Number.sqrt(25)
```

Po sprawdzeniu tego wyrażenia zmienna `IntVar` będzie miała wartość 5.

➡ Dlaczego ta funkcja zaczyna się od słowa `Number`? W tym przypadku słowo `Number` wskazuje po prostu, że jest to funkcja numeryczna. Więcej informacji zawiera temat „*Obiekty*”.

Obiekty

Niektóre funkcje wymagają „obektu” (czegoś, na czym można wykonać działanie). Pewne funkcje mogą zmieniać stan obiektu lub wydobywać informacje na jego temat. Funkcje tego typu są nazywane „funkcjami obiektowymi” lub „metodami”. Używana jest dla nich następująca składnia:

```
nazwaObiektu.nazwaFunkcji()
```

Funkcje obiektowe działają podobnie jak inne funkcje. Wcześniej przedstawiono już następujący przykład:

```
Box1.Append(IntVar)
```

W tym przypadku obiekt ramki tekstowej o nazwie „Box1” to obiekt, do którego funkcja `Append` ma zastosować wartość reprezentowaną przez element `IntVar`. Jest to przykład funkcji obiektowej zwracającej wartość.

Poniżej przedstawiono przykład funkcji obiektowej zwracającej wartość:


```
MojaZmienna = Box1.IsVisible()
```

W tym wyrażeniu funkcja **IsVisible** sprawdza, czy obiekt o nazwie „Box1” jest widoczny, a następnie umieszcza wynik logiczny (prawda — „true” lub fałsz — „false”) w zmiennej o nazwie **MojaZmienna**.

Niektóre funkcje obiektowe umożliwiają uzyskanie dostępu nie tylko do obiektów interaktywnych, ale także do obiektów innego typu. Na przykład:

```
MojaZmienna = Number.sqrt(2)
```

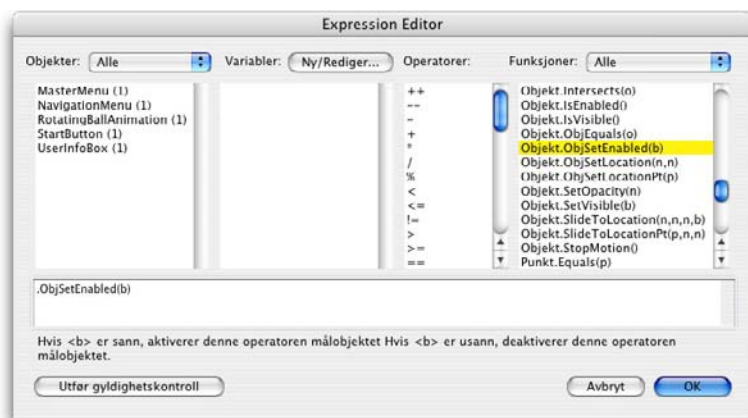
Obiekt **Number** to po prostu biblioteka funkcji matematycznych, a nie obiekt interaktywny. To wyrażenie nakazuje funkcji **Sqrt** obiektu **Number** obliczenie pierwiastka kwadratowego z 2 i zapisanie wyniku w zmiennej o nazwie „MojaZmienna”.

- ➔ Aby możliwe było odwołanie się do obiektu w wyrażeniu, muszą zostać spełnione pewne konwencje nazewnictwa tego obiektu. Nazwa obiektu nie może zaczynać się od cyfry i nie może zawierać żadnych symboli poza znakiem dolara (\$) lub podkreślenia (_). Jeśli nazwa zawiera spacje, należy zastąpić je znakami podkreślenia podczas odwoływania się do niej w wyrażeniu.

Użycie okna dialogowego Edytor wyrażień

Przycisk **Edytor wyrażień**  powoduje wyświetlenie okna dialogowego **Edytor wyrażień**. Za pomocą tego okna dialogowego można tworzyć wyrażenia na dwa sposoby:

- Osoby początkujące mogą tworzyć wyrażenia, dwukrotnie klikając we właściwej kolejności elementy na listach w górnej połowie okna dialogowego.
- Użytkownicy znający składnię wyrażień mogą wpisywać je bezpośrednio w dużym polu edycji.



Okno dialogowe **Edytor wyrażień** umożliwia tworzenie i sprawdzanie poprawności wyrażień.

Można tworzyć różne rodzaje wyrażień. Poniżej przedstawiono najczęściej używane typy wyrażień:

- *Wywołanie funkcji dla obiektu interaktywnego:* W ten sposób nakazuje się obiektowi wykonanie czegoś. Na przykład aby ukryty obiekt stał się widoczny, można wywołać funkcję **SetVisible** dla tego obiektu: **MojaRamka.SetVisible(true)**
- *Przypisanie wartości do zmiennej:* W tym przypadku zmieniana jest wartość zmiennej. Na przykład można przypisać zawartość obiektu ramki tekstowej do zmiennej o nazwie „NazwaUżytkownika”: **NazwaUżytkownika = MojaRamkaTekstowa.GetText()**

Wywoływanie funkcji dla obiektu interaktywnego

Aby utworzyć wyrażenie, które wywołuje funkcję dla obiektu interaktywnego:

- 1 Aby operować na obiekcie interaktywnym, który jest już obecny w layoucie, wybierz nazwę tego obiektu z listy **Obiekty**. Użyj menu rozwijanego na górze listy, aby ograniczyć listę obiektów według typu.
- 2 Kliknij dwukrotnie nazwę obiektu, aby dodać go do obszaru edycji.
- 3 Aby wyświetlić listę funkcji, które można wywołać dla określonego typu obiektu, wybierz ten typ obiektu z menu rozwijanego **Funkcje**. Na przykład jeśli pracujesz z obiektem animacji, wybierz pozycję **Animacja**.
- 4 Przewiń listę **Funkcje** i znajdź żądaną funkcję. Aby sprawdzić czynność wykonywaną przez funkcję, kliknij jej nazwę i zapoznaj się z opisem na dole okna dialogowego. W przypadku tego typu wyrażenia zwykle wymagana jest funkcja, która nie zwraca wartości. Z tego powodu wyszukaj opisy funkcji, które *nie* zaczynają się od słowa „Get”. Na przykład aby rozpocząć odtwarzanie obiektu animacji, wybierz funkcję *Animacja.Play()*.
- 5 Kliknij dwukrotnie nazwę funkcji, aby dodać ją do obszaru edycji.
- 6 Aby sprawdzić poprawność wyrażenia, kliknij przycisk **Sprawdź**. Należy pamiętać, że ten przycisk sprawdza tylko składnię wyrażenia. Nawet poprawne wyrażenie nie zawsze jest zgodne z oczekiwaniami użytkownika.
- 7 Kliknij przycisk **OK**.

Podczas sprawdzania wyrażenia wskazana funkcja zostanie wywołana dla określonego obiektu. W tym przypadku zostanie odtworzona animacja.

Przypisywanie wartości do zmiennej

Aby utworzyć wyrażenie, które przypisuje wartość do zmiennej:

- 1 Jeśli zmienna nie została jeszcze utworzona, kliknij przycisk **Nowy/Edytuj** powyżej listy **Zmienne**, aby wyświetlić okno dialogowe **Zmienne**.
 - 2 Kliknij przycisk, wprowadź nazwę zmiennej i wybierz typ z menu rozwijanego **Typ**. Aby zmienna była tablicą, zaznacz opcję **Tablica** i wprowadź liczbę elementów w polu **Elementy**. Kliknij przycisk **OK**.
- ➡ Dostęp do elementów tablicy można uzyskać przy użyciu nazwy zmiennej i pozycji na liście tablicy.
- 3 Kliknij dwukrotnie nazwę zmiennej na liście **Zmienne**, aby dodać zmienną do obszaru edycji. Na przykład aby pobrać tekst z obiektu ramki tekstowej i umieścić go w zmiennej łańcuchowej o nazwie „NazwaUżytkownika”, kliknij dwukrotnie pozycję **NazwaUżytkownika** na liście **Zmienne**.
 - 4 Aby wstawić znak równości, kliknij dwukrotnie ten znak w obszarze **Operatory** lub wprowadź go ręcznie.
 - 5 Zwykle wartość przypisywana do zmiennej pochodzi z obiektu interaktywnego lub jakiegoś obliczenia.
 - Aby przypisać wartość z obiektu interaktywnego, kliknij dwukrotnie nazwę obiektu na liście **Obiekty**, a następnie kliknij dwukrotnie nazwę **funkcji** na liście **Funkcje**. Na przykład aby pobrać zawartość obiektu ramki tekstowej o nazwie *MojaRamkaTekstowa*, kliknij dwukrotnie pozycję

MojaRamkaTekstowa w menu **Obiekty**, a następnie kliknij dwukrotnie pozycję **Obiekt tekstowy.GetText()** na liście **Funkcje**.

- Aby przypisać wartość wynikającą z obliczenia, użyj odpowiednich funkcji z listy **Funkcje** i/lub właściwych operatorów z listy **Operatory**. Na przykład aby przekształcić wartość zapisaną w zmiennej łańcuchowej **NazwaUżytkownika** na wielkie litery, dodaj do wyrażenia funkcję **NazwaUżytkownika.ToUpperCase()** przy użyciu list **Obiekty** i **Funkcje**. Z kolei aby obliczyć łączną długość dwóch łańcuchów, dodaj wyrażenie **Łańcuch1 + Łańcuch2** do obszaru edycji przy użyciu list **Zmienne** i **Operatory**.
- 6 Aby sprawdzić poprawność wyrażenia, kliknij przycisk **Sprawdź**. Należy pamiętać, że ten przycisk sprawdza tylko składnię wyrażenia. Nawet poprawne wyrażenie nie zawsze jest zgodne z oczekiwaniami użytkownika.
- 7 Kliknij przycisk **OK**.

Elementy Job Jacket

Funkcja Job Jacket stanowi rewolucyjny krok w stosunku do kontroli wstępnej (tzw. preflight): pozwala ona zapewnić zgodność zadania wydruku ze specyfikacjami *od momentu jego utworzenia*. Zgodność z tymi specyfikacjami jest zachowywana przez cały proces aż do momentu wydruku zadania przez maszynę drukarską. Co więcej, funkcja Job Jacket rozszerza koncepcję wymuszania specyfikacji zadania poza dziedzinę pojedynczego użytkownika poprzez powiązanie projektów w celu stworzenia zsynchronizowanej specyfikacji projektu z możliwością aktualizacji, która obejmuje wszystkie elementy — od arkuszy stylów i kolorów po rozmiar i liczbę stron.

Zrozumienie elementów Job Jackets

Elementy Job Jackets mają dwa główne cele:

- Umożliwienie osobie definiującej zadanie tworzenia szczegółowych specyfikacji layoutów wydruków i stron WWW.
- Umożliwienie twórcom layoutów tworzenia projektów i layoutów na podstawie tych specyfikacji, współużytkowania specyfikacji z innymi osobami, a także sprawdzania, czy layout jest zgodny z jego specyfikacjami.

Elementy Job Jackets zostały utworzone, ponieważ przygotowanie layoutu i pomyślne wysłanie go do wydruku może być skomplikowanym zadaniem.

Rozważmy na przykład kilka kwestii, które trapią twórców layoutów wydruków. Różne maszyny drukarskie mają odmienne możliwości, a nowoczesne aplikacje DTP muszą być wystarczająco elastyczne, aby obsłużyć wszystkie te możliwości. Oznacza to również, że wiele kwestii może się nie powieść, szczególnie biorąc pod uwagę nieuniknione prawdopodobieństwo zwykłego błędu ludzkiego. Poniżej przedstawiono kilka przykładów:

- Twórca layoutu może użyć kolorów lub zaimportowanych obrazów, których nie można zreprodukować dokładnie na docelowej maszynie drukarskiej.
- Być może zamówiono dokument o długości 100 stron, ale do wydruku wysłano plik zawierający 112 stron.
- Projekt może zostać wysłany do urządzenia wyjściowego bez wymaganych plików graficznych lub fontów.

- Layout z małym tekstem w kolorze dodatkowym może zostać wysłany do prasy czterokolorowej, czego wynikiem będzie nieczytelny tekst.
- Ustawienia zarządzania kolorami mogą być skonfigurowane nieodpowiednio dla urządzenia wyjściowego, co prowadzi do nieoczekiwanych wyników.

Duże i skomplikowane zadania wydruków cechują się jeszcze większą podatnością na błędy, a koszt takich błędów znacząco rośnie. Elementy Job Jackets uniemożliwiają utworzenie takich niedrukowalnych lub nieprawidłowych zadań.

Co to są elementy Job Jackets?

Z technicznego punktu widzenia, elementy Job Jackets to struktury XML zawierające specyfikacje i reguły do tworzenia i sprawdzania layoutów programu QuarkXPress. Strukturę elementów Job Jackets można porównać do folderu zawierającego elementy Job Ticket, które opisują różne typy projektów i layoutów, a także inne rodzaje informacji.

Elementy Job Jackets są oparte na najnowszej wersji schematu JDF (Job Definition Format). Oprócz możliwości sprawdzenia specyfikacji związanych z programem QuarkXPress, elementy Job Jackets pozwalają także ustawiać wartości dla wielu innych specyfikacji objętych standardem JDF, takich jak ustawienia łączenia i przecinania. Kiedy layout jest wysyłany do wydruku, można dołączyć informacje JDF layoutu, dzięki czemu kolejne systemy mogą używać tych informacji na potrzeby automatyzacji i w celach informacyjnych. Ponieważ specyfikacja elementów Job Jackets jest rozszerzalna, twórcy systemów zgodnych ze standardem JDF mogą osadzać własne ustawienia implementacji w elementach Job Jackets przed przekazaniem tych elementów do twórców layoutów. Ustawienia te mogą zostać zachowane w pliku elementu Job Jackets i być używane przez rozszerzenia XTensions, aplikacje z obsługą JDF lub inne systemy w celu automatyzacji i uproszczenia wielu różnych procesów.

Elementy Job Jackets ułatwiają także współpracę w grupie roboczej. Twórcy pracujący nad layoutami, które współużytkują ten sam zestaw specyfikacji, mogą powiązać swoje projekty ze współużytkowanym plikiem elementów Job Jackets. Jeśli więc jeden z twórców layoutów dokona zmiany na przykład w arkuszu stylów, możliwa jest automatyczna propagacja tej zmiany do layoutów innych osób.

Struktura elementu Job Jackets

Elementy Job Jackets to struktury XML zawierające specyfikacje i reguły. Poniższe tematy opisują sposób organizacji tych specyfikacji i reguł w elementach Job Jackets.

Zasoby

Element Job Jacket zawiera *zasoby*, które obejmują:

- 1 *Zasoby na poziomie projektu:* Zasoby, które mogą być zastosowane do określonego projektu, na przykład arkusze stylów, kolory, style wydruku i ustawienia zarządzania kolorami.
- 2 *Zasoby na poziomie layoutu:* Zasoby, które mogą zostać zastosowane do określonego layoutu, takie jak:
 - *Specyfikacje layoutu:* Ustawienia, za pomocą których można przypisać do layoutu określony rozmiar, orientację itd.
 - *Specyfikacje wydruku:* Ustawienia, za pomocą których można skonfigurować projekt w celu prawidłowego wydruku na określonym urządzeniu wyjściowym.

- *Reguły i zestawy reguł:* Testy, które można uruchomić w celu sprawdzenia layoutu i jego zgodności ze specyfikacjami.

Oprócz opisanych powyżej zasobów, elementy Job Jacket mogą zawierać pewne zasoby informacyjne, takie jak:

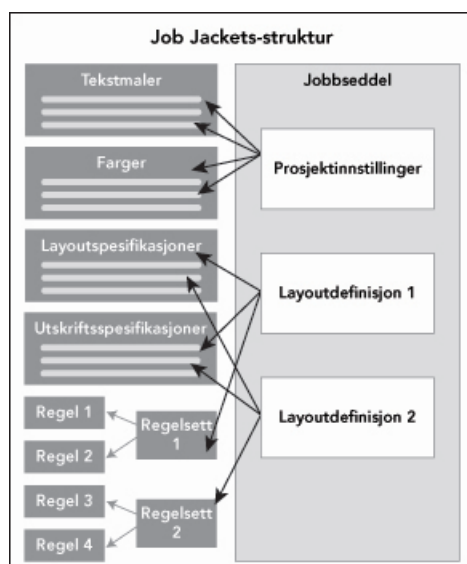
- *Opisy zadań:* Ta kategoria obejmuje numer zadania, wersję, instrukcję, uwagi i słowa kluczowe.
- *Kontakty:* Informacje kontaktowe o osobach definiujących zadanie oraz o innych osobach powiązanych z tym zadaniem. Dodanie kontaktów ułatwia znalezienie odpowiedniej osoby w przypadku wystąpienia problemów z zadaniem.

Job Ticket

Zasoby w elemencie Job Jacket są zorganizowane w jednym lub wielu elementach *Job Ticket*. Każdy element Job Ticket zawiera zestaw określonych zasobów, które mogą zostać zastosowane do projektu programu QuarkXPress.

Zasoby w elemencie Job Ticket są zgrupowane w następujący sposób:

- 1 *Ustawienia projektu:* Zestaw zasobów na poziomie projektu, które można zastosować do pojedynczego projektu. Ustawienia projektu zawierają m.in. arkusze stylów, kolory, style wydruku i ustawienia zarządzania kolorami. Każdy element Job Ticket zawiera jeden zestaw ustawień projektu.
- 2 *Definicje layoutu:* Zestawy zasobów na poziomie layoutu, z których każdy może zostać zastosowany do pojedynczego layoutu. Każdy element Job Ticket może zawierać wiele definicji layoutu lub nie zawierać ich wcale. Każda definicja layoutu może zawierać następujące elementy:
 - Specyfikacja layoutu (rozmiar strony, orientacja itd.)
 - Zero lub więcej specyfikacji wydruku (konfiguracje określonych urządzeń wyjściowych)
 - Zero lub więcej zestawów reguł (do sprawdzania layoutu)
 - Typ medium (wydruk lub strona WWW)
 - Ustawienia zarządzania kolorami (konfiguracja źródła i konfiguracja wydruku)
 - Specyfikacje proofingu (wydruk proofu i przeznaczenie proofu)
 - Zasoby informacyjne (opis, opis zadania i instrukcje)

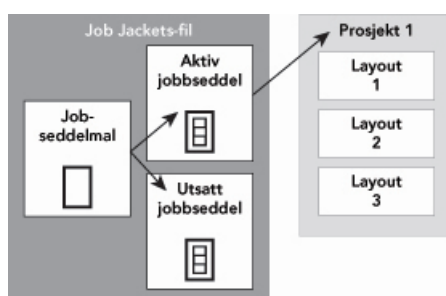


Zasoby są definiowane i przechowywane w strukturze elementów Job Jacket. Element Job Ticket zawiera zestaw ustawień projektu dla określonego typu projektu oraz definicje layoutu dla zera lub większej liczby layoutów. Należy pamiętać, że definicje zasobów nie „istnieją” w elemencie Job Ticket; element Job Ticket odwołuje się lub wskazuje definicje zasobów, które istnieją w strukturze elementów Job Jacket.

Elementy Job Ticket i szablony elementów Job Ticket

Istnieją trzy rodzaje elementów Job Ticket:

- *Szablon elementu Job Ticket* to definicja głównego elementu Job Ticket. W pewien sposób szablon elementu Job Ticket przypomina stronę główną pliku szablonu programu QuarkXPress.
- *Aktywny element Job Ticket* to kopia szablonu elementu Job Ticket, która jest powiązana z określonym projektem.
- *Odłożony element Job Ticket* to kopia szablonu elementu Job Ticket, która została powiązana z projektem, ale nie jest już z nim powiązana (na przykład jeśli projekt został zamknięty bez zapisywania).



Plik elementu Job Jacket może zawierać szablony elementów Job Ticket (zawierające definicje elementów Job Ticket), aktywne elementy Job Ticket (które można powiązać z określonym projektem) i odłożone elementy Job Ticket (które zostały powiązane z projektem, ale nie są już z nim powiązane).

Każdy szablon elementu Job Ticket może zostać użyty do wygenerowania elementów Job Ticket dla jednego lub większej liczby projektów. Każdy element Job Ticket można zastosować tylko do jednego projektu. Po zastosowaniu elementu Job Ticket do projektu zasoby w tym elemencie stają

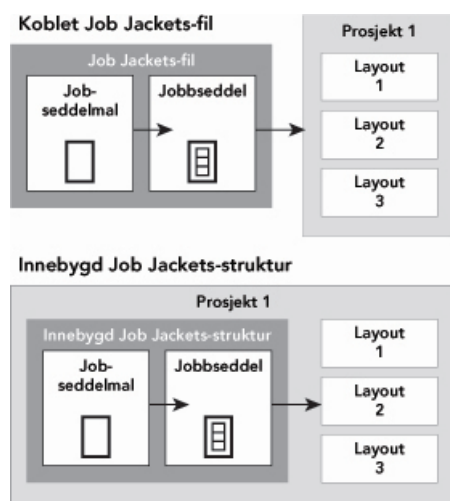
się dostępne w projekcie (na przykład projekt dziedziczy wszystkie definicje kolorów, arkuszy stylów i layoutu wymienione w elemencie Job Ticket).

Szablon elementu Job Ticket można zastosować do projektu na dwa sposoby:

- Podczas tworzenia projektu należy wybrać opcję **Plik > Nowy > Projekt na podstawie elementu Ticket**, a następnie wybrać szablon elementu Job Ticket. Program QuarkXPress kopiuje informacje z szablonu elementu Job Ticket do nowego elementu Job Ticket dla nowego projektu. Nowy projekt automatycznie zawiera wstępnie skonfigurowany layout dla każdej definicji layoutu w szablonie elementu Job Ticket, a także wszystkie ustawienia projektu zdefiniowane w szablonie elementu Job Ticket.
 - Należy utworzyć lub otworzyć istniejący projekt, wybrać opcję **Plik > Elementy Job Jacket > Powiąż projekt**, a następnie wybrać szablon elementu Job Ticket. Również w tym przypadku program QuarkXPress kopiuje informacje z szablonu elementu Job Ticket do nowego elementu Job Ticket dla określonego projektu. Projekt pobiera wszystkie ustawienia projektu zdefiniowane w szablonie elementu Job Ticket, a nowy wstępnie skonfigurowany layout jest tworzony dla każdej definicji layoutu w szablonie elementu Job Ticket.
- ➔ Element Job Ticket nie zachowuje żadnych powiązań z szablonem elementu Job Ticket, na podstawie którego został utworzony. Zmiany dokonane w szablonie elementu Job Ticket nie są propagowane do istniejących elementów Job Ticket.

Powiązane i osadzone elementy Job Jackets

Każdy projekt programu QuarkXPress jest powiązany ze strukturą elementów Job Jackets. Struktura elementów Job Jackets projektu może być osadzona w projekcie lub zapisana w pliku XML elementu Job Jackets w lokalnym systemie plików. Położenie struktury elementów Job Jackets projektu jest zależne od sposobu utworzenia projektu. Więcej informacji zawiera temat „Stosowanie szablonu elementu Job Ticket do projektu”.



Struktura elementów Job Jackets może istnieć jako plik XML w systemie plików lub zostać osadzona w pliku projektu.

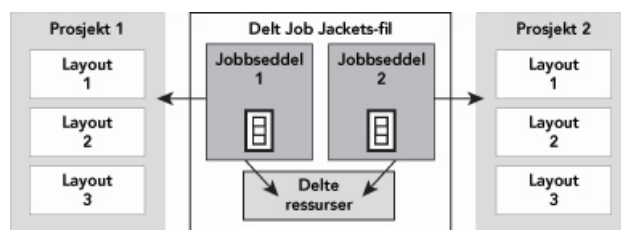
Domyślnie nieosadzone pliki elementów Job Jackets są zapisywane w lokalizacji określonej w panelu **Elementy Job Jackets** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**). Pliki elementów Job Jackets można jednak zapisać w dowolnym miejscu. Na przykład jeśli plik elementu Job Jackets jest współużytkowany przez wielu twórców layoutów w grupie roboczej (patrz

„*Współużytkowane pliki elementów Job Jacket*”), można umieścić ten plik elementu Job Jackets na serwerze plików, który jest dostępny dla wszystkich użytkowników poprzez sieć.

Aby zmienić domyślną lokalizację zapisu elementów **Job Jackets**, należy przejść do panelu **Elementy Job Jackets** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**), kliknąć opcję **Wybierz ścieżkę**, kliknąć przycisk **Wybierz** i przejść do katalogu docelowego.

Współużytkowane pliki elementów Job Jacket

Osadzona struktura elementów Job Jacket może być używana tylko przez jeden projekt: ten, w którym jest osadzona. Jednak samodzielny plik elementu Job Jacket może być współużytkowany przez kilka projektów. Dokładniej rzecz biorąc, współużytkowany plik Job Jacket może zapewniać definicje zasobów dla elementów Job Ticket używanych przez więcej niż jeden projekt.



Współużytkowany plik elementu Job Jacket umożliwia współużytkowanie zasobów przez wiele projektów.

Kiedy dwa projekty współużytkują plik elementu Job Jacket, mogą synchronizować wszystkie zasoby występujące w obu elementach Job Ticket. Na przykład jeśli właściciel projektu 1 zmieni definicję koloru istniejącą w obu elementach Job Ticket, definicja ta zostanie automatycznie zaktualizowana w projekcie 2.

Przykładowy przepływ pracy elementu Job Jacket

W niniejszym temacie przedstawiono sugerowany przepływ pracy dla elementów Job Jacket. Należy pamiętać, że nie jest to jedyny możliwy przepływ pracy, a jedynie przykład sposobu użycia elementów Job Jacket. W opisie wykorzystano następujące definicje:

- *Osoba definiująca zadanie*: Osoba, która wie, z jakich elementów powinno składać się zadanie drukowania — takich jak liczba stron, rozmiar, kolory itd.
- *Specjalista ds. wydruku*: Osoba, która wie, w jaki sposób musi zostać utworzone i skonfigurowane zadanie wydruku w celu poprawnego wydrukowania na docelowej prasie.
- *Twórca layoutu*: Osoba, która tworzy layout w programie QuarkXPress.

Poniżej przedstawiono zalecany przepływ pracy dla elementów Job Jacket:

- 1 Specjalista ds. wydruku i osoba definiująca zadanie pracują wspólnie w celu zdefiniowania specyfikacji wydruku i reguł, które są właściwe dla zadania wydruku (lub zestawu powiązanych zadań wydruku). Obejmuje to takie elementy, jak rozmiar strony, liczba stron, lista kolorów, ustawienia zalewania, arkusze stylów, grubość linii i poprawne przestrzenie kolorów dla zaimportowanych obrazów.
- 2 Osoba definiująca zadanie używa tych specyfikacji i reguł do utworzenia szablonu elementu Job Ticket w pliku elementu Job Jacket. Szablon elementu Job Ticket opisuje konkretny projekt i może zawierać różne specyfikacje i reguły dla każdego layoutu w projekcie (w tym przykładzie zakładamy,

że w szablonie elementu Job Ticket jest zdefiniowany tylko jeden layout). Po utworzeniu pliku elementu Job Jacket osoba definiująca zadanie przekazuje ten plik do twórcy layoutu.

- 3 Twórca layoutu tworzy projekt na podstawie szablonu elementu Job Ticket, wybierając opcję **Plik > Nowy > Projekt na podstawie elementu Ticket**. Program QuarkXPress automatycznie tworzy element Job Ticket na podstawie szablonu elementu Job Ticket i tworzy powiązanie tego elementu z projektem. Program QuarkXPress odczytuje element Job Ticket i automatycznie wstawia wszystkie zasoby tego elementu do projektu (takie jak kolory, arkusze stylów i ustawienia zarządzania kolorami). Program tworzy także automatycznie wszystkie layouty zdefiniowane w elemencie Job Ticket.
- 4 Korzystając z elementu Job Ticket jako zbioru wytycznych, twórca layoutu przygotowuje layout. Od czasu do czasu twórca layoutu używa opcji **Plik > Elementy Job Jacket > Analizuj layout**, aby upewnić się, że przestrzegane są wytyczne zdefiniowane w elemencie Job Ticket. Podczas sprawdzania okno dialogowe umożliwia zidentyfikowanie elementów projektu, które naruszają reguły zdefiniowane w elemencie Job Ticket. W ten sposób twórca layoutu może rozwiązywać problemy natychmiast po ich powstaniu, a nie po wykryciu w czasie przygotowania do druku.
- 5 Kiedy layout zostaje ukończony, twórca layoutu wysyła go do wydruku przy użyciu jednej z kilku metod, takich jak drukowanie bezpośrednie i gromadzenie do wydruku, bądź eksportuje go do pliku PDF lub PDF/X. Jeśli plik elementu Job Jacket zawiera specyfikacje wydruku, możliwe jest ich użycie w celu wysłania zadania do wydruku zgodnie z określonymi formatami i konkretnymi ustawieniami. Ponieważ layout został zaprojektowany zgodnie ze specyfikacjami zapewnionymi przez szablon elementu Job Ticket, będzie on prawidłowy po wysłaniu go do prasy.

Praca z elementami Job Jackets

Informacje elementów Job Jackets są zapisywane w formacie XML. Program QuarkXPress zapewnia jednak wszechstronny interfejs, który ułatwia tworzenie i modyfikowanie elementów Job Jackets. Poniższe tematy przedstawiają podstawowe elementy interfejsu użytkownika elementów Job Jackets.

Tryb podstawowy i tryb zaawansowany

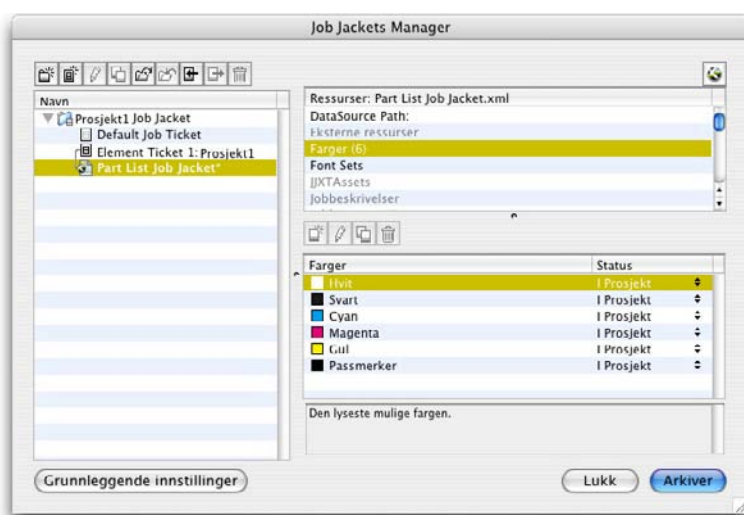
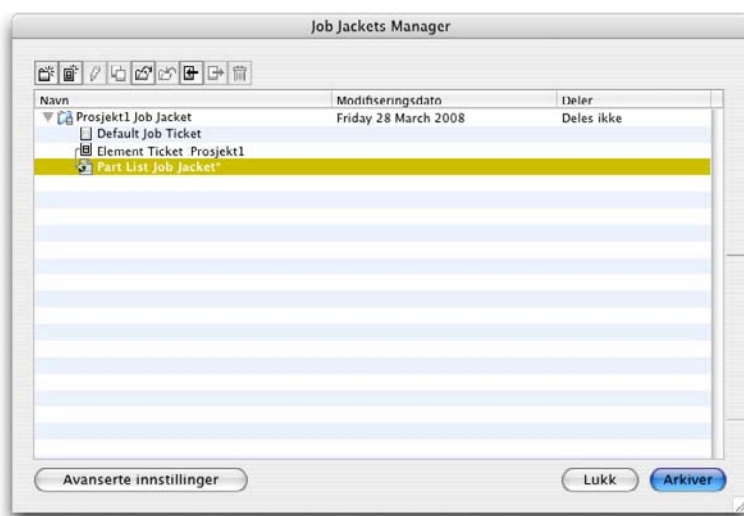
Okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jackets (Narzędzia > Menedżer elementów Job Jackets)** zapewnia zunifikowany interfejs, za pomocą którego osoba definiująca zadanie może tworzyć i konfigurować elementy Job Jackets oraz ich elementy składowe.

Domyślnie okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jackets** przedstawia elementy Job Jackets w domyślnym folderze (patrz „*Domyślny plik elementu Job Jacket*”), a także elementy Job Jackets powiązane z otwartymi projektami. Aktywny projekt (jeśli istnieje) jest oznaczony pogrubieniem i gwiazdką.

Okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jackets** ma dwa tryby:

- *Tryb podstawowy* jest przeznaczony dla twórców layoutów i osób definiujących zadania, które nie muszą korzystać z zaawansowanych funkcji JDF elementów Job Jackets. Tryb podstawowy oferuje wszystkie elementy sterujące do tworzenia i współużytkowania elementów Job Jackets oraz zarządzania nimi.
- *Tryb zaawansowany* jest przeznaczony dla administratorów produkcji, którzy chcą skorzystać z funkcji JDF w celu automatyzacji i integracji fragmentów przepływu pracy. W trybie zaawansowanym używany jest inny interfejs użytkownika, który zapewnia dostęp do wszystkich elementów trybu podstawowego, a także do dodatkowych zasobów, takich jak reguły, oraz do zasobów tylko dla funkcji JDF, takich jak specyfikacje łączenia i przecinania.

Aby użyć trybu zaawansowanego, należy otworzyć okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jackets** (menu **Narzędzia**) i kliknąć przycisk **Ustawienia zaawansowane**. Aby przełączyć do trybu podstawowego, należy kliknąć przycisk **Ustawienia podstawowe**.



Okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jackets** (**Narzędzia** > **Menedżer elementów Job Jackets**) umożliwia osobie definiującą zadanie pracę z plikami elementów Job Jackets i ich elementami składowymi. To okno dialogowe ma tryb podstawowy (góra) i tryb zaawansowany (dół).

Tworzenie plików elementów Job Jacket

Przed wszystkim należy zadać sobie pytanie, *kiedy i dlaczego* osoba definiująca zadanie powinna utworzyć plik elementu Job Jacket? Nie istnieją proste zasady umożliwiające udzielenie odpowiedzi na to pytanie. Elementy Job Ticket dla wszystkich zadań wydruku można umieścić w jednym dużym pliku elementu Job Jacket. Poniżej przedstawiono jednak kilka wytycznych przedstawiających sytuacje, w których warto użyć oddzielnych plików elementów Job Ticket.

- Jeśli planowane jest utworzenie wielu zadań wydruku, które korzystają z tych samych zasobów (takich jak kolory, arkusze stylów, ustawienia zalewania, ustawienia zarządzania kolorami i rozmiary stron), można utworzyć jeden plik elementu Job Jacket dla wszystkich tych zadań wydruku. Na

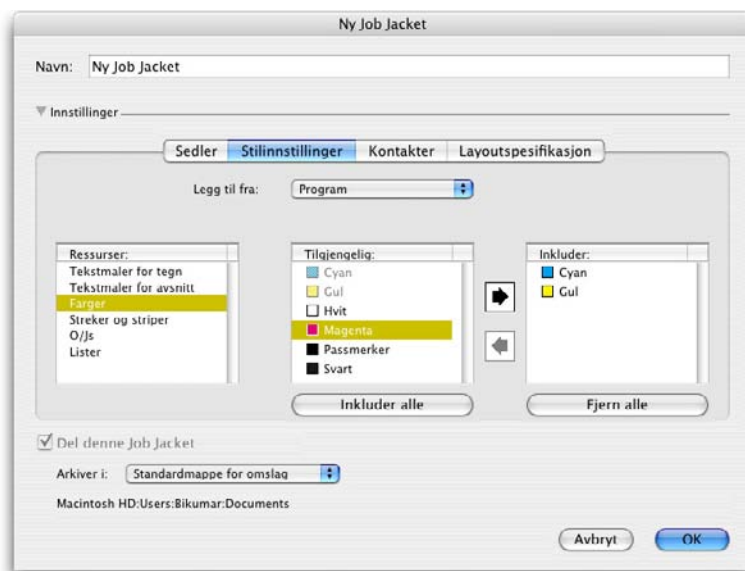
przykład firma projektowa obsługująca wielu różnych klientów, z których każdy ma własną tożsamość wizualną, można utworzyć po jednym pliku elementu Job Jacket dla każdego klienta.

- Jeśli kierownik grupy projektowej chce mieć pewność, że wszyscy twórcy layoutów pracujący nad określonym projektem (takim jak kampania projektowa) używają identycznych zasobów, może utworzyć plik elementu Job Jacket i szablon elementu Job Ticket zawierający te zasoby. Następnie wszyscy członkowie zespołu powinni współużytkować ten plik elementu Job Jacket.
- Z kolei drukarnia korzystająca z maszyny drukarskiej z określonymi wymaganiami może utworzyć dla klientów plik elementu Job Jacket zawierający wszystkie wymagania tej maszyny. W ten sposób można zapewnić, że klienci nie będą przekraczać tych wymagań. Niekiedy możliwe jest nawet pobranie pliku elementu Job Jacket zawierającego wymagania maszyny drukarskiej z witryny producenta tej maszyny.

Tworzenie pliku elementu Job Jacket: tryb podstawowy

Aby utworzyć plik elementu Job Jacket przy użyciu trybu podstawowego:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket (Narzędzia > Menedżer elementów Job Jacket)**.
- 2 Jeśli w oknie dialogowym wyświetlana jest więcej niż jedna lista, kliknij przycisk **Ustawienia podstawowe**, aby wyświetlić panel ustawień podstawowych.
- 3 Kliknij przycisk **Nowy element Job Jacket** . Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy element Job Jacket**.
- 4 Wprowadź nazwę pliku elementu Job Jacket w polu **Nazwa**.
- 5 Jeśli ten plik elementu Job Jacket będzie współużytkowany przez wielu użytkowników, zaznacz pole wyboru **Udostępnij ten element Jacket**. W przeciwnym razie plik elementu Job Jacket zostanie osadzony w aktywnym projekcie (jeśli istnieje). Jeśli plik elementu Job Jacket nie zostanie udostępniony w danym momencie, można to zrobić później poprzez okno dialogowe **Konfiguracja pracy grupowej** (menu **Plik**). Więcej informacji zawiera temat „[Współpraca za pomocą współużytkowanych elementów Job Jackets](#)”.
- 6 Jeśli w poprzednim kroku zaznaczono pole wyboru **Udostępnij ten element Jacket**, określ miejsce zapisu pliku elementu Job Jacket, wybierając opcję z menu rozwijanego **Zapisz w:**
 - Aby użyć lokalizacji domyślnej (patrz „[Powiązane i osadzone elementy Job Jackets](#)”), wybierz opcję **Domyślny folder elementu Jacket**.
 - Aby zapisać współużytkowany plik elementu Job Jacket w tym samym folderze co aktywny projekt, wybierz opcję **Folder projektu**.
 - Aby zapisać współużytkowany plik elementu Job Jacket w innej lokalizacji, wybierz opcję **Inny** i przejdź do katalogu docelowego (takiego jak wolumin sieciowy dostępny dla wszystkich twórców layoutów).
- 7 Kliknij element sterujący **Ustawienia**, aby wyświetlić karty **Elementy Ticket**, **Ustawienia stylu**, **Kontakty** i **Specyfikacja layoutu**.



Okno dialogowe **Nowe elementy Job Jacket** umożliwia dodawanie zasobów do nowego pliku elementu Job Jacket.

- 8 Użyj karty **Elementy Ticket**, aby dodać szablony elementów Job Ticket do pliku elementu Job Jacket. Więcej informacji zawiera temat „*Tworzenie szablonu elementu Job Ticket: tryb podstawowy*”.
- 9 Użyj karty **Ustawienia stylu**, aby dodać zasoby do pliku elementu Job Jacket. Zasoby na poziomie projektu można dołączyć z wielu różnych źródeł przy użyciu opcji **Dołącz z:**

- Aby dołączyć zasoby z ustawień domyślnych aplikacji, kliknij opcję **Aplikacja**.
- Aby dołączyć zasoby z pliku projektu lub innego pliku elementu Job Jacket, kliknij opcję **Inny**, a następnie kliknij przycisk **Wybierz** i przejdź do pliku docelowego.

Aby skopiować zasoby do szablonu elementu Job Ticket, użyj trzech list na dole okna dialogowego. Wybierz typ zasobu z pierwszej listy, a następnie wybierz konkretne zasoby z drugiej listy i kliknij przycisk, aby skopiować te zasoby do trzeciej listy (która przedstawia zasoby danego typu w szablonie elementu Job Ticket).

Aby usunąć zasoby z pliku elementu Job Jacket, wybierz typ zasobu z pierwszej listy, a następnie wybierz konkretne zasoby z trzeciej listy i kliknij przycisk **Usuń**.

- 10 Kontakty ułatwiają osobom pracującym z plikiem programu QuarkXPress nawiązanie kontaktu z osobą definiującą zadanie w przypadku wystąpienia problemu. Aby dodać informacje kontaktowe JDF do pliku elementu Job Jacket, kliknij kartę **Kontakty**, a następnie kliknij przycisk **Nowy element**  w celu dodania kontaktu. Kliknij przycisk rozwijania obok nowego kontaktu, aby wyświetlić jego pola, a następnie wprowadź informacje w każdym polu.
- 11 Specyfikacja layoutu umożliwia ustawienie takich atrybutów, jak rozmiar strony i liczba stron dla automatycznie generowanych layoutów. Aby dodać specyfikację layoutu do pliku elementu Job Jacket, kliknij kartę **Specyfikacja layoutu**, a następnie kliknij przycisk **Nowy element**  w celu dodania specyfikacji layoutu. Kliknij przycisk rozwijania obok nowej specyfikacji layoutu, aby wyświetlić jej pola, a następnie wprowadź informacje w każdym polu.
- 12 Kliknij przycisk **OK**.

Tworzenie pliku elementu Job Jacket: tryb zaawansowany

Aby utworzyć plik elementu Job Jacket przy użyciu trybu zaawansowanego:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**).
- 2 Jeśli w oknie dialogowym wyświetlana jest tylko jedna lista, kliknij przycisk **Ustawienia zaawansowane**, aby wyświetlić panel Zaawansowane.
- 3 Kliknij przycisk **Nowy element Job Jacket** . Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy element Job Jacket**.
- 4 Wprowadź nazwę pliku elementu Job Jacket, przejdź do katalogu docelowego i kliknij przycisk **Zapisz**. Jeśli planowane jest współużytkowanie tego samego pliku elementu Job Jacket przez wielu twórców layoutów, można wybrać katalog, w którym ten plik będzie dostępny dla wszystkich użytkowników poprzez sieć.
- 5 Dodaj zasoby do pliku elementu Job Jacket w sposób przedstawiony w temacie „[Dodawanie zasobów do pliku elementu Job Jacket: tryb zaawansowany](#)”.

Dodawanie zasobów do pliku elementu Job Jacket: tryb zaawansowany

Poniższa procedura jest przydatna, kiedy użytkownik chce utworzyć plik elementu Job Jacket przy użyciu zasobów w istniejącym projekcie. Na przykład jeśli dostępna jest kopia projektu broszury z poprzedniego roku, można skorzystać z tej procedury w celu dodania wszystkich arkuszy stylów, kolorów itd. z projektu broszury do nowego pliku elementu Job Jacket. Za pomocą tej procedury można także kopiować zasoby między plikami elementów Job Jacket.

Aby dodać zasoby do pliku elementu Job Jacket przy użyciu trybu zaawansowanego:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**).
 - 2 Jeśli w oknie dialogowym wyświetlana jest tylko jedna lista, kliknij przycisk **Ustawienia zaawansowane**, aby wyświetlić panel Zaawansowane.
 - 3 Określ, skąd mają zostać skopiowane zasoby:
 - Aby skopiować zasoby ze struktury elementów Job Jacket, szablonu elementu Job Ticket lub elementu Job Ticket, wybierz element źródłowy z listy po lewej stronie.
 - Aby skopiować zasoby z otwartego projektu, wybierz projekt z listy po lewej stronie.
 - Aby skopiować zasoby z ustawień domyślnych aplikacji, kliknij przycisk **Zaladuj zasoby aplikacji** .
 - 4 Wybierz kategorię zasobu z listy w prawym górnym rogu.
 - 5 Przeciągnij poszczególne zasoby z listy w prawym dolnym rogu na ikonę docelowego elementu Job Jacket na liście po lewej stronie.
- ➡ Zasoby można także przeciągnąć do elementu Job Ticket lub projektu.

Informacje dotyczące zmiany lokalizacji zasobów w elemencie Job Ticket zawiera temat „[Określanie lokalizacji zasobów: tryb zaawansowany](#)”.

Praca z elementami Job Tickets

Element Job Ticket to zestaw zasobów (specyfikacji i reguł), które można zastosować do jednego lub większej liczby projektów produktu QuarkXPress. Każdy element Job Ticket ma nazwę i jest przechowywany w określonej strukturze elementów Job Jackets. Element Job Ticket zawiera zarówno zasoby na poziomie projektu (takie jak kolory, arkusze stylów i ustawienia zarządzania kolorami, jak i zasoby na poziomie layoutu (takie jak specyfikacje i definicje layoutów).

Istnieją trzy rodzaje elementów Job Tickets:

- *Szablon elementu Job Ticket* to definicja głównego elementu Job Ticket. W pewien sposób szablon elementu Job Ticket przypomina stronę główną pliku szablonu programu QuarkXPress.
- *Aktywny element Job Ticket* to kopia szablonu elementu Job Ticket, która jest powiązana z określonym projektem.
- *Odłożony element Job Ticket* to kopia szablonu elementu Job Ticket, która została powiązana z projektem, ale nie jest już z nim powiązana (na przykład jeśli projekt został zamknięty bez zapisywania).

Tworzenie szablonu elementu Job Ticket

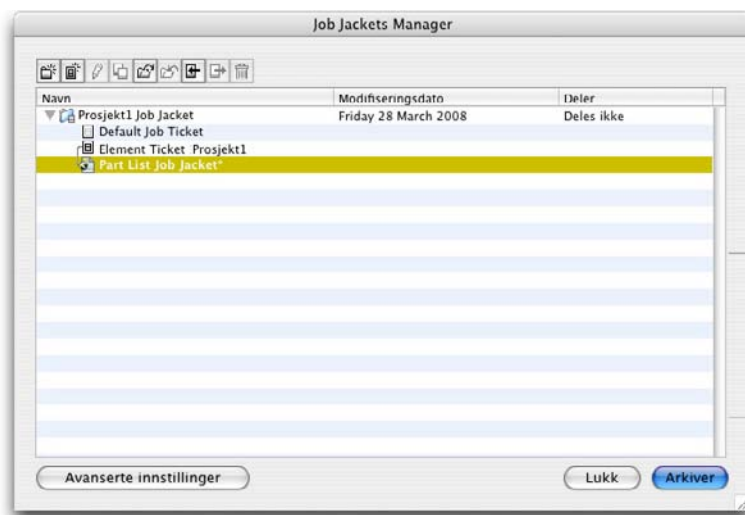
Poniżej przedstawiono kilka zaleceń dotyczących sytuacji, w których warto utworzyć oddzielne szablony elementów Job Ticket.

- W przypadku powtarzającego się zadania wydruku, takiego jak biuletyn lub magazyn, można utworzyć szablon elementu Job Ticket dla tego zadania.
- Jeśli planowane jest utworzenie kilku typów layoutów (np. plakatu, pocztówki, witryny internetowej i prezentacji Flash), które są oparte na wspólnej kampanii lub temacie, można utworzyć szablon elementu Job Ticket dla każdego layoutu oraz zapisać wszystkie te szablony w pojedynczym pliku elementu Job Jackets. W ten sposób wszystkie layouty mogą korzystać z tych samych arkuszy stylów, kolorów itd.
- Jeśli pewien standardowy format (np. format ogłoszenia) jest używany przez wiele osób, można użyć szablonu elementu Job Ticket, aby pomóc klientom w tworzeniu własnych ogłoszeń zgodnie z odpowiednimi wytycznymi.
- Jeśli grupa twórców layoutów powinna korzystać z tych samych arkuszy stylów, kolorów lub innych zasobów, a zasoby te muszą być zsynchronizowane w grupie na wypadek ich zmiany, można zapisać te zasoby w szablonie elementu Job Ticket. W ten sposób twórcy layoutów mogą uzyskać dostęp do zasobów poprzez współużytkowany plik elementu Job Jackets. Umożliwia to utrzymanie standardów korporacyjnych w dużych organizacjach.

Tworzenie szablonu elementu Job Ticket: tryb podstawowy

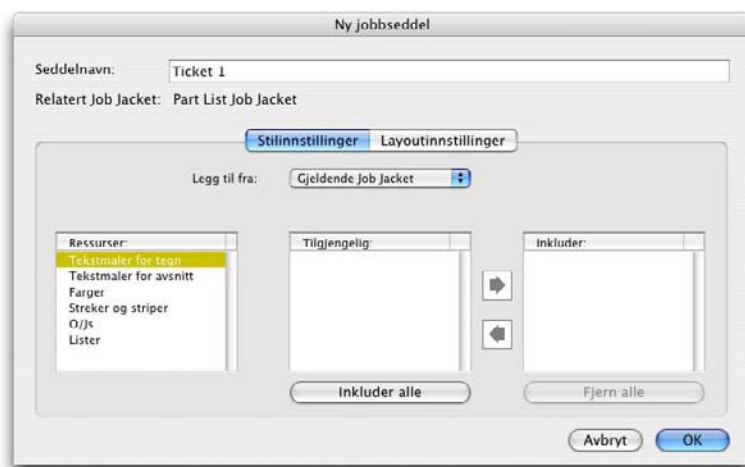
Aby dodać szablon elementu Job Ticket do struktury elementów Job Jacket przy użyciu trybu podstawowego:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket (Narzędzia > Menedżer elementów Job Jacket)**. Jeśli w oknie dialogowym wyświetlana jest więcej niż jedna lista, kliknij przycisk **Ustawienia podstawowe**, aby wyświetlić panel ustawień podstawowych.



Szablony elementów Job Ticket można utworzyć w panelu ustawień podstawowych okna dialogowego **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**)

- 2 Wybierz strukturę elementów Job Jacket, w której zostanie umieszczony szablon elementu Job Ticket.
- 3 Kliknij przycisk **Nowy szablon elementu Ticket** . Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy element Job Ticket**.



Za pomocą okna dialogowego **Nowy element Job Ticket** można przypisać zasoby do nowego szablonu elementu Job Ticket

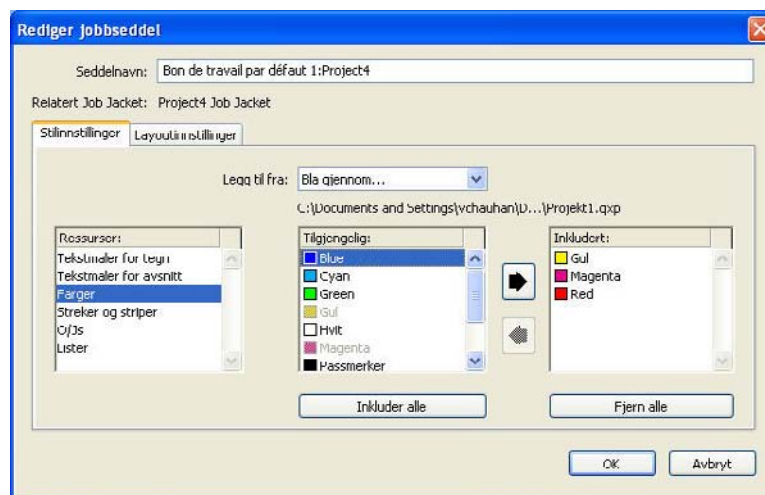
- 4 Skonfiguruj nowy szablon elementu Job Ticket zgodnie z opisem w temacie „[Praca z zasobami w elemencie Job Ticket: tryb podstawowy](#)”.

Edytowanie elementu Job Ticket: tryb podstawowy

Aby edytować aktywny element Job Ticket projektu, należy otworzyć projekt i wybrać opcję **Plik > Elementy Job Jacket > Modyfikuj element Job Ticket**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj element Job Ticket**. Informacje na temat sposobu użycia okna dialogowego **Edytuj element Job Ticket** zawiera temat „[Praca z zasobami w elemencie Job Ticket: tryb podstawowy](#)”.

Praca z zasobami w elemencie Job Ticket: tryb podstawowy

Niniejszy temat przedstawia sposób dodawania i usuwania zasobów w elemencie Job Ticket lub szablonie elementu Job Ticket przy użyciu okna dialogowego **Nowy element Job Ticket** lub **Edytuj element Job Ticket**. Obydwa okna dialogowe są praktycznie identyczne, ale okno dialogowe **Edytuj element Job Ticket** różni się minimalnie dla elementów Job Ticket w porównaniu z oknem dla szablonów elementów Job Ticket.



Za pomocą okien dialogowych **Nowy element Job Ticket** i **Edytuj element Job Ticket** można dodawać zasoby do szablonu elementu Job Ticket lub elementu Job Ticket

Aby przypisać zasoby przy użyciu okna dialogowego **Nowy element Job Ticket** lub **Edytuj element Job Ticket**:

- 1 Aby dodać lub usunąć zasoby na poziomie projektu, użyj elementów sterujących na karcie **Ustawienia stylu** (dla szablonów elementów Job Ticket) lub na karcie **Ustawienia projektu** (dla aktywnych i odłożonych elementów Job Ticket).

Zasoby na poziomie projektu można dołączyć z wielu różnych źródeł przy użyciu menu rozwijanego **Dołącz z**:

- Aby dołączyć zasoby z nadrzędnej struktury elementów Job Jacket elementu Job Ticket, wybierz opcję **Bieżący element Jacket**.
- Aby dołączyć zasoby z aktywnego projektu, kliknij opcję **Bieżący powiązany projekt**.
- Aby dołączyć zasoby z ustawień domyślnych aplikacji, wybierz opcję **Aplikacja**.
- Aby dołączyć zasoby z pliku projektu lub pliku elementu Job Jacket, kliknij opcję **Inny**, a następnie kliknij przycisk **Wybierz** i przejdź do pliku docelowego.

Aby skopiować zasoby do elementu Job Ticket, użyj trzech list na dole okna dialogowego. Wybierz typ zasobu z pierwszej listy, a następnie wybierz konkretne zasoby z drugiej listy i kliknij strzałkę w prawo, aby skopiować te zasoby do trzeciej listy (która przedstawia zasoby danego typu w elemencie Job Ticket).

Aby usunąć zasoby z elementu Job Ticket, wybierz typ zasobu z pierwszej listy, a następnie wybierz konkretne zasoby z trzeciej listy i kliknij strzałkę w lewo.

- 2 Obecność definicji layoutu oznacza, że program QuarkXPress automatycznie utworzy layout po zastosowaniu tego elementu Job Ticket do projektu. Podczas tworzenia definicji layoutu można

określić specyfikację layoutu (z takimi informacjami jak rozmiar strony i liczba stron), typ nośnika (wydruk, strona WWW lub interaktywny), zestawy reguł i specyfikacje wydruku.

Aby dodać definicję layoutu do elementu Job Ticket, kliknij kartę **Ustawienia layoutu**, a następnie kliknij przycisk **+**. Spowoduje to dodanie definicji layoutu do listy.

Aby skonfigurować wybraną definicję layoutu, kliknij najpierw element sterujący **Właściwości layoutu** w celu wyświetlenia elementów sterujących właściwości layoutu, a następnie:

- Aby nazwać definicję layoutu, wprowadź nazwę w polu **Nazwa layoutu**. Nazwa to zostanie zastosowana do automatycznie wygenerowanego layoutu.
- Aby określić takie informacje, jak rozmiar strony i liczba stron dla definicji layoutu, wybierz opcję z menu rozwijanego **Specyfikacja layoutu**. Należy pamiętać, że specyfikacja layoutu musi być obecna w strukturze elementów Job Jacket, zanim będzie możliwe wybranie specyfikacji w tym miejscu. Więcej informacji zawiera temat „*Tworzenie plików elementów Job Jacket*”.
- Aby wskazać typ layoutu, jaki powinien zostać utworzony automatycznie dla tej definicji layoutu, wybierz opcję z menu rozwijanego **Typ medium**.
- Aby skopiować zestawy reguł i specyfikacje wydruku z nadrzędnej struktury elementów Job Jacket do definicji layoutu, użyj trzech list na dole okna dialogowego. Wybierz typ zasobu z pierwszej listy, a następnie wybierz konkretne zasoby z drugiej listy i kliknij przycisk, aby skopiować te zasoby do trzeciej listy (która przedstawia zasoby danego typu w definicji layoutu).

Aby usunąć definicję layoutu, zaznacz ją i kliknij przycisk **-**.

- 3 Po zakończeniu konfigurowania elementu Job Ticket kliknij przycisk **OK**.

Tworzenie szablonu elementu Job Ticket: tryb zaawansowany

Aby dodać szablon elementu Job Ticket do struktury elementów Job Jacket przy użyciu trybu zaawansowanego:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket (Narzędzia > Menedżer elementów Job Jacket)**. Jeśli w oknie dialogowym wyświetlana jest tylko jedna lista, kliknij przycisk **Ustawienia zaawansowane**, aby wyświetlić panel Zaawansowane.
- 2 Aby wskazać miejsce zapisu nowego szablonu elementu Job Ticket, utwórz lub wybierz ikonę elementu Job Jacket na liście po lewej stronie.
- 3 Kliknij przycisk **Nowy szablon elementu Ticket** . Szablon elementu Job Ticket zostanie dodany do wybranej struktury elementów Job Jacket.
- 4 Skonfiguruj nowy szablon elementu Job Ticket zgodnie z opisem w temacie „*Praca z zasobami w elemencie Job Ticket: tryb zaawansowany*”.

Praca z zasobami w elemencie Job Ticket: tryb zaawansowany

Praca z zasobami w elemencie Job Ticket może być konieczna w kilku sytuacjach:

- Można użyć tej procedury, aby utworzyć szablon elementu Job Ticket przy użyciu zasobów w istniejącym projekcie. Na przykład jeśli dostępna jest kopia projektu broszury z poprzedniego roku, można skorzystać z tej procedury w celu dodania wszystkich arkuszy stylów, kolorów itd. z projektu broszury do nowego szablonu elementu Job Ticket lub do aktywnego elementu Job Ticket istniejącego projektu.

- Za pomocą tej procedury można kopiować zasoby między elementami Job Ticket.
- Za pomocą tej procedury można kopiować zasoby ze struktury elementów Job Jacket lub projektu do elementu Job Ticket.

Aby dodać zasoby do struktury elementów Job Jacket przy użyciu trybu zaawansowanego:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**).
- 2 Jeśli w oknie dialogowym wyświetlana jest tylko jedna lista, kliknij przycisk **Ustawienia zaawansowane**, aby wyświetlić panel Zaawansowane.
- 3 Określ, skąd mają zostać skopiowane zasoby:
 - Aby skopiować zasoby ze struktury elementów Job Jacket, szablonu elementu Job Ticket lub elementu Job Ticket, wybierz element źródłowy z listy w lewym górnym rogu.
 - Aby skopiować zasoby z otwartego projektu, wybierz projekt z listy po lewej stronie.
 - Aby skopiować zasoby z ustawień domyślnych aplikacji, kliknij przycisk **Załaduj zasoby aplikacji** .
- 4 Wybierz kategorię zasobu z listy w prawym górnym rogu.
- 5 Przeciągnij poszczególne zasoby z listy w prawym dolnym rogu na ikonę docelowego szablonu elementu Job Ticket lub elementu Job Ticket na liście po lewej stronie.

Dodawanie definicji layoutu do elementu Job Ticket: tryb zaawansowany

Definicja layoutu stanowi grupę specyfikacji, które wspólnie opisują pojedynczy layout. Definicja layoutu obejmuje zasoby, takie jak typ nośnika (wydruk, strona WWW lub interaktywny), specyfikacje wydruku i zestawu reguł.

Po utworzeniu projektu na podstawie szablonu elementu Job Ticket program QuarkXPress automatycznie tworzy layout dla każdej definicji layoutu w tym szablonie elementu Job Ticket. Jeśli definicja layoutu nie zawiera specyfikacji layoutu, program QuarkXPress wyświetla okno dialogowe **Nowy projekt**, umożliwiając określenie rozmiaru strony, marginesów itd.

Po dodaniu definicji layoutu do aktywnego elementu Job Ticket, layout zostaje utworzony na podstawie tej definicji, a następnie dodany automatycznie do odpowiedniego projektu.

Aby dodać definicję layoutu do szablonu elementu Job Ticket lub elementu Job Ticket:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (**Narzędzia > Menedżer elementów Job Jacket**) i wybierz docelowy element Job Ticket z listy po lewej stronie.
- 2 Aby wyświetlić elementy sterujące zasobów, kliknij przycisk **Ustawienia zaawansowane**.
- 3 Wybierz pozycję **Layouty** z listy w prawym górnym rogu. Wszystkie definicje layoutów w elemencie Job Ticket zostaną wyświetlone na liście w prawym dolnym rogu.
- 4 Kliknij przycisk **Nowy element**  powyżej listy w prawym dolnym rogu. Zostanie dodana definicja layoutu o nazwie „Layouty”. Nazwa nadana definicji layoutu zostanie zastosowana do rzeczywistego layoutu podczas tworzenia projektu. Aby zmienić nazwę definicji layoutu, kliknij dwukrotnie jej nazwę i wprowadź nową.
- 5 Kliknij przycisk rozwijania obok nazwy definicji layoutu, aby wyświetlić pola definicji layoutu.

- 6 Określ lub wprowadź wartości dla wszystkich pól, które mają być używane.
- 7 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Informacje dotyczące korzystania z definicji layoutów zawiera temat „[Stosowanie definicji layoutu do projektu](#)”.

Stosowanie szablonu elementu Job Ticket do projektu

Szablon elementu Job Ticket można zastosować do projektu na dwa sposoby:

- Utworzyć projekt na podstawie szablonu Job Ticket.
- Powiązać istniejący projekt z szablonem elementu Job Ticket.

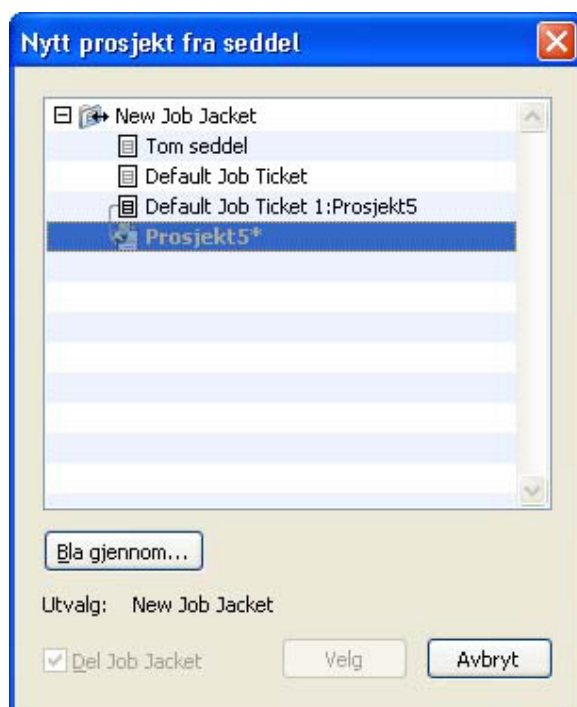
W obu przypadkach element Job Ticket jest tworzony na podstawie szablonu, a nowa instancja elementu Job Ticket jest stosowana do nowego projektu. Poniższe tematy przedstawiają oba podejścia.

Tworzenie projektu na podstawie szablonu elementu Job Ticket

Kiedy tworzony jest projekt na podstawie szablonu elementu Job Ticket, program QuarkXPress zawsze tworzy element Job Ticket na podstawie tego szablonu. Można wybrać miejsce, w którym zostanie zapisany element Job Ticket: współużytkowany plik elementu Job Jacket lub osadzoną strukturę elementów Job Jacket w pliku projektu.

Aby utworzyć projekt na podstawie szablonu elementu Job Ticket:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Nowy > Projekt na podstawie elementu Ticket**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy projekt na podstawie elementu Ticket**.



Okno dialogowe **Nowy projekt na podstawie elementu Ticket** umożliwia wybranie szablonu elementu Job Ticket dla nowego projektu

- 2 Jeśli nie zostanie wyświetlona żądana struktura elementów Job Jacket, kliknij przycisk **Przeglądaj**, przejdź do pliku elementu Job Jacket, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.
 - 3 Wybierz z listy docelowy szablon elementu Job Ticket. Można wybrać także odłożony element Job Ticket.
 - 4 Zaznacz lub usuń zaznaczenie pola wyboru **Udostępnij element Jacket** zgodnie z poniższym opisem:
 - Aby udostępnić aktywny element Job Ticket projektu w zewnętrznym pliku elementu Job Jacket, tak aby element Job Ticket mógł współużytkować zasoby z innymi użytkownikami tego pliku elementu Job Jacket, zaznacz pole wyboru **Udostępnij element Jacket**. Więcej informacji zawiera temat „*Współpraca za pomocą współużytkowanych elementów Job Jackets*”.
 - Aby zapisać ten element Job Ticket projektu w osadzonej strukturze elementów Job Jacket w pliku projektu, usuń zaznaczenie pola wyboru **Udostępnij element Jacket**.
 - 5 Kliknij przycisk **Wybierz**. Nowy projekt dziedziczy ustawienia projektu z szablonu elementu Job Ticket, a program QuarkXPress automatycznie tworzy layouty dla wszystkich definicji layoutów w szablonie elementu Job Ticket.
- ➔ Nie można zapisać elementu Job Ticket w domyślnej strukturze elementów Job Jacket. Oznacza to, że jeśli projekt zostanie utworzony na podstawie szablonu elementu Job Ticket w domyślnej strukturze elementów Job Jacket i zostanie zaznaczone pole wyboru **Udostępnij element Jacket**, pojawi się monit o zapisanie nowego pliku elementu Job Jacket w systemie plików.

Powiązanie istniejącego projektu z plikiem elementu Job Jackets

Powiązanie istniejącego projektu z plikiem elementu Job Jackets powoduje usunięcie aktywnego elementu Job Ticket projektu oraz powiązanie projektu z nowym elementem Job Ticket, który jest tworzony na podstawie szablonu w innym pliku elementu Job Jackets. Tę czynność można wykonać na przykład w sytuacji, gdy użytkownik chce powiązać istniejący projekt z plikiem elementu Job Jackets, w którym inny twórca layoutów ma aktywny element Job Ticket, synchronizując w ten sposób niektóre lub wszystkie zasoby używane przez te dwie osoby. Więcej informacji zawiera temat „*Współpraca za pomocą współużytkowanych elementów Job Jackets*”.

Aby zastosować element Job Ticket do istniejącego projektu:

- 1 Utwórz lub otwórz projekt.
- 2 Wybierz opcję **Plik > Elementy Job Jackets > Powiąż projekt**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Powiązanie projektu**.
- 3 Jeśli nie zostanie wyświetlony żądany plik elementu Job Jackets, kliknij przycisk **Przeglądaj**, przejdź do pliku, a następnie kliknij przycisk **Otwórz**.
- 4 Wybierz z listy docelowy szablon elementu Job Ticket.
- 5 Zaznacz lub usuń zaznaczenie pola wyboru **Udostępnij element Jacket** zgodnie z poniższym opisem:
 - Aby zapisać ten element Job Ticket projektu w pliku elementu Job Jackets, który zawiera docelowy szablon elementu Job Ticket, zaznacz pole wyboru **Udostępnij element Jacket**.
 - Aby zapisać ten element Job Ticket projektu w osadzonej strukturze elementów Job Jackets w pliku projektu, usuń zaznaczenie pola wyboru **Udostępnij element Jacket**.

- 6 Kliknij przycisk **Dołącz**. Projekt dziedziczy ustawienia projektu z szablonu elementu Job Ticket, a layouty są tworzone automatycznie dla wszystkich definicji layoutów w szablonie elementu Job Ticket.

➔ Jeśli używany jest szablon elementu Job Ticket w domyślnej strukturze elementów Job Jackets i zostanie zaznaczone pole wyboru **Udostępnij element Jacket**, pojawi się monit o zapisanie nowego pliku elementu Job Jackets w systemie plików. Dzieje się tak, ponieważ nie można zapisać elementu Job Ticket w domyślnej strukturze elementów Job Jackets.

Wyświetlanie relacji między elementami Job Ticket

Relacje między elementami Job Jackets, szablonami elementów Job Ticket, elementami Job Ticket i projektami można wyświetlić w oknie dialogowym **Menedżer elementów Job Jackets** (menu **Narzędzia**). Poniżej przedstawiono ikony wyświetlane w tym oknie dialogowym:

- Struktura elementów Job Jackets (powiązana)
- Struktura elementów Job Jackets (osadzona)
- Szablon elementu Job Ticket
- Aktywny lub odłożony element Job Ticket
- Projekt (pogrubiona nazwa projektu wskazuje aktywny projekt)

Projekt powiązany z aktywnym elementem Job Ticket jest wyświetlany w następujący sposób:



Projekt powiązany z aktywnym elementem Job Ticket

Odłożony element Job Ticket ma ikonę , ale nie jest powiązany z projektem. Może to oznaczać, że projekt został przeniesiony lub usunięty bądź nie został nigdy zapisany.

Stosowanie definicji layoutu do projektu

Definicja layoutu zapewnia grupę ustawień, które wspólnie opisują layout. Ustawienia te obejmują typ nośnika (wydruk, strona WWW lub interaktywny), zestawy reguł, konfiguracje wydruku i konfigurację źródła dla zarządzania kolorami. Definicje layoutu może także obejmować specyfikację layoutu, która zawiera takie informacje, jak rozmiar strony i liczba stron (należy pamiętać, że specyfikacje layoutu muszą zostać utworzone na poziomie elementów Job Jackets).

Po powiązaniu projektu z szablonem elementu Job Ticket program QuarkXPress automatycznie tworzy layout dla każdej definicji layoutu w tym szablonie elementu Job Ticket. Takie layouty mają identyczne nazwy jak definicje layoutów, na których są oparte.

Definicję layoutu można zastosować do projektu na dwa sposoby:

- Tworząc projekt na podstawie elementu Job Ticket zawierającego definicję layoutu zgodnie z opisem w temacie „[Tworzenie projektu na podstawie szablonu elementu Job Ticket](#)”.
- Określając powiązanie elementu Job Ticket z aktywnym projektem po jego utworzeniu zgodnie z opisem w temacie „[Powiązanie istniejącego projektu z plikiem elementu Job Jackets](#)”.

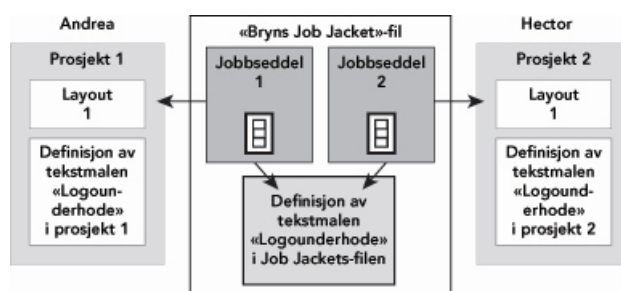
Niezależnie od użytego podejścia, zdefiniowane layouty są tworzone automatycznie.

Współpraca za pomocą współużytkowanych elementów Job Jackets

Zasoby we współużytkowanym pliku elementu Job Jackets mogą być współużytkowane przez wszystkie projekty korzystające z elementów Job Ticket w tym pliku. Kiedy jeden z projektów zaktualizuje współużytkowany zasób, zmianę tę można automatycznie przenieść do wszystkich innych projektów korzystających z tego zasobu.

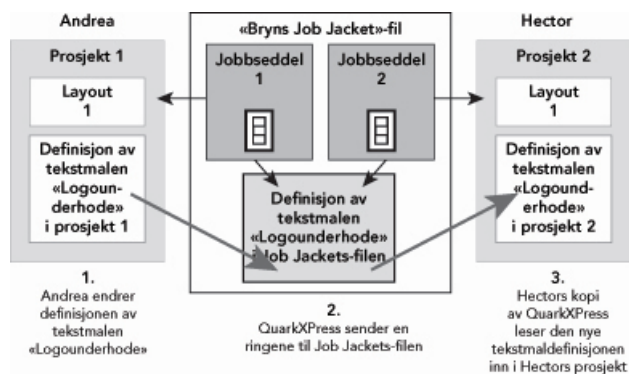
Dla przykładu założmy, że dwóch grafików (Andrzej i Magda) pracuje niezależnie nad dwoma projektami. Każdy projekt korzysta z elementu Job Ticket znajdującego się w pliku elementu Job Jackets o nazwie „Elementy Job Jackets Roberta”. Nie ma znaczenia, czy dwa elementy Job Ticket są oparte na tym samym szablonie elementu Job Ticket, jeśli tylko znajdują się w pliku „Elementy Job Jackets Roberta”.

Przyjmijmy teraz, że oba elementy Job Ticket zawierają arkusz stylów o nazwie „Podtytuł logo”. Ponieważ ten arkusz stylów jest zawarty w elemencie Job Ticket, definicja tego arkusza jest zapisana w pliku elementu Job Jackets. A ponieważ elementy Job Ticket obu grafików zawierają ten arkusz stylów, obydwa projekty mogą używać definicji arkusza stylów zapisanej we współużytkowanym pliku elementu Job Jackets. Jeśli więc Andrzej zdecyduje się zmienić font używany w arkuszu stylów „Podtytuł logo”, zmiana ta może zostać automatycznie przekazana do layoutu, nad którym pracuje Magda — spowoduje to również zmianę fontu w jej kopii arkusza stylów. Innymi słowy, zasób arkusza stylów „Podtytuł logo” może zostać zsynchronizowany między dwoma projektami.



We współużytkowanym pliku elementu Job Jackets może istnieć tylko jedna definicja danego zasobu, niezależnie od liczby elementów Job Ticket, które korzystają z tego zasobu. Jeśli więc elementy Job Ticket dla dwóch projektów używają tego samego zasobu (w tym przypadku jest to arkusz stylów), możliwe jest automatyczne zsynchronizowanie tego zasobu między projektami.

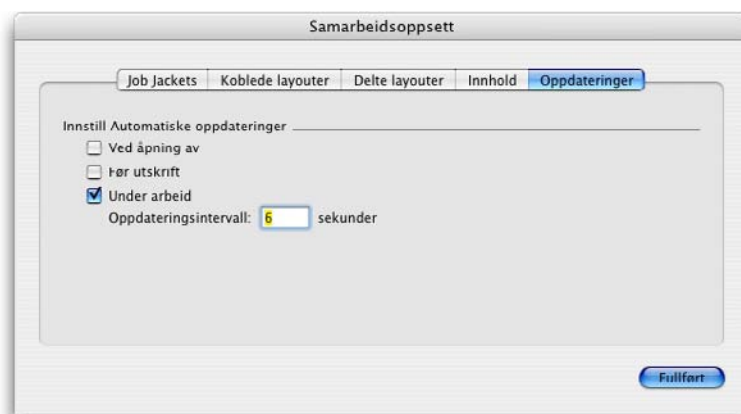
Należy zauważyć, że kopia zasobu w pliku projektu jest powiązana z kopią zasobu w elemencie Job Ticket, ale jest od niego oddzielna. Jeśli kopia zasobu w projekcie ulegnie zmianie — na przykład kiedy Andrzej zmieni font arkusza stylów „Podtytuł logo” — program QuarkXPress nie uaktualni automatycznie tego zasobu w projekcie Magdy, chyba że uaktywniono pracę grupową dla projektów zarówno Andrzeja, jak i Magdy (**Plik > Konfiguracja pracy grupowej**). Jeśli uaktywniono opcję pracy grupowej dla Andrzeja, program QuarkXPress automatycznie przekazuje zmiany z jego projektu do aktywnego elementu Job Ticket, aktualizując w ten sposób automatycznie kopię zasobu w pliku „Elementy Job Jackets Roberta”. W przypadku gdy włączono tę funkcję również dla Magdy, jej kopia programu QuarkXPress odczytuje zaktualizowaną definicję z pliku „Elementy Job Jackets Roberta” i wstawia nową definicję do projektu.



Kiedy Andrzej zmieni definicję współużytkowanego zasobu arkusza stylów, jego kopia programu QuarkXPress wysła tę zmianę (poprzez aktywny element Job Ticket projektu) do współużytkowanego pliku elementu Job Jackets). Następnie kopia programu QuarkXPress Magdy odczytuje zaktualizowaną definicję arkusza stylów z pliku elementu Job Jackets i aktualizuje definicję w jej projekcie.

Ustawienia określające, kiedy takie aktualizacje są wykonywane, znajdują się w oknie dialogowym **Konfiguracja pracy grupowej** (menu **Plik**).

Pola wyboru **Przy otwieraniu**, **Przed wydrukiem** i **W czasie pracy** na karcie **Aktualizacje** określają sposób, w jaki projekt aktualizuje definicje zasobów ze współużytkowanego pliku elementu Job Jackets: po otwarciu projektu, przed wysłaniem go do druku lub podczas pracy nad projektem.

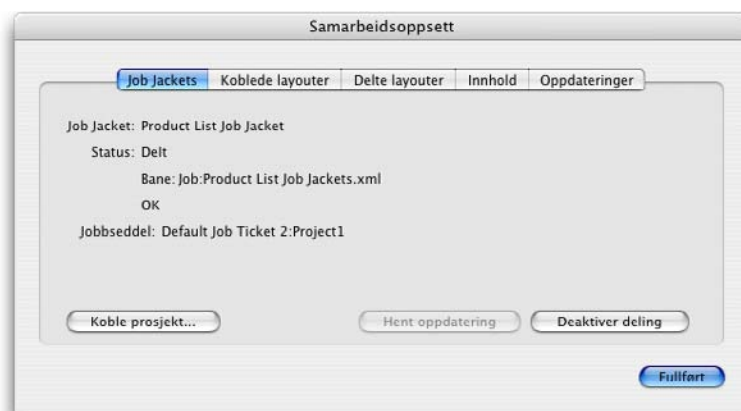


Aby określić częstotliwość odczytywania i zapisywania zmian współużytkowanych zasobów w pliku elementu Job Jackets, należy użyć karty **Aktualizacje** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** (menu **Plik**).

Karta **Elementy Job Jackets** w tym oknie dialogowym przedstawia nazwę struktury elementów Job Jackets aktywnego projektu, stan (współużytkowane lub niewspółużytkowane), ścieżkę do pliku elementów Job Jackets (jeśli istnieje) oraz nazwę aktywnego elementu Job Ticket danego projektu. Poniżej przedstawiono przyciski znajdujące się na dole tej karty:

- **Zmień element Jacket:** Za pomocą tego przycisku można powiązać dany projekt z elementem Job Ticket w innym pliku elementu Job Jackets.
- **Zmień element Ticket:** Za pomocą tego przycisku można powiązać dany projekt z innym elementem Job Ticket.
- **Pobierz aktualizację:** Jeśli opcje automatycznej aktualizacji na górze tego okna dialogowego są wyłączone, można użyć tego przycisku do wykonania ręcznej aktualizacji.

- **Włącz udostępnianie/Wyłłącz udostępnianie:** Za pomocą tego przycisku można odłączyć aktywny projekt od udostępnianego pliku elementu Job Jackets. Element Job Ticket projektu zostanie przeniesiony do osadzonej struktury elementów Job Jackets w pliku projektu.



Istnieje możliwość sterowania udostępnianiem struktury elementów Job Jackets aktywnego projektu poprzez kartę **Elementy Job Jackets** okna dialogowego **Konfiguracja pracy grupowej** (menu **Plik**).

Należy zauważyć, że powiązanie między dwoma elementami Job Tickets nie oznacza, że *wszystkie* zasoby będą automatycznie synchronizowane między projektami korzystającymi z tych elementów Job Tickets. Zasób jest synchronizowany między dwoma projektami, tylko jeśli spełnione są wszystkie trzy poniższe warunki:

- Zasób istnieje w obu projektach.
- Zasób istnieje w elementach Job Tickets obu projektów.
- Elementy Job Ticket obu projektów znajdują się w tym samym pliku elementu Job Jackets.

Eksportowanie i importowanie elementów Job Tickets

Mogą wystąpić sytuacje, w której osoba definiująca zadanie musi skopiować szablon elementu Job Ticket lub element Job Ticket z jednego pliku elementu Job Jackets do innego, bądź zaimportować wszystkie szablony elementów Job Ticket i elementy Job Ticket struktury elementu Job Jackets do struktury innego elementu Job Jackets. Wszystkie te czynności można wykonać za pomocą funkcji eksportowania i importowania elementów Job Ticket.

Eksportowanie szablonu elementu Job Ticket lub elementu Job Ticket

Aby wyeksportować szablon elementu Job Ticket lub element Job Ticket ze struktury elementów Job Jackets:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jackets** (menu **Narzędzia** i wybierz docelowy element (lub elementy) Job Ticket z listy po lewej stronie.
- 2 Kliknij przycisk **Eksportuj element Ticket** ➡ powyżej listy po lewej stronie. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy element Job Jackets**.
- 3 Określ nazwę i lokalizację, a następnie kliknij przycisk **Zapisz**. Wszystkie wybrane elementy Job Ticket są zapisywane w pliku elementu Job Jackets o wskazanej nazwie, wraz ze wszystkimi zasobami, które są wymagane przez te elementy.

Importowanie szablonu elementu Job Ticket lub elementu Job Ticket

Aby zaimportować szablon elementu Job Ticket lub element Job Ticket do struktury elementów Job Jackets:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jackets** (menu **Narzędzia** i wybierz ikonę docelowego elementu Job Ticket na liście po lewej stronie.
- 2 Kliknij przycisk **Importuj**  powyżej listy po lewej stronie. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Wybierz plik elementu Job Jackets**.
- 3 Wybierz plik elementu Job Jackets i kliknij przycisk **Otwórz**. Wszystkie szablony elementów Job Ticket oraz elementy Job Ticket w wybranym pliku zostaną zaimportowane do wybranej struktury elementów Job Jackets wraz z wymaganymi przez nie zasobami.

Domyślny plik elementu Job Jacket

Podczas instalacji programu QuarkXPress domyślny plik elementu Job Jacket (zawierający domyślny szablon elementu Job Ticket) o nazwie „DefaultJacket.xml” jest instalowany w lokalizacji określonej w panelu **Elementy Job Jacket** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).

Podczas tworzenia projektu poprzez wybranie opcji **Plik > Nowy > Projekt** wykonywane są następujące czynności:

- Program QuarkXPress tworzy kopię domyślnego pliku elementu Job Jacket (o nazwie „Domyślny element Job Jacket”) i osadza ją w nowym projekcie. Osadzona struktura elementów Job Jacket ma nazwę „[nazwa pliku] Job Jackets”.
- W osadzonej strukturze elementów Job Jacket program QuarkXPress tworzy element Job Ticket na podstawie domyślnego szablonu elementu Job Ticket (o nazwie „Domyślny element Job Ticket”). Nowy element Job Ticket ma nazwę „[nazwa pliku] Ticket”.
- Program QuarkXPress tworzy powiązanie elementu Job Ticket w osadzonej strukturze elementów Job Jacket z nowym projektem.

Za pomocą domyślnego pliku elementu Job Jacket można sterować zasobami używanymi w nowych projektach programu QuarkXPress. Można także dokonać edycji domyślnego szablonu elementu Job Ticket, który jest używany przez projekty utworzone za pomocą opcji **Plik > Nowy > Projekt**. Niniejszy temat przedstawia obie procedury.

- ➡ Nie można zapisać nowego elementu Job Ticket w domyślnym pliku elementu Job Jacket. Więcej informacji zawiera temat „[Tworzenie projektu na podstawie szablonu elementu Job Ticket](#)”.

Edytowanie domyślnego szablonu elementu Job Jacket: Menu Plik

Domyślny szablon elementu Job Ticket, który jest używany przez projekty, można utworzyć za pomocą opcji **Plik > Nowy > Projekt**. Istnieją dwa sposoby edycji domyślnego szablonu elementu Job Jacket.

Aby dokonać edycji domyślnego szablonu elementu Job Ticket poprzez menu **Plik**:

- 1 Zamknij wszystkie otwarte projekty.

- 2 Aby otworzyć domyślny szablon elementu Job Ticket w oknie dialogowym **Modyfikuj element Job Ticket**, wybierz opcję **Plik > Elementy Job Jacket > Modyfikuj element Job Ticket**.
- 3 Użyj elementów sterujących w oknie dialogowym **Modyfikuj element Job Ticket**, aby skonfigurować domyślny szablon elementu Job Ticket, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Edytowanie domyślnego szablonu elementu Job Jacket: Menu Narzędzia

Aby dokonać edycji domyślnego szablonu elementu Job Ticket poprzez okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket**:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**).
- 2 Kliknij przycisk **Otwórz element Jacket**, przejdź do domyślnego pliku elementu Job Jacket i kliknij przycisk **Otwórz**.
- 3 Rozwiń domyślną strukturę elementów Job Jacket i wybierz z listy szablon elementu Job Ticket o nazwie „**Domyślny element Job Ticket**”.
- 4 Kliknij przycisk **Edytuj** . Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj element Job Ticket**.
- 5 Użyj elementów sterujących w oknie dialogowym **Edytuj element Job Ticket**, aby skonfigurować domyślny szablon elementu Job Ticket.
- 6 Kliknij przycisk **OK**.

Następny projekt, który zostanie utworzony za pomocą opcji **Plik > Nowy > Projekt**, będzie używać zmodyfikowanego domyślnego szablonu elementu Job Ticket.

Edytowanie domyślnego pliku elementu Job Jacket

Za pomocą domyślnego pliku elementu Job Jacket można sterować zasobami używanymi w nowych projektach programu QuarkXPress. Aby dokonać edycji domyślnego pliku elementu Job Jacket:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**).
- 2 Kliknij przycisk **Otwórz element Jacket** , przejdź do domyślnego pliku elementu Job Jacket i kliknij przycisk **Otwórz**.
- 3 Wybierz z listy strukturę elementów Job Jacket o nazwie „**Domyślny element Job Jacket**”.
- 4 Użyj elementów sterujących w oknie dialogowym **Menedżer elementów Job Jacket**, aby skonfigurować domyślną strukturę elementów Job Jacket, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Informacje dotyczące pracy z zasobami zawiera temat „[Praca z zasobami w elemencie Job Ticket: tryb zaawansowany](#)”.

Praca z zasobami: tryb zaawansowany

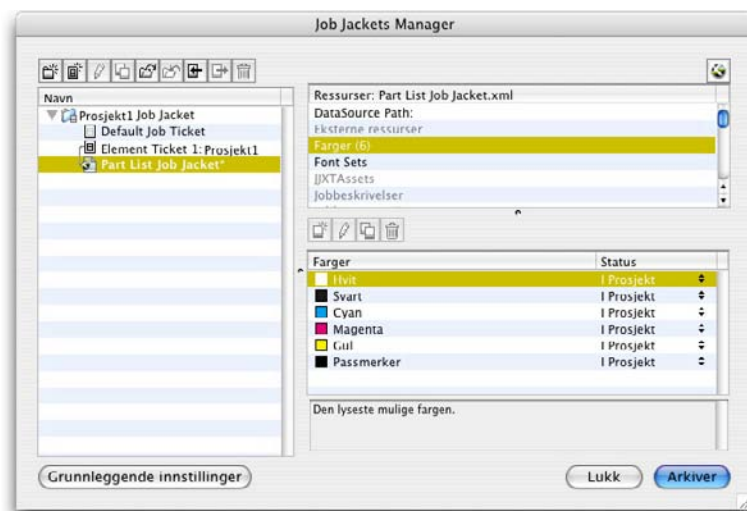
„Zasoby” to ogólna kategoria opisująca większość składników tworzących elementy Job Jacket i Job Ticket. Zasobami można nazwać praktycznie wszystko — od arkuszy stylów po specyfikacje rozmiaru strony. Poniższe tematy przedstawiają sposób uzyskiwania dostępu, tworzenia i aktualizowania zasobów na panelu Zaawansowane okna dialogowego **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**).

- ➔ Osoby definiujące zadania będą często korzystały z tej procedury do różnych celów. Jednak osoby tworzące layouty być może nigdy nie będą musiały używać tej procedury.

Uzyskiwanie dostępu do zasobów: tryb zaawansowany

Zanim będzie możliwa praca z zasobem, należy się do niego dostać. Aby uzyskać dostęp do zasobu:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**).
- 2 Jeśli w oknie dialogowym wyświetlana jest tylko jedna lista, kliknij przycisk **Ustawienia zaawansowane**, aby wyświetlić panel **Zaawansowane**.
- 3 Na liście po lewej stronie otwórz  lub utwórz  plik elementu Job Jacket. Kategorie zasobów w pliku elementu Job Jacket zostają wyświetlone w kolejności alfabetycznej na liście w prawym górnym rogu.
- 4 Aby pracować z zasobami specyficznymi dla struktury elementów Job Jacket, należy zaznaczyć strukturę elementów Job Jacket na liście po lewej stronie. Należy pamiętać, że niedostępne kategorie zasobów reprezentują zasoby, które muszą być określone na poziomie elementu Job Ticket.
- 5 Aby pracować z zasobami specyficznymi dla elementu Job Ticket, rozwiń strukturę elementów Job Jacket, utwórz , zduplikuj  lub zaimportuj  element Job Ticket, a następnie upewnij się, że docelowy element Job Ticket jest zaznaczony na liście po lewej stronie. Należy pamiętać, że wyszarzone kategorie zasobów reprezentują zasoby, które muszą być określone na poziomie elementu Job Jacket.
- 6 Wybierz typ zasobu z listy w prawym górnym rogu. Istniejące zasoby wybranego typu zostają wyświetlone na liście w prawym dolnym rogu.



Za pomocą **Menedżera elementów Job Jacket** można wyświetlać, tworzyć, duplikować, usuwać, importować i eksportować zasoby

Konfigurowanie zasobów: tryb zaawansowany

Po przejściu do zasobu w oknie dialogowym **Menedżer elementów Job Jacket** można skonfigurować ten zasób. Dla różnych typów zasobów w tym oknie dialogowym dostępne są odmienne opcje:

- Dla większości zasobów można określić lokalizację.

- Większość zasobów można usunąć.
- Można utworzyć i zmodyfikować pewne typy zasobów, ale niektóre muszą zostać utworzone i zmodyfikowane za pomocą innych części interfejsu użytkownika programu QuarkXPress.
- Można tworzyć, duplikować, usuwać i konfigurować definicje layoutów, specyfikacje wydruku, specyfikacje layoutu, opisy zadań, kontakty, reguły i zestawy reguł w strukturze elementów Job Jacket.

Jeśli zasób na to pozwala, można utworzyć i skonfigurować ten zasób w oknie dialogowym **Menedżer elementów Job Jacket** w następujący sposób:

- 1 Aby utworzyć zasób o typie wybranym na liście w prawym górnym rogu, kliknij przycisk **Nowy element** na liście w prawym dolnym rogu. Aby zmienić nazwę zasobu, kliknij jego nazwę.
- 2 Jeśli zasób ma ikonę rozwijania, kliknij tę ikonę, aby rozwinąć zasób, a następnie skonfiguruj pola, które zostały ujawnione. Niektóre pola zasobu zawierają menu rozwijane, podczas gdy inne umożliwiają ręczne wprowadzanie wartości.
- 3 Jeśli zasób ma przycisk , kliknij ten przycisk, aby utworzyć dodatkowe instancje zasobu. Na przykład podczas tworzenia specyfikacji layoutu można kliknąć ten przycisk dla zasobu **Kolor dodatkowy**, aby utworzyć kolory dodatkowe.

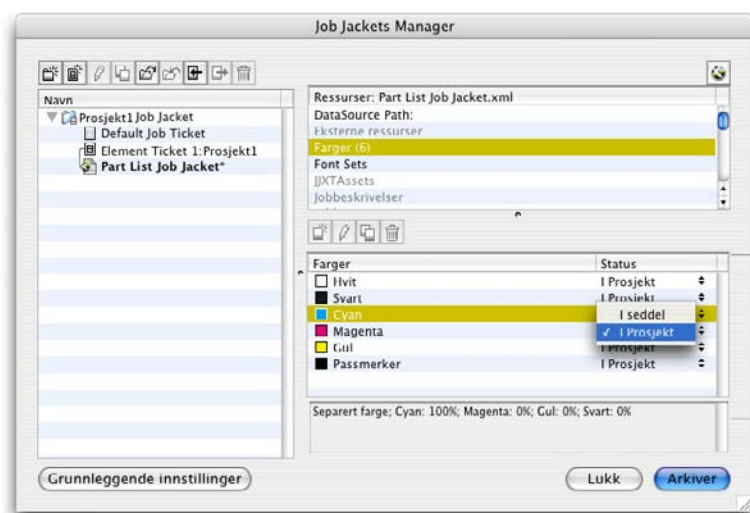
Określanie lokalizacji zasobów: tryb zaawansowany

Zasoby mogą istnieć w wielu lokalizacjach:

- **W elemencie Jacket:** Zasoby są zapisane w strukturze elementów Job Jacket, ale nie są używane w żadnych szablonach elementów Job Ticket ani elementach Job Ticket w tej strukturze.
- **W elemencie Ticket:** Zasoby są zapisane w strukturze elementów Job Jacket i powiązane z szablonem elementu Job Ticket lub elementem Job Ticket. Jeśli zasób w elemencie Ticket znajduje się w szablonie elementu Job Ticket, który jest powiązany z projektem, ten zasób będzie także dostępny w projekcie.
- **W projekcie:** Zasoby są zapisane w projekcie, ale NIE są powiązane ze strukturą elementów Job Jacket lub elementem Job Ticket.

Lokalizację zasobów można określić w następujący sposób:

- 1 Uzyskaj dostęp do zasobu za pomocą okna dialogowego **Menedżer elementów Job Jacket** zgodnie z opisem w temacie „[Uzyskiwanie dostępu do zasobów: tryb zaawansowany](#)”.
- 2 Wybierz zasób z listy w prawym dolnym rogu.
- 3 Wybierz lokalizację z menu rozwijanego w kolumnie **Stan**.
 - Jeśli na liście po lewej stronie wybrano strukturę elementów Job Jacket, można wybrać tylko lokalizację **W elemencie Jacket**.
 - Jeśli na liście po lewej stronie wybrano szablon elementu Job Ticket lub element Job Ticket, można określić, czy zasób jest powiązany z tym szablonem elementu Job Ticket lub elementem Job Ticket poprzez wybranie lokalizacji **W elemencie Jacket** lub **W elemencie Ticket**.
 - Jeśli na liście po lewej stronie wybrano projekt, można określić, czy zasób jest zdefiniowany tylko w projekcie (**Stan = W projekcie**) lub używa definicji w aktywnym elemencie Job Ticket projektu (**Stan = W elemencie Ticket**).



Za pomocą okna dialogowego **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**) można określić miejsce przechowywania zasobów

Praca ze specyfikacjami layoutu

Specyfikacja layoutu umożliwia zdefiniowanie informacji specyficznych dla layoutu, takich rozmiar strony, liczba stron, marginesy oraz informacje o rozkładówce, spadach,łączeniu itd.

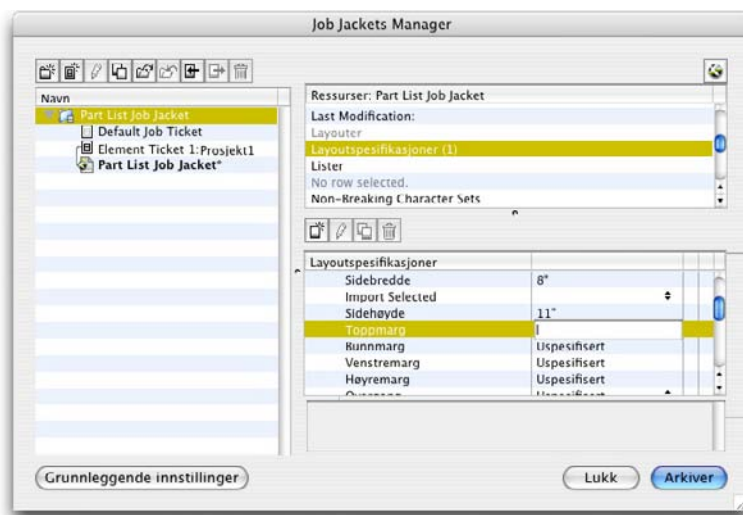
Poniżej przedstawiono standardową procedurę pracy ze specyfikacjami layoutu:

- 1 Utwórz specyfikację layoutu (patrz „*[Tworzenie specyfikacji layoutu: tryb zaawansowany](#)*”). Jest to zwykle wykonywane przez osobę definiującą zadanie.
- 2 Powiąż specyfikację layoutu z layoutem przy użyciu szablonu elementu Job Ticket lub elementu Job Ticket. Jest to zwykle wykonywane przez twórcę layoutu.

Poniższe tematy przedstawiają szczegółowo powyższe procedury.

Tworzenie specyfikacji layoutu: tryb zaawansowany

Specyfikacje layoutów są zasobami, dlatego muszą być tworzone w oknie dialogowym **Menedżer elementów Job Jacket** zgodnie z opisem w temacie „Praca z zasobami: tryb zaawansowany”.

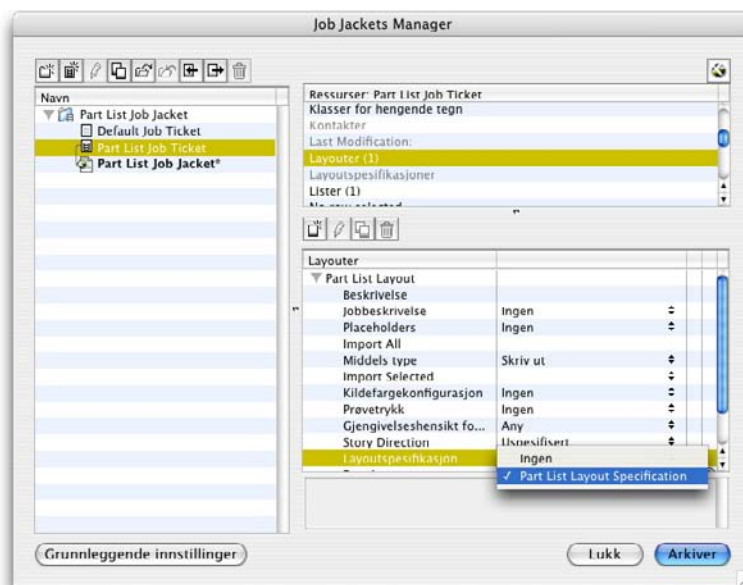


Za pomocą okna dialogowego **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**) można tworzyć specyfikacje layoutów.

Stosowanie specyfikacji layoutu do layoutu

Specyfikację layoutu można powiązać z layoutem na dwa sposoby: tworząc layout na podstawie szablonu elementu Job Ticket lub stosując specyfikację layoutu do aktywnego elementu Job Ticket istniejącego layoutu.

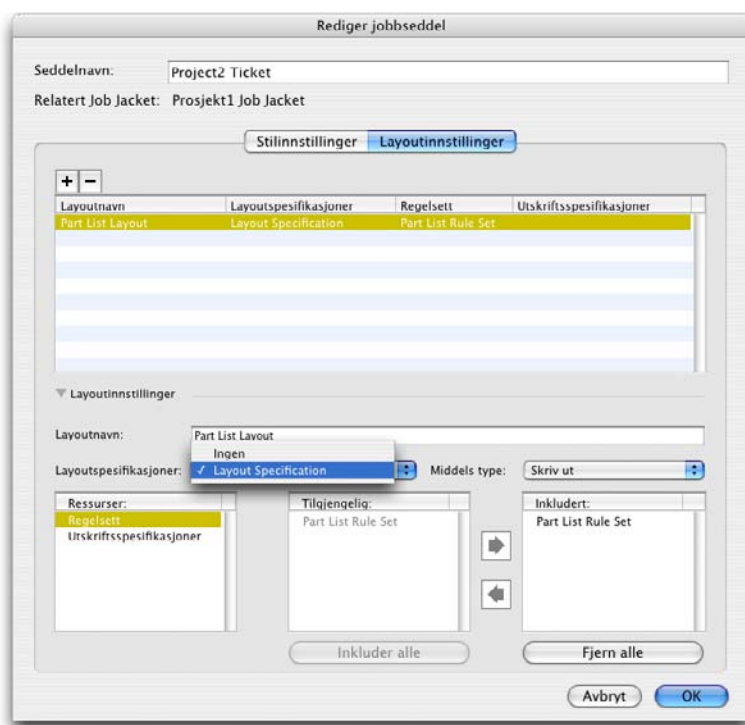
Osoba definiująca zadanie zwykle dodaje specyfikację layoutu do definicji layoutu w pliku elementu Job Jacket *przed* utworzeniem samego projektu i layoutu. Ponieważ specyfikacja layoutu jest zasobem, można ją dodać do definicji layoutu podobnie jak każdy inny zasób (patrz „*Praca z zasobami: tryb zaawansowany*”).



Aby skonfigurować szablon elementu Job Ticket w celu automatycznego tworzenia layoutu zgodnego z określoną specyfikacją layoutu, należy powiązać tę specyfikację z definicją layoutu przy użyciu okna dialogowego **Menedżer elementów Job Jacket**.

Twórca layoutu może zastosować specyfikację layoutu do aktywnego elementu Job Ticket layoutu po utworzeniu projektu i layoutu przy użyciu okna dialogowego **Edytuj element Job Ticket** (Plik >

Elementy Job Jacket > Modyfikuj element Job Ticket). Aby dodać specyfikację layoutu do aktywnego elementu Job Ticket, należy kliknąć kartę **Ustawienia layoutu**, wybrać layout na liście, a następnie wybrać opcję z menu rozwijanego **Specyfikacje layoutu**.



Okna dialogowego **Edytuj element Job Ticket (Plik > Elementy Job Jacket > Modyfikuj element Job Ticket)** można użyć do przypisania specyfikacji layoutu do layoutu w aktywnym projekcie.

Praca ze specyfikacjami wydruku

Specyfikacja wydruku umożliwia określenie informacji specyficznych dla wydruku, takich jak przestrzeń kolorów i rozdzielczość obrazu, format pliku graficznego, pokrycie farbą, liniatura rastra, poziom języka PostScript, zgodność ze standardem PDF/X itd. Podobnie jak reguły, specyfikacje wydruku to testy wykonywane dla aktywnego layoutu, kiedy twórca layoutu wybierze opcję **Plik > Elementy Job Jacket > Analizuj layout**.

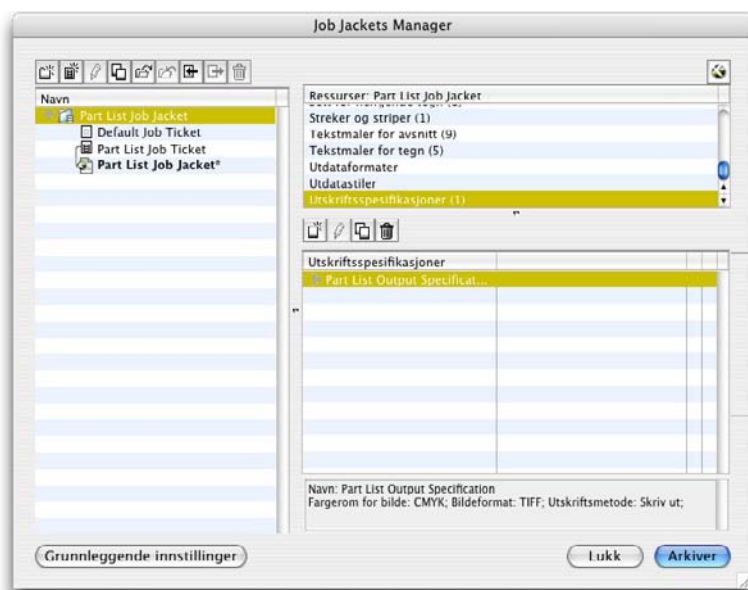
Poniżej przedstawiono standardową procedurę pracy ze specyfikacjami wydruku:

- 1 Utwórz specyfikację wydruku (patrz „*Tworzenie specyfikacji wydruku: tryb zaawansowany*”). Jest to zwykle wykonywane przez osobę definiującą zadanie we współpracy ze specjalistą ds. wydruku.
- 2 Powiąż specyfikację wydruku z layoutem przy użyciu definicji layoutu w szablonie elementu Job Ticket. Może to zostać wykonane przez osobę definiującą zadanie lub twórcę layoutu, ale zwykle robi to osoba definiująca zadanie.
- 3 Użyj specyfikacji wydruku w czasie wydruku (**Plik > Zadanie wydruku**), aby sprawdzić poprawność zadania. Więcej informacji zawiera temat „*Użycie specyfikacji wydruku dla zadania wydruku*”.

Poniższe tematy przedstawiają szczegółowo powyższe procedury.

Tworzenie specyfikacji wydruku: tryb zaawansowany

Specyfikacje wydruku są zasobami, dlatego muszą być tworzone w oknie dialogowym **Menedżer elementów Job Jacket** zgodnie z opisem w temacie „*Praca z zasobami: tryb zaawansowany*”.

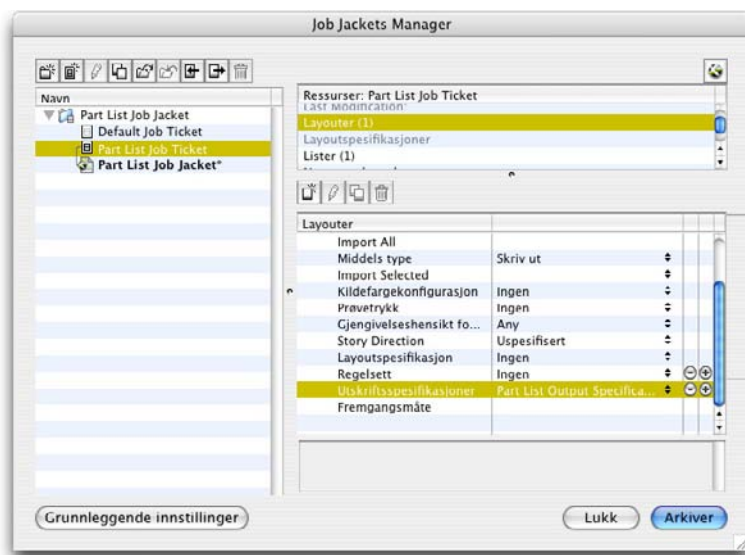


Za pomocą okna dialogowego **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**) można tworzyć specyfikacje wydruku.

Stosowanie specyfikacji wydruku do layoutu

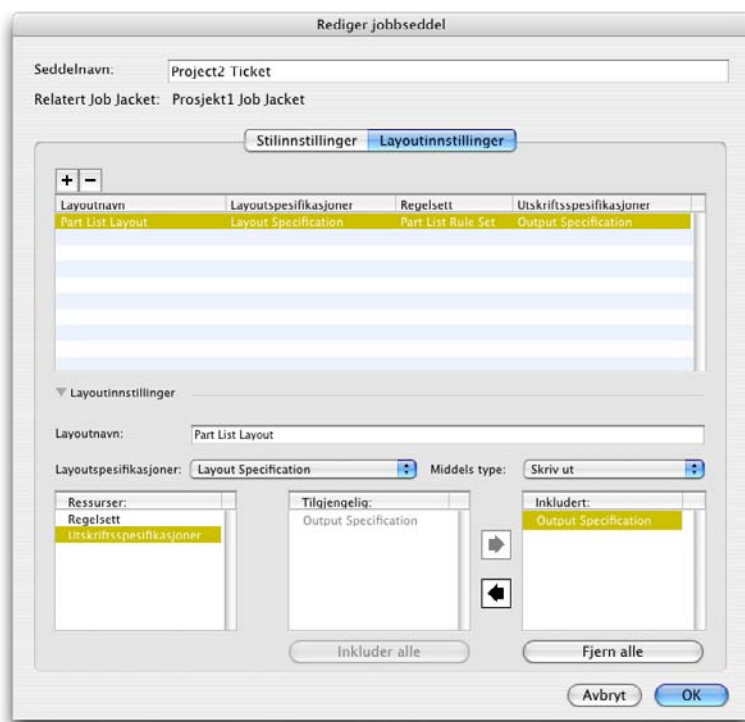
Specyfikację wydruku można powiązać z layoutem na dwa sposoby: tworząc layout na podstawie szablonu elementu Job Ticket lub stosując specyfikację wydruku do aktywnego elementu Job Ticket istniejącego layoutu.

Osoba definiująca zadanie zwykle dodaje specyfikację wydruku do definicji layoutu w pliku elementu Job Jacket *przed* utworzeniem samego projektu i layoutu. Ponieważ specyfikacja wydruku jest zasobem, można ją dodać do definicji layoutu podobnie jak każdy inny zasób (patrz „*Praca z zasobami: tryb zaawansowany*”).



Aby skonfigurować szablon elementu Job Ticket w celu automatycznego tworzenia layoutu z określoną specyfikacją wydruku, należy powiązać tę specyfikację z definicją layoutu przy użyciu okna dialogowego **Menedżer elementów Job Jacket**.

Twórca layoutu może powiązać specyfikację wydruku z layoutem po utworzeniu projektu i layoutu. Informacje dotyczące sposobu wykonania tej czynności zawiera temat „*Edytowanie elementu Job Ticket: tryb podstawowy*”.



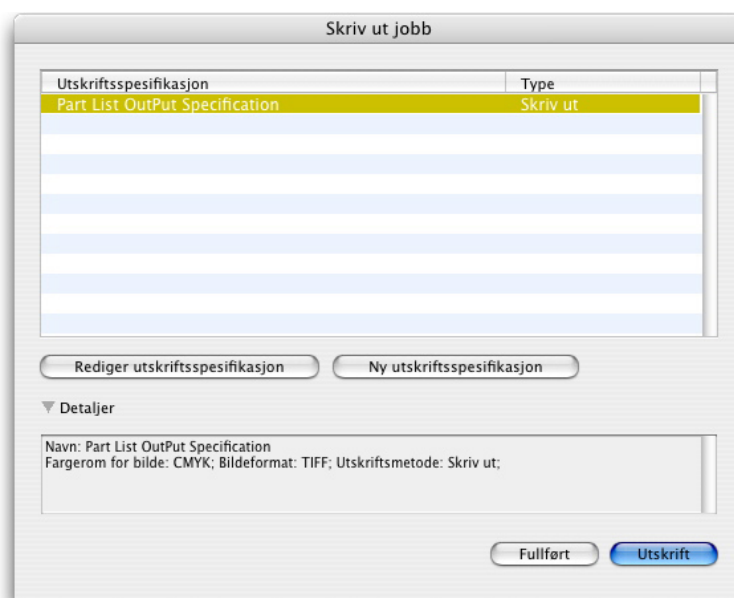
Okna dialogowego **Edytuj element Job Ticket** (Plik > Elementy Job Jacket > **Modyfikuj element Job Ticket**) można użyć do przypisania specyfikacji wydruku do layoutu w aktywnym projekcie.

Użycie specyfikacji wydruku dla zadania wydruku

Specyfikacja wydruku może zawierać precyzyjne reguły dotyczące sposobu wysyłania zadania do wydruku, włącznie z regułami do przeanalizowania oraz wskazówkami na temat przekazywania zadania do wydruku. Na przykład specyfikacja wydruku może określać, że layout nie może zawierać żadnych obrazów o rozdzielczości mniejszej niż 150 dpi, a także że należy wysłać go do wydruku w formacie PDF.

Jeśli struktura elementów Job Jacket aktywnego layoutu zawiera specyfikację wydruku (patrz „*Tworzenie specyfikacji wydruku: tryb zaawansowany*”), można użyć tej specyfikacji wydruku w celu wysłania zadania do wydruku. Aby to zrobić:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Zadanie wydruku**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Zadanie wydruku**.
- 2 Wybierz specyfikację wydruku.
- 3 Kliknij przycisk **Wydruk**.



Okno dialogowe **Zadanie wydruku** (menu **Plik**) umożliwia wysłanie aktywnego layoutu do wydruku przy użyciu specyfikacji wydruku dołączonej do struktury elementów Job Jacket layoutu.

- ➔ Do zadania wysłanego do wydruku za pomocą opcji **Zadanie wydruku** zawsze dołączany jest plik JDF.

Praca z regułami i zestawami reguł

Reguła to test wykonywany dla aktywnego layoutu po wybraniu opcji **Plik > Elementy Job Jacket > Analizuj layout**.

Każda reguła może testować jeden warunek. Na przykład reguła może stwierdzać, że wszystkie znaki tekstu muszą być ustawione na nadruk. Reguły mogą także zawierać opisy, zasady (w celu wskazania twórcy layoutu, czy dany warunek jest obowiązkowy, zalecany lub zabroniony) oraz instrukcje rozwiązywania problemów.

Poniżej przedstawiono standardową procedurę pracy z regułami i zestawami reguł:

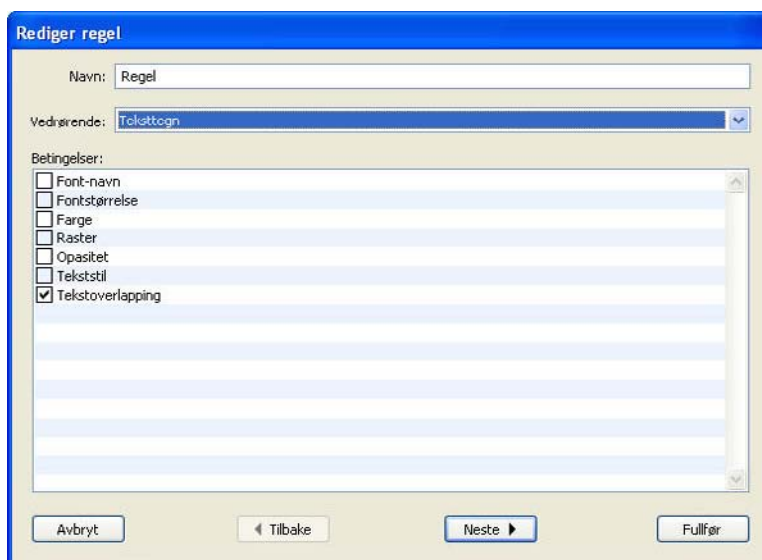
- 1 Utwórz reguły (patrz „*Tworzenie reguł: tryb zaawansowany*”) i dodaj je do zestawu reguł (patrz „*Dodawanie reguł do zestawu reguł: tryb zaawansowany*”). Jest to zwykle wykonywane przez osobę definiującą zadanie we współpracy ze specjalistą ds. wydruku.
- 2 Powiąż specyfikację layoutu z layoutem przy użyciu szablonu elementu Job Ticket (patrz „*Stosowanie zestawu reguł do layoutu*”). Jest to zwykle wykonywane przez osobę definiującą zadanie.
- 3 Użyj zestawu reguł do przeanalizowania layoutu (patrz „*Analiza layoutu*”). Jest to zwykle wykonywane przez twórcę layoutu.

Poniższe tematy przedstawiają szczegółowo powyższe procedury.

Tworzenie reguł: tryb zaawansowany

Aby utworzyć regułę, przejdź najpierw do zasobów reguł w oknie dialogowym **Menedżer elementów Job Jacket** zgodnie z opisem w temacie „Praca z zasobami: tryb zaawansowany”. Następnie użyj kreatora reguł w następujący sposób:

- 1 Kliknij przycisk **Nowy** . Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj regułę** (pierwsza część kreatora reguł).
- 2 Wprowadź nazwę reguły w polu **Nazwa**.
- 3 Aby wskazać rodzaj obiektu, do którego powinna być stosowana reguła, wybierz opcję z menu rozwijanego **Temat**. Dostępne obiekty obejmują wszystkie ramki, ramki tekstowe, ramki graficzne, znaki tekstowe, linie, ścieżki tekstowe, obrazy i fonty.



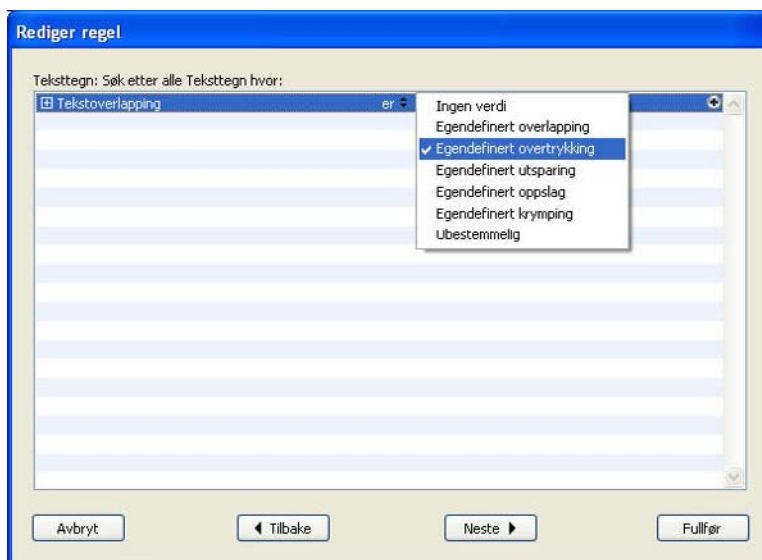
Za pomocą okna dialogowego **Edytuj regułę** można tworzyć reguły

- 4 Aby określić, co powinna sprawdzać reguła, zaznacz opcję w obszarze **Warunki**. Dostępne warunki są zależne od wybranego obiektu.

Powtórz ten krok dla każdego warunku, który ma zostać dołączony do reguły. Warunki są łączone za pomocą operatora logicznego „I”. Na przykład aby utworzyć regułę określającą, że ramki tekstowe

powinny mieć tło z 50% koloru niebieskiego, wybierz pozycję **Ramki tekstowe**, a następnie zaznacz opcje **Tło** i **Tinta**.

- 5 Kliknij przycisk **Dalej**, aby wyświetlić następne okno dialogowe kreatora reguł. W tym oknie dialogowym należy określić warunki wyzwania reguły (na przykład „nie jest nadrukiem” lub „jest mniejszy niż 10 pkt”). Aby skonfigurować każdy warunek, kliknij przycisk rozwijania, aby rozwinąć element na liście, a następnie wybierz opcje i wprowadź wartości w przedstawionych polach.



Za pomocą drugiego okna dialogowego w kreatorze reguł można skonfigurować regułę

Jeśli warunek ma przycisk , można kliknąć ten przycisk, aby dodać kolejne klauzule do warunku. Klauzule są łączone za pomocą operatora logicznego „LUB”. Na przykład aby określić, że wskazany element powinien mieć kolor CMYK lub dodatkowy, należy skonfigurować pierwszy wiersz, aby sprawdzić kolor **CMYK**, a następnie dodać drugi wiersz i skonfigurować go w celu sprawdzania **Farby dodatkowe**.

- 6 Kliknij przycisk **Dalej**, aby wyświetlić trzecie i ostatnie okno dialogowe kreatora reguł. Za pomocą tego okna dialogowego można określić **Opis** reguły, **Zasady** (określające rodzaj ikony wyświetlanej w przypadku niespełnienia reguły) oraz **Instrukcje** rozwiązania problemu. Informacje wprowadzone w polu **Instrukcje** są wyświetlane w przypadku, gdy twórca layoutu wybierze opcję **Analizuj layout**, jeśli reguła nie została spełniona.

Za pomocą trzeciego okna dialogowego w kreatorze reguł można określić czynności wykonywane w przypadku niespełnienia reguły

Dodawanie reguł do zestawu reguł: tryb zaawansowany

Reguły muszą być umieszczone w *zestawach reguł*, czyli nazwanych kolekcjach reguł. Osoba definiująca zadanie może dołączyć jeden lub więcej zestawów reguł do definicji layoutu w szablonie elementu Job Ticket. Osoba pracująca nad layoutem opartym na tej definicji layoutu może następnie przeanalizować layout przy użyciu reguł w takich zestawach reguł (patrz „*Analiza layoutu*”). Aby dodać regułę do zestawu reguł:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**).
- 2 Jeśli w oknie dialogowym wyświetlana jest tylko jedna lista, kliknij przycisk **Ustawienia zaawansowane**, aby wyświetlić panel **Zaawansowane**.
- 3 Utwórz lub wybierz strukturę elementów Job Jacket.
- 4 Wybierz pozycję **Zestawy reguł** z listy w prawym górnym rogu.
- 5 Kliknij przycisk **Nowy**, aby utworzyć zestaw reguł. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj zestaw reguł**.



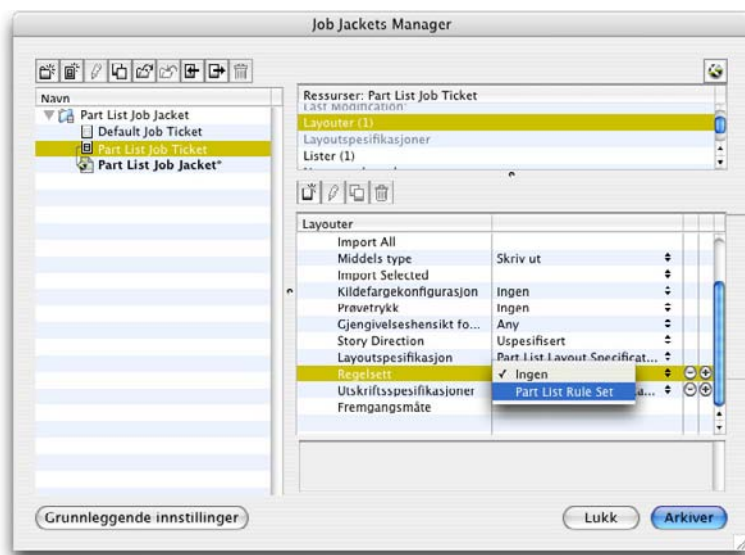
Za pomocą okna dialogowego **Edytuj zestaw reguł** można pracować z zestawami reguł

- 6 Wprowadź nazwę zestawu reguł w polu **Nazwa**.
- 7 Wybierz żądane reguły na liście **Dostępne** i kliknij przycisk, bądź kliknij przycisk **Dołącz wszystko**, aby dodać wszystkie reguły z listy **Dostępne** do aktywnego zestawu reguł.
- 8 Kliknij przycisk **OK**.

Stosowanie zestawu reguł do layoutu

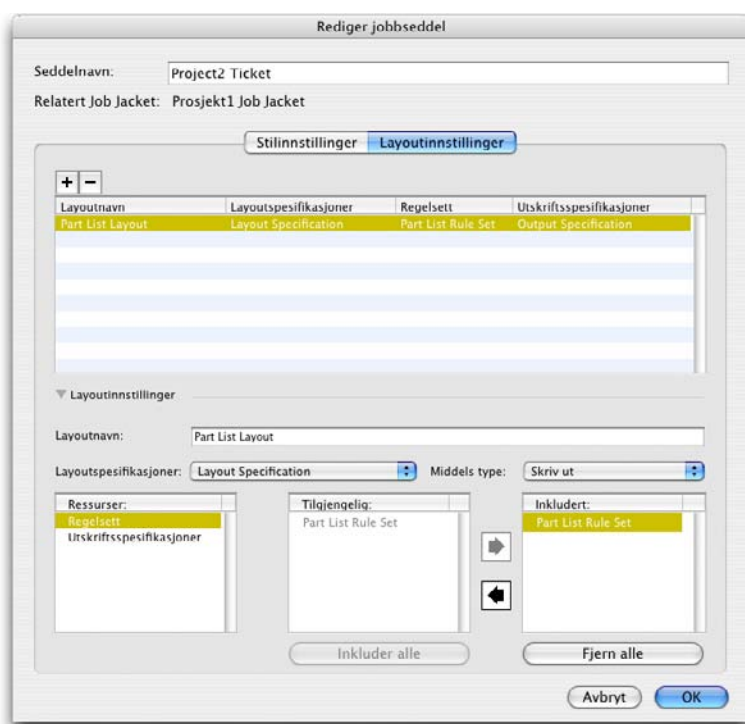
Po powiązaniu zestawu reguł z instancją szablonu elementu Job Ticket layoutu, twórca layoutu może sprawdzić layout pod względem tego zestawu reguł (patrz „[Analiza layoutu](#)”). Zestaw reguł można powiązać z layoutem na dwa sposoby.

Osoba definiująca zadanie zwykle dodaje zestaw reguł do definicji layoutu w pliku elementu Job Jacket *przed* utworzeniem samego projektu i layoutu. Ponieważ zestaw reguł jest zasobem, można go dodać do definicji layoutu podobnie jak każdy inny zasób (patrz „[Praca z zasobami: tryb zaawansowany](#)”).



Aby zestaw reguł udostępnić w layoucie natychmiast po utworzeniu tego layoutu, należy powiązać ten zestaw z definicją layoutu przy użyciu okna dialogowego **Menedżer elementów Job Jacket**.

Twórca layoutu może dodać zestaw reguł *po* utworzeniu projektu i layoutu. Informacje dotyczące sposobu wykonania tej czynności zawiera temat „*Praca z zasobami w elemencie Job Ticket: tryb podstawowy*”.



Twórca layoutu może użyć okna dialogowego **Edytuj element Job Ticket (Plik > Elementy Job Jacket > Modyfikuj element Job Ticket)** do przypisania zestawu reguł do layoutu w aktywnym projekcie.

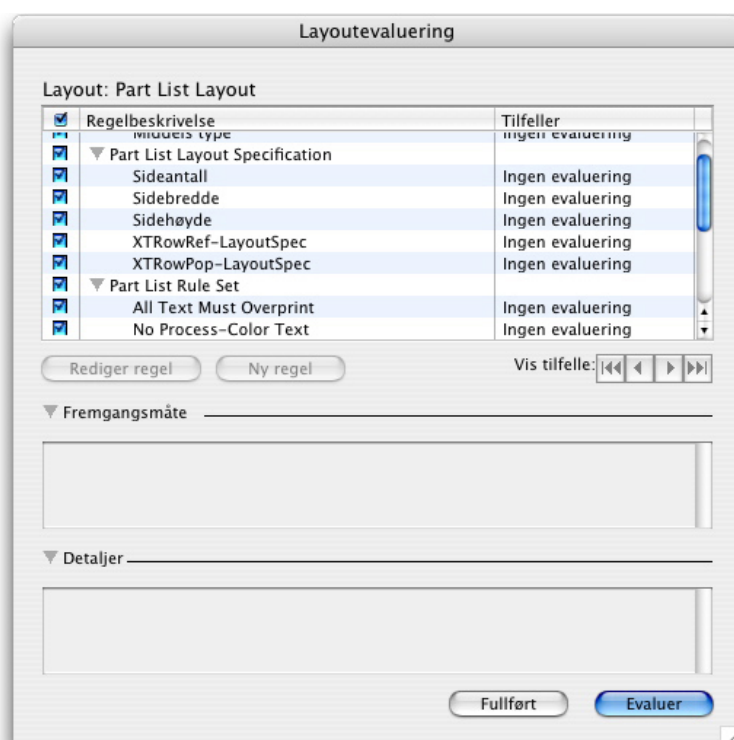
Analiza layoutu

Zestawy reguł, specyfikacje layoutu i specyfikacje wydruku zapewniają testy, za pomocą których można sprawdzić, czy layout jest zgodny ze specyfikacjami utworzonymi przez osobę definiującą zadanie. Opcja menu **Analizuj layout** umożliwia wykonanie tych testów i sprawdzenie, czy wystąpiły jakieś naruszenia specyfikacji, a także ich miejsca. Ta opcja porównuje także layout z definicją layoutu, aby zweryfikować typ nośnika (wydruk, strona WWW lub interaktywny) oraz ustawienia zarządzania kolorami. Po zidentyfikowaniu tych naruszeń twórca layoutu może zdecydować o dalszym sposobie postępowania.

- ➔ Przed podjęciem próby przeanalizowania layoutu należy upewnić się, że projekt jest powiązany z elementem Job Ticket, który definiuje zestawy reguł lub specyfikacje wydruku dla aktywnego layoutu.
- ➔ Funkcja **Analizuj layout** została zaprojektowana w celu wskazywania problemów z layoutem oraz miejsc, w których można je naprawić. Funkcja ta nie uniemożliwia jednak twórcy layoutu dokonania zmian, które naruszają specyfikacje i reguły zdefiniowane w elemencie Job Ticket.

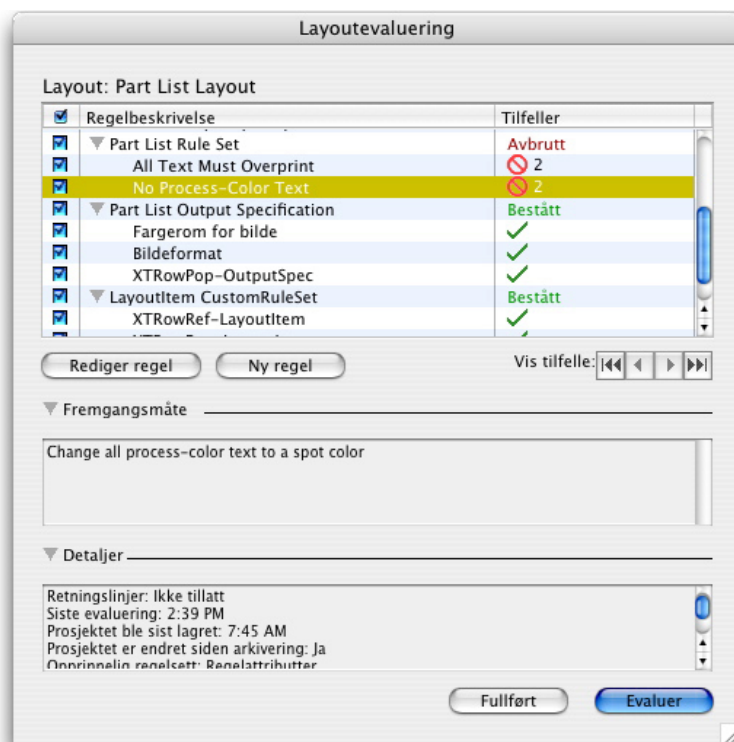
Aby przeanalizować layout:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Elementy Job Jacket > Analizuj layout**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Analizowanie layoutu** z odpowiednimi zestawami reguł, specyfikacjami layoutu i specyfikacjami wydruku. Aby rozwinąć zestaw reguł, specyfikację layoutu lub specyfikację wydruku i wyświetlić powiązane reguły, kliknij przycisk rozwijania obok danej pozycji.



Okno dialogowe **Analizowanie layoutu** umożliwia przeanalizowanie aktywnego layoutu pod względem zestawów reguł, specyfikacji layoutu i specyfikacji wydruku

- 2 Aby dokonać edycji wybranej reguły, kliknij jej nazwę, a następnie kliknij przycisk **Edytuj regułę**. Wszystkie zmiany dokonane w regule są zapisywane w pliku elementu Job Jacket i stosowane do wszystkich projektów, które używają tego elementu Job Ticket.
- 3 Aby wskazać, że reguła powinna zostać sprawdzona, zaznacz pole wyboru obok tej reguły. Aby wskazać, że wszystkie reguły w zestawie reguł, specyfikacji layoutu lub specyfikacji wydruku powinny zostać sprawdzone, zaznacz pole wyboru obok nazwy zestawu reguł, specyfikacji layoutu lub specyfikacji wydruku.
- 4 Aby przeanalizować aktywny layout przy użyciu zaznaczonych reguł, kliknij przycisk **Analizuj**. Kolumna **Sprawy** jest aktualizowana w celu wskazania, czy dokument zaliczył sprawdzanie poszczególnych reguł.
- 5 Aby wyświetlić bardziej szczegółowe informacje o regule, która została naruszona, kliknij jej nazwę, a następnie sprawdź pola **Instrukcje** i **Szczegóły**. Pole **Instrukcje** przedstawia instrukcje napisane przez autora reguły, natomiast pole **Szczegóły** zapewnia informacje na temat projektu (na przykład czy został on zmodyfikowany od czasu ostatniej analizy).



Okno dialogowe **Analizowanie layoutu** przedstawia, które reguły zostały zaliczone, a także które zostały naruszone.

- 6 Aby przewinąć layout do miejsca, w którym nastąpiło naruszenie reguł, kliknij przyciski **Pokaż sprawę**. Ułatwia to usuwanie naruszeń reguł.
- ➔ Program QuarkXPress można skonfigurować w celu automatycznego analizowania każdego layoutu podczas otwierania, zapisywania i zamykania projektu, a także kiedy layout jest wysyłany do wydruku. Więcej informacji zawiera temat „[Preferencje — Program — Elementy Job Jacket](#)”.

Blokowanie elementów Job Jacket

Aby uniknąć sytuacji, w której dwie osoby próbują jednocześnie edytować ten sam zasób, program QuarkXPress blokuje współużytkowane pliki elementów Job Jacket w następujących okolicznościach:

- Kiedy użytkownik projektu współużytkującego plik elementu Job Jacket wyświetli okno dialogowe **Edytuj element Job Ticket (Plik > Elementy Job Jacket > Modyfikuj element Job Ticket)**, program QuarkXPress blokuje ten plik elementu Job Jacket.
- Kiedy użytkownik wyświetli okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**), program QuarkXPress blokuje wszystkie pliki elementów Job Jacket wyświetlane w oknie dialogowym **Menedżer elementów Job Jacket**.
- Kiedy użytkownik projektu współużytkującego plik elementu Job Jacket tworzy, duplikuje, edytuje lub usuwa zasób znajdujący się w tym pliku, program QuarkXPress blokuje plik elementu Job Jacket. Na przykład jeśli podczas pracy nad projektem, który współużytkuje plik elementu Job Jacket „Lista produktów”, Piotr wybierze opcję **Edycja > Kolory** i zacznie modyfikować kolor znajdujący się w elemencie Job Ticket projektu, program QuarkXPress zablokuje wszystkie współużytkowane zasoby w pliku elementu Job Jacket „Lista produktów”, tak aby tylko Piotr mógł je modyfikować.

Kiedy plik elementu Job Jacket jest zablokowany:

- Nie można utworzyć projektu na podstawie szablonu elementu Job Ticket w tym pliku Job Jacket.
- Nie można powiązać projektu z plikiem elementu Job Jacket.
- Nie można wyświetlić okna dialogowego **Edytuj element Job Ticket (Plik > Elementy Job Jacket > Modyfikuj element Job Ticket)** dla projektu współużytkującego plik elementu Job Jacket.
- Można wyświetlić okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**), ale nie można dokonać edycji zablokowanego pliku elementu Job Jacket ani żadnych jego elementów Job Ticket.
- Nie można dokonać edycji współużytkowanego zasobu w pliku elementu Job Jacket. Na przykład jeśli Piotr zablokował plik elementu Job Jacket „Lista produktów”, a Robert wybierze opcję **Edycja > Kolory** i spróbuje zmodyfikować kolor znajdujący się w elemencie Job Ticket projektu, ten kolor będzie wyszarzony i niedostępny do momentu, kiedy Piotr odblokuje plik elementu Job Jacket.
- Nie można dodać layoutu ani zmienić nazwy istniejącego layoutu w projekcie, który współużytkuje plik elementu Job Jacket.
- Nie można dokonać edycji reguły w oknie dialogowym **Analizowanie layoutu (Plik > Elementy Job Jacket > Analizuj layout)**.

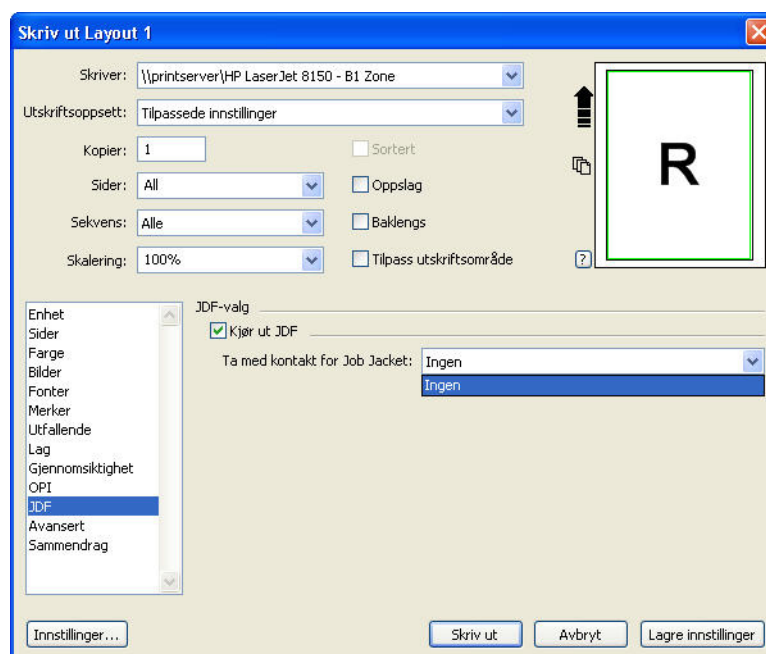
Zablokowany plik elementu Job Jacket zostaje odblokowany w następujących sytuacjach:

- Kiedy użytkownik dokonujący blokady zamknie okno dialogowe **Edytuj element Job Ticket**.
- Kiedy użytkownik dokonujący blokady zamknie okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket**.
- Kiedy użytkownik dokonujący blokady zakończy edycję zasobu we współużytkowanym pliku elementu Job Jacket. Wracając do powyższego przykładu, element Job Jacket zostanie odblokowany, kiedy Piotr kliknie przycisk **Zapisz** lub **Anuluj** w oknie dialogowym **Kolory** po zmodyfikowaniu współużytkowanego koloru.

- ➔ Z powodu blokowania elementów Job Jacket należy wyświetlać okna dialogowe **Edytuj element Job Ticket** i **Menedżer elementów Job Jacket** tylko wtedy, gdy jest to niezbędne, a także zamykać te okna natychmiast po zakończeniu pracy z nimi.
- ➔ Jeśli wyświetlono okno dialogowe **Menedżer elementów Job Jacket** (menu **Narzędzia**), ale nie można dokonać edycji pliku elementu Job Jacket powiązanego z projektem, prawdopodobnie ten plik został zablokowany przez innego użytkownika.

Drukowanie z plikiem JDF

Podczas wysyłania projektu do wydruku można obecnie wskazać, że plik JDF powinien zostać wygenerowany i zachowany podczas każdego zapisu pliku wydruku. Należy zauważyć, że jeśli drukowanie odbywa się bezpośrednio do urządzenia wyjściowego, nie jest generowany żaden plik JDF.



Za pomocą panelu **JDF** okna dialogowego **Drukuj** można określić, że informacje Job Jackets powinny zostać dołączone podczas wydruku w postaci pliku XML zgodnego z formatem JDF.

Layouty stron WWW

Oprócz layoutów wydruków i interaktywnych, program QuarkXPress obsługuje layouty stron WWW, które można eksportować w celu utworzenia stron internetowych w języku HTML. Program QuarkXPress oferuje rozbudowany zestaw narzędzi do tworzenia stron WWW, włącznie z najazdami, mapami obrazów, formularzami, menu i stylami CSS, a także bardziej standardowe elementy stron WWW, takie jak hiperlinki. Oznacza to, że praktycznie wszystko, co można zrobić na stronie internetowej, jest dostępne w programie QuarkXPress.

Praca z layoutami stron WWW

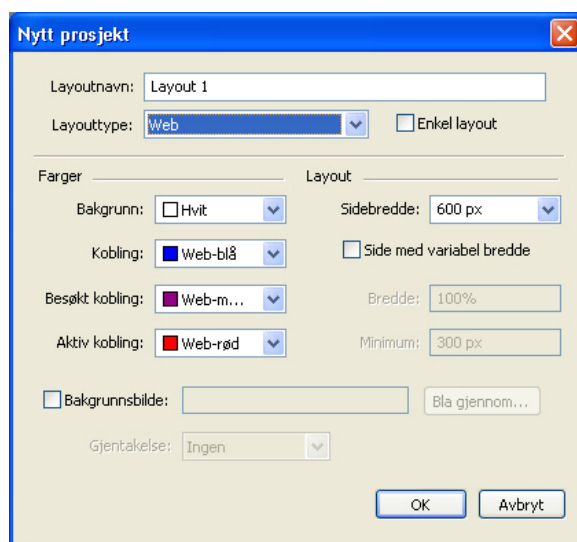
Poniższe tematy przedstawiają podstawowe informacje na temat pracy z layoutami stron WWW.

Tworzenie layoutu strony WWW

Poniższe kroki przedstawiają sposób tworzenia layoutu strony WWW.

- 1 Aby rozpocząć tworzenie layoutu strony WWW, należy wykonać jedną z następujących czynności:
 - Aby utworzyć pusty layout strony WWW jako pierwszy layout w nowym projekcie, wybierz opcję **Plik > Nowy > Projekt**.
 - Aby utworzyć layout strony WWW jako nowy layout w istniejącym projekcie, wybierz opcję **Layout > Nowy**.
 - Aby utworzyć layout strony WWW, który będzie oparty na istniejącym layoutcie, otwórz ten layout i wybierz opcję **Layout > Duplikuj**.

Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy projekt**, **Nowy layout** lub **Duplikuj layout** (wszystkie te okna są praktycznie identyczne).



Za pomocą okna dialogowego **Nowy projekt** można skonfigurować nowy layout strony WWW

- 2 Wybierz pozycję **WWW** z menu rozwijanego **Typ layoutu**.
 - 3 Aby użyć innych ustawień niż domyślne kolory tekstu i tła strony WWW, wybierz opcje z menu rozwijanego w obszarze **Kolory**.
 - 4 Szerokość strony można określić przy użyciu jednej z następujących metod:
 - Aby utworzyć stronę o stałej szerokości (niezależnie od rozmiaru okna przeglądarki), wprowadź wartość w polu **Szerokość strony** i pozostaw niezaznaczoną opcję **Zmienna szerokość strony**.
 - Aby uzależnić szerokość strony od szerokości okna przeglądarki, zaznacz opcję **Zmienna szerokość strony** i wprowadź wartości w polach **Szerokość** (określa położenie pionowej prowadnicy wskazującej koniec strony) i **Minimum** (określa minimalną dozwoloną szerokość strony). Podczas tworzenia strony należy określić, które ramki tekstowe mogą mieć zmienianą wielkość w celu dopasowania do okna przeglądarki. W tym celu należy zaznaczyć opcję **Element > Modyfikuj > Tekst > Ustaw zmienną szerokość** dla tych ramek.
 - 5 Aby określić obraz tła dla strony, zaznacz opcję **Obraz tła**, kliknij przycisk **Wybierz**, aby określić plik obrazu tła, a następnie wybierz opcję z menu rozwijanego **Powtórz**.
 - 6 Kliknij przycisk **OK**.
- ➡ Ramki można rozszerzyć na szary obszar poza prowadnicę strony, niezależnie od określonego rozmiaru strony. Zawartość wykraczająca poza prowadnicę nie zostanie przycięta.

Ramki tekstowe w layoutach stron WWW

Layouty stron WWW obsługują dwa typy ramek tekstowych:

- **Rastrowe ramki tekstowe:** Rastrowe ramki tekstowe mają zaznaczone pole wyboru **Konwertuj do pliku graficznego w czasie eksportu** w oknie dialogowym **Modyfikuj** (menu **Element**). Rastrowe ramki tekstowe cechują się świetnym wyglądem na wyeksportowanej stronie, ponieważ podczas eksportu są konwertowane do postaci obrazów (jest to wskazywane niewielką ikoną aparatu w prawym górnym rogu), ale ich zawartość nie może być edytowana ani przeszukiwana przez użytkownika. Ramek tego typu należy używać, kiedy ważna jest wierność projektu.

- *Ramki tekstowe HTML*: Ramki tekstowe HTML mają niezaznaczone pole wyboru **Konwertuj do pliku graficznego w czasie eksportu** w oknie dialogowym **Modyfikuj** (menu **Element**). Ramki tekstowe HTML mogą być zaznaczane i przeszukiwane na wyeksportowanej stronie WWW, ale mogą używać tylko tych fontów, które są zainstalowane na komputerze użytkownika. Podczas projektowania można użyć w ramce tekstowej HTML dowolnego fontu, ale nie istnieje gwarancja, że font ten zostanie wyświetlony w przeglądarce użytkownika. Ramek tekstowych HTML należy używać, kiedy możliwość przeszukiwania i zaznaczania tekstu jest ważniejsza niż wygląd.

Ramki tekstowe HTML mają następujące ograniczenia:

- Ramki tekstowe HTML muszą być prostokątne. Nieprostokątne ramki tekstowe HTML są przekształcane do postaci graficznej w czasie eksportu.
- Ramki tekstowe HTML nie mogą być obracane.
- Ramki tekstowe HTML mogą zawierać kolumny, ale kolumny te zostaną przekształcone do tabeli HTML podczas eksportu layoutu strony WWW.
- Nie można zmienić nieproporcjonalnie rozmiaru (rozciągnąć) ramki tekstowej HTML.
- Nie można używać ułamkowych wartości punktu jako rozmiaru tekstu w ramce tekstowej HTML.
- Tekst w ramce tekstowej HTML będzie otaczać element znajdujący się nad tą ramką na wyeksportowanej stronie, ale tylko jeśli ten element nie zakrywa całkowicie ramki tekstowej HTML. W przeciwnym razie przyjmowane jest, że element znajdujący się z przodu ma ustawienie otaczania **Brak**.
- Nie można powiązać ramek tekstowych HTML na wielu stronach.

Następujące funkcje są niedostępne dla ramek tekstowych HTML:

- Wymuszone lub wyjustowane wyrównanie
- Specyfikacje dzielenia wyrazów i justowania (D&J)
- Wcięcie pierwszego wiersza
- Zablokowanie do siatki linii bazowych
- Tabulatory
- Ustawienia **Pierwsza linia bazowa** i **Maksymalny odstęp między akapitami**
- Przesunięcie linii bazowej
- Kerning i światło
- Skala pozioma i pionowa
- Style pisma **Kontur**, **Cień**, **Kapitaliki**, **Najwyższy** i **Podkreślenie wyrazu**
- Przerzucanie w poziomie i w pionie

W celu użycia tych ustawień w ramce tekstowej HTML należy wybrać opcję **Element > Modyfikuj** i zaznaczyć pole wyboru **Konwertuj do pliku graficznego w czasie eksportu**, aby przekształcić ramkę tekstową HTML w ramkę rastrową.

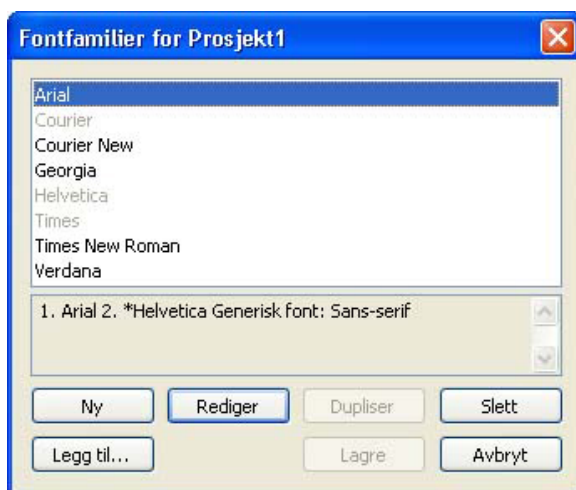
Praca z rodzinami fontów CSS

Standard CSS (Cascading Style Sheets) umożliwia tworzenie rodzin fontów, czyli grup fontów, które można powiązać z tekstem w ramach tekstowych HTML. Zwykle rodzina fontów zaczyna

się od konkretnego fontu (takiego jak Agency FB), następnie wymieniona jest lista podobnych, ale bardziej popularnych fontów, które są ogólnie dostępne na większości platform (na przykład Arial lub Helvetica), a na końcu umieszczany jest font „standardowy”: Serif, Sans-serif, Cursive, Fantasy lub Monospace.

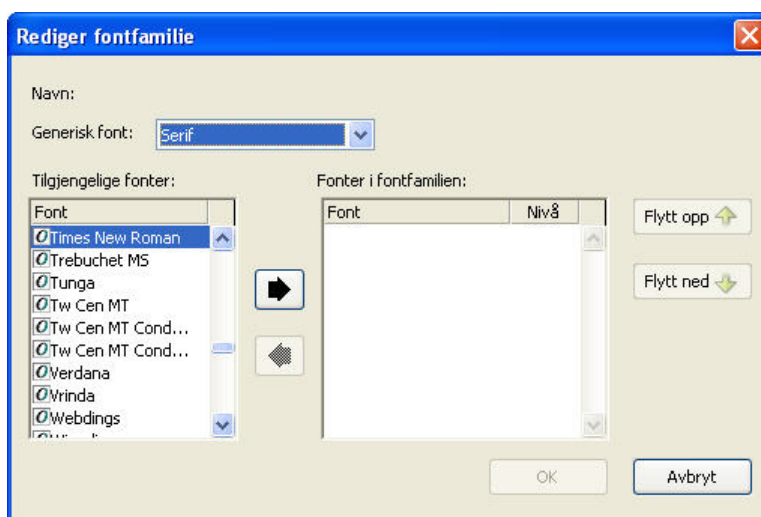
Aby utworzyć rodzinę fontów CSS:

- 1 Wybierz opcję **Edycja > Rodziny fontów CSS**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Rodziny fontów**.



Skonfiguruj rodziny fontów w oknie dialogowym **Rodziny fontów**.

- 2 Kliknij przycisk **Nowy**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj rodzinę fontu**.



Za pomocą okna dialogowego **Edytuj rodzinę fontu** można wskazać, które fonty są członkami rodziny fontów.

- 3 Wybierz standardowy font z menu rozwijanego **Standardowy font**.
- 4 Aby dodać fonty do rodziny fontów, użyj przycisków strzałek. Za pomocą przycisków **W górę** i **W dół** zmień priorytety fontów w rodzinie (wyższa pozycja na liście oznacza wyższy priorytet).
- 5 Kliknij przycisk **OK**.

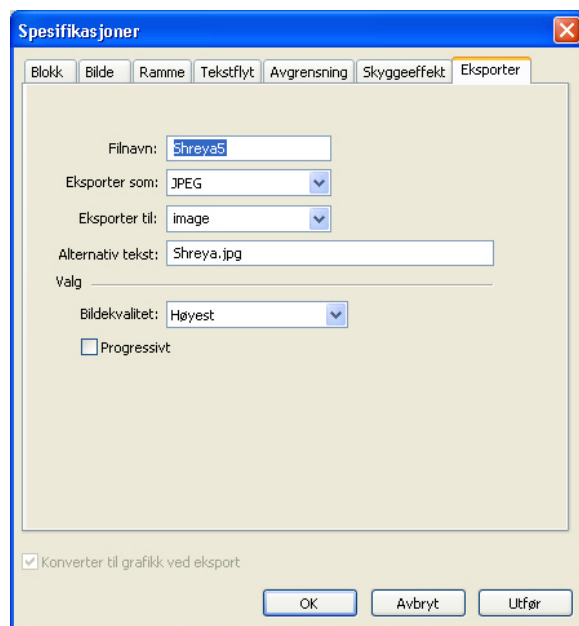
Aby użyć rodziny fontów, po prostu zastosuj pierwszy font z rodziny do tekstu w ramce tekstowej HTML.

Elementy graficzne w layoutach stron WWW

Podczas eksportowania layoutu strony WWW następujące obiekty są przekształcane w obrazy w formacie odpowiednim do wyświetlania w Internecie:

- Ramki zawierające zaimportowane obrazy
- Linie
- Tekst na ścieżce
- Ramki bez zawartości (**Element > Zawartość > Brak**)
- Puste ramki
- Tabele z zaznaczoną opcją **Element > Modyfikuj > Tabela > Konwertuj tabelę do pliku graficznego w czasie eksportu**

Opcjami tej konwersji można sterować na karcie **Eksport** w oknie dialogowym **Modyfikuj**.



Na karcie **Eksport** w oknie dialogowym **Modyfikuj** można sterować opcjami eksportu dla obrazów, rastrowych ramek tekstowych i innych elementów graficznych.

Aby skonfigurować element graficzny w celu wyeksportowania:

- 1 Wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i przejdź do karty **Eksport**.
- 2 Wybierz opcję z menu rozwijanego **Eksportuj jako**. Dostępne opcje obejmują **GIF**, **JPEG**, **SWF** i **PNG**. Opcje poniżej tego menu zmieniają się w zależności od wybranego formatu.
- 3 Aby wskazać katalog docelowy dla wyeksportowanego pliku obrazu, wprowadź wartość w polu **Eksportuj do**.
- 4 Wprowadź krótki opis lub nazwę obrazu w polu **Alternatywny tekst**.

Importowanie pliku w formacie Flash (SWF)

Oprócz importowania obrazów we wszystkich formatach obsługiwanych przez layouty wydruków, można także importować pliki w formacie Flash (SWF). Podczas eksportowania layoutu zawierającego zaimportowany plik Flash plik ten jest kopiowany do lokalizacji eksportu i wyświetlany jako część wyeksportowanej strony HTML.

Konwersja z i do layoutów stron WWW

Aby przekształcić layout wydruków na layout stron WWW, należy otworzyć layout i wybrać opcję **Layout > Duplikuj**, a następnie wybrać opcję **WWW** z menu rozwijanego **Typ layoutu**.

Podczas konwersji layoutu wydruków na layout stron WWW zachodzą następujące zmiany:

- Pole wyboru **Konwertuj do pliku graficznego w czasie eksportu** jest zaznaczone dla wszystkich ramek tekstowych. Usunięcie zaznaczenia tego pola wyboru i przekształcenie ramki w ramkę tekstową HTML spowoduje zamianę wszystkich tabulatorów na spacje.
- Powiązane ramki tekstowe na stronach widzących są wyświetlane jako oddzielne ramki tekstowe na tej samej stronie.

➡ Atrybuty arkusza stylów, które nie są obsługiwane w ramach tekstowych HTML, zostają oznaczone gwiazdką (*) w oknie dialogowym **Edycja arkuszy stylów** (**Edycja > Arkusze stylów**).

Podczas konwersji layoutu stron WWW na layout wydruków zachodzą następujące zmiany:

- Ramki tekstowe HTML i rastrowe są wyświetlane jako ramki tekstowe.
- Ramki formularzy HTML i formularze zostają usunięte.
- Efekty najazdu i mapy obrazów są przekształcane w zwykłe obrazy.

Ograniczenia layoutów stron WWW

Następujące funkcje są niedostępne dla ramek tekstowych w layoutach stron WWW:

- wysunięte znaki;
- wysuwanie, światło między znakami, kerning oraz specyfikacje dzielenia wyrazów i justowania (D&J);
- znaki niełamliwe;
- style OpenType;
- blokowanie do siatki;
- znaczniki akcentów;
- pionowy kierunek łańcucha tekstowego.

➡ Aby zachować te funkcje w layoutach stron WWW, należy zaznaczyć ramkę tekstową, a następnie zaznaczyć opcję **Konwertuj do pliku graficznego w czasie eksportu** w oknie dialogowym **Modyfikuj** (**Element > Modyfikuj**).

Hiperlinki

W przypadku większości narzędzi HTML hiperlink jest tworzony poprzez zaznaczenie zakresu tekstu lub obrazu, a następnie wprowadzenie adresu URL w polu. Program QuarkXPress stosuje inne podejście.



Paleta Hiperlinki

Miejsca docelowe

Miejsca docelowe to „kontener” dla określonego adresu URL. Podobnie jak listy kolorów i arkuszy stylów, projekt programu QuarkXPress może zawierać listę miejsc docelowych. Każde miejsce docelowe zawiera jeden z następujących typów adresów URL:

- **Adres URL:** Wskazuje określony zasób w Internecie.
- **Strona:** Wskazuje określoną stronę w tym samym layoucie.
- **Kotwica:** Wskazuje określoną część strony w layoucie.

➡ Chociaż interfejs użytkownika rozróżnia adresy URL, strony i kotwice, rzeczywisty link w wyeksportowanym pliku HTML zawsze ma postać adresu URL.

➡ Podobnie jak kolory i arkusze stylów, każde miejsce docelowe ma nazwę. Można nadać dowolną nazwę dla miejsca docelowego. Na przykład miejsce docelowe dla adresu URL www.quark.com można nazwać „Witryna firmy Quark”.

Tak jak w przypadku listy kolorów projektu na palecie **Kolory**, można wyświetlić listę miejsc docelowych projektu na palecie **Hiperlinki**. Analogicznie jak podczas stosowania koloru z palety **Kolory**, można „zastosować” miejsce docelowe do zaznaczonego tekstu lub obrazu, klikając dany hiperlink na palecie **Hiperlinki**.

Listę miejsc docelowych można edytować za pomocą okna dialogowego **Hiperlinki** (menu **Edycja**). Tak jak w przypadku kolorów, lista miejsc docelowych projektu może zawierać miejsca docelowe, które nie są używane w projekcie.

➡ Jeżeli użytkownik preferuje tworzenie hiperlinków poprzez zaznaczenie elementu i wprowadzenie adresu URL, może w ten sposób postępować w programie QuarkXPress. Należy jednak pamiętać, że w ten sposób tworzone jest miejsce docelowe, które zostanie dodane do listy miejsc docelowych projektu i wyświetlone na palecie **Hiperlinki**.

Kotwice

Kotwica stanowi po prostu znacznik, który został przyłączony do obiektu w dowolnym miejscu layoutu. Kotwice można przyłączyć do następujących elementów:

- słowa, znaku lub łańcucha w ramce tekstowej HTML lub rastrowej bądź w tekście na ścieżce
- ramki graficznej
- określonego obszaru na mapie obrazu
- określonej komórki w tabeli
- pustej ramki
- linii

Wskaźniki kotwic w programie QuarkXPress mają następujący wygląd:  lub .

Cele

Cele pozwalają określić, w jakim oknie zostanie otwarte miejsce docelowe. Poniżej przedstawiono dostępne typy celów:

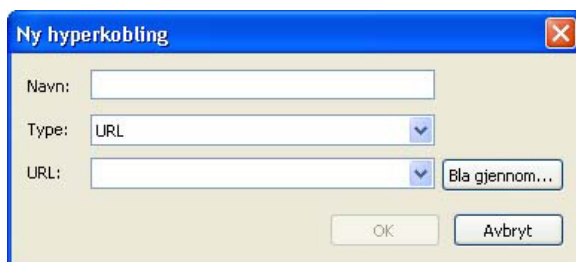
- **Brak:** Miejsce docelowe powinno zostać wyświetlone w tym samym oknie co hiperlink.
- **_blank:** Miejsce docelowe powinno zostać wyświetlone w nowym oknie przeglądarki.
- **_self:** Miejsce docelowe powinno zostać wyświetlone w tym samym oknie co hiperlink.
- **_parent:** Miejsce docelowe powinno zostać wyświetlone w oknie macierzystym strony zawierającej hiperlink.
- **_top:** Miejsce docelowe powinno usunąć wszystkie ramki na stronie i zająć całe okno przeglądarki.

➡ Cel jest powiązany z pojedynczym hiperlinkiem (klikanym przez użytkownika), a nie z miejscem docelowym (adresem URL otwieranym przez to kliknięcie). Oznacza to, że nie można określić celu, jeśli tworzone jest tylko miejsce docelowe.

Tworzenie miejsca docelowego

Miejsce docelowe zawiera adres URL, który może być wskazywany przez hiperlink. Aby utworzyć miejsce docelowe:

- 1 Wybierz opcję **Okno > Hiperlinki**. Zostanie wyświetlona paleta **Hiperlinki**.
 - Aby ręcznie określić adres URL, wybierz opcję **Adres URL**, a następnie wpisz adres URL w polu **Adres URL** lub użyj przycisku **Wybierz** w celu utworzenia ścieżki do określonego pliku. Należy upewnić się, że ta ścieżka będzie poprawna dla wyeksportowanej strony HTML. Można wybrać jeden z czterech typowych protokołów, używając menu rozwijanego obok pola **Adres URL**.
 - Aby określić link do innej strony w tym samym layoutcie, wybierz pozycję **Strona** z pola **Typ**, a następnie wybierz stronę z menu rozwijanego **Strona**.
 - Aby określić link do określonej kotwicy w tym samym layoutcie, wybierz pozycję **Kotwica** z pola **Typ**, a następnie wybierz kotwicę z menu rozwijanego **Kotwica**.
- 2 Kliknij przycisk **OK**. Jeśli dodawanych jest wiele miejsc docelowych, naciśnij klawisz Shift podczas klikania przycisku **OK**. Okno dialogowe **Nowy hiperlink** pozostanie otwarte.

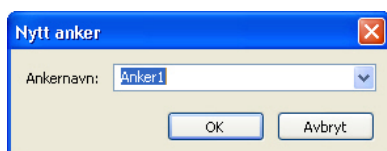


Za pomocą okna dialogowego **Nowy hiperlink** można utworzyć miejsce docelowe

Tworzenie kotwicy

Kotwica to po prostu wskaźnik do określonego miejsca w layoutcie. Aby utworzyć kotwicę:

- 1 Wybierz opcję **Okno > Hiperlinki**. Zostanie wyświetlona paleta **Hiperlinki**.
 - Kliknij przycisk **Nowa kotwica** na palecie **Hiperlinki**.
 - Wybierz opcję **Styl > Kotwica > Nowy**.
 - Wyświetl paletę **Hiperlinki** i wybierz opcję **Nowa kotwica**.
 - Wyświetl menu kontekstowe dla zaznaczonego tekstu lub elementu, a następnie wybierz opcję **Kotwica > Nowy**.
- 2 Wprowadź nazwę kotwicy w polu **Nazwa kotwicy** lub wybierz nieużywaną nazwę kotwicy z menu rozwijanego.
- 3 Kliknij przycisk **OK**.



Za pomocą okna dialogowego **Nowa kotwica** można skonfigurować nową kotwicę

- ➡ Aby utworzyć „pustą” kotwicę, anuluj zaznaczenie wszystkiego, a następnie kliknij przycisk **Nowa kotwica** na palecie **Hiperlinki**. Za pomocą tej metody można tworzyć hiperlinki wskazujące kotwice w częściach layoutu, które nie są dostępne lub nie zostały jeszcze utworzone.

Tworzenie hiperlinku przy użyciu istniejącego miejsca docelowego

Hiperlink to łańcuch tekstowy, ramka lub linia wskazująca określone miejsce docelowe. Aby utworzyć hiperlink przy użyciu istniejącego miejsca docelowego, należy zaznaczyć fragment tekstu lub ramkę graficzną w celu użycia jako hiperłącze, a następnie wykonać jedną z następujących czynności:

- Kliknąć miejsce docelowe na palecie **Hiperlinki**.
- Wybrać opcję **Styl > Hiperlink > [miejsce docelowe]**.
- Wyświetlić menu kontekstowe dla zaznaczonego tekstu lub elementu, a następnie wybrać opcję **Hiperlink > [miejsce docelowe]**.

Tworzenie hiperlinku od początku

Hiperlink to łańcuch tekstowy, ramka lub linia wskazująca określone miejsce docelowe. Aby utworzyć hiperlink i miejsce docelowe w tym samym czasie:

- 1 Zaznacz zakres tekstu lub element, który ma zostać użyty jako hiperlink.
 - Kliknij przycisk **Nowy hiperlink** na palecie **Hiperlinki**.
 - Wybierz opcję **Styl > Hiperlink > Nowy**.
 - Wyświetl menu kontekstowe dla zaznaczonego tekstu lub ramki, a następnie wybierz opcję **Hiperlink**.
 - Aby ręcznie określić adres URL, wybierz opcję **Adres URL**, a następnie wpisz adres URL w polu **Adres URL** lub użyj przycisku **Wybierz** w celu utworzenia ścieżki do określonego pliku. Należy upewnić się, że ta ścieżka będzie poprawna dla wyeksportowanej strony HTML. Można wybrać jeden z czterech typowych protokołów, używając menu rozwijanego obok pola **Adres URL**.
 - Aby określić link do innej strony w tym samym layoutcie, wybierz opcję **Strona**, a następnie wybierz stronę z menu rozwijanego **Strona**.
 - Aby określić link do określonej kotwicy w tym samym layoutcie, wybierz opcję **Kotwica**, a następnie wybierz kotwicę z menu rozwijanego **Kotwica**.
- 2 Kliknij przycisk **OK**.

Wyświetlanie linków na palecie Hiperlinki

Przyciski **Pokaż** i menu rozwijane na palecie **Hiperlinki** umożliwiają określenie, jaka zawartość jest wyświetlana na przewijanej liście palety:

- Aby wyświetlić miejsca docelowe, należy kliknąć przycisk **Pokaż miejsca docelowe**.
- Aby wyświetlić kotwice, należy kliknąć przycisk **Pokaż kotwice**.
- Aby wyświetlić linki do stron w danym layoutcie, należy kliknąć przycisk **Pokaż linki do stron**.
- Należy wybrać opcję **Nazwa**, aby wyświetlać pozycje listy według ich nazw, bądź wybrać opcję **Link**, aby wyświetlać pozycje listy według ich adresów URL.

Formatowanie hiperlinków

Domyślnie tekst hiperlinku jest podkreślony i wyświetlany w kolorze zgodnym z domyślnymi kolorami zdefiniowanymi w oknie dialogowym **Właściwości layoutu (Layout > Właściwości layoutu)**. Można jednak zmienić domyślny wygląd poszczególnych hiperlinków, zaznaczając określone słowa w hiperlinku i stosując żądane formatowanie (kolor, wielkość i font).

W przypadku zmiany formatowania akapitu zawierającego tekst hiperlinku, w hiperlinkach zostaną odzwierciedlone zmiany fontu i stopnia pisma akapitu, ale zostanie zachowany kolor domyślny i podkreślenie tekstu.

Edytowanie i usuwanie miejsc docelowych

Aby dokonać edycji nazwy lub adresu URL miejsca docelowego, należy wybrać miejsce docelowe na palecie **Hiperlinki** i kliknąć przycisk **Edytuj** . Dokonane zmiany zostaną zastosowane do wszystkich hiperlinków w tym layoutcie, które używają danego miejsca docelowego.

Aby usunąć miejsce docelowe, należy wybrać miejsce docelowe na palecie **Hiperlinki** i kliknąć przycisk **Usuń** . Wszystkie hiperlinki do tego miejsca docelowego zostaną usunięte z layoutu.

Miejsca docelowe można także edytować i usuwać za pomocą okna dialogowego **Hiperlinki** (menu **Edycja**).

Edytowanie i usuwanie kotwic

Aby dokonać edycji nazwy kotwicy, należy wybrać kotwicę na palecie **Hiperlinki** i kliknąć przycisk **Edytuj** . Można edytować nazwę kotwicy i samą kotwicę. Jeśli kotwica nie ma nazwy, na palecie **Hiperlinki** wyświetlana jest tylko kotwica.

Aby usunąć kotwicę, należy wybrać kotwicę na palecie **Hiperlinki** i kliknąć przycisk **Usuń** . Wszystkie hiperlinki do tej kotwicy zostaną usunięte z layoutu.

Kotwice można także edytować i usuwać za pomocą okna dialogowego **Hiperlinki** (menu **Edycja**).

Edytowanie i usuwanie hiperlinków

Aby dokonać edycji miejsca docelowego hiperlinku, należy wybrać hiperlink w layoucie, kliknąć przycisk **Edytuj** na palecie **Hiperlinki**, a następnie wprowadzić nową wartość w polu **Adres URL** lub wybrać opcję z menu rozwijanego obok pola **Adres URL**.

Aby usunąć miejsce docelowe hiperlinku, należy wybrać hiperlink w layoucie i kliknąć przycisk **Brak hiperlinku** na palecie **Hiperlinki** lub wybrać opcję **Styl > Hiperlink > Usuń**.

Nawigacja przy użyciu palety Hiperlinki

Paleta **Hiperlinki** służy nie tylko do tworzenia hiperlinków. Za pomocą palety **Hiperlinki** można także nawigować po hiperlinkach i kotwicach w aktywnym layoucie programu QuarkXPress. Aby nawigować przy użyciu palety **Hiperlinki**:

- Aby wyświetlić miejsce docelowe będące adresem URL, należy kliknąć dwukrotnie to miejsce docelowe na palecie **Hiperlinki**. Adres URL jest przekazywany do wyznaczonej przeglądarki internetowej.
- Aby przejść do kotwicy w aktywnym layoucie, należy kliknąć dwukrotnie nazwę kotwicy na palecie **Hiperlinki**.

Najazdy

Najazd to obraz na stronie HTML, który zmienia się po przesunięciu nad niego wskaźnika myszy. Najazdy są powszechnie używane jako „przyciski” prowadzące do innej strony lub służące do pobierania pliku. Choć atrakcyjne wizualnie, najazdy powodują pewne zwiększenie obciążenia pod względem wielkości pliku i czasu pobierania. Ponadto najazdy nie są obsługiwane przez wszystkie wersje poszczególnych przeglądarek internetowych (choć są obsługiwane przez wersję 3.x i nowsze przeglądarek Microsoft Internet Explorer i Netscape Navigator, a także przez bieżące wersje przeglądarek Safari i Firefox).

Program QuarkXPress oferuje dwa typy najazdów:

- *Najazd prosty*: Zamienia obraz po umieszczeniu wskaźnika myszy nad ramką najazdu.

- *2-pozycyjny najazd:* Zamienia obraz w jednej lub kilka ramkach po umieszczeniu wskaźnika myszy nad ramką najazdu.



Najazd zmienia swój wygląd, kiedy użytkownik przesunie wskaźnikiem myszy nad obraz.

Tworzenie prostego najazdu

Istnieje możliwość utworzenia prostego najazdu z ramkami graficznymi lub tekstowymi. W przypadku użycia ramek tekstowych zostaną one automatycznie przekształcone w obrazy podczas eksportu.

Aby utworzyć prosty najazd:

- 1 Zaznacz ramkę graficzną lub tekstową w aktywnym layoucie strony WWW.
- 2 Wybierz opcję **Element > Najazd prosty > Utwórz najazd**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Najazd**.
- 3 Określ, co powinno być wyświetlane, kiedy wskaźnik myszy nie znajduje się nad ramką najazdu:
 - W przypadku najazdu graficznego wprowadź ścieżkę i nazwę pliku obrazu w polu **Obraz domyślny** lub kliknij przycisk **Wybierz/Przeglądaj**, aby znaleźć plik ręcznie.
 - W przypadku najazdu tekstowego wprowadź tekst i sformatuj go.
- 4 Określ, co powinno być wyświetlane, kiedy użytkownik końcowy przesunie wskaźnik myszy nad ramkę najazdu:
 - W przypadku najazdu graficznego wprowadź ścieżkę i nazwę pliku obrazu w polu **Obraz najazdu** lub kliknij przycisk **Wybierz/Przeglądaj**, aby znaleźć plik ręcznie.
 - W przypadku najazdu tekstowego wprowadź tekst i sformatuj go.
- 5 Aby dodać hiperlink do najazdu, wprowadź adres URL w polu **Hiperlink** lub wybierz adres URL z menu rozwijanego **Hiperlink**. Można także kliknąć przycisk **Wybierz/Przeglądaj**, aby ręcznie znaleźć plik docelowy. Należy jednak pamiętać, że powoduje to utworzenie linku bezwzględnego. Aby utworzyć link względny, należy wprowadzić ścieżkę względną do pliku docelowego.
- 6 Kliknij przycisk **OK**. W ramce najazdu wyświetlana jest ikona  wskazująca, że ramka zawiera obrazy z możliwością zamiany, ikona  wskazująca, że ramka obsługuje najazdy, a także (jeśli dodano hiperlink) ikona  wskazująca hiperlink.

Edytowanie i usuwanie prostych najazdów

Aby dokonać edycji najazdu, należy zaznaczyć ramkę graficzną zawierającą najazd i wybrać opcję **Element > Najazd prosty > Edytuj najazd**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Najazd**. Można zmienić obraz lub dokonać edycji hiperlinku.

Aby usunąć zachowanie najazdu, należy zaznaczyć ramkę graficzną zawierającą najazd i wybrać opcję **Element > Najazd prosty > Usuń najazd**.

Tworzenie 2-pozycyjnego najazdu

W przypadku 2-pozycyjnego najazdu użytkownik końcowy przesuwa wskaźnik myszy nad ramkę, a w innej ramce zostaje wyświetlony obraz najazdu. Ramka, nad którą użytkownik przesuwa mysz, jest nazywana *ramką źródłową*, a ramka wyświetlająca obraz najazdu jest nazywana *ramką docelową*. Aby utworzyć 2-pozycyjny najazd:

- 1 Utwórz ramkę tekstową lub graficzną służącą jako *ramka źródłowa* — ramka, nad którą zostanie przesunięty wskaźnik myszy w celu wywołania najazdu. Jeśli jest to ramka tekstowa, wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i zaznacz pole wyboru **Konwertuj do pliku graficznego w czasie eksportu**.
- 2 Utwórz kolejną ramkę tekstową lub graficzną służącą jako *ramka docelowa* — ramka, która zmieni swoją zawartość po przesunięciu wskaźnika myszy nad ramkę źródłową. Jeśli jest to ramka tekstowa, wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i zaznacz pole wyboru **Konwertuj do pliku graficznego w czasie eksportu**.
- 3 Zaimportuj obraz lub wprowadź tekst do ramki docelowej. Jest to domyślna zawartość ramki docelowej.
- 4 Po zaznaczeniu ramki docelowej wybierz opcję **Element > Najazdy > Utwórz cel 2-pozycyjnego najazdu**. Ikona  zostanie wyświetlona w ramce źródłowej.
- 5 Aby określić obraz najazdu, zaimportuj nowy obraz lub wprowadź nowy tekst do ramki docelowej.
- 6 Aby powiązać ramkę źródłową z docelową, wybierz narzędzie **Wiązanie 2-pozycyjnego najazdu** na palecie **Narzędzia WWW**, kliknij ramkę źródłową, a następnie kliknij ramkę docelową. Ikona  zostanie wyświetlona w ramce docelowej.
- 7 Aby utworzyć dodatkowe ramki docelowe, powtórz kroki 2–6.

Przełączanie między obrazami najazdu w layoucie

Celem najazdu prostego lub 2-pozycyjnego najazdu jest ramka graficzna, do której zaimportowano dwa obrazy: jeden obraz dla stanu domyślnego, a drugi obraz dla stanu najazdu. Jednak w danym momencie może być wyświetlany tylko jeden z tych obrazów w layoucie. Aby przełączyć się między dwoma obrazami w layoucie, należy zaznaczyć ramkę zawierającą cel najazdu prostego lub 2-pozycyjnego najazdu, a następnie wykonać jedną z poniższych czynności:

- W przypadku najazdu prostego wybrać opcję **Element > Najazd prosty > Obraz domyślny** dla obrazu domyślnego lub opcję **Element > Najazd prosty > Obraz najazdu** w celu wyświetlenia obrazu najazdu.
- W przypadku 2-pozycyjnego najazdu należy wybrać opcję **Element > 2-pozycyjny najazd > Pokaż**, a następnie wybrać jedną z opcji menu.

Usuwanie celu z ramki 2-pozycyjnego najazdu

Aby usunąć pojedynczy cel z ramki 2-pozycyjnego najazdu, należy zaznaczyć ramkę zawierającą ten najazd, wybrać opcję **Element > 2-pozycyjny najazd > Usuń element docelowy**, a następnie wybrać obraz do usunięcia.

Rozłączanie 2-pozycyjnego najazdu

Aby rozłączyć 2-pozycyjny najazd, należy wybrać narzędzie **Rozłączanie 2-pozycyjnego najazdu** na palecie **Narzędzia WWW**, kliknąć ramkę źródłową, a następnie kliknąć ramkę docelową.

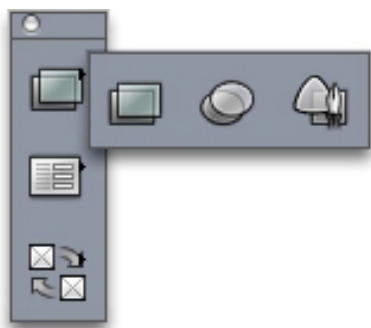
Mapy obrazów

Mapa obrazu to funkcja HTML, która umożliwia użytkownikowi przejście do odmiennych adresów URL poprzez kliknięcie różnych części obrazu na stronie WWW. Aby utworzyć mapę obrazu, należy zaimportować obraz, narysować aktywne obszary (kształty) nad częściami obrazu, które mają służyć jako hiperlinki, a następnie powiązać hiperlinki z aktywnymi obszarami. Aktywne obszary są niewidoczne po wyeksportowaniu, ale hiperlinki działają, kiedy użytkownicy klikają różne części obrazu.

Tworzenie mapy obrazu

Aby utworzyć mapę obrazu, zaznacz ramkę graficzną i narysuj jeden lub więcej aktywnych obszarów w tej ramce. Aby narysować aktywne obszary w zaznaczonej ramce graficznej:

- 1 Wybierz narzędzie **Mapa obrazu** z palety **Narzędzia WWW**. Można wybrać narzędzie **Prostokątna mapa obrazu**, **Owalna mapa obrazu** lub **Mapa obrazu Béziera**.



Narzędzia **Prostokątna mapa obrazu**, **Owalna mapa obrazu** i **Mapa obrazu Béziera**

- 2 Jeśli używane jest narzędzie **Prostokątna mapa obrazu** lub **Owalna mapa obrazu**, przeciągnij wskaźnikiem krzyżowym, zaczynając od wnętrza ramki graficznej.
 - 3 Jeśli używane jest narzędzie **Mapa obrazu Béziera**, kliknij (lub kliknij i przeciągnij), aby umieścić wierzchołki wielokąta. Pierwsze kliknięcie musi znaleźć się w obrębie ramki graficznej. Po zakończeniu rysowania kliknij dwukrotnie, aby zamknąć kontur aktywnego obszaru.
 - 4 Aby przekształcić aktywny obszar w hiperlink, kliknij miejsce docelowe lub kotwicę na palecie **Hiperlinki**.
 - 5 Wybierz opcję **Widok > Prowadnice** i upewnij się, że aktywne obszary znajdują się w odpowiednich miejscach.
- ➡ Aktywne obszary są wyświetlane tylko po zaznaczeniu ramki graficznej zawierającej te obszary. Aktywne obszary nie są drukowane.
- ➡ Istnieje możliwość utworzenia aktywnych obszarów, które wykraczają poza granice ramki graficznej. Jednak podczas eksportowania takie obszary zostaną przycięte do krawędzi ramki (z wyjątkiem kołowych obszarów aktywnych).

Edytowanie mapy obrazu

Po utworzeniu mapy obrazu można przesuwać i usuwać aktywne rozmiary, a także zmieniać ich rozmiar. Aby dokonać edycji mapy obrazu:

- 1 Zaznacz ramkę graficzną zawierającą mapę obrazu.
 - 2 Jeśli aktywne obszary nie są widoczne, wybierz opcję **Widok > Prowadnice**.
 - 3 Aby zmienić rozmiar aktywnego obszaru, zaznacz ten obszar, a następnie przeciągnij jeden z jego uchwytów.
 - 4 Aby przenieść aktywny obszar, przeciągnij obszar za jedną z jego krawędzi.
 - 5 Aby usunąć aktywny obszar, zaznacz ten obszar i naciśnij klawisz Delete/Backspace.
- ➡ Aktywne obszary są zapisywane wraz z obrazem, w którym zostały utworzone. W przypadku zduplikowania, przeniesienia, zmiany rozmiaru, nachylenia lub obrotu obrazu zostaną uwzględnione jego mapy obrazu.

Formularze

Formularze HTML umożliwiają użytkownikom zapisywanie się na listy pocztowe, kupowanie produktów i wysyłanie opinii poprzez Internet lub intranet. Formularze mogą zawierać pola tekstowe, przyciski, pola wyboru, menu rozwijane i listy. Użytkownicy mogą używać tych elementów sterujących do wprowadzania tekstu, bezpiecznego przesyłania haseł, a nawet do przesyłania plików.

Należy pamiętać, że formularze nie mogą istnieć w próżni — podczas tworzenia formularza należy także utworzyć skrypt serwerowy lub aplikację w celu przetworzenia danych przesłanych poprzez ten formularz. Takie skrypty i aplikacje często, ale nie zawsze używają protokołu CGI (Common Gateway Interface) i mogą być napisane w takich językach jak Perl, C, Java i AppleScript®. Protokoły i języki, których można użyć, są zależne od oprogramowania serwera WWW i platformy, na której działa to oprogramowanie.

Aby użyć formularzy HTML jako części witryny internetowej, należy skorzystać z narzędzi innych firm do utworzenia skryptu serwerowego lub aplikacji. Informacje na temat sposobu podejścia do tego zadania można uzyskać od administratora witryny WWW.



Za pomocą formularza można gromadzić informacje na temat osób odwiedzających witrynę internetową

Tworzenie ramki formularza

Ramka formularza wyznacza granice formularza HTML. Ramka formularza powinna zawierać jeden lub więcej elementów sterujących formularza, a także może zawierać ukryte pola. Aby utworzyć ramkę formularza:

- 1 Wybierz narzędzie **Ramka formularza**  z palety **Narzędzia WWW**.
 - Wybierz opcję **Pobierz**, aby przeglądarka internetowa dołączyła dane formularza na końcu adresu URL skryptu docelowego lub aplikacji.
 - Wybierz opcję **Ogłoś**, aby przeglądarka internetowa wysłała dane formularza do skryptu docelowego lub aplikacji jako oddzielną transakcję HTML.
 - Wybierz opcję **Brak** lub **Samo**, aby określić tę samą ramkę lub okno co formularz.
 - Wybierz opcję **Pusty**, aby określić cel jako nowe okno bez nazwy.
 - Wybierz opcję **Nadrzędny**, aby określić cel jako ramkę lub okno nadrzędne dla formularza. W przypadku braku okna nadrzędnego dane formularza zostaną wyświetlone w tym samym oknie co formularz (tak jak w przypadku określenia opcji **Brak** lub **Samo** w polu **Cel**).
 - Wybierz opcję **Góra**, aby określić cel jako pierwsze okno niezawierające ramek — zwykle jest to strona wprowadzająca formularz.
 - Wybierz opcję **Błąd strony**, aby określić, że powinna zostać wyświetlona inna strona HTML, a następnie wprowadź adres URL tej strony. Można także kliknąć przycisk **Wybierz/Przeglądaj**, aby ręcznie znaleźć stronę docelową. Należy jednak pamiętać, że powoduje to utworzenie linku bezwzględnego. Aby utworzyć link względny, należy wprowadzić ścieżkę względną do pliku docelowego.

- Wybierz opcję **Komunikat w oknie dialogowym**, aby wyświetlić ostrzeżenie w oknie dialogowym, a następnie wprowadź treść komunikatu ostrzeżenia w polu tekstowym. Aby do komunikatu dołączyć nazwę pierwszego brakującego pola, które jest wymagane, użyj znacznika `<brakujące pole>`. Podczas wyświetlania ostrzeżenia ten znacznik zostanie zastąpiony nazwami pustych wymaganych pól.

2 Kliknij przycisk **OK**.

Formularz można także utworzyć, rysując element sterujący formularza w pustym obszarze layoutu strony WWW.

➡ Ramki formularzy nie mogą nakładać się na siebie.

➡ Elementy sterujące formularza muszą być zawarte całkowicie w ramce formularza.

Dodawanie elementu sterującego tekstu, hasła lub ukrytego pola

Element sterujący tekstu umożliwia użytkownikom wprowadzanie zwykłego tekstu. *Element sterujący hasła* umożliwia użytkownikom wprowadzanie zwykłego tekstu, ale tekst jest wyświetlany tylko w postaci gwiazdek (lub innych znaków specjalnych). *Element sterujący ukrytego pola* przesyła wartość podczas przesyłania formularza, ale nie powoduje wyświetlenia tej wartości użytkownikowi. Aby dodać element sterujący tekstu, hasła lub ukrytego pola do formularza:

- 1 Użyj narzędzia **Pole tekstowe** , aby narysować element sterujący tekstu w ramce formularza. Należy pamiętać, że w przeciwieństwie do ukrytych pól, widoczne elementy sterujące formularza nie mogą nakładać się na siebie w ramce formularza.
- 2 Wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i kliknij kartę **Formularz**.
- 3 Wprowadź nazwę tekstowego elementu sterującego w polu **Nazwa**.
- 4 Wybierz opcję z menu rozwijanego **Typ**, aby określić typ pola:
 - Wybierz opcję **Tekst - jeden wiersz**, aby utworzyć element sterujący, który może zawierać tylko jeden wiersz tekstu.
 - Wybierz opcję **Tekst - wielowierszowy**, aby utworzyć element sterujący, który może zawierać wiele wierszy tekstu.
 - Wybierz opcję **Hasło**, aby utworzyć element sterujący, w którym wszystkie znaki są wyświetlane jako gwiazdki lub punktory.
 - Wybierz opcję **Ukryte pole**, aby utworzyć element sterujący przesyłany wraz z formularzem, który nie będzie jednak wyświetlany w przeglądarce internetowej użytkownika końcowego. Za pomocą ukrytego pola można przesyłać dane niewidoczne dla użytkownika końcowego. Ukryte pola są często używane do przechowywania informacji o identyfikatorze sesji, zmiennych, kodów walidacji itp. Wybranie opcji **Ukryte pole** spowoduje, że opcje **Maksymalna liczba znaków**, **Zawijaj tekst**, **Tylko do odczytu** i **Wymagane** staną się niedostępne.
- 5 Wprowadź liczbę w polu **Maksymalna liczba znaków**, aby określić maksymalną liczbę znaków akceptowaną przez element sterujący.
- 6 Zaznacz pole wyboru **Zawijaj tekst**, aby automatycznie zawijać wiele wierszy tekstu w elemencie sterującym. To pole wyboru jest dostępne tylko w przypadku, gdy w menu rozwijanym **Typ** wybrano pozycję **Tekst - wielowierszowy**.

- 7 Aby uniemożliwić użytkownikom końcowym edycję zawartości elementu sterującego, zaznacz opcję **Tylko do odczytu**.
- 8 Aby wskazać, że element sterujący pola wyboru musi zawierać wartość, zanim będzie możliwe przesłanie formularza, zaznacz opcję **Wymagany**.
- 9 Kliknij przycisk **OK**.

Dodawanie elementu sterującego przycisku

Element sterujący przycisku przesyłania umożliwia użytkownikom przysyłanie formularza do skryptu docelowego lub aplikacji na serwerze. *Element sterujący przycisku resetowania* przywraca domyślne wartości wszystkich pól i przycisków w formularzu. Aby utworzyć element sterujący przycisku przesyłania lub resetowania:

- 1 Użyj narzędzia **Przycisk** , aby narysować element sterujący przycisku w ramce formularza.
 - Wybranie opcji **Resetuj** powoduje skonfigurowanie elementu sterującego przycisku w celu przywrócenia domyślnych wartości wszystkich pól i przycisków w formularzu.
 - Wybranie opcji **Prześlij** powoduje skonfigurowanie elementu sterującego przycisku w celu przesyłania danych formularza do docelowego skryptu CGI lub aplikacji wskazanej w polu formularza.
 - 2 Kliknij przycisk **OK**.
 - 3 Aby dodać tekst do przycisku, kliknij przycisk narzędziem **Zawartość tekstowa**  i wprowadź tekst, który będzie wyświetlany na przycisku.
- ➡ Wielkość przycisków jest zmieniana automatycznie w zależności od długości ich nazw.

Dodawanie elementu sterującego przycisku obrazu

Istnieje możliwość utworzenia *elementu sterującego przycisku obrazu*, który spowoduje przesłanie formularza. Aby utworzyć element sterujący przycisku obrazu:

- 1 Użyj narzędzia **Przycisk obrazu** , aby narysować element sterujący przycisku obrazu w ramce formularza.
- 2 Wybierz opcję **Importuj obraz (Plik > Importuj obraz)**, aby wyświetlić okno dialogowe **Importuj obraz**. Wybierz plik obrazu do wyświetlenia w elemencie sterującym przycisku obrazu i kliknij przycisk **Otwórz**.
- 3 Wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i kliknij kartę **Formularz**.
- 4 Wprowadź nazwę elementu sterującego przycisku w polu **Nazwa**.
- 5 Kliknij kartę **Eksportuj (Element > Modyfikuj)**, aby wyświetlić opcje eksportowania dla wybranego elementu sterującego przycisku obrazu.
- 6 Kliknij przycisk **OK**.

Dodawanie elementów sterujących menu wyskakującego lub listy

Elementy sterujące menu wyskakującego umożliwiają użytkownikom końcowym dokonanie wyboru jednej pozycji z menu. *Elementy sterujące listy* umożliwiają użytkownikom końcowym dokonanie

wyboru jednej lub wielu pozycji z menu. Aby dodać element sterujący menu wyskakującego lub listy do formularza:

- 1 Użyj narzędzia **Menu wyskakujące**  lub **Pole listy** , aby narysować element sterujący listy w ramce formularza.
 - Wybierz opcję **Menu wyskakujące** dla menu wyskakującego.
 - Wybierz opcję **Lista** dla listy przewijanej.
 - Aby określić już utworzone menu, wybierz nazwę tego menu z menu rozwijanego **Menu**.
 - Aby utworzyć menu, kliknij przycisk **Nowy**.
- 2 *(Tylko elementy sterujące listy)* Aby wskazać, że możliwe jest wybranie jednej lub kilku pozycji w elemencie sterującym, zaznacz opcję **Zezwalaj na wiele zaznaczeń**.
- 3 Aby wskazać, że co najmniej jedna pozycja elementu sterującego musi być wybrana, zanim będzie możliwe przesłanie formularza, zaznacz opcję **Wymagany**.
- 4 Kliknij przycisk **OK**.

Dodawanie grupy elementów sterujących przycisków radiowych

Grupa *elementów sterujących przycisków radiowych* umożliwia użytkownikowi końcowemu wybranie jednej wartości z grupy. Kliknięcie jednego przycisku radiowego przez użytkownika końcowego powoduje anulowanie wyboru innych przycisków radiowych w grupie. Aby dodać grupę elementów sterujących przycisków radiowych do formularza:

- 1 Użyj narzędzia **Przycisk radiowy** , aby narysować kilka elementów sterujących przycisków radiowych w ramce formularza.
- 2 Zaznacz jeden z elementów sterujących przycisków radiowych, wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i kliknij kartę **Formularz**.
- 3 W razie potrzeby wybierz pozycję **Przycisk radiowy** z menu rozwijanego **Typ**.
- 4 Uważa się, że elementy sterujące przycisków radiowych o identycznej nazwie należą do tej samej grupy. Wybierz nazwę grupy przycisków radiowych i wprowadź tę nazwę w polu **Grupa**.
- 5 Aby określić wartość zaznaczonego elementu sterującego przycisku radiowego, wprowadź wartość w polu **Wartość**.
- 6 Powtarzaj kroki 2–5 do momentu utworzenia i skonfigurowania wszystkich elementów sterujących przycisków radiowych w grupie.
- 7 Aby jeden z elementów sterujących przycisków radiowych był wybrany domyślnie, zaznacz ten przycisk radiowy, wybierz opcję **Element > Modyfikuj**, kliknij kartę **Formularz**, a następnie zaznacz opcję **Użyj jako domyślny**.
- 8 Aby wskazać, że jeden z przycisków radiowych w grupie musi być wybrany, zanim będzie możliwe przesłanie formularza, wybierz dowolny element sterujący przycisku radiowego i zaznacz opcję **Wymagany**. Zaznaczenie opcji **Wymagany** dla jednego elementu sterującego przycisku radiowego powoduje sprawdzenie ramki pod względem wszystkich elementów sterujących przyciskami radiowymi w danej grupie.
- 9 Kliknij przycisk **OK**.

- ➡ Element sterujący przycisku radiowego nie może mieć tej samej nazwy co element sterujący pola wyboru w tym samym formularzu.

Dodawanie elementu sterującego pola wyboru

Użytkownik końcowy może zaznaczyć lub usunąć zaznaczenie *elementu sterującego pola wyboru*. Aby dodać element sterujący pola wyboru do formularza:

- 1 Użyj narzędzia **Pole wyboru** , aby narysować element sterujący pola wyboru w ramce formularza.
 - 2 Wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i kliknij kartę **Formularz**.
 - 3 Wybierz pozycję **Pole wyboru** z menu rozwijanego **Typ**.
 - 4 Wprowadź nazwę elementu sterującego pola wyboru w polu **Nazwa**.
 - 5 Wprowadź wartość elementu sterującego pola wyboru w polu **Wartość**.
 - 6 Aby wskazać, że element sterujący pola wyboru powinien być zaznaczony po wyświetleniu strony WWW, zaznacz opcję **Początkowo zaznaczone**.
 - 7 Aby wskazać, że element sterujący pola wyboru musi być zaznaczony, zanim będzie możliwe przesłanie formularza, zaznacz opcję **Wymagany**.
 - 8 Kliknij przycisk **OK**.
- ➡ Karta **Formularz** nie pozwala dodać tekstu do elementu sterującego pola wyboru. Można jednak określić tekst do wyświetlenia obok pola wyboru po zaznaczeniu elementu sterującego pola wyboru narzędziem **Zawartość tekstowa** .
- ➡ Element sterujący pola wyboru nie może mieć tej samej nazwy co element sterujący przycisku radiowego w tym samym formularzu.

Dodawanie elementu sterującego przesyłania pliku

Element sterujący przesyłania pliku umożliwia użytkownikom końcowym określenie ścieżki do pliku lokalnego, który zostanie załadowany podczas przesyłania formularza. Użytkownik końcowy może wprowadzić ścieżkę pliku lub kliknąć przycisk **Przełączaj** (utworzony za pomocą elementu sterującego formularza) i przejść do pliku. Aby dodać element sterujący przesyłania pliku do ramki formularza:

- 1 Użyj narzędzia **Wybór pliku** , aby narysować element sterujący przesyłania pliku w ramce formularza.
- 2 Wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i kliknij kartę **Formularz**.
- 3 Wprowadź nazwę elementu sterującego przesyłania pliku w polu **Nazwa**.
- 4 W polu **Akceptuj** można także określić oddzieloną przecinkami listę dopuszczalnych typów MIME.
- 5 Aby wskazać, że plik musi zostać przesłany wraz z danymi formularza, zaznacz pole wyboru **Wymagany**.
- 6 Kliknij przycisk **OK**.

Menu

Menu to lista pozycji, które można wyświetlić w elemencie sterującym listy lub menu rozwijanego w obszarze ramki formularza. Menu umożliwiają użytkownikom dokonanie wyboru z listy opcji. Można także utworzyć menu nawigacyjne, w przypadku których z każdą pozycją jest powiązany adres URL.

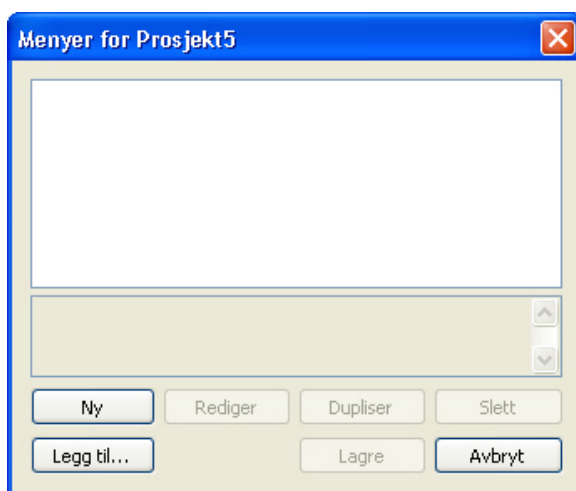
Praca ze standardowymi menu

Standardowe menu stanowią po prostu listę opcji, które mogą być używane w formularzu HTML. Standardowe menu zapewnia wartości w celu przesłania w formularzu lub użycia na potrzeby nawigacji.

Tworzenie standardowego menu

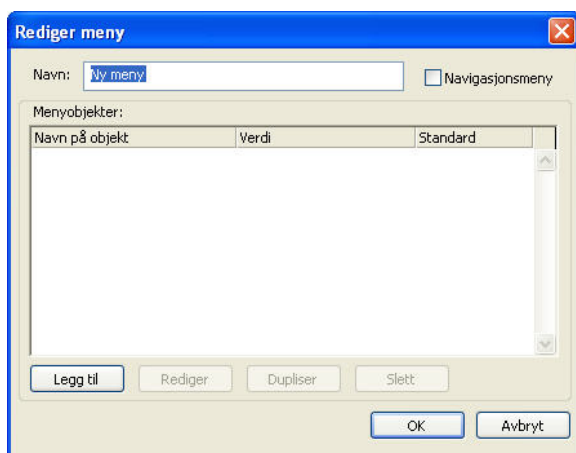
Aby utworzyć standardowe menu:

- 1 Wybierz opcję **Edycja > Menu**, aby wyświetlić okno dialogowe **Menu**.



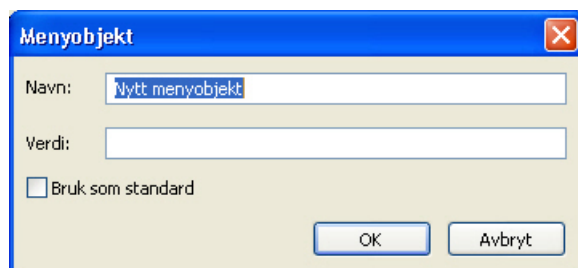
Za pomocą okna dialogowego **Menu** można pracować ze standardowymi menu.

- 2 Aby utworzyć menu, kliknij przycisk **Nowy**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj menu**.



Za pomocą okna dialogowego **Edytuj menu** można konfigurować standardowe menu.

- 3 Aby określić menu jako menu nawigacji, zaznacz opcję **Menu nawigacji**. Kiedy użytkownik końcowy wybierze pozycję z menu nawigacji, przeglądarka internetowa wykona próbę otwarcia adresu URL określonego jako wartość dla tej pozycji.
- 4 Aby dodać pozycję do wybranego menu, kliknij przycisk **Dodaj**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Pozycja menu**.



Okno dialogowe **Pozycja menu** zapewnia elementy sterujące do konfigurowania pozycji standardowego menu.

- 5 Wprowadź nazwę w polu **Nazwa**. Nazwa będzie wyświetlana jako pozycja menu rozwijanego.
 - 6 Wprowadź wartość w polu **Wartość**. Sposób użycia tej wartości jest zależny od tego, czy dane menu jest menu nawigacji:
 - Jeśli jest to menu nawigacji, wybranie tej pozycji sprawi, że przeglądarka internetowa wykona próbę otwarcia adresu URL określonego w polu **Wartość**. Należy się więc upewnić, czy w polu **Wartość** znajduje się poprawny adres URL.
 - Jeśli menu *nie* jest menu nawigacji, wybranie pozycji menu oznacza, że wartość w polu **Wartość** zostanie wysłana do serwera WWW wraz z pozostałymi danymi formularza podczas przesyłania formularza.
 - 7 Aby określić, że pozycja menu powinna być wybrana domyślnie, zaznacz opcję **Użyj jako domyślny**.
 - 8 Kliknij przycisk **OK**, aby zamknąć okno dialogowe **Pozycja menu**.
 - 9 Kliknij przycisk **OK**, aby zamknąć okno dialogowe **Edytuj menu**.
 - 10 Kliknij przycisk **Zapisz**, aby zamknąć okno dialogowe **Menu**.
- ➔ Jeśli nie określono domyślnej pozycji, pierwsza pozycja menu lub listy jest zwykle wyświetlana jako wybrana w formularzu (to zachowanie może się różnić w zależności od przeglądarki).

Użycie standardowego menu

Aby dodać standardowe menu do layoutu strony WWW, należy dodać ramkę formularza.

- Jeśli menu jest używane w celu zapewnienia wartości dla formularza HTML, należy narysować menu w ramce formularza zgodnie z opisem w temacie „Dodawanie elementów sterujących menu wyskakującego lub listy”.
- Jeśli menu służy do nawigacji, należy narysować menu na stronie przy użyciu narzędzia **Menu wyskakujące**  lub **Lista**  na palecie **Narzędzia WWW**. Program QuarkXPress automatycznie utworzy formularz w celu zawarcia menu wyskakującego lub listy, ale będzie używać tego formularza tylko jako kontenera dla menu wyskakującego lub listy.

Praca z menu kaskadowymi

Za pomocą funkcji *menu kaskadowych* można utworzyć layouty zoptymalizowane dla stron WWW, które zapewniają wspinały interfejs użytkownika i atrakcyjny wygląd. Menu kaskadowe upraszczają projekt poprzez ukrycie pozycji menu do momentu, kiedy użytkownik przesunie wskaźnik myszy nad określoną pozycję.

Tworzenie menu kaskadowego

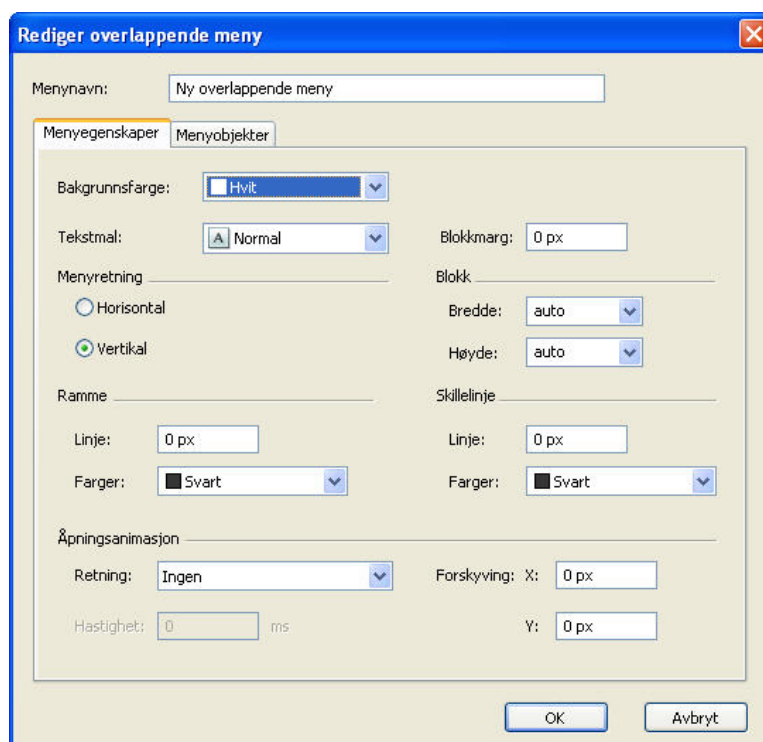
Zanim będzie możliwe zastosowanie menu kaskadowego, należy je utworzyć. Aby to zrobić:

- 1 Wybierz opcję **Edycja > Menu kaskadowe**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Menu kaskadowe**.



Za pomocą okna dialogowego **Menu kaskadowe** można pracować z menu kaskadowymi.

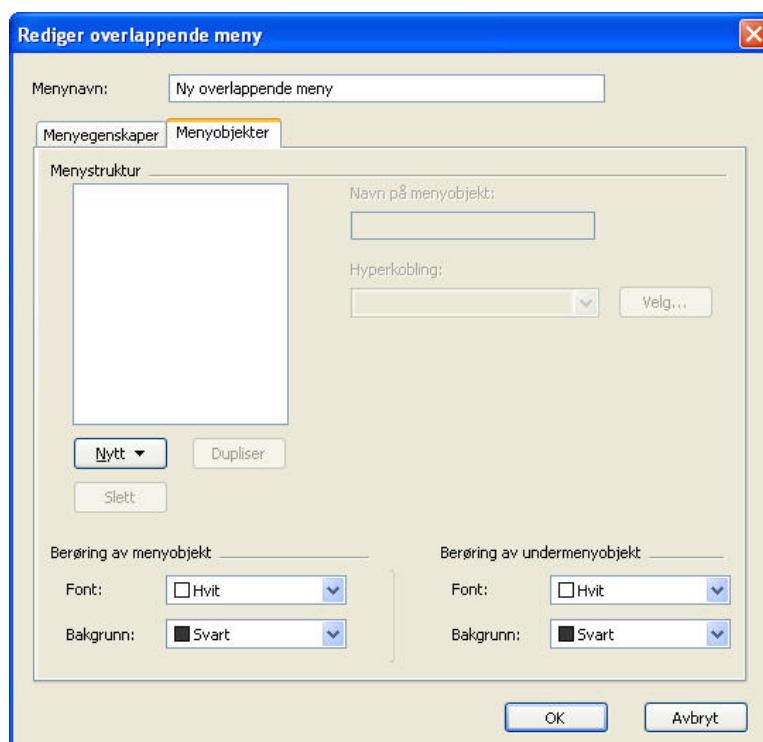
- 2 Kliknij przycisk **Nowy**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj menu kaskadowe**.



Za pomocą okna dialogowego **Edytuj menu kaskadowe** można konfigurować menu kaskadowe.

- 3 Wprowadź nazwę menu kaskadowego w polu **Nazwa**.
- 4 Na karcie **Właściwości menu** skonfiguruj ogólne właściwości menu kaskadowego zgodnie z poniższym opisem:
 - Wybierz kolor dla menu kaskadowego z menu rozwijanego **Kolor tła**.
 - Wybierz arkusz stylów dla menu kaskadowego z menu rozwijanego **Arkusz stylów**.
 - Wprowadź wartość w polu **Odsunięcie tekstu** w celu określenia, jak daleko od krawędzi ramki menu kaskadowego powinien być wyświetlany tekst menu.
 - W obszarze **Orientacja menu** kliknij opcję **Poziomo** lub **Pionowo**, aby określić kierunek menu.
 - W obszarze **Ramka** określ szerokość i wysokość dla całego menu kaskadowego. Wartość **automatycznie** jest obliczana na podstawie liczby znaków nazwy pozycji menu lub podmenu oraz rozmiaru fontu.
 - W obszarze **Krawędź** określ szerokość linii w polu **Linia** oraz kolor linii w menu rozwijanym **Kolor**. Ustawienia linii i koloru zostaną zastosowane do całej ramki menu kaskadowego.
 - W obszarze **Separator** określ szerokość linii w polu **Linia** oraz kolor separatorów w menu rozwijanym **Kolor**. Ustawienia szerokości linii i koloru zostaną zastosowane do separatorów między pozycjami menu.
 - W obszarze **Animacja początkowa** wybierz opcję z menu rozwijanego **Kierunek**, aby określić sposób otwierania menu.
 - Jeśli w menu rozwijanym **Animacja początkowa** zostanie wybrana inna opcja niż **Brak**, stanie się dostępne pole **Szybkość**. Wprowadź wartość w zakresie od 0 do 10 000. Szybkość jest mierzona w milisekundach.
 - W obszarze **Przesunięcie** wprowadź wartości w polach **X** i **Y**, aby określić przesunięcie pozycji menu od tego menu.

- 5 Karta **Pozycje menu** umożliwia określenie pozycji menu i podmenu. W obszarze **Struktura menu** wybierz opcję **Pozycję menu** z przycisku rozwijanego **Nowy**, aby utworzyć pozycję menu.



Za pomocą karty **Pozycje menu** w oknie dialogowym **Edytuj menu kaskadowe** można utworzyć pozycje menu i podmenu.

- 6 Wprowadź nazwę pozycji menu w polu **Nazwa pozycji menu**.
- 7 Aby określić hiperlink dla pozycji menu, wybierz hiperlink z menu rozwijanego **Hiperlink** lub wprowadź hiperlink w polu **Hiperlink**. Wszystkie hiperlinki powiązane z adresami URL są wyświetlane w menu rozwijanym **Hiperlink**.
- 8 Aby określić pozycję podmenu, zaznacz menu na liście **Struktura menu**, a następnie wybierz opcję **Pozycja podmenu** z przycisku rozwijanego **Nowy**, a następnie skonfiguruj pozycję podmenu w sposób opisany powyżej.
- 9 W obszarach **Wskazanie pozycji menu kursorem myszy** i **Wskazanie pozycji podmenu kursorem myszy** wybierz kolory dla pozycji menu i podmenu z listy rozwijanej **Font**, a następnie wybierz kolory tła z listy rozwijanej **Tło**.
- 10 Kliknij przycisk **OK**, a następnie kliknij przycisk **Zapisz** w oknie dialogowym **Menu kaskadowe**.

Stosowanie menu kaskadowego do ramki

Po utworzeniu menu kaskadowego można je zastosować do dowolnego elementu, który został określony do wyeksportowania jako grafika (**Element > Modyfikuj > Konwertuj do pliku graficznego w czasie eksportu**). W tym celu wystarczy wybrać element, a następnie wybrać opcję **Element > Menu kaskadowe > [Nazwa menu kaskadowego]**.

Usuwanie menu kaskadowego z ramki

Aby usunąć menu kaskadowe z ramki, należy zaznaczyć ramkę, a następnie wybrać opcję **Element > Menu kaskadowe > Usuń menu kaskadowe**. Menu kaskadowe zostanie usunięte z ramki, natomiast zawartość ramki nie zostanie zmieniona

- ➡ Usunięcie menu kaskadowego z ramki nie powoduje jego usunięcia z projektu. Aby usunąć menu kaskadowe z projektu, należy użyć okna dialogowego **Menu kaskadowe** (menu **Edycja**).

Tabele w layoutach stron WWW

Tabele można tworzyć w layoutach stron WWW podobnie jak w przypadku layoutów wydruków. Następujące funkcje tabel są jednak dostępne tylko w przypadku layoutów wydruków. Funkcje te mogły zostać zmienione lub są niedostępne dla layoutów stron WWW:

- Gradienty tła komórek.
- Procentowe wartości tinty dla tła po wybraniu kolorów bezpiecznych dla WWW.
- Linie przerywane i paski na liniach siatki.
- Zmienna szerokość linii siatki.
- Wartości **Pierwsza linia bazowa**, **Minimum**, **Przesunięcie** i **Maksymalny odstęp między akapitami**.
- Wartości odsunięcia tekstu **Wielokrotne**.
- **Tekst otacza ze wszystkich stron**.
- Ustawienie **Przerzuć w poziomie/Przerzuć w pionie** zastosowane do tekstu.
- Obrócony lub pochylony tekst w komórkach.

Aby użyć tych funkcji w layoutcie strony WWW, należy dokonać rasteryzacji tabeli lub niektórych jej komórek.

- Aby przeprowadzić rasteryzację całej tabeli, należy wybrać opcję **Element > Modyfikuj**, a następnie zaznaczyć opcję **Konwertuj tabelę do pliku graficznego w czasie eksportu**. Informacje dotyczące opcji na tej karcie zawiera temat „Praca z elementami graficznymi” we wcześniejszej części tego rozdziału.
- Aby dokonać rasteryzacji pojedynczej komórki, należy zaznaczyć komórkę za pomocą narzędzia **Zawartość**  , wybrać opcję **Element > Modyfikuj**, kliknąć kartę **Komórki**, a następnie zaznaczyć opcję **Konwertuj komórkę na grafikę w czasie eksportu**.

Metaznaczniki

Metaznaczniki zawierają informacje o stronie WWW. Nie są one wyświetlane w przeglądarce internetowej, ale dodanie metaznaczników do layoutów stron WWW ułatwia indeksowanie stron przez wyszukiwarki.

Metaznaczniki są zapisywane w *zestawach metaznaczników*. Zestaw metaznaczników można powiązać ze stroną layoutu strony WWW. Po wyeksportowaniu do kodu HTML strona będzie zawierała wszystkie znaczniki z tego zestawu.

Metaznacznik jest elementem języka HTML, takim jak `<title>` lub `<body>`. Najczęściej używane metaznaczniki mają dwa atrybuty: `name` i `content`. Atrybut `name` identyfikuje typ metaznacznika, a atrybut `content` zawiera unikatowe wartości metaznacznika.

Możliwe jest użycie wielu różnych metaznaczników. Poniżej przedstawiono dwa najczęściej stosowane metaznaczniki:

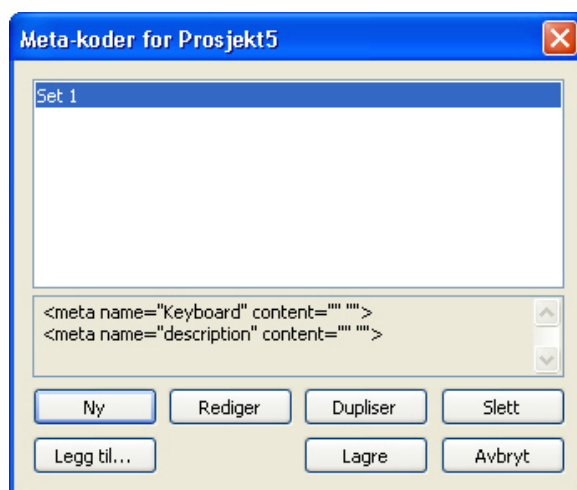
- `<meta name="description">`: Atrybut `content` tego metaznacznika jest odczytywany i wyświetlany przez niektóre wyszukiwarki.
- `<meta name="keywords">`: Atrybut `content` tego metaznacznika jest używany przez niektóre wyszukiwarki jako pomoc przy klasyfikacji stron i może być stosowany podczas wyszukiwania słów kluczowych.

➡ Informacje na temat konkretnych metaznaczników i ich wartości można znaleźć w podręczniku języka HTML.

Tworzenie zestawu metaznaczników

Aby utworzyć zestaw metaznaczników:

- 1 Wybierz opcję **Edycja > Metaznaczniki**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Metaznaczniki**.
- 2 Kliknij przycisk **Nowy**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Edytuj zestaw metaznaczników**.
- 3 Wprowadź nazwę zestawu metaznaczników w polu **Nazwa**.
- 4 Kliknij przycisk **Dodaj**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Nowy metaznacznik**.
- 5 Użyj elementów sterujących w oknie dialogowym, aby skonfigurować nowy metaznacznik zgodnie z poniższym opisem:
 - Użyj menu rozwijanego **Metaznacznik**, aby wybrać typ atrybutu dla metaznacznika lub wprowadź atrybut w polu **Metaznacznik**.
 - Użyj menu rozwijanego i pola **Nazwa**, aby określić wartość, która zostanie powiązana z typem atrybutu metaznacznika wybranym w polu **Metaznacznik**.
 - Wprowadź zawartość metaznacznika w polu **Zawartość**. Poszczególne fragmenty zawartości w polu **Zawartość** należy oddzielić przecinkami.
- 6 Kliknij przycisk **OK**, aby zapisać nowy metaznacznik.
- 7 Po dodaniu wszystkich żądanych metaznaczników kliknij przycisk **OK**, aby zamknąć okno dialogowe **Edytuj zestaw metaznaczników**.
- 8 Kliknij przycisk **Zapisz**, aby zapisać zmiany i zamknąć okno dialogowe **Metaznaczniki**.



Za pomocą okna dialogowego **Metaznaczniki** można pracować z zestawami metaznaczników

- ➔ Aby utworzyć domyślny zestaw metaznaczników, który może być wielokrotnie używany i dostosowywany dla każdego projektu strony WWW, należy utworzyć zestaw metaznaczników, kiedy żaden projekt nie jest otwarty.

Określanie zestawu metaznaczników dla strony WWW

Aby powiązać zestaw metaznaczników ze stroną WWW, należy wybrać opcję **Strona > Właściwości strony**, wybrać zestaw metaznaczników z menu rozwijanego **Zestaw metaznaczników**, a następnie kliknąć przycisk **OK**.

Wyświetlanie podglądu stron WWW

Layout stron WWW mogą mieć inny wygląd w programie QuarkXPress niż w przeglądarce internetowej. Mogą także występować różnice wyglądu w poszczególnych przeglądarkach internetowych lub w tych samych przeglądarkach na różnych platformach. Na szczęście program QuarkXPress ułatwia wyświetlenie podglądu strony HTML w wybranych przeglądarkach przed wyeksportowaniem pliku.

Istnieją dwa sposoby wyświetlenia podglądu aktywnego layoutu strony WWW w przeglądarce:

- Poprzez kliknięcie przycisku **Podgląd HTML**  na dole okna layoutu.
- Poprzez wybranie opcji z menu rozwijanego **Podgląd HTML**  na dole okna layoutu.

Określanie dodatkowych przeglądarek dla podglądu

Podczas instalacji programu QuarkXPress domyślna przeglądarka HTML na danym komputerze zostaje automatycznie wybrana w celu wyświetlania podglądu layoutów stron WWW. Można określić dodatkowe przeglądarki HTML, aby udostępnić je w menu rozwijanym na dole okna layoutu. Ułatwi to wyświetlanie podglądu stron WWW w różnych przeglądarkach. Aby utworzyć listę przeglądarek dla podglądu stron WWW:

- 1 Otwórz okno dialogowe **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) i kliknij pozycję **Przeglądarki** na liście po lewej stronie, aby wyświetlić panel **Przeglądarki**.

- 2 Kliknij przycisk **Dodaj**, aby wyświetlić okno dialogowe **Wybierz przeglądarkę**.
- 3 Przejdź do lokalizacji przeglądarki internetowej, zaznacz ją na liście i kliknij przycisk **Otwórz**.
Przeglądarka zostanie dodana do listy na panelu **Przeglądarki**.
- 4 Aby przeglądarka stała się domyślną przeglądarką w celu wyświetlania podglądu layoutów stron WWW w programie QuarkXPress, kliknij w lewej kolumnie obok dodanej przeglądarki, upewniając się, że w kolumnie został wyświetlony znacznik wyboru.
- 5 Kliknij przycisk **OK**.

Eksportowanie stron WWW

Świetnie wyglądające strony internetowe można tworzyć jako layout strony WWW w programie QuarkXPress. Jednak przed udostępnieniem strony WWW dla użytkowników należy wyeksportować layout strony WWW do formatu HTML.

Przygotowanie do eksportu

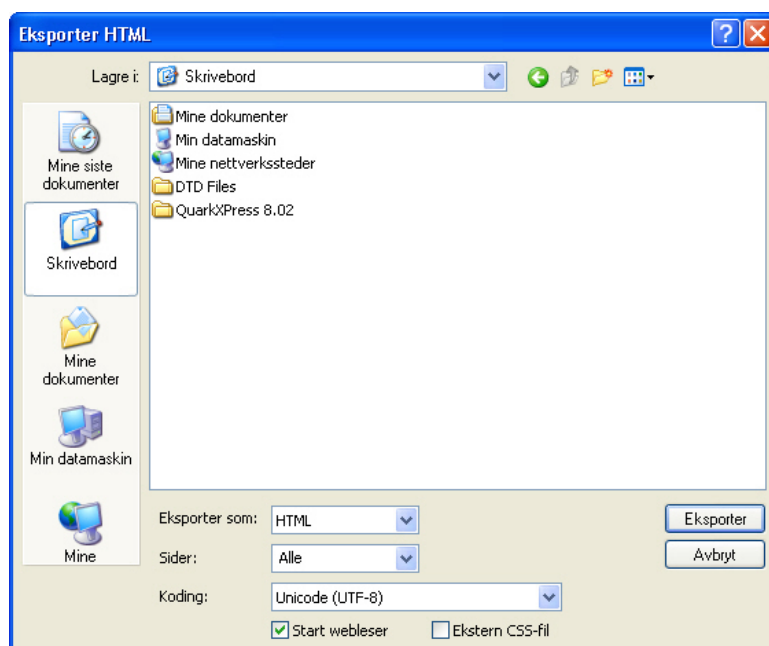
Przed wyeksportowaniem strony należy wykonać następujące czynności:

- 1 Wyświetl panel **Layout strony WWW > Ogólne** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).
- 2 Aby wskazać lokalizację, do której mają zostać wyeksportowane pliki, w polu **Katalog główny witryny** wprowadź ścieżkę do katalogu w lokalnym systemie plików lub kliknij przycisk **Wybierz/Przeglądaj**, aby ręcznie znaleźć folder docelowy.
- 3 Podczas eksportowania layoutu strony WWW pliki obrazów, które towarzyszą eksportowanym stronom HTML, są automatycznie umieszczane w podkatalogu folderu **Katalog główny witryny**. Aby wskazać nazwę tego podkatalogu, wprowadź wartość w polu **Katalog eksportu obrazów**.
- 4 Wyświetl podgląd layoutu, aby upewnić się, że wygląda w żądany sposób (patrz „[Wyświetlanie podglądu stron WWW](#)”).

Eksportowanie strony WWW

Aby wyeksportować aktywny layout strony WWW jako stronę HTML:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Eksportuj > Layout jako HTML**, **Layout jako XHTML 1.1** lub **Layout jako XSLT 1.0**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Eksportuj jako kod HTML**.



Za pomocą okna dialogowego **Eksportuj jako kod HTML** można określić opcje służące do formatowania eksportowanych layoutów stron WWW.

- 2 Przejdź do folderu, w którym mają zostać zapisane wyeksportowane pliki. Nie musi to być folder określony w polu **Katalog główny witryny** na panelu **Layout strony WWW > Ogólne** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).
- 3 Wybierz opcję z menu rozwijanego **Eksportuj jako**:
 - **HTML**: Eksportuje stronę w formacie HTML 4.0 Transitional. Jest to dobra opcja w celu zachowania maksymalnej zgodności z istniejącymi przeglądarkami.
 - **XHTML 1.1**: Eksportuje stronę w formacie XHTML 1.1. Wybierz opcję, jeśli chcesz zachować zgodność z formatem XHTML 1.1 i utworzyć plik HTML, który jest jednocześnie poprawnym plikiem XML. Należy pamiętać, że ten format nie jest obecnie obsługiwany przez wszystkie przeglądarki.
 - **XSLT**: Generuje transformacje XSL w pliku XSL zawierającym węzły XML. Te transformacje XML po zastosowaniu do kodu XML przy użyciu procesora XSLT mogą wygenerować plik HTML (zgodny z formatem XHTML 1.1), który reprezentuje dane XML w oknie przeglądarki internetowej.
- 4 Wprowadź zakres strony w polu **Strony** lub wybierz opcję z menu rozwijanego **Strony**.
- 5 Wybierz opcję z menu rozwijanego **Kodowanie**:
 - Jeśli eksportowana jest strona zawierająca znaki z wieloma kodowaniami (na przykład kilka języków z różnymi fontami językowymi), wybierz opcję **Unicode (UTFx)**.
 - Jeśli eksportowana jest strona z pojedynczym kodowaniem (na przykład jeden język z jednym fontem językowym), wybierz odpowiednie kodowanie z tego menu rozwijanego.
- 6 Zaznacz opcję **Zewnętrzny plik CSS**, aby informacje o stylu w wyeksportowanym layoutcie strony WWW zapisać do pliku CSS (Cascading Style Sheet) w folderze eksportu.
- 7 Zaznacz opcję **Uruchom przeglądarkę**, aby wyświetlić pierwszą wyeksportowaną stronę w przeglądarce domyślnej.

- 8 Kliknij przycisk **Eksportuj**.

Praca z wieloma językami

Program QuarkXPress jest dostępny w kilku konfiguracjach językowych. Jeśli dana konfiguracja językowa to obsługuje, można:

- Otwierać i edytować projekty używające dowolnego obsługiwanego *języka znaków*. Język znaków to atrybut, który można zastosować do tekstu w celu wskazania reguł dzielenia wyrazów i sprawdzania pisowni, jakie należy zastosować do tego tekstu. Język znaków można zastosować na poziomie znaków. Oznacza to, że nawet jeśli zdanie zawiera słowa w dwóch różnych językach, możliwe jest poprawne dzielenie wyrazów i sprawdzanie ich pisowni. Więcej informacji zawiera temat „[Stosowanie języka znaków](#)”.
 - Zmieniać interfejs użytkownika i polecenia klawiaturowe na dowolny obsługiwany *język programu*. Język programu odnosi się do języka używanego w menu i oknach dialogowych aplikacji. Język ten wpływa tylko na interfejs użytkownika, a nie na sprawdzanie pisowni i dzielenie wyrazów. Więcej informacji zawiera temat „[Zmiana języka programu](#)”.
- ➡ Dowolna wersja językowa programu QuarkXPress może otwierać, wyświetlać i drukować projekt zawierający funkcje dla języków wschodnioazjatyckich. Jednak tylko wschodnioazjatycka wersja programu QuarkXPress umożliwia edycję tekstu z funkcjami dla języków wschodnioazjatyckich.

Stosowanie języka znaków

Język znaków określa, który słownik jest używany do sprawdzania pisowni, a także które reguły i wyjątki są stosowane do dzielenia wyrazów. Podczas sprawdzania pisowni tekstu z wieloma językami każde słowo jest sprawdzane przy użyciu przypisanego słownika w odpowiednim języku. Jeśli dla projektu z różnymi językami znaków włączono automatyczne dzielenie wyrazów, każdy wyraz jest dzielony przy użyciu odpowiednich reguł i wyjątków dzielenia wyrazów dla danego języka.

Aby zastosować język znaków do tekstu, należy użyć menu rozwijanego **Język** w oknie dialogowym **Atrybuty znaków** (**Styl > Znak**). Język znaków można także zastosować przy użyciu arkusza stylów i panelu **Atrybuty znaków** palety **Miary**.

Zmiana języka programu

Aby zmienić język programu, należy wybrać opcję z podmenu **Edycja > Język programu**. Menu, okna dialogowe i palety zostaną wyświetlone w wybranym języku. Polecenia klawiaturowe są oparte na języku programu.

- ➡ Niektóre wersje językowe programu QuarkXPress mogą nie zawierać funkcji Język programu.

➡ Język programu nie ma wpływu na dzielenie wyrazów i sprawdzanie pisowni.

Moduły XTensions

Moduły XTensions umożliwiają dodawanie takich składników, jak palety, pozycje menu, narzędzia i menu, które uzupełniają praktycznie wszystkie wykonywane czynności.

Praca z modułami XTensions

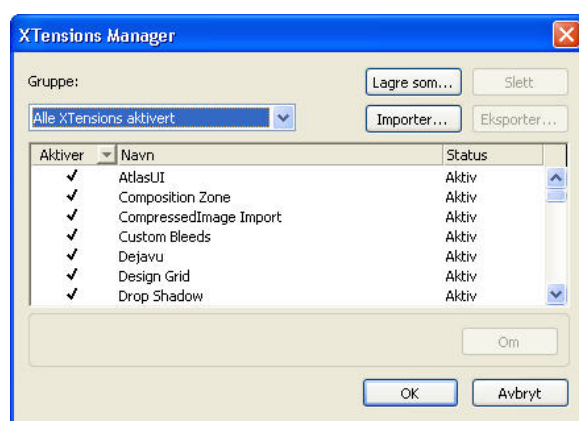
Program QuarkXPress jest dostarczany wraz z domyślnym zestawem modułów XTensions, które zostały przedstawione w tym rozdziale. Można także zainstalować dodatkowe moduły XTensions, które są projektowane przez firmę Quark lub inne firmy.

Instalowanie modułów XTensions

Aby zainstalować moduły XTensions, należy umieścić je w folderze „XTensions” w folderze aplikacji. Nowo zainstalowane moduły XTensions zostaną załadowane po kolejnym uruchomieniu programu.

Włączanie i wyłączanie modułów XTensions

Moduły XTensions można wyłączyć w przypadku małej ilości dostępnej pamięci lub w celu rozwiązywania problemów. Aby włączyć lub wyłączyć moduł XTensions, należy najpierw wybrać opcję **Narzędzia > Menedżer modułów XTensions** w celu wyświetlenia okna dialogowego **Menedżer modułów XTensions**.



Za pomocą okna dialogowego **Menedżer modułów XTensions** można włączać i wyłączać moduły XTensions

Aby włączyć moduł, należy zaznaczyć pole wyboru obok jego nazwy w kolumnie **Włącz**. Aby wyłączyć moduł, należy usunąć zaznaczenie jego pola wyboru. Zmiana zostanie zastosowana po kolejnym uruchomieniu programu.

Praca z zestawami modułów XTensions

Jeśli pewne grupy modułów XTensions są często włączane i wyłączane, można utworzyć zestaw modułów XTensions, który ułatwi przełączanie między tymi grupami.

Aby utworzyć grupę modułów XTensions, należy najpierw wyświetlić okno dialogowe **Menedżer modułów XTensions** (menu **Narzędzia**) i włączyć moduły XTensions, które mają znaleźć się w grupie. Następnie należy kliknąć opcję **Zapisz jako** i wprowadzić nazwę grupy. Aby przełączyć się na tę grupę, wystarczy wyświetlić okno dialogowe **Menedżer modułów XTensions** i wybrać nazwę grupy z menu rozwijanego **Zestaw**.

Zestawy modułów XTensions można także importować za pomocą przycisków **Importuj** i **Eksportuj**, co pozwala współużytkować te zestawy z innymi użytkownikami.

Moduł Custom Bleeds XTensions

Spad to określenie służące do opisywania elementów drukowanych przy krawędzi strony. Moduł Custom Bleeds XTensions oferuje dodatkowe funkcje obsługi spadów w programie QuarkXPress, zapewniając większą kontrolę nad spadami elementów.

Aby utworzyć spad w programie QuarkXPress, wystarczy utworzyć elementy wystające poza krawędź strony na pulpit, a następnie określić wielkość obszaru poza krawędzią strony do wydrukowania. Istnieją trzy typy spadów:

- *Spad symetryczny* wykracza na tę samą odległość z każdej krawędzi strony layoutu.
- *Spad asymetryczny* określa różne wartości spadu dla każdej krawędzi strony.
- *Spad elementu strony* drukuje w całości wszystkie elementy, które wykraczają poza krawędź strony.

Prostokąt spad to odległość, na jaką spad wykracza poza krawędzie strony. Jest ona definiowana na podstawie wprowadzonych przez użytkownika wartości spadu. Na przykład jeśli zostanie utworzony spad symetryczny o wartości 2 pica, prostokąt spadu będzie otaczał wszystko, co znajduje się w zakresie 2 pica od poszczególnych krawędzi strony. Należy pamiętać, że funkcja Custom Bleeds automatycznie tworzy prostokąt spad, ale nie powoduje automatycznego umieszczenia elementów w tym obszarze. Aby utworzyć spad, należy umieścić elementy w taki sposób, aby wykraczały poza krawędź strony layoutu.

- ➡ Przed przeniesieniem layoutu na kliszę należy wyświetlić podgląd layoutu, aby upewnić się, że spad zostanie wydrukowany w oczekiwany sposób. W tym celu należy wybrać opcję **Plik > Drukuj > Podsumowanie**. Graficzna ikona strony w prawym górnym rogu przedstawi obszar spad dla pierwszej strony layoutu, wskazując, czy layout lub spad znajduje się poza obszarem możliwym do obrazowania. Należy pamiętać o dodaniu obszaru spad do wymiarów layoutu podczas porównywania rozmiaru layoutu z obszarem możliwym do obrazowania.

Użycie modułu Custom Bleeds

Za pomocą modułu Custom Bleeds XTensions można tworzyć spad podczas drukowania, zapisywania strony jako plik EPS, eksportowania layoutu jako plik PDF i eksportowania layoutu w formacie PPML. Procedura jest podobna w przypadku wszystkich tych opcji wydruku, ale pewne opcje spadów są dostępne tylko dla niektórych metod wydruku.

- *Drukuj*: Menu rozwijane **Typ spad** znajduje się na panelu **Spady** okna dialogowego **Drukuj**.

- **EPS:** Menu rozwijane **Typ spad** znajduje się w oknie dialogowym **Zapisz stronę jako EPS**. Podczas zapisywania strony jako plik EPS opcje **Elementy strony** i **Obcięcie przy krawędzi spad** są niedostępne. Dzieje się tak, gdyż te opcje tworzą pola ograniczenia, które obejmują wszystkie elementy wykraczające poza stronę. Może to doprowadzić do uzyskania odmiennego pola ograniczenia dla każdej strony layoutu, czego wynikiem będzie nieprecyzyjny wydruk.
- **PDF:** Menu rozwijane **Typ spad** znajduje się w oknie dialogowym **Eksportuj jako plik PDF**.

Użycie pola wyboru **Obcięcie przy krawędzi spad**

Podczas tworzenia spad symetrycznego lub asymetrycznego można użyć pola wyboru **Obcięcie przy krawędzi spad**, aby określić, czy program QuarkXPress ma używać wartości spad do obcinania elementów:

- Kiedy pole wyboru **Obcięcie przy krawędzi spad** jest zaznaczone, program QuarkXPress drukuje wszystkie elementy layoutu i pulpitu, które przynajmniej częściowo znajdują się w obrębie prostokąta spad, a także używa wartości spad do obcinania elementów.
 - Kiedy pole wyboru **Obcięcie przy krawędzi spad** nie jest zaznaczone, program QuarkXPress drukuje wszystkie elementy layoutu i pulpitu, które przynajmniej częściowo znajdują się w obrębie prostokąta spad, ale nie obcina takich elementów, chyba że wykraczają poza obszar możliwy do obrazowania dla urządzenia drukującego. Elementy pulpitu, które nie znajdują się w obrębie prostokąta spad, nie są drukowane.
- ➡ Jeśli pulpit jest używany do przechowywania elementów, należy upewnić się, że znajdują się one poza obrębem prostokąta spad, kiedy używany jest spad symetryczny lub asymetryczny. Jeśli elementy te znajdują się w prostokącie spad, mogą zostać wydrukowane na wydruku końcowym.

Moduł DeJaVu XTensions

Moduł DeJaVu XTensions dla programu QuarkXPress dodaje listę ostatnio otwieranych projektów do menu **Plik**. Lista jest umieszczana na dole menu lub jako menu hierarchiczne w podmenu **Plik > Otwórz**. Za pomocą tej listy można uzyskać dostęp do projektów w szybszy i łatwiejszy sposób. Moduł DeJaVu umożliwia także wyznaczenie domyślnych folderów na potrzeby pobierania tekstu i obrazów oraz otwierania i zapisywania projektów.

Funkcja Lista plików dodaje listę ostatnio otwieranych projektów do menu **Plik**. Lista jest umieszczana na dole menu lub jako menu hierarchiczne w podmenu **Plik > Otwórz**. Można wybrać wyświetlanie od trzech do dziewięciu ostatnio edytowanych i zapisanych projektów. Aby zmienić ustawienia funkcji Lista plików, należy użyć elementów sterujących w panelu **Lista plików** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).

Za pomocą funkcji Ścieżka domyślna można wyznaczyć foldery domyślne dla następujących pozycji menu **Plik**: **Otwórz**, **Importuj**, **Zapisz** i **Zapisz jako**.

- ➡ Funkcja Ścieżka domyślna nie działa do momentu określenia ścieżek domyślnych. Aby to zrobić, należy wyświetlić panel **Ścieżka domyślna** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**). Po określeniu ścieżki domyślnej dla pozycji menu **Plik** program QuarkXPress używa tej ścieżki przy każdym wybraniu tej pozycji menu.

Moduł XTension Cień

Za pomocą modułu XTension o nazwie Cień można automatycznie stosować cienie do elementów i tekstu w layoucie.

Efekty cienia można zastosować do aktywnych elementów na dwa sposoby: za pomocą karty **Cień** palety **Miary** lub za pomocą panelu **Cień** okna dialogowego **Modyfikuj** (menu **Element**). W obu przypadkach są dostępne następujące opcje:

- **Pole Kąt:** Wprowadź wartość z przedziału od 180° do -180° z przyrostem 0,001, aby określić kąt „źródła światła” powodującego powstanie cienia.
- **Pole wyboru Synchronizuj kąt:** Zaznacz to pole wyboru, aby zsynchronizować kąt z innymi cieniami w layoucie, dla których wybrano tę opcję. Zmiana wartości **Kąt** dowolnego cienia z zaznaczonym polem wyboru **Synchronizuj kąt** wpływa na wszystkie cienie z tym ustawieniem.
- **Pole Odstęp:** Wprowadź wartość przesunięcia dla elementu. Przesunięcie cienia jest mierzone od lewego górnego rogu pola ograniczenia elementu.
- **Pole Skala:** Wprowadź wartość z przedziału od 0 do 1,000%, aby określić wielkość cienia względem oryginalnego elementu.
- **Pole Rozmycie:** Wprowadź wartość, aby określić rozmycie krawędzi cienia. Wyższe wartości powodują powstanie bardziej rozmytych krawędzi.
- **Pole Nachylenie:** Wprowadź wartość z przedziału od -75° do 75°, aby nachylić cień pod określonym kątem.
- **Kolor, Tinta i Krycie:** Wybierz kolor z menu rozwijanego i wprowadź wartości w polach, aby określić kolor, tintę i krycie cienia.
- **Mnożenie cienia z tłem:** To ustawienie określa sposób połączenia cienia z jego tłem. Kiedy to pole wyboru jest zaznaczone, kolor cienia jest łączony z kolorem lub kolorami tła przy użyciu trybu mieszania z mnożeniem, co powoduje uzyskanie ciemniejszego wyniku (przypominającego nadruk). Kiedy to pole wyboru nie jest zaznaczone, kolor tła jest łączony z kolorem cienia w celu utworzenia cieni pośrednich, które są wyświetlane na ekranie. Ogólnie rzecz biorąc, to pole wyboru powinno być zaznaczone w przypadku czarnego cienia (niezależnie od tinty lub krycia), ale niezaznaczone, kiedy cień ma jaśniejszy kolor.
- **Dziedzicz krycie elementu:** Zaznacz tę opcję, aby cień odzwierciedlał różne ustawienia krycia elementu, takie jak różnice tła i obramowania ramki.
- **Element wycina cień:** Zaznacz tę opcję, aby zapobiec wyświetlaniu cienia poprzez półprzezroczyste obszary elementu, na przykład aby cień nie prześwitywał przez ramkę.
- **Otaczanie cienia:** Zaznacz tę opcję, aby dołączyć cień do konturu zawijania tekstu określonego na panelu **Otaczanie** (**Element > Modyfikuj**). Wartość otaczania **Odsunięcie** jest mierzona od krawędzi cienia. Na przykład jeśli tekst jest zawinięty wokół prostokątnego wysunięcia z cieniem, tekst nie będzie się nakładał na cień po zaznaczeniu opcji **Otaczanie cienia**.

➡ Aby utworzyć tekst z cieniem, należy umieścić tekst w ramce z tłem Brak, a następnie zastosować cień do tej ramki.

➡ Kiedy cień zostanie zastosowany do kilku niezgrupowanych elementów, mogą one rzucać na siebie cień, jeśli się nakładają. Zastosowanie cienia do grupy spowoduje, że grupa jako całość będzie rzucać pojedynczy cień.

Moduł Full Resolution Preview XTensions

Za pomocą modułu Full Resolution Preview XTensions program QuarkXPress może wyświetlać na ekranie obrazy w pełnej rozdzielczości. Pozwala to na skalowanie lub powiększanie obrazu bez efektu pikselizacji, pod warunkiem, że rozdzielczość obrazu źródłowego jest wystarczająco wysoka, aby umożliwić powiększenie.

➡ Moduł Full Resolution Preview XTensions nie wpływa na wydruk. Jest on używany tylko w przypadku podglądu na ekranie.

Istnieje możliwość zastosowania funkcji Podgląd w pełnej rozdzielczości kolejno do pojedynczych obrazów. Można także włączyć lub wyłączyć funkcję Podgląd w pełnej rozdzielczości dla layoutu, w którym funkcja ta została zastosowana do jednego lub wielu obrazów.

Aby zastosować funkcję Podgląd w pełnej rozdzielczości do obrazu w aktywnych ramach graficznych, należy wybrać opcję **Element > Rozdzielczość podglądu > Pełna rozdzielczość**.

Aby włączyć funkcję Podgląd w pełnej rozdzielczości w layoutcie, należy wybrać opcję **Widok > Podglądy w pełnej rozdzielczości**. Kiedy ta funkcja jest włączona, obrazy ustawione na wyświetlanie w pełnej rozdzielczości zostaną wyświetlone w ten sposób. Po wyłączeniu tej funkcji wszystkie obrazy są wyświetlane w normalnej rozdzielczości podglądu, niezależnie od tego, czy została do nich zastosowana funkcja Podgląd w pełnej rozdzielczości.

Jeśli opcja **Niska rozdzielczość** zostanie ustawiona w oknie dialogowym **Drukuj (Plik > Drukuj > Obrazy > Wydruk)**, wszystkie obrazy w layoutcie, włącznie z obrazami ustawionymi na wyświetlanie w pełnej rozdzielczości, zostaną wydrukowane w niskiej rozdzielczości.

➡ Funkcja Podgląd w pełnej rozdzielczości nie jest przeznaczona do pracy z formatami plików BMP, PCX, GIF, PICT i WMF.

➡ Aby wyłączyć funkcję Podgląd w pełnej rozdzielczości podczas pracy w layoutcie, należy wybrać opcję **Widok > Podglądy w pełnej rozdzielczości**.

Moduł Guide Manager Pro XTensions

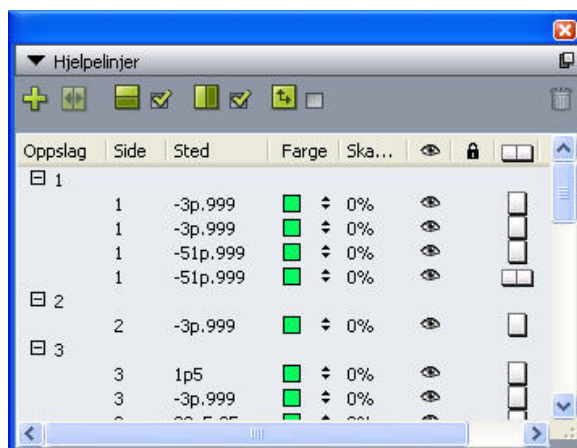
Moduł Guide Manager Pro zapewnia precyzyjne elementy sterujące służące do tworzenia i edytowania prowadnic ekranowych. Można określić położenie prowadnic oraz ich orientację w poziomie lub w pionie, zastosować prowadnice do strony lub całej rozkładówki, a także wybrać kolor i powiększenie, przy którym prowadnice są wyświetlane. Prowadnice można edytować, kopiować i wklejać. Można tworzyć prowadnice lustrzane, siatki, wiersze i kolumny prowadnic, tworzyć prowadnice na podstawie ramki, jak również dodawać prowadnice spadu i bezpieczeństwa.

Ten moduł XTensions dodaje paletę **Prowadnice** do programu QuarkXPress (menu **Okno**).

Patrz „*Praca z prowadnicami*”.

Użycie palety Prowadnice

Paleta **Prowadnice** udostępnia zaawansowane elementy sterujące do manipulowania prowadnicami.



Paleta **Prowadnice**

Paleta **Prowadnice** działa w następujący sposób:

- Elementy sterujące na górze palety (od lewej do prawej) umożliwiają tworzenie nowych prowadnic, tworzenie lustrzanych prowadnic, wyświetlanie poziomych i pionowych prowadnic, wyświetlanie tylko bieżących prowadnic i usuwanie prowadnic.
- Aby posortować prowadnice według atrybutu, kliknij nagłówek kolumny dla tego atrybutu.
- Aby dodać kolumny informacji do palety, wybierz opcję z przycisku **Selektor kolumn** po prawej stronie listy kolumn.
- Kolumna **Rozkładówka** wyświetla numer dla każdej strony lub rozkładówki w layoucie. Aby wyświetlić stronę lub rozkładówkę, kliknij tę rozkładówkę w kolumnie **Rozkładówka**. Aby wyświetlić prowadnice rozkładówki na palecie, kliknij strzałkę obok rozkładówki. Aby dokonać edycji prowadnicy, kliknij ją dwukrotnie.
- Aby wyświetlić menu kontekstowe z opcjami edycji, naciśnij klawisz Control i kliknij/kliknij prawym przyciskiem w każdej kolumnie. Na przykład menu kontekstowe dla kolumny **Prowadnica** zawiera następujące opcje: **Wytnij prowadnicę**, **Kopiuj prowadnicę**, **Wklej prowadnicę**, **Usuń prowadnicę** i **Zaznacz wszystkie prowadnice**.

Informacje dotyczące opcji na tej palecie zawiera temat „[Menu palety Prowadnice](#)”.

Niezależnie od tego, czy prowadnice są wyświetlane na ekranie, można pracować z nimi na palecie **Prowadnice** (menu **Okno**) w następujący sposób:

- Aby wyświetlić prowadnice strony lub rozkładówki, kliknij strzałkę obok tej strony lub rozkładówki w kolumnie **Prowadnica**.
- Aby wyświetlić prowadnice na wszystkich stronach lub rozkładówkach, naciśnij klawisz Option/Alt i kliknij strzałkę obok rozkładówki.
- Aby wyświetlić tylko pionowe lub poziome prowadnice, wybierz opcję **Pokaż prowadnice pionowe** lub **Pokaż prowadnice poziome** z menu palety. Aby wyświetlić wszystkie prowadnice, wybierz obie opcje.
- Aby wyświetlić tylko prowadnice strony (poziome prowadnice ograniczone do pojedynczej strony) lub tylko prowadnice rozkładówki (poziome prowadnice obejmujące wszystkie strony rozkładówki), wybierz opcję **Pokaż prowadnice strony** lub **Pokaż prowadnice rozkładówki** z menu palety. Aby wyświetlić wszystkie prowadnice, wybierz obie opcje.

- Aby wyświetlić tylko prowadnice na stronie lub rozkładówce wyświetlane w oknie projektu, wybierz opcję **Pokaż tylko bieżące** z menu palety.

Menu palety Prowadnice

Menu palety **Prowadnice** zawiera następujące opcje:

- **Nowa prowadnica:** Umożliwia utworzenie nowej prowadnicy. Patrz „[Tworzenie prowadnic za pomocą modułu Guide Manager Pro](#)”.
- **Wytnij prowadnicę:** Wycina zaznaczoną prowadnicę.
- **Kopiuj prowadnicę:** Kopiuje zaznaczoną prowadnicę do schowka.
- **Wklej prowadnicę:** Wkleja prowadnicę zapisaną w schowku na aktywną stronę lub rozkładówkę.
- **Zaznacz wszystko:** Zaznacza wszystkie prowadnice na aktywnej stronie lub rozkładówce.
- **Lustrzana prowadnica:** Kopiuje zaznaczoną prowadnicę na przeciwległą część strony lub rozkładówki.
- **Usuń prowadnicę:** Usuwa zaznaczoną prowadnicę.
- **Utwórz siatkę:** Umożliwia utworzenie siatki. Patrz „[Tworzenie siatek za pomocą modułu Guide Manager Pro](#)”.
- **Utwórz wiersze i kolumny:** Umożliwia utworzenie wierszy i kolumn prowadnic. Patrz „[Tworzenie wierszy i kolumn prowadnic](#)”.
- **Utwórz prowadnice z ramki:** Umożliwia utworzenie prowadnic z ramki. Patrz „[Tworzenie prowadnic za pomocą modułu Guide Manager Pro](#)”.
- **Utwórz prowadnice spadu i bezpieczeństwa:** Umożliwia utworzenie prowadnic spadu i bezpieczeństwa. Patrz „[Tworzenie prowadnic spadu i bezpieczeństwa](#)”.
- **Pokaż/Ukryj prowadnice pionowe:** Wyświetla lub ukrywa prowadnice pionowe.
- **Pokaż/Ukryj prowadnice poziome:** Wyświetla lub ukrywa prowadnice poziome.
- **Pokaż/Ukryj prowadnice strony:** Wyświetla lub ukrywa prowadnice na aktywnej stronie.
- **Pokaż/Ukryj prowadnice rozkładówki:** Wyświetla lub ukrywa prowadnice na aktywnej rozkładówce.
- **Prowadnice na wierzchu:** Przełącza wyświetlanie prowadnic i siatek strony nad lub pod zawartością strony.
- **Przyciągaj do prowadnic:** Włącza i wyłącza funkcję przyciągania do prowadnic.
- **Odstęp przyciągania:** Umożliwia określenie odstępu przyciągania dla funkcji przyciągania do prowadnic.
- **Edytuj kolory:** Umożliwia edycję kolorów dostępnych dla prowadnic utworzonych w module Guide Manager Pro.
- **Importuj:** Umożliwia zaimportowanie prowadnic z wyeksportowanego pliku prowadnic.
- **Eksport:** Umożliwia wyeksportowanie prowadnic do oddzielnego pliku.

Patrz także „[Praca z prowadnicami](#)”.

Tworzenie prowadnic za pomocą modułu Guide Manager Pro

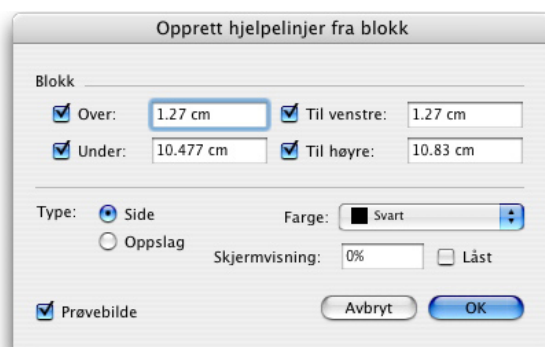
Moduł Guide Manager Pro zapewnia dwie metody tworzenia prowadnic.

- Aby utworzyć prowadnicę w sposób liczbowy za pomocą modułu Guide Manager Pro, kliknij przycisk **Utwórz nową prowadnicę** na górze palety **Prowadnice** lub wybierz opcję **Nowy** z menu palety. Użyj okna dialogowego **Atrybuty prowadnicy**, aby określić ustawienia **Lokalizacja**, **Kierunek** i **Typ** dla prowadnicy. Można także określić ustawienie **Powiększenie**, przy którym prowadnica jest wyświetlana (przy wartości domyślnej 0% prowadnica będzie zawsze wyświetlana). Wybierz ustawienie **Kolor prowadnicy** i określ, czy prowadnica ma ustawienie **Zablokowane**, które uniemożliwia przeniesienie prowadnicy myszą. Kliknij pole wyboru **Podgląd**, aby wyświetlić prowadnicę na ekranie przed jej utworzeniem, a następnie kliknij przycisk **OK**.



Okno dialogowe Atrybuty prowadnicy

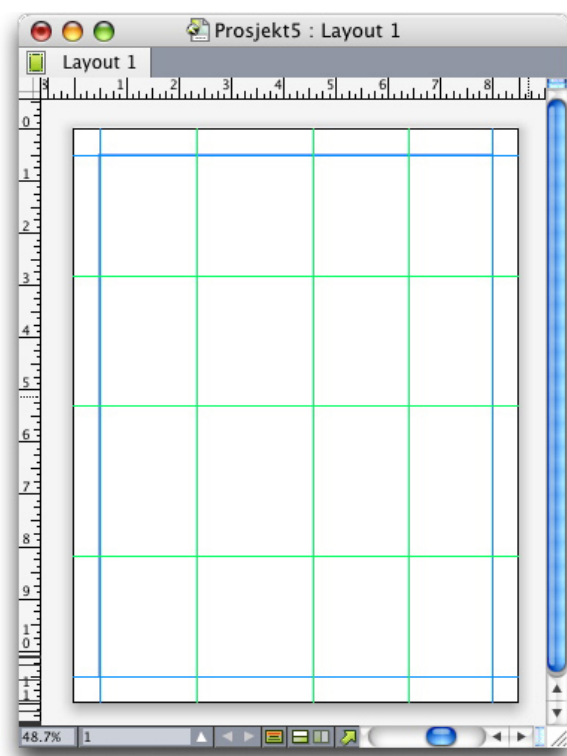
- Okno dialogowe **Atrybuty prowadnicy** można także wyświetlić poprzez dwukrotne kliknięcie istniejącej prowadnicy w layoucie.
- Aby automatycznie utworzyć prowadnicę na podstawie krawędzi ramki, zaznacz ramkę, a następnie wybierz opcję **Utwórz prowadnicę z ramki** z menu palety. Użyj elementów sterujących w oknie **Utwórz prowadnicę z ramki**, aby dostosować położenie prowadnic, które zostaną umieszczone przy krawędziach ramki: **Góra**, **Dół**, **Lewo** i **Prawo**. Pozostałe elementy sterujące działają w identyczny sposób jak w przypadku okna dialogowego **Atrybuty prowadnicy**.



Opcje w oknie dialogowym **Utwórz prowadnicę z ramki** służące do tworzenia prowadnic wokół prostokątnych krawędzi ramki o dowolnym kształcie.

Tworzenie siatek za pomocą modułu Guide Manager Pro

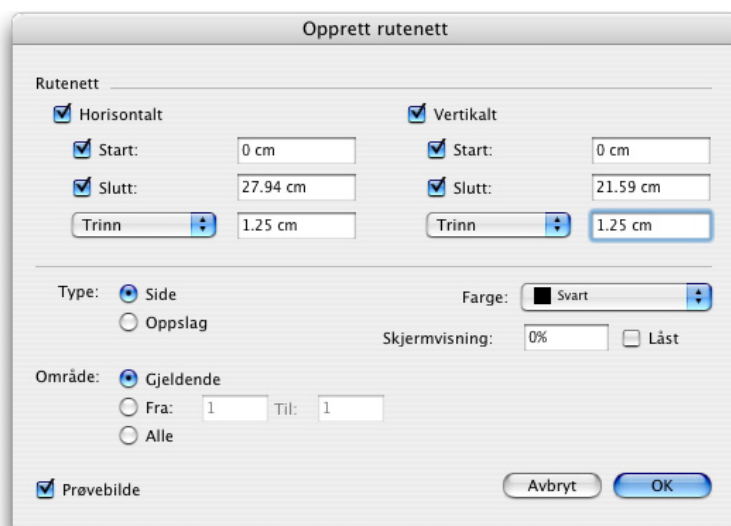
Moduł Guide Manager Pro zapewnia szybką metodę tworzenia siatki równomiernie rozmieszczonych prowadnic na stronach i rozkładówkach.



Moduł Guide Manager Pro ułatwia tworzenie siatek takich jak przedstawiona na ilustracji

Aby utworzyć siatkę na aktywnej stronie lub rozkładówce:

- 1 Wybierz opcję **Utwórz siatkę** z menu palety **Prowadnice**.



Elementy sterujące **Utwórz siatkę**

- 2 W obszarze **Linie siatki** zaznacz opcję **Poziomo** i/lub **Pionowo**.
- 3 Aby prowadnice zaczynały się od określonego miejsca, na przykład od marginesów, zaznacz pola wyboru **Początek** i/lub **Koniec**, a następnie wprowadź odstęp od krawędzi strony dla początku i końca prowadnic.

- 4 Aby utworzyć równomiernie rozmieszczone prowadnice, wybierz opcję **Liczba** i wprowadź w polu żadaną liczbę prowadnic. Aby utworzyć prowadnice z określonym odstępem, wybierz opcję **Krok** i wprowadź w polu odstęp.
- 5 Użyj elementów sterujących **Typ**, **Zakres**, **Kolor**, **Powiększenie** i **Zablokowane** w podobny sposób jak w przypadku okna dialogowego **Atrybuty prowadnicy** (patrz „[Tworzenie prowadnic za pomocą modułu Guide Manager Pro](#)”).
- 6 Kliknij pole wyboru **Podgląd**, aby wyświetlić siatkę na ekranie, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Tworzenie wierszy i kolumn

Moduł Guide Manager Pro umożliwia tworzenie równomiernie rozmieszczonych wierszy i kolumn prowadnic z wybraną przerwą. Aby utworzyć wiersze i kolumny prowadnic na aktywnej stronie lub rozkładówce:

- 1 Wybierz opcję **Utwórz wiersze i kolumny** z menu palety **Prowadnice**.

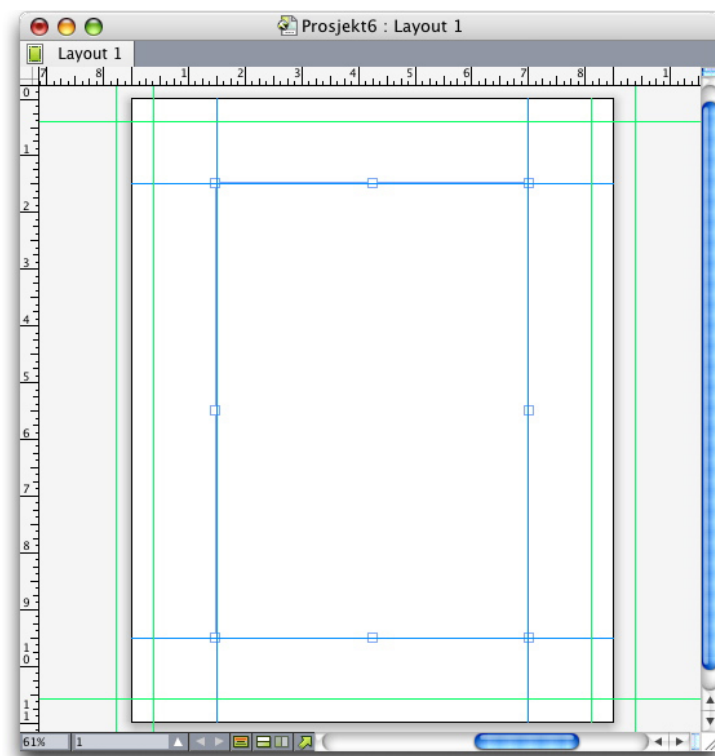


Okno dialogowe **Utwórz wiersze i kolumny**

- 2 Wprowadź liczbę poziomych wierszy w polu **Wiersze**. Aby określić odstęp między wierszami, wprowadź wartość w polu **Przerwa**.
- 3 Wprowadź liczbę pionowych kolumn w polu **Kolumny**. Aby określić odstęp między kolumnami, wprowadź wartość w polu **Przerwa**.
- 4 Aby utworzyć prowadnice wewnątrz prowadnic głównych, kliknij opcję **Marginesy**. W przeciwnym razie pozostaw zaznaczoną opcję **Krawędzie strony**.
- 5 Użyj elementów sterujących **Typ**, **Zakres**, **Kolor**, **Powiększenie** i **Zablokowane** w podobny sposób jak w przypadku okna dialogowego **Atrybuty prowadnicy** (patrz „[Tworzenie prowadnic za pomocą modułu Guide Manager Pro](#)”).
- 6 Kliknij pole wyboru **Podgląd**, aby wyświetlić prowadnice na ekranie, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Tworzenie prowadnic spadu i bezpieczeństwa

Jeśli potrzebne są prowadnice spadu i/lub bezpieczeństwa, można dodać je za pomocą modułu Guide Manager Pro, a nie modyfikując rozmiar strony lub rysując własne prowadnice.



Czerwone prowadnice spadów na tej ilustracji umieszczono w odległości 9 punktów na zewnątrz strony, a zielone prowadnice bezpieczeństwa znajdują się w odległości 9 punktów wewnątrz strony.

Aby utworzyć prowadnice spadów i/lub bezpieczeństwa na aktywnej stronie:

- 1 Wybierz opcję **Utwórz prowadnice spadów i bezpieczeństwa** z menu palety **Prowadnice**.
- 2 W przypadku prowadnic spadów zaznacz opcję **Spad**, wprowadź wartość w polu **Przerwa**, aby określić odsunięcie prowadnic od krawędzi strony, a następnie wybierz opcję z menu **Kolor**.
- 3 W przypadku prowadnic bezpieczeństwa zaznacz opcję **Bezpieczeństwo**, wprowadź wartość w polu **Przerwa**, aby określić odsunięcie prowadnic wewnątrz strony, a następnie wybierz opcję z menu **Kolor**.
- 4 Użyj elementów sterujących **Powiększenie** i **Zablokowane** w podobny sposób jak w przypadku okna dialogowego **Atrybuty prowadnicy** (patrz „*Tworzenie prowadnic za pomocą modułu Guide Manager Pro*”).
- 5 Aby zastosować prowadnice spadów i bezpieczeństwa do wielu stron, użyj elementów sterujących **Zakres rozkładówek**.



Prowadnice spad u i bezpieczeŃstwa moŹna dodawać do stron głównych i stron layoutu

- 6 Kliknij pole wyboru **Podgląd**, aby wyświetlić prowadnice na ekranie, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Moduł HTML Text Import XTensions

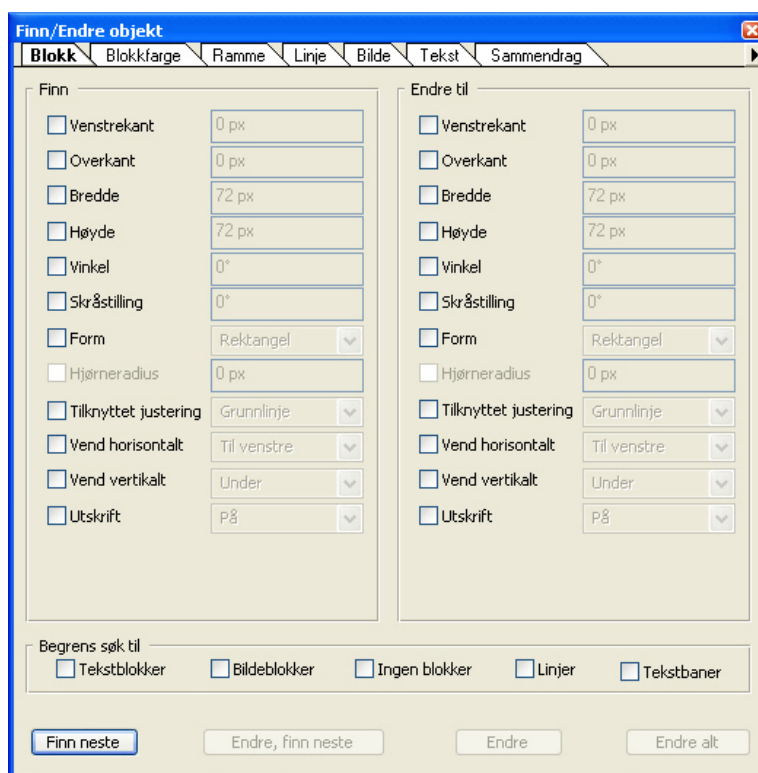
Za pomocą modułu HTML Text Import XTensions można importować tekst HTML do layoutów wydruku lub stron WWW, a także konwertować formatowanie tekstu HTML do formatowania programu QuarkXPress.

Aby użyć modułu Import tekstu HTML:

- 1 Zaznacz ramkę.
 - 2 Wybierz opcję **Plik > Importuj**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Importuj**.
 - 3 Wybierz tekstowy plik HTML do zaimportowania.
 - 4 Program QuarkXPress wykona próbę określenia kodowania pliku HTML. Jeśli kodowanie pliku różni się od opcji wyświetlonej w menu rozwijanym **Kodowanie**, wybierz odpowiednie kodowanie.
 - 5 Kliknij przycisk **Otwórz**.
- ➔ Aby zaimportować plik HTML jako zwykły tekst bez interpretowania znaczników HTML, należy nacisnąć klawisz Command/Ctrl i kliknąć przycisk **Otwórz**.

Moduł XTension Znajdź/Zamień element

Ten moduł XTension dodaje paletę **Znajdź/Zamień element** do programu QuarkXPress (**Edycja > Znajdź/Zamień element**). Za pomocą tej palety można wykonywać operacje wyszukiwania i zamiany na ramkach tekstowych, graficznych i bez zawartości, liniach i ścieżkach tekstowych. Istnieje możliwość znajdowania i zmiany atrybutów, takich jak lokalizacja, kształt, kolor, krycie, styl obramowania, skala obrazu, liczba kolumn itd.



Paleta **Znajdź/Zamień element**

➡ Funkcja Znajdź/Zamień element nie obsługuje tabel.

Paleta **Znajdź/Zamień element** działa w następujący sposób:

- Zakładki na górze okna przedstawiają typ atrybutów, które można wyszukiwać: **Ramka**, **Kolor ramki**, **Obramowanie**, **Linia**, **Obraz**, **Tekst** i **Cień**. Atrybuty w każdym panelu odpowiadają atrybutom w oknie dialogowym **Modyfikuj** (menu **Element**) dla danego typu elementu.
- Każdy panel składa się z dwóch części: **Znajdź** i **Zmień na**. Wyszukiwane atrybuty można zaznaczyć po stronie **Znajdź**, a atrybuty do zmodyfikowania zaznaczyć po stronie **Zmień na** palety. Jednocześnie można wyszukiwać atrybuty znajdujące się w wielu panelach.
- Menu palety umożliwia umieszczenie atrybutów zaznaczonego elementu po stronie **Znajdź** palety. Istnieje możliwość określenia opcji we wszystkich panelach palety **Znajdź/Zamień element** poprzez wybranie opcji **Pobierz wszystkie atrybuty** lub uzupełnienie kolejnych paneli za pomocą opcji **Pobierz atrybuty panelu**. Opcje **Wyczyść wszystkie atrybuty** i **Wyczyść atrybuty panelu** umożliwiają wyczyszczenie paneli.
- Panel **Podsumowanie** wyświetla podsumowanie ustawień we wszystkich panelach.
- Pola wyboru na dole palety umożliwiają ograniczenie wyszukiwania do określonych typów elementów. Aby znaleźć i zastąpić wszystkie typy elementów, wszystkie te pola wyboru powinny pozostać niezaznaczone.
- Po kliknięciu przycisku **Znajdź następny** funkcja Znajdź/Zamień element przeszukuje cały layout od początku do końca. Aby ograniczyć wyszukiwanie do aktywnej rozkładówki, należy nacisnąć klawisz Option/Alt i kliknąć przycisk **Znajdź następny**.

Moduł XTension Item Styles

Moduł Item Styles umożliwia zapisywanie kolekcji atrybutów elementu — włącznie z kolorem, stylem obramowania, szerokością linii, skalą obrazu i odsunięciem tekstu — jako nazwanych stylów, które można stosować poprzez paletę.

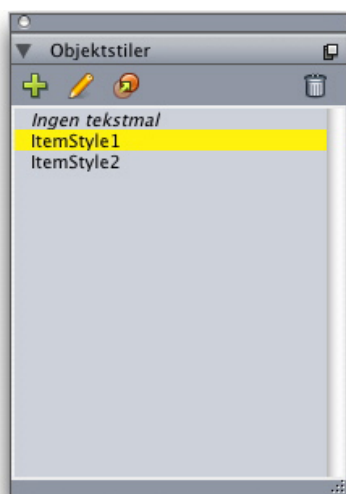
Moduł XTension Item Styles dodaje paletę **Style elementu** (**Okno > Style elementu**), okno dialogowe **Edytuj style elementu** (**Edycja > Style elementu**) oraz okno dialogowe **Użycie stylów elementu** (**Narzędzia > Użycie stylów elementu**).

- ➔ Style elementu nie wpływają na zablokowane atrybuty elementów (pozycji, łańcucha tekstowego lub obrazu). Na przykład jeśli styl elementu zostanie zastosowany do elementu, którego pozycja jest zablokowana (**Element > Zablokuj > Pozycja**), element nie zostanie przeniesiony zgodnie z wartościami **X, Y** określonymi w stylu elementu. Po zaznaczeniu elementu nazwa jego stylu elementu jest wyświetlana wraz z symbolem + obok jego nazwy.
- ➔ Stylów elementu nie należy używać z zawartością udostępnioną ani strefami Composition Zone.
- ➔ Style elementów nie obsługują tabel.

Użycie palety Style elementu

Aby zastosować styl elementu, należy zaznaczyć elementy docelowe, a następnie kliknąć nazwę stylu elementu na palecie **Style elementu**. Przyciski **Nowy**  i **Usuń**  umożliwiają dodawanie i usuwanie stylów elementu. Przycisk **Aktualizuj**  umożliwia aktualizację definicji stylu elementu na podstawie lokalnych zmian w zastosowanym stylu elementu.

- ➔ Można także zastosować styl elementu do zaznaczonych elementów poprzez wybranie nazwy stylu elementu z podmenu **Styl > Style elementu**.



Paleta Style elementu

Aby zastosować styl elementu, należy zaznaczyć elementy docelowe, a następnie kliknąć nazwę stylu elementu na palecie **Style elementu**. Można także nacisnąć polecenie klawiaturowe przedstawione po prawej stronie nazwy stylu elementu.

Styl elementu zastosowany do zaznaczonego elementu jest oznaczany pogrubieniem na palecie **Style elementu**. Jeśli obok nazwy widoczny jest symbol +, dany element używa formatowania lokalnego, które różni się od definicji stylu elementu. Aby usunąć lokalne formatowanie elementu, należy zaznaczyć element, kliknąć opcję **Brak stylu** na górze palety **Style elementu**, a następnie ponownie kliknąć nazwę stylu elementu. Formatowanie lokalne można także usunąć poprzez naciśnięcie klawisza Option/Alt i kliknięcie nazwy stylu elementu.

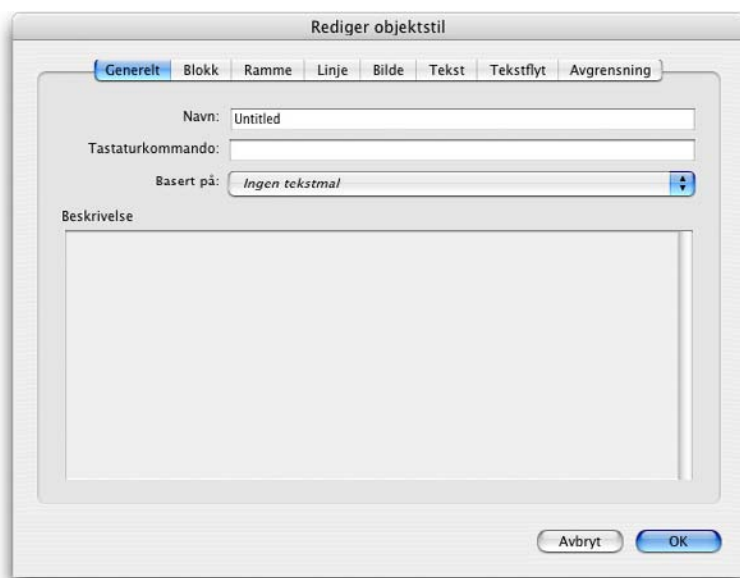
Do tworzenia, edytowania, duplikowania, usuwania, importowania lub eksportowania stylów elementu należy użyć okna dialogowego **Style elementu** (**Edycja > Style elementu**). Styl elementu można także edytować poprzez naciśnięcie klawisza Option/Alt i kliknięcie nazwy stylu elementu na palecie **Style elementu** lub wskazanie stylu elementu i wybranie opcji **Edytuj** z menu palety **Style elementu**.

Patrz także „*[Tworzenie stylów elementu](#)*” i „*[Sprawdzanie użycia stylów elementu](#)*”.

Tworzenie stylów elementu

Styl elementu może być oparty na sformatowanym elemencie lub utworzony od podstaw. Aby utworzyć styl elementu:

- 1 Aby rozpocząć od sformatowanego elementu, zaznacz go. Aby rozpocząć od podstaw, upewnij się, że nie zaznaczono żadnych elementów.
- 2 Kliknij przycisk **Nowy**  na palecie **Style elementu**. Można także wybrać opcję **Nowy** z menu palety lub wybrać opcję **Edycja > Style elementu**, a następnie kliknąć przycisk **Nowy** w oknie dialogowym.



Okno dialogowe **Edytuj styl elementu**

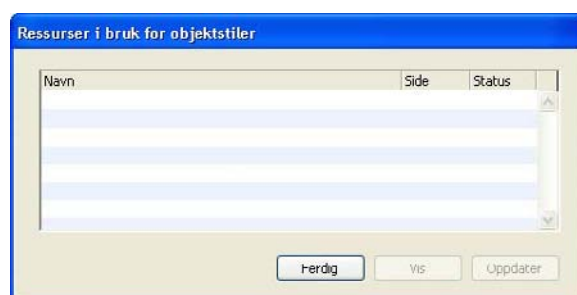
- 3 Na karcie **Ogólne** wprowadź opisową nazwę w polu **Nazwa**.
- 4 Aby utworzyć skrót klawiaturowy, wprowadź go w polu **Odpowiednik klawiaturowy**. W systemie Mac OS można użyć dowolnej kombinacji klawiszy Command, Option, Control i Shift z cyframi na klawiaturze numerycznej lub klawiszami funkcyjnymi. W systemie Windows można użyć dowolnej kombinacji klawiszy Control i Alt z cyframi na klawiaturze numerycznej lub dowolnej kombinacji klawiszy Control, Alt i Shift z klawiszami funkcyjnymi.

➔ Jeśli wybrano użycie klawiszy funkcyjnych, zostaną zastąpione polecenia programu QuarkXPress lub polecenia systemowe.

- 5 Aby dany styl elementu był oparty na innym stylu elementu, wybierz opcję z menu rozwijanego **Oparty na**.
- 6 Jeśli pracę rozpoczęto od zaznaczonego elementu, przejrzyj atrybuty w obszarze **Opis** lub kliknij zakładki, aby sprawdzić odpowiednie ustawienia.
- 7 Aby dokonać zmiany w stylu elementu, najpierw kliknij zakładkę, a następnie:
 - Zaznacz opcję **Zastosuj**, aby dołączyć atrybuty z tej karty do stylu elementu. Następnie zaznacz wszystkie żądane atrybuty i zmodyfikuj je zgodnie z potrzebami.
 - Usuń zaznaczenie opcji **Zastosuj**, aby nie dołączać żadnych atrybutów z danej karty.
 - Usuń zaznaczenie wybranego atrybutu, aby usunąć go ze stylu elementu.

Sprawdzanie użycia stylów elementu

Aby sprawdzić miejsce użycia **stylów elementu** oraz ich lokalne modyfikacje, należy wybrać opcję **Użycie** z menu palety **Style elementu**. Okno dialogowe **Użycie stylów elementu** przedstawia każde użycie **stylu elementu**, jego numer strony i stan.



Okno dialogowe **Użycie stylów elementu**

Poniżej przedstawiono działanie opcji w oknie dialogowym **Użycie stylów elementu**:

- Aby przewinąć do elementu używającego stylu elementu, kliknij go w kolumnie **Nazwa**, a następnie kliknij przycisk **Pokaż**.
- Jeśli zaznaczony element ma oznaczenie **Zmodyfikowany**, został zmodyfikowany lokalnie. Kliknij przycisk **Aktualizuj**, aby usunąć wszystkie modyfikacje lokalne.
- Jeśli okno Użycie stylu elementu zawiera błędy, kliknij przycisk **Pokaż błędy**.

Moduł OPI XTensions

Moduł OPI XTensions rozszerza funkcje Open Prepress Interface (OPI), które są wbudowane w programie QuarkXPress.

System OPI umożliwia manipulację w programie QuarkXPress obrazami w wersji w niskiej rozdzielczości, a następnie podstawienie wersji obrazów w wysokiej rozdzielczości w systemie przygotowania druku lub na serwerze OPI podczas wydruku. Funkcja OPI wymaga, aby layout był

wysyłany do systemu przygotowania do druku lub serwera, który może interpretować komentarze OPI i ma dostęp do wersji obrazów w wysokiej rozdzielczości, przeznaczonych dla systemu OPI.

Określanie funkcji wymiany OPI dla zaimportowanego obrazu

Funkcję OPI można włączyć dla poszczególnych obrazów podczas importowania obrazu, modyfikowania zaimportowanego obrazu lub korzystania z karty **OPI** okna dialogowego **Użycie** (menu **Narzędzia**):

- Podczas importowania obrazu (**Plik > Importuj obraz**) zaznacz opcję **Użyj OPI**, aby włączyć podstawianie OPI dla obrazu.
- Zaznacz obraz, który został już zaimportowany do layoutu, a następnie wybierz opcję **Element > Modyfikuj** i kliknij kartę **OPI**. Zaznacz opcję **Użyj OPI**, aby włączyć podstawianie OPI dla obrazu.
- Wybierz kartę **Narzędzia > Użycie > OPI**, aby wyświetlić listę wszystkich obrazów w layoutcie. Jeśli obraz ma zaznaczenie w kolumnie **OPI**, został ustawiony w celu podmiany.

➡ Należy unikać zmiany nazwy plików podczas pracy z obrazami, które będą podstawiane przy użyciu funkcji OPI.

Aktywacja funkcji OPI dla layoutu

Kiedy layout wydruku zawierający komentarze OPI osiągnie etap wydruku końcowego, należy upewnić się, że funkcja OPI jest aktywna, dzięki czemu program QuarkXPress zapisze komentarze OPI w strumieniu wyjściowym. Nawet jeśli odpowiednie obrazy zostały określone dla funkcji OPI, program QuarkXPress nie zapisze komentarzy OPI, dopóki funkcja OPI nie będzie aktywna dla layoutu. Jednakże w środowisku pliku pośredniczącego, w którym plik pośredniczący zawiera informacje OPI i nie korzysta z komentarzy, funkcja OPI nie musi być aktywna.

Aby aktywować funkcję OPI dla layoutu:

- 1 Wybierz opcję **Plik > Drukuj**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Drukuj**.
- 2 Kliknij zakładkę **OPI**, aby wyświetlić panel **OPI**.
- 3 Zaznacz opcję **OPI aktywne**.
- 4 Kliknij przycisk **Drukuj**.

➡ Kiedy opcja OPI aktywne jest zaznaczona, program QuarkXPress używa komentarzy OPI dla wszystkich obrazów w layoutcie. Jednakże tylko obrazy, które zostały określone przy użyciu jednej z metod opisanych w temacie „*Określanie funkcji wymiany OPI dla zaimportowanego obrazu*”, zostaną zamienione na wersję w wysokiej rozdzielczości.

Tworzenie komentarzy OPI dla wydruku oraz plików EPS i PDF

Moduł OPI XTensions dodaje panel **OPI** do okien dialogowych **Drukuj**, **EPS** i **Opcje eksportu PDF**. Za pomocą tego panelu można dołączyć dodatkowe informacje do strumienia PostScript w celu prawidłowego podstawiania OPI.

Moduł PDF Filter XTensions

Za pomocą modułu PDF Filter XTensions można wykonywać dwie czynności:

- Zapisywanie strony lub zakresu stron z layoutu programu QuarkXPress do pliku PDF (Portable Document Format). Więcej informacji zawiera temat „[Eksportowanie layoutu w formacie PDF](#)”.
- Importowanie strony pliku PDF do ramki graficznej. Więcej informacji zawiera temat „[Importowanie pliku PDF do ramki graficznej](#)”.

Importowanie pliku PDF do ramki graficznej

Aby zaimportować plik PDF do aktywnej ramki graficznej:

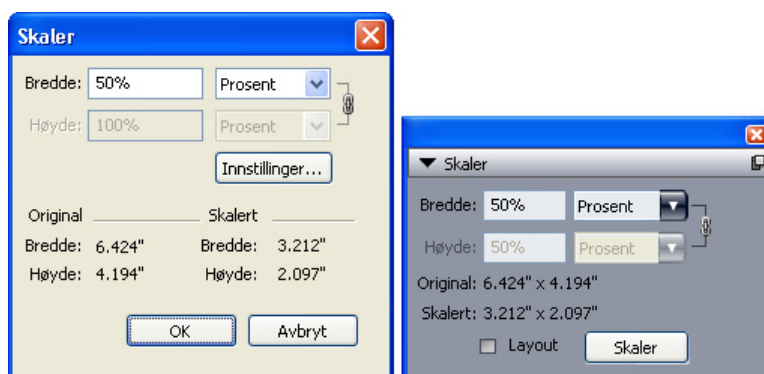
- 1 Wybierz opcję **Plik > Importuj obraz**.
 - **Pole kadrowania:** Używa rozmiaru strony po wykonaniu kadrowania. Ta opcja nie obejmuje paserów i nie wpływają na nią spadły zastosowane do obszaru layoutu podczas tworzenia pliku PDF.
 - **Pole przycinania:** Używa rozmiaru strony z dodaniem miejsca dla określonych spadów i paserów. Wartość **Pole przycinania** jest równa rozmiarowi obszaru layoutu z perspektywy programu PDF Boxer XT.
 - **Pole spadów:** Używa rozmiaru strony z dodaniem miejsca na spadły.
 - **Pole nośnika:** Używa rozmiaru strony bez uwzględniania miejsca na spadły lub pasery.
- 2 Kliknij przycisk **Otwórz**.
 - ➔ Podgląd strony PDF zostanie wyświetlony z użyciem głębi kolorów określonej w menu rozwijanym **Kolorowe pliki TIFF** na panelu **Wyświetl** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).
 - ➔ Aby wyświetlić podgląd innej strony pliku PDF w oknie dialogowym **Importuj obraz**, zaznacz pole wyboru **Podgląd**, a następnie wprowadź numer strony w polu **Strona PDF**.
 - ➔ Aby sprawdzić, która strona pliku PDF została zaimportowana do layoutu, należy wyświetlić panel **Obrazy** okna dialogowego **Użycie** (menu **Narzędzia**), a następnie zaznaczyć opcję **Więcej informacji**.

Moduł XTension Skala

Moduł XTension Skala umożliwia szybkie skalowanie layoutów, elementów, grup i zawartości w programie QuarkXPress. Odbywa się to w podobny sposób jak skalowanie obiektów w programach graficznych. W oknie dialogowym **Ustawienia skalowania** można określić, co ma być skalowane — tekst, ramki, przesunięcia, szerokość linii itp.

Moduł XTension Skala dodaje następujące opcje do programu QuarkXPress:

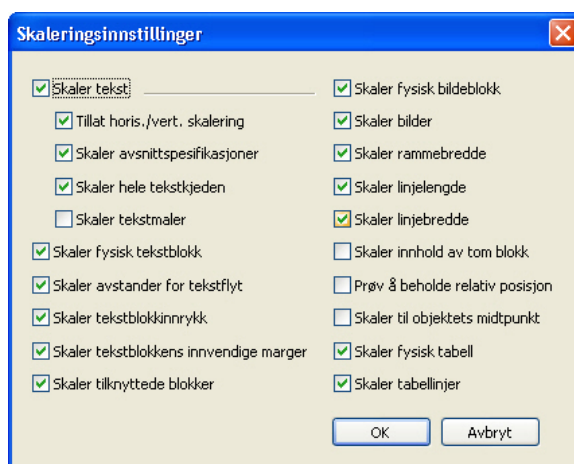
- **Element > Skala** umożliwia określenie nowej szerokości, nowej wysokości lub obu tych wymiarów dla wybranego elementu, elementów lub grupy.
- **Okno > Skala** wyświetla paletę **Skala**, która zapewnia te same elementy sterujące co opcja **Skala**. Ponadto paleta **Skala** umożliwia skalowanie całego layoutu. Możliwe jest również zwiększenie lub zmniejszenie skali wybranego elementu, elementów, grupy lub layoutu o 5% poprzez wybranie opcji **Powiększ** lub **Pomniejsz** z menu palety.



Okno dialogowe **Skala** i paleta **Skala**

Zarówno okno dialogowe **Skala**, jak i paleta **Skala** oferują następujące funkcje:

- Skalowanie jest możliwe w wartościach procentowych bieżącej wielkości elementu lub przez wprowadzenie nowych wymiarów (w bieżącej jednostce miary). Najpierw należy wybrać opcję **Procent** lub **Jednostki** z menu po prawej stronie pól **Szerokość** i **Wysokość**, a następnie wprowadzić odpowiednie wartości w polach.
- Aby skalować elementy proporcjonalnie, należy kliknąć przycisk **Zwiąż** . W przypadku skalowania proporcjonalnego opcja **Wysokość** jest niedostępna, a elementy będą skalowane odpowiednio w pionie i w poziomie zgodnie z wartością wpisaną w polu **Szerokość**.
- Wyświetlane są wymiary **Oryginalny** i **Po przeskalowaniu** pola ograniczenia elementu lub grupy (w bieżącej jednostce miary). Wartości te są aktualizowane przy każdej zmianie wartości w polach **Szerokość** lub **Wysokość**.
- Aby zmienić ustawienia skalowania, należy kliknąć przycisk **Ustawienia** w oknie dialogowym **Skala** lub wybrać opcję **Ustawienia skalowania** z menu palety **Skala**. Zostanie wyświetlone okno dialogowe **Ustawienia skalowania**. Każde pole wyboru decyduje o tym, czy konkretny element lub atrybut jest skalowany, czy też nie.



Okno dialogowe **Ustawienia skalowania**

Na palecie **Skala** można zaznaczyć opcję **Layout**, aby skalować layout i całą jego zawartość.

- ➔ Moduł XTension Skala umożliwia skalowanie elementu do rozmiaru mniejszego lub większego niż pozwala na to program QuarkXPress. Taki element zostanie wydrukowany prawidłowo, ale próba

jego modyfikacji przy użyciu narzędzi lub opcji programu QuarkXPress spowoduje wyświetlenie komunikatu o błędzie.

- ➔ Moduł XTension Skala nie został zaprojektowany do pracy ze wszystkimi elementami synchronizowanymi za pomocą palety **Zawartość udostępniona** (Okno > Zawartość udostępniona). Wystąpienia współużytkowanego elementu będą dziedziczyć tylko zmiany szerokości i wysokości z modułu XTension Skala. Ponadto nie należy skalować całych layoutów zawierających elementy Composition Zone.
- ➔ Obrócone elementy są skalowane zgodnie z ich oryginalną geometrią. Na przykład jeśli skalowana jest tylko szerokość kwadrat obróconego o 45 stopni, zostanie uzyskany obrócony prostokąt, a nie oczekiwany szerszy romb.

Moduł XTension Nożyczki

Moduł XTension o nazwie Nożyczki dodaje narzędzie **Nożyczki** do palety **Narzędzia**. Za pomocą narzędzia **Nożyczki** można przeciąć kontur ramki i przekształcić ją w linię bądź przeciąć linię lub ścieżkę tekstową na dwie części.

Kiedy moduł XTension o nazwie Nożyczki jest załadowany, narzędzie **Nożyczki** zostaje wyświetlone na palecie **Narzędzia** programu QuarkXPress. Aby użyć narzędzia **Nożyczki**:

- 1 Wybierz narzędzie **Nożyczki** .
 - Po rozcięciu ramka graficzna jest przekształcana w linię Béziera. Oznacza to, że zawartość tej ramki nie zostanie zachowana po dokonaniu cięcia.
 - Po rozcięciu ramka tekstowa jest przekształcana w ścieżkę tekstową.
 - Po rozcięciu ścieżka tekstowa jest przekształcana w dwie powiązane ścieżki tekstowe.
- 2 Wybierz narzędzie **Wybierz punkt** , a następnie kliknij i przeciągnij punkt w celu jego dostosowania.

Moduł XTension Skrypt

Kiedy załadowany jest moduł XTension o nazwie Skrypt, menu Skrypty  jest dostępne na pasku menu programu QuarkXPress. Korzystając z tego menu, można uruchamiać dowolne skrypty AppleScript znajdujące się w folderze „Skrypty” w folderze aplikacji QuarkXPress. Moduł XTension o nazwie Skrypt domyślnie udostępnia kolekcję skryptów AppleScript w tym menu. Można również dodawać własne skrypty AppleScript do tego menu poprzez umieszczenie ich w folderze „Skrypty”.

Aby użyć modułu XTension o nazwie Skrypt wystarczy wybrać skrypt z menu Skrypty , co spowoduje uruchomienie tego skryptu. Udostępnione skrypty domyślne są podzielone na podmenu.

Należy pamiętać, że choć te skrypty zostały zaprojektowane do pracy w wielu różnych przepływach pracy, to konkretne ustawienia w przepływie pracy użytkownika mogą uniemożliwić ich poprawne działanie. Z tego powodu zalecane jest zapisanie layoutu przed uruchomieniem skryptów wpływających na te layouty.

- ➡ Moduł XTension o nazwie Skrypt jest dostępny tylko dla systemu Mac OS.
- ➡ Moduł XTension o nazwie Skrypt musi być załadowany, zanim będzie możliwe uruchomienie jakiegokolwiek skryptu wpływającego na program QuarkXPress, niezależnie od tego, czy skrypty są uruchamiane z poziomu programu QuarkXPress lub z innej lokalizacji (takiej jak biurko).

Inne wymagane komponenty to:

- Standard Additions Scripting Addition
- Rozszerzenie AppleScript

Podmenu Narzędzia ramki

Ten temat przedstawia skrypty AppleScript dostępne poprzez podmenu **Narzędzia ramki** w menu Skrypty, kiedy zainstalowany jest moduł XTension o nazwie Skrypt.

- Skrypt **Dodaj znaczniki przycięcia** powoduje umieszczenie znaczników przycięcia wokół zaznaczonej ramki.
- Skrypt **Prosty baner** tworzy „baner” (ramkę tekstową) w lewym górnym rogu zaznaczonej ramki, a następnie umożliwia wprowadzenie tekstu w banerze.
- Skrypt **Utwórz ramkę podpisu** umożliwia utworzenie ramki podpisu (pola tekstowego) poniżej zaznaczonej ramki.
- Skrypt **Pomniejsz lub powiększ w środku** umożliwia zmianę wielkości ramki w stosunku do jej środka, a nie jej współrzędnych początkowych (0,0).

Podmenu Siatka

Ten temat przedstawia skrypty AppleScript dostępne poprzez podmenu **Siatka** w menu Skrypty, kiedy zainstalowany jest moduł Script XTensions.

Skrypt **Poprzez podział ramki** umożliwia utworzenie siatki ramek na podstawie wymiarów zaznaczonej ramki.

Podmenu Obrazy

Ten temat przedstawia skrypty AppleScript dostępne poprzez podmenu **Obrazy** w menu Skrypty, kiedy zainstalowany jest moduł XTension o nazwie Skrypt.

- Skrypt **Zawartość do pliku PICT** umożliwia zapisanie do pliku podglądu PICT zaznaczonego obrazu.
- Skrypt **Kopiuj do folderu** umożliwia zapisanie kopii obrazu w zaznaczonej ramce graficznej do określonego folderu.
- Skrypt **Z folderu do wybranych ramek graficznych** umożliwia zaimportowanie plików obrazów z określonego folderu do zaznaczonych ramek graficznych. Obrazy są importowane w porządku alfabetycznym.

Podmenu Ramka graficzna

Ten temat przedstawia skrypty AppleScript dostępne poprzez podmenu **Ramka graficzna** w menu Skrypty, kiedy zainstalowany jest moduł XTension o nazwie Skrypt.

- Skrypt **Znaczniki przycięcia i nazwa** umożliwia umieszczenie znaczników przycięcia wokół aktywnej ramki graficznej i wprowadzenie nazwy pliku graficznego w ramce tekstowej poniżej ramki graficznej.
- Skrypt **Umieść nazwę** umożliwia wprowadzenie nazwy obrazu w ramce tekstowej poniżej ramki graficznej, która zawiera obraz.
- Skrypt **Ustaw wszystkie tła puste** umożliwia zmianę koloru tła wszystkich ramek graficznych w layoucie na **Brak**.
- Skrypt **Ustaw wszystkie tła** umożliwia zmianę tła wszystkich ramek graficznych w layoucie na określony kolor i tintę.

Podmenu Drukowanie

Ten temat przedstawia skrypty AppleScript dostępne poprzez podmenu **Drukowanie** w menu Skrypty, kiedy zainstalowany jest moduł XTension o nazwie Skrypt.

- Skrypt **Zamień obraz OPI** umożliwia włączenie właściwości zamiany OPI dla zaznaczonych ramek graficznych. Ten skrypt wymaga załadowania modułu XTension o nazwie OPI.
- Skrypt **Nie zamieniaj obrazu OPI** umożliwia wyłączenie właściwości zamiany OPI dla zaznaczonych ramek graficznych. Ten skrypt wymaga załadowania modułu XTension o nazwie OPI.

Podmenu Zapisywanie

Ten temat przedstawia skrypty AppleScript dostępne poprzez podmenu **Zapisywanie** w menu Skrypty, kiedy zainstalowany jest moduł XTension o nazwie Skrypt.

Skrypt **Każda strona jako EPS** umożliwia zapisanie każdej strony layoutu jako pojedynczego pliku EPS z kolorowym podglądem TIFF.

- Aby zapisać strony aktywnego layoutu jako pliki EPS, kliknij opcję **Aktywny**.
- Aby zapisać strony layoutu w innym projekcie, kliknij przycisk **Wybierz** w celu wyświetlenia okna dialogowego **Wybierz plik**, przejdź do projektu docelowego i kliknij przycisk **Wybierz**. Skrypt zapisze strony layoutu, który był aktywny w czasie ostatniego zapisu projektu.

Podmenu Specjalne

Ten temat przedstawia skrypty AppleScript dostępne poprzez podmenu **Specjalne** w menu Skrypty, kiedy zainstalowany jest moduł XTension o nazwie Skrypt.

- Skrypt **Przenieś do folderu Skrypty** umożliwia skopiowanie lub przeniesienie zaznaczonego skryptu AppleScript do wybranego folderu w folderze „Skrypty”.
- Skrypt **Otwórz plik PDF Apple Events Scripting** umożliwia otwarcie pliku „A Guide to Apple Events Scripting.pdf”. Ten plik PDF zawiera szczegółowe informacje na temat pisania skryptów AppleScript dla programu QuarkXPress.
- Skrypt **Otwórz foldery QuarkXPress** umożliwia otwarcie określonych folderów w folderze programu QuarkXPress.

Podmenu Łańcuchy tekstowe

Ten temat przedstawia skrypty AppleScript dostępne poprzez podmenu **Łańcuchy tekstowe** w menu Skrypty, kiedy zainstalowany jest moduł XTension o nazwie Skrypt.

- Skrypt **Linkuj zaznaczone ramki tekstowe** służy do linkowania zaznaczonych ramek tekstowych. Kolejność w łańcuchu tekstowym jest oparta na kolejności ramek tekstowych w stosie.
- Skrypt **Do/Ze znaczników XPress** konwertuje tekst w zaznaczonej ramce na kody znaczników XPress lub z kodów znaczników XPress na sformatowany tekst (tekst jest formatowany przy użyciu kodów znaczników XPress). Ten skrypt wymaga załadowania filtra Znaczniki XPress.
- Skrypt **Rozłącz zaznaczone ramki** przerywa powiązania między zaznaczonymi ramkami tekstowymi, zachowując pozycję tekstu w łańcuchu tekstowym.

Podmenu Tabele

Ten temat przedstawia skrypty AppleScript dostępne poprzez podmenu **Tabele** w menu Skrypty , kiedy zainstalowany jest moduł XTension o nazwie Skrypt.

- Skrypt **Kolor wiersza lub kolumny** umożliwia zastosowanie określonego koloru i i tinty do naprzemiennych wierszy lub kolumn w tabeli.

Podmenu Typografia

Ten temat przedstawia skrypty AppleScript dostępne poprzez podmenu **Typografia** w menu Skrypty , kiedy zainstalowany jest moduł XTension o nazwie Skrypt.

- Skrypt **Siatka linii bazowych +1pkt** zwiększa rozmiar siatki linii bazowych (odstępów między liniami siatki) o 1 punkt.
- Skrypt **Siatka linii bazowych -1pkt** zmniejsza rozmiar siatki linii bazowych (odstępów między liniami siatki) o 1 punkt.
- Skrypt **Szerokość łamów i przerwy międzylamowej** ustawia szerokość łamów i przerwy międzylamowej (odstępu między łamami) dla zaznaczonej ramki tekstowej.
- Skrypt **Utwórz ułamki** przekształca wszystkie wystąpienia liczb po dowolnej stronie ukośnika (na przykład 1/2) w sformatowane ułamki.
- Skrypt **Ustaw odsunięcia ramki tekstowej** umożliwia określenie wartości odsunięć dla każdej strony zaznaczonej ramki tekstowej.

Moduł Shape of Things XTensions

Moduł Shape of Things XTensions dodaje do programu QuarkXPress narzędzie **Gwiazda**. Za pomocą tego narzędzia można szybko i łatwo tworzyć ramki o kształcie gwiazdy.

Użycie narzędzia Gwiazda

Ramkę graficzną o kształcie gwiazdy można utworzyć na dwa sposoby:

- 1 Wybierz narzędzie **Gwiazda** , a następnie kliknij i przeciągnij.
- 2 Wybierz narzędzie **Gwiazda**, a następnie umieść wskaźnik krzyżykowy  w miejscu, w którym chcesz umieścić ramkę i kliknij jeden raz. Kiedy pojawi się okno dialogowe **Gwiazda**, wprowadź wartości w następujących polach i kliknij przycisk **OK**:

- **Szerokość gwiazdy**
- **Wysokość gwiazdy**

- **Liczba narożników**
- **Głębokość szczytów:** Wprowadź żądany odstęp od szczytu do podstawy narożnika jako wartość procentową.
- **Losowe narożniki:** Wprowadź wartość w zakresie od 0 do 100, gdzie 0 oznacza brak losowości, a 100 oznacza pełną losowość.

Moduł Super Step and Repeat XTensions

Moduł Super Step and Repeat XTensions stanowi zaawansowaną alternatywę dla funkcji **Wykonaj krok i powtórz** w programie QuarkXPress. Za pomocą modułu Wykonaj super krok i powtórz można transformować elementy w czasie ich duplikowania, wykonując skalowanie, obracanie i pochylanie.

Użycie funkcji Wykonaj super krok i powtórz

Funkcja Wykonaj super krok i powtórz umożliwia szybkie i łatwe duplikowanie elementów przy jednoczesnym obracaniu, skalowaniu i pochylaniu. Aby użyć funkcji Wykonaj super krok i powtórz:

- 1 Zaznacz ramkę graficzną, ramkę tekstową, ścieżkę tekstową lub linię.
 - Aby określić liczbę duplikatów elementu, wprowadź wartość z przedziału od 1 do 100 w polu **Liczba powtórzeń**.
 - Aby określić poziome położenie kopii względem oryginalnego elementu, wprowadź wartość w polu **Przesunięcie w poziomie**. Wartość ujemna powoduje umieszczenie kopii po lewej stronie oryginału, natomiast wartość dodatnia powoduje umieszczenie kopii po prawej stronie.
 - Aby określić pionowe położenie kopii względem oryginalnego elementu, wprowadź wartość w polu **Przesunięcie w pionie**. Wartość ujemna powoduje umieszczenie kopii powyżej oryginału, natomiast wartość dodatnia powoduje umieszczenie kopii poniżej oryginału.
 - Aby obrócić każdy zduplikowany element, określ wartość obrotu dla każdego elementu w stopniach w polu **Kąt**. Na przykład jeśli zostanie wprowadzona wartość 10, pierwszy zduplikowany element zostanie obrócony o 10 stopni w stosunku do oryginału, drugi zduplikowany element zostanie obrócony o 20 stopni w stosunku do oryginału itd. Obrót odbywa się w lewo w stosunku do oryginalnego elementu.
 - Aby określić grubość ostatniego zduplikowanego obramowania (w przypadku ramki graficznej lub tekstowej) albo ostatniej zduplikowanej linii (w przypadku ścieżki tekstowej lub linii), wprowadź wartość w punktach w polu **Końcowa szerokość obramowania/linii** lub **Końcowa szerokość linii**.
 - W przypadku duplikowania ramki lub linii wprowadź wartość z przedziału od 0% do 100% w polu **Końcowa tinta ramki** lub **Końcowa tinta linii**, aby określić tintę koloru tła dla ostatniej zduplikowanej ramki lub tintę koloru linii dla ostatniej zduplikowanej ścieżki tekstowej lub linii.
 - Podczas duplikowania ramki z tłem gradientowym, zostaje udostępnione pole **Końcowa tinta ramki 2**. Wprowadź wartość z przedziału od 0% do 100% w polu **Końcowa tinta ramki 2**, aby określić drugą tintę tła dla gradientu w ostatniej zduplikowanej ramce.
 - Aby określić skalę ostatniej zduplikowanej ramki graficznej, ramki tekstowej, ścieżki tekstowej lub linii, wprowadź wartość z przedziału od 1% do 1000% w polu **Końcowa skala elementu** lub **Końcowa skala linii**.

- Aby pochylić zduplikowaną ramkę, wprowadź wartość z przedziału od 75° do –75° w polu **Końcowe nachylenie elementu**, aby określić nachylenie ostatniej zduplikowanej ramki.
- Aby skalować zawartość ramki graficznej, ramki tekstowej lub ścieżki tekstowej w celu dopasowania do zduplikowanych ramek, zaznacz opcję **Skaluj zawartość**.
- Aby określić punkt, wokół którego wykonywany jest obrót lub skalowanie elementu, wybierz opcję z menu rozwijanego **Obróć i skaluj względem**. Opcja **Wybrany punkt** staje się dostępna jako opcja **Obróć i skaluj względem** tylko w przypadku, gdy wybrano punkt elementu Béziera.

2 Kliknij przycisk **OK**.

Moduł Table Import XTensions

Za pomocą modułu Table Import XTensions można utworzyć w programie QuarkXPress tabelę, korzystając z pliku programu Microsoft Excel jako źródła danych, a następnie zaktualizować tę samą tabelę w programie QuarkXPress po dokonaniu zmian w pliku danych Excela. Ten moduł XTensions umożliwia także importowanie i aktualizowanie wykresów i obrazów z programu Microsoft Excel.

Kiedy moduł Table Import XTensions jest aktywny lub załadowany, następujące dodatki są wyświetlane w interfejsie programu QuarkXPress:

- Pole wyboru **Powiąż z danymi zewnętrznymi** zostaje dodane do okna dialogowego **Właściwości tabeli**.
- Karta **Tabele** zostaje dodana do okna dialogowego **Użycie**.
- Karta **Wstaw wykres** zostaje dodana do okna dialogowego **Importuj obraz** i przedstawia wszystkie wykresy obecne w skoroszycie.

Type Tricks

Type Tricks to moduł XTensions, który dodaje następujące narzędzia typograficzne: Utwórz ułamek, Utwórz cenę, Światło między spacjami wyrazów, Sprawdzanie wierszy i Podkreślenie niestandardowe.

Utwórz ułamek

Opcja **Utwórz ułamek (Styl > Styl pisma)** umożliwia automatyczne formatowanie ułamków. Opcja staje się aktywna po zaznaczeniu ułamka lub po umieszczeniu kursora obok znaków (i w tym samym wierszu), które mogą tworzyć ułamek. Przykłady ułamków, które można sformatować, to: 11/42, 131/416 i 11/4x.

Aby przekształcić znaki w ułamek, należy zaznaczyć znaki i wybrać opcję **Styl > Styl pisma > Utwórz ułamek**.

Znaki w ułamku są przekształcane z użyciem wartości Przesunięcie linii bazowej i formatowania określonego na karcie **Ułamek/Cena** okna dialogowego **Preferencje (QuarkXPress /Edycja > Preferencje > Program > Ułamek/Cena)**.

Utwórz cenę

Opcja **Utwórz cenę (Styl > Styl pisma)** umożliwia automatyczne formatowanie cen. Opcja ta staje się dostępna po zaznaczeniu tekstu, który może być sformatowany jako cena (na przykład 1,49 \$,

20,00 £ lub a.bc), bądź po umieszczeniu kursora obok podobnych znaków (i w tym samym wierszu). Cena musi zawierać podstawę, która jest wskazywana przez kropkę lub przecinek dziesiętny. Przed i po tym znaku mogą znajdować się tylko litery i cyfry.

Aby przekształcić znaki w cenę, należy zaznaczyć znaki do sformatowania i wybrać opcję **Styl > Styl pisma > Utwórz cenę**.

Po zastosowaniu opcji **Utwórz cenę** program QuarkXPress automatycznie stosuje podniesiony styl pisma do znaków po przecinku lub kropce dziesiętnej.

Wygląd przekształconych ułamków i cen jest określany na podstawie wartości i wybranych opcji na karcie **Ułamek/Cena** okna dialogowego **Preferencje (QuarkXPress /Edycja > Preferencje > Program > Ułamek/Cena)**.

Światło między spacjami wyrazów

Funkcja **Światło między spacjami wyrazów** umożliwia określanie światła tylko do spacji znajdujących się między wyrazami. Zwykle ustawienia ilości światła są stosowane zarówno między znakami, jak i między wyrazami. Funkcja ta jest dostępna tylko poprzez polecenia klawiaturowe.

Mac OS

Ilość światła między znakami	Command
Zwiększenie odstępu o 0,05 długiej spacji.	Command+Control+Shift+]
Zwiększenie odstępu o 0,005 długiej spacji.	Command+Control+Option+Shift+]
Zmniejszenie odstępu o 0,05 długiej spacji.	Command+Control+Shift+[
Zmniejszenie odstępu o 0,005 długiej spacji.	Command+Control+Option+Shift+[

Windows

Ilość światła między znakami	Command
Zwiększenie odstępu o 0,05 długiej spacji.	Control+Shift+@
Zwiększenie odstępu o 0,005 długiej spacji.	Control+Alt+Shift+@
Zmniejszenie odstępu o 0,05 długiej spacji.	Control+Shift+!
Zmniejszenie odstępu o 0,005 długiej spacji.	Control+Alt+Shift+!

➡ Światło między spacjami wyrazów jest stosowane poprzez użycie ręcznego kerningu po każdej zaznaczonej spacji. Aby usunąć światło między spacjami wyrazów, należy zaznaczyć tekst i wybrać opcję **Narzędzia > Usuń ręczny kerning**.

Sprawdzanie wierszy

Funkcja **Sprawdzanie wierszy** umożliwia wyszukiwanie bękartów, sierot, luźno wyjustowanych wierszy, wierszy kończących się łącznikiem i przepełnienia ramki tekstowej. Funkcja **Sprawdzanie wierszy (Narzędzia > Sprawdzanie wierszy)** przechodzi przez dokument, podświetlając podejrzaną wiersze.

Aby określić, jaka zawartość powinna być wyszukiwana przez funkcję **Sprawdzanie wierszy**, należy wyświetlić okno dialogowe **Kryteria wyszukiwania (Narzędzia > Sprawdzanie wierszy > Kryteria wyszukiwania)** i zaznaczyć kategorie błędów typograficznych, które mają być wyszukiwane.

Aby przeszukać cały dokument, należy umieścić kursor w dowolnym miejscu tekstu i wybrać opcję **Narzędzia > Sprawdzanie wierszy > Pierwszy wiersz**. Aby wyszukiwać od położenia kursora do końca dokumentu, należy umieścić kursor w początkowym miejscu wyszukiwania i wybrać opcję **Narzędzia > Sprawdzanie wierszy > Następny wiersz** lub nacisnąć klawisze Command+;/Ctrl+;. Aby kontynuować wyszukiwanie, należy nacisnąć klawisze Command+;/Ctrl+;.

Podkreślenie niestandardowe

Funkcja Podkreślenie niestandardowe umożliwia dostosowanie koloru, tinty, szerokości i przesunięcia podkreślenia. Podkreślenie niestandardowe zachowuje się jak podkreślenie stylu pisma, ale umożliwia dostosowanie za pomocą większej liczby atrybutów.

Style podkreślenia niestandardowego przypominają arkusze stylów. Aby utworzyć, edytować lub usunąć styl podkreślenia, należy wybrać opcję **Edycja > Style podkreślenia**. Aby zastosować niestandardowy styl podkreślenia, należy wybrać jego nazwę z podmenu **Styl > Style podkreślenia**.

Aby zastosować niestandardowe podkreślenie, należy zaznaczyć tekst i wybrać opcję **Styl > Style podkreślenia > Niestandardowy**. W oknie dialogowym **Atrybuty podkreślenia** można określić kolor, tintę, szerokość i przesunięcie podkreślenia.

Aby usunąć niestandardowe podkreślenie, należy zaznaczyć tekst i wybrać opcję **Styl > Style pisma > Usuń podkreślenie niestandardowe**.

Filtr Word 6-2000

Filtr Word 6-2000 umożliwia importowanie i eksportowanie dokumentów w formatach Word 97/98/2000 (Word 8), Word 2003 i Word 2007 (.docx). Można także importować dokumenty z programu Microsoft Word 6.0/95 (Word 6 i Word 7).

- ➡ Aby uniknąć problemów z importowaniem, należy usunąć zaznaczenie opcji **Zezwalaj na szybkie zapisywanie** (na karcie **Zapisywanie** okna dialogowego **Opcje**) w programie Microsoft Word lub użyć opcji **Zapisz jako** w celu utworzenia kopii pliku programu Word do zaimportowania.

Filtr WordPerfect

Filtr WordPerfect umożliwia importowanie dokumentów z programów WordPerfect 3.0 i 3.1 (Mac OS) oraz WordPerfect 5.x i 6.x (Windows). Filtr WordPerfect pozwala także zapisywać tekst w formacie programu WordPerfect 6.0.

- ➡ Program WordPerfect 3.1 dla systemu Mac OS może odczytywać dokumenty programu WordPerfect 6.0 dla systemu Windows, dlatego nie ma opcji eksportu do programu WordPerfect 3.1 dla systemu Mac OS.

Moduł XLST Export XTensions

Moduł XLST Export XTensions umożliwia wygenerowanie pliku XSL (Extensible Stylesheet Language) zawierającego transformacje XSL, który jest oparty na zawartości layoutu stron WWW. Następnie można użyć procesora XSLT w celu zastosowania uzyskanych transformacji XSL do pliku XML i wygenerowania pliku HTML zgodnego ze standardem XHTML 1.1.

Inne moduły XTension

Niniejszy temat przedstawia dodatkowe moduły XTension, które są instalowane wraz z programem QuarkXPress.

- **Composition Zones:** Udostępnia funkcję Composition Zones (patrz „[Praca ze strefami Composition Zones](#)”).
- **Importowanie skompresowanego obrazu:** Umożliwia importowanie skompresowanych plików TIFF, które używają kompresji obrazu LZW.
- **Siatka projektu:** Udostępnia funkcję Siatka projektu (patrz „Siatki projektu”).
- **EA Text:** Umożliwia programowi QuarkXPress otwieranie projektów, które zawierają wschodnioazjatyckie funkcje typograficzne, takie jak tekst rubi, zgrupowane znaki, wyrównanie znaków wschodnioazjatyckich, znaczniki akcentu i licznik znaków wschodnioazjatyckich.
- **Edytuj oryginał:** Umożliwia otwieranie obrazów w programie domyślnym i aktualizację zmodyfikowanych obrazów za pomocą opcji **Edytuj oryginał** i **Aktualizuj** dla ramek i komórek graficznych. Kiedy załadowany jest moduł XTension o nazwie Edytuj oryginał, można wyświetlić okno dialogowe **Edytuj oryginał** za pomocą narzędzia **Zawartość**  poprzez dwukrotne kliknięcie ramki graficznej zawierającej zaimportowany obraz.
- **Raportowanie błędów:** Umożliwia programowi QuarkXPress wysyłanie raportów do firmy Quark w przypadku nieoczekiwanego zamknięcia programu.
- **Paleta Glify:** Udostępnia paletę **Glify** (patrz „[Praca z paletą Glify](#)”).
- **HyphDieckmann (tylko system Mac OS):** Aktywuje zasoby dzielenia wyrazów Dieckmanna w folderze „Zasoby”.
- **Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3 (tylko system Mac OS):** Włącza zasoby Circle Noetics.
- **Mapa obrazu:** Udostępnia funkcję Mapa obrazu w layoutach stron WWW (patrz „[Mapy obrazów](#)”).
- **Indeks:** Udostępnia funkcję Indeks (patrz „[Praca z indeksami](#)”).
- **Interactive Designer:** Udostępnia funkcję Layouty interaktywne (patrz „[Layouty interaktywne](#)”).
- **Jabberwocky:** Generuje losowy tekst. Aby utworzyć losowy tekst, należy zaznaczyć ramkę tekstową narzędziem **Zawartość tekstowa** , a następnie wybrać opcję **Narzędzia > Jabber**.
- **Kerning/Światło między znakami:** Udostępnia niestandardowe tabele kerningu i zestawy ustawień światła między znakami (patrz „[Kerning automatyczny](#)” i „[Edycja tabel światła między znakami](#)”).
- **Mojigumi:** Udostępnia funkcję Mojigumi we wschodnioazjatyckich projektach.
- **Filtr PNG:** Umożliwia importowanie obrazów w formacie PNG (Portable Network Graphics).
- **Import PSD:** Udostępnia funkcję Import PSD (patrz „[Praca z obrazami PSD](#)”).
- **QuarkVista:** Udostępnia funkcję Efekty obrazu (patrz „[Użycie efektów obrazu](#)”).
- **Filtr RTF:** Umożliwia importowanie i eksportowanie tekstu w formacie RTF (Rich Text Format).
- **Specjalny podział wiersza:** Udostępnia funkcję **Odstęp między znakami CJK i R** we wschodnioazjatyckich projektach (patrz „[Preferencje — Layout — Znak](#)”).
- **Filtr SWF:** Umożliwia importowanie obrazów w formacie SWF.
- **SWF Toolkit:** Udostępnia funkcje importu i eksportu dla layoutów stron WWW i interaktywnych.

MODUŁY XTENSIONS

- Import XML: Umożliwia importowanie i automatyczne formatowanie zawartości XML. Więcej informacji zawiera *Podręcznik importu XML*.

Preferencje

Preferencje umożliwiają określanie domyślnego zachowania programu QuarkXPress.

Zrozumienie preferencji

Opcja **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) powoduje wyświetlenie okna dialogowego **Preferencje**. Okno dialogowe **Preferencje** zawiera wiele paneli, które umożliwiają określenie ustawień domyślnych dla różnych funkcji programu QuarkXPress. Aby wyświetlić panel, należy kliknąć jego nazwę na liście po lewej stronie. Istnieją trzy typy preferencji:

- *Preferencje aplikacji* odnoszą się do programu QuarkXPress i wpływają na sposób obsługi wszystkich projektów.
- *Preferencje projektu* wpływają na wszystkie layouty w aktywnym projekcie. Jeśli jednak preferencje projektu zostaną zmienione, kiedy żaden projekt nie jest otwarty, nowe preferencje staną się ustawieniami domyślnymi dla wszystkich nowych projektów.
- *Preferencje layoutu* wpływają tylko na aktywny layout. Jeśli jednak preferencje layoutu zostaną zmienione, kiedy żaden projekt nie jest otwarty, nowe preferencje staną się ustawieniami domyślnymi dla wszystkich nowych layoutów.

W podmenu **Preferencje** mogą zostać wyświetlone dodatkowe panele i opcje, kiedy załadowane są pewne moduły XTensions.

Ostrzeżenie Niezgodne preferencje

Ostrzeżenie **Niezgodne preferencje** jest wyświetlane po otwarciu projektu, który został zapisany z informacjami tabeli kerningu, informacjami tablicy światła między znakami i wyjątkami dzielenia wyrazów, które różnią się od ustawień zawartych w aktualnych plikach preferencji. Istnieje możliwość wybrania ustawień projektu lub ustawień w pliku preferencji.

- Kliknięcie opcji **Użyj preferencji XPress** spowoduje zignorowanie preferencji zapisanych w projekcie i użycie ustawień z plików preferencji dla wszystkich layoutów. Może to spowodować zmianę przepływu tekstu ze względu na różnice w automatycznym kerningu, informacjach o świetle lub wyjątkach dzielenia wyrazów. Zmiany dokonane w tych ustawieniach, kiedy projekt jest aktywny, zostają zapisane zarówno w projekcie, jak i w plikach preferencji. Zaletą opcji **Użyj preferencji XPress** jest to, że projekt będzie oparty na tych samych informacjach tabeli kerningu, informacjach tablicy światła między znakami i wyjątkach dzielenia wyrazów co inne projekty użytkownika.
- Kliknięcie opcji **Zachowaj ustawienia dokumentu** spowoduje zachowanie preferencji, które zostały wcześniej określone dla każdego layoutu. Nie nastąpi zmiana przepływu tekstu. Zmiany automatycznego kerningu, światła między znakami i wyjątkach dzielenia wyrazów, kiedy ten projekt

jest aktywny, zostaną zapisane tylko w tym projekcie. Opcja **Zachowaj ustawienia dokumentu** jest przydatna, kiedy użytkownik chce otworzyć i wydrukować layout bez ryzyka zmiany przepływu tekstu.

Zmiany w preferencjach programu QuarkXPress

Zmiany w preferencjach programu QuarkXPress są obsługiwane w następujący sposób:

- Jeśli zmiany zostaną dokonane w preferencjach aplikacji w oknie dialogowym **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**), zarówno przy otwartych projektach, jak i bez nich, zmiany te zostaną zapisane w plikach preferencji i natychmiast wpłyną na wszystkie otwarte projekty oraz projekty, które będą otwierane od tej chwili.
- Jeśli zmiany zostaną dokonane w ustawieniach **Menedżer modułów XTensions** (menu **Narzędzia**), zarówno przy otwartych projektach, jak i bez nich, zmiany te zostaną zapisane w plikach preferencji i wpłyną na wszystkie projekty po ponownym uruchomieniu programu QuarkXPress.
- Jeśli zmiany zostaną dokonane w ustawieniach **Menedżer plików PPD** (menu **Narzędzia**), zarówno przy otwartych projektach, jak i bez nich, zmiany te zostaną zapisane w plikach preferencji i natychmiast wpłyną na wszystkie otwarte projekty oraz projekty, które będą otwierane od tej chwili.
- Jeśli zmiany zostaną dokonane w preferencjach layoutu w oknie dialogowym **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) przy otwartym projekcie, zmiany te zostaną zapisane tylko w aktywnym projekcie.
- Jeśli zostanie wybrany inny słownik pomocniczy przy otwartym projekcie, zmiana ta zostanie zapisana tylko w aktywnym projekcie.
- Jeśli zmiany zostaną dokonane w informacjach tabeli kerningu, informacjach tablicy światła między znakami i wyjątkach dzielenia wyrazów w nowym projekcie, zmiany te zostaną zapisane w aktywnym projekcie i plikach preferencji.

Jeśli po otwarciu projektu zostanie wyświetlone ostrzeżenie **Niezgodne preferencje** i użytkownik kliknie opcję **Użyj preferencji XPress**, zmiany dokonane w informacjach tabeli kerningu, informacjach tablicy światła między znakami i wyjątkach dzielenia wyrazów zostaną zapisane zarówno w tym projekcie, jak i w plikach preferencji.

Zawartość plików preferencji

Poniżej przedstawiono zawartość plików preferencji. Lista jest podzielona na trzy grupy w zależności od sposobu zapisywania różnych preferencji.

Grupa A

Grupa A zawiera następujące informacje:

- Tabele kerningu (**Narzędzia > Edycja tabeli kerningu**)
- Tabele światła między znakami (**Narzędzia > Edycja światła między znakami**)
- Wyjątki dzielenia wyrazów (**Narzędzia > Wyjątki dzielenia wyrazów**);

Wszystkie zmiany dokonane w ustawieniach w grupie A, kiedy nie są otwarte żadne projekty, zostają zapisane w plikach preferencji i są używane dla wszystkich tworzonych projektów.

Jeśli po otwarciu projektu zostanie wyświetlone ostrzeżenie **Niezgodne preferencje** i użytkownik kliknie opcję **Użyj preferencji XPress**, później dokonane zmiany ustawień w grupie A zostaną

zapisane zarówno w tym projekcie, jak i w plikach preferencji. Oryginalne ustawienia grupy A dla projektu zostają odrzucone po kliknięciu opcji **Użyj preferencji XPress**.

If the **Nonmatching Preferences** alert displays when you open a project, and you click **Keep Document Settings**, subsequent changes you make to the settings in Group A are saved only with the project.

Grupa B

Grupa B zawiera następujące informacje:

- Domyślne arkusze stylów, kolory, linie przerywane i obramowania, listy oraz specyfikacje dzielenia wyrazów i justowania (menu **Edycja**)
- Ustawienia w panelu **Projekt** okna dialogowego **Preferencje (QuarkXPress/Edycja > Preferencje)**
- Informacje o ścieżce domyślne słownika pomocniczego (**Narzędzia > Słownik pomocniczy**)

Wszystkie zmiany dokonane w ustawieniach w grupie B, kiedy nie są otwarte żadne projekty, zostają zapisane w plikach preferencji i są używane dla wszystkich tworzonych projektów. Wszystkie zmiany dokonane w ustawieniach w grupie B, kiedy otwarty jest projekt, są zapisywane tylko w tym projekcie.

Grupa C

Grupa C zawiera następujące informacje:

- Style wydruku (**Edycja > Style wydruku**)
- Ustawienia w oknach dialogowych **Menedżer modułów XTension** i **Menedżer plików PPD** (menu **Narzędzia**)
- Ustawienia w panelach **Program** okna dialogowego **Preferencje (QuarkXPress/Edycja > Preferencje)**.

Wszystkie zmiany dokonane w ustawieniach w grupie C są zawsze zapisywane w preferencjach, niezależnie od tego, czy projekt jest otwarty.

Preferencje aplikacji

Elementy sterujące w panelach **Program** okna dialogowego **Preferencje (QuarkXPress/Edycja > Preferencje)** wpływają na sposób obsługi wszystkich projektów przez program QuarkXPress, włącznie ze sposobem wyświetlania i zapisywania projektów. Ustawienia te są zawsze zapisywane wraz z aplikacją, a nie w projektach.

Preferencje — Program — Wyświetl

Panel **Wyświetl** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) umożliwia określenie sposobu wyświetlania pulpitu i innych elementów programu na ekranie dla wszystkich projektów.

Poniżej przedstawiono ustawienia w obszarze **Pulpit**:

- Użyj pola **Szerokość pulpitu**, aby określić szerokość pulpitu po obu stronach rozkładówki lub strony w layoutie wydruku. Szerokość pulpitu jest mierzona jako procent szerokości layoutu.
- Za pomocą panelu **Kolor** można określić kolor pulpitu.

- Aby kolor pulpitu aktywnej rozkładówki wyświetlić w innym kolorze, zaznacz opcję **Zmień kolor pulpitu w celu wskazania aktywnej rozkładówki**, a następnie wybierz kolor za pomocą odpowiedniego elementu sterującego **Kolor**.

Poniżej przedstawiono ustawienia w obszarze **Wyświetl**:

- Zaznacz opcję **Edytowanie nieprzezroczystej ramki tekstowej**, aby ramki tekstowe stawały się tymczasowo nieprzezroczyste podczas ich edycji.
- Użyj listy rozwijanej **Kolorowe pliki TIFF**, aby określić głębież kolorów dla podglądów ekranowych, które są tworzone dla kolorowych plików TIFF podczas ich importowania.
- Użyj listy rozwijanej **Pliki TIFF w odcieniach szarości**, aby określić rozdzielczość dla podglądów ekranowych, które są tworzone dla plików TIFF w odcieniach szarości podczas ich importowania.
- *Tylko system Windows*: Użyj pola **Wyświetl wartość DPI** w celu dostosowania monitora w taki sposób, aby zapewnić najlepsze przedstawienie dokumentu na ekranie.
- Wybierz profil odpowiadający używanemu monitorowi w menu rozwijanym **Profil monitora** lub wybierz opcję **Automatycznie**. Profile można umieścić w folderze „Profile” w folderze aplikacji QuarkXPress. Więcej informacji dotyczących preferencji zarządzania kolorami zawiera temat [„Preferencje — Layout — Menedżer kolorów”](#).

Preferencje — Program — Ustawienia wejścia

Za pomocą panelu **Ustawienia wejścia** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można dostosować przewijanie i inne operacje wykonywane „w locie”.

- Użyj obszaru **Przewijanie**, aby określić szybkość przewijania layoutów oraz sposób aktualizowania layoutów na ekranie. Zaznacz opcję **Przewijanie z podglądem**, aby aktualizować widok layoutu podczas przeciągania symboli przewijania w paskach przewijania okna layoutu. Aby włączyć lub wyłączyć funkcję **Przewijanie z podglądem** podczas przewijania, naciśnij klawisz Option/Alt podczas przeciągania symbolu przewijania.
- Użyj menu rozwijanego **Format** i pola wyboru **Cudzysłów drukarskie**, aby wybrać styl przekształcania i wprowadzania cudzysłówów. Aby określić domyślne znaki w celu użycia z funkcją **Cudzysłów drukarskie** i opcją **Konwertuj cudzysłów** w oknie dialogowym **Importuj tekst (Plik > Importuj)**, wybierz opcję z menu rozwijanego **Cudzysłów**. Zaznacz opcję **Cudzysłów drukarskie**, aby zmusić program QuarkXPress do automatycznego zastępowania symboli stóp i cali (’ i ") wybranym symbolem podczas wpisywania.
- Łączniki i przecinki to domyślne separatory do wskazywania ciągłych i nieciągłych zakresów w polu **Strony** okna dialogowego **Drukuj** dla layoutu wydruku. Jeśli przecinki lub łączniki zostaną określone jako część numerów stron w oknie dialogowym **Sekcja** (menu **Strona**), konieczna będzie zmiana domyślnych separatorów w tym miejscu. Na przykład jeśli używane są numery stron „A–1, A–2”, nie będzie możliwe określenie zakresów w polu **Strony** przy użyciu łączników. Aby dokonać edycji separatorów, wprowadź nowe znaki w polach **Sekwencyjnie** i **Niesekwencyjnie**.
- *Tylko system Mac OS*: Użyj obszaru **Naciśnięcie klawisza aktywuje**, aby określić działanie klawisza Control. Kliknij opcję **Powiększenie**, aby klawisz Control tymczasowo wywoływał narzędzie **Powiększenie** . Kliknij opcję **Menu kontekstowe**, aby klawisz Control tymczasowo wywoływał menu kontekstowe. Za pomocą klawiszy Control+Shift można wykonać funkcję, która nie została wybrana.
- Użyj pola **Opóźnienie przed przeciągnięciem z aktywnym odświeżaniem**, aby ustawić opóźnienie między kliknięciem i przeciągnięciem w celu aktywnego odświeżania. Aktywne odświeżanie

przedstawia w czasie rzeczywistym wszystkie zmiany otaczania spowodowane przez przesunięcie elementu. Jeśli ta opcja jest zaznaczona, można uaktywnić aktywne odświeżanie poprzez naciśnięcie i przytrzymanie przycisku myszy do momentu zniknięcia uchwytów zmiany wielkości, a następnie przeciągnięcie elementu.

- Zaznacz opcję **Przeciąganie i upuszczanie tekstu**, aby wycinać, kopiować i wklejać tekst w łańcuchu tekstowym za pomocą myszy, a nie przy użyciu menu lub poleceń klawiaturowych. W systemie Mac OS można tymczasowo wyłączyć tę funkcję, przytrzymując klawisze Control+Command przed rozpoczęciem przeciągania. Aby wyciąć i wkleić, zaznacz tekst i przeciągnij go w nowe miejsce. Aby skopiować i wkleić, zaznacz tekst i przytrzymaj klawisz Shift podczas przeciągania tekstu w nowe miejsce.
- Zaznacz opcję **Pokaż odpowiedzi**, aby wyświetlić nazwy narzędzi lub ikon na palecie po umieszczeniu nad nimi wskaźnika myszy.
- Zaznacz opcję **Zachowaj atrybuty ramki obrazu**, aby ramka graficzna „pamiętała” swoje skalowanie i inne atrybuty podczas importowania nowego obrazu do tej ramki. Ta opcja jest zaznaczona domyślnie.

Preferencje — Program — Odszukaj znak w innym foncie

Zaznacz opcję **Odszukaj znak w innym foncie**, aby uaktywnić funkcję wyszukiwania znaków w innych fontach. Kiedy ta funkcja jest aktywna, po napotkaniu znaku, którego nie można wyświetlić w bieżącym foncie, program QuarkXPress przeszuka aktywne fonty w systemie w celu odnalezienia fontu, który może poprawnie wyświetlić ten znak.

Zaznacz opcję **Szukaj**, aby program QuarkXPress szukał odpowiedniego fontu, który jest używany w aktywnym projekcie. Aby ograniczyć wyszukiwanie do określonego zakresu, zaznacz opcję **Ostatnie** i wprowadź liczbę w polu **Akapity**. Aby rozszerzyć wyszukiwanie na cały łańcuch tekstowy w przypadku wystąpienia brakującego fontu, zaznacz opcję **Cały łańcuch tekstowy**.

Aby wskazać, które fonty powinny być używane, kiedy nie można odnaleźć żadnego innego fontu (uwzględniając ustawienia **Szukaj**), wybierz opcję w kolumnie **Font** dla każdego skryptu/języka obecnego w kolumnie **Skrypt/Język**.

Aby wskazać font używany dla wiersza linotypowego, kiedy layout jest drukowany z włączonymi paserami, wybierz opcję z menu rozwijanego **Font wiersza linotypowego**.

Preferencje — Program — Cofnij

Za pomocą panelu **Cofnij** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić opcje **Wiele poziomów cofania**.

- Użyj menu rozwijanego **Wykonaj ponownie klucz**, aby określić polecenie klawiaturowe, które wywołuje opcję **Wykonaj ponownie**.
- Użyj pola **Maksymalna liczba akcji w historii**, aby określić liczbę akcji, którą można przechowywać w historii cofania. Historia cofania może zawierać maksymalnie 30 akcji. Ustawienie domyślne to 20.

Preferencje — Program — Otwieranie i zapisywanie

Za pomocą panelu **Zapisz** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można dostosować sposób zapisywania i tworzenia kopii zapasowych projektów w programie QuarkXPress.

- Zaznacz opcję **Automatyczne zapisywanie**, aby zabezpieczyć swoją pracę na wypadek awarii systemu lub zasilania. Po zaznaczeniu tej opcji program QuarkXPress automatycznie zapisuje zmiany projektu w pliku tymczasowym w folderze projektu po upływie określonego interwału. Wprowadź interwał (w minutach) w polu **Co min**. Minimalny interwał wynosi 0,25 minuty. Ustawieniem domyślnym po zaznaczeniu opcji **Automatyczne zapisywanie** jest **Co 5 min**. Program QuarkXPress nie nadpisuje oryginalnego pliku do momentu dokonania zapisu ręcznego (**Plik > Zapisz**). Podczas otwierania projektu po wystąpieniu przerwy w działaniu systemu, program QuarkXPress wyświetla ostrzeżenie informujące, że projekt zostanie przywrócony do ostatniej automatycznie zapisanej wersji.
- Zaznacz opcję **Automatyczna kopia zapasowa** i wprowadź wartość w polu **Zachowaj poprawki**, aby zachować maksymalnie 100 poprawek projektu. Przy każdym zapisie ręcznym (**Plik > Zapisz**) program QuarkXPress kopiuje wcześniej zapisaną ręcznie wersję do folderu określonego w polu **Miejsce docelowe**. Domyślnie opcja **Automatyczna kopia zapasowa** nie jest zaznaczona. Kliknij opcję **Folder projektu**, aby zapisywać poprawki w tym samym folderze co projekt. Kliknij opcję **Inny folder**, aby wybrać inny folder niż folder projektu w celu zapisywania poprawek. Kliknij przycisk **Wybierz/Przeglądaj**, aby wyświetlić okno dialogowe **Folder kopii zapasowej/Przeglądaj w poszukiwaniu folderu**. Następnie wybierz lub utwórz folder i kliknij przycisk **Wybierz/OK**, aby zamknąć okno dialogowe. Nazwa wybranego folderu zostaje wyświetlona w obszarze **Miejsce docelowe**. Kolejne numery są dodawane do nazwy oryginalnego projektu dla każdej kopii zapasowej. Po utworzeniu ostatniej poprawki (na przykład 5 z 5) najstarsza poprawka w folderze zostaje usunięta. Aby odczytać kopię zapasową z folderu docelowego, po prostu otwórz plik poprawki podobnie jak każdy inny projekt programu QuarkXPress.
- Zaznacz opcję **Zapisz położenie dokumentu**, jeśli program QuarkXPress powinien automatycznie zapamiętywać rozmiar, położenie i proporcje okna projektu. Ta opcja jest zaznaczona domyślnie.
- W sekcji **Obsługa formatu innego niż Unicode** wybierz opcję z menu rozwijanego **Kodowanie**, aby wskazać sposób wyświetlania znaków dla tekstu w formacie innym niż Unicode.

Preferencje — Program — Menedżer modułów XTensions

Za pomocą panelu **Menedżer modułów XTensions** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić, kiedy ma być wyświetlane okno dialogowe **Menedżer modułów XTensions**.

Preferencje — Program — Udostępnianie

Za pomocą panelu **Udostępnianie** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można ustawić domyślne opcje dla nowej zawartości udostępnianej. Informacje dotyczące znaczenia tych opcji zawiera temat „[Udostępnianie i synchronizowanie zawartości](#)”.

Aby zawsze używać opcji określonych w tym panelu podczas dodawania wielu elementów do obszaru zawartości udostępnianej, zaznacz opcję **Nie wyświetlaj okna dialogowego przy udostępnianiu wielu elementów**.

Preferencje — Program — Fonty

Za pomocą panelu **Fonty** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić następujące preferencje.

W obszarze **Podgląd fontów** zaznacz opcję **Pokaż w menu fontów**, aby wyświetlić nazwę każdego fontu za pomocą tego fontu.

W obszarze **Mapowanie fontów**:

- Aby wyłączyć wyświetlanie okna dialogowego **Brakujące fonty**, zaznacz pole wyboru **Nie wyświetlaj okna dialogowego Brakujące fonty**. Przyciski radiowe poniżej tego pola wyboru określają czynność wykonywaną po otwarciu dokumentu zawierającego brakujący font, dla którego nie zdefiniowano fontu zastępczego.
- Aby określić domyślny font zastępczy, zaznacz opcję **Określ domyślny font zastępczy** i wybierz odpowiedni font z menu rozwijanego **Domyślny font zastępczy**.
- Aby określić domyślne fonty zastępcze, zaznacz opcję **Określ domyślny font zastępczy** i wybierz opcje z menu rozwijanych **Romański** i **Wschodnioazjatycki**.

Preferencje — Program — Lista plików

Panel **Lista plików** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) umożliwia dostosowanie sposobu wyświetlania ostatnio otwieranych i zapisywanych plików programu QuarkXPress w menu **Plik**:

- Użyj pola **Liczba ostatnich plików do wyświetlenia**, aby określić liczbę ostatnio otwieranych i zapisywanych plików programu QuarkXPress, które mają być wyświetlane.
- Użyj obszaru **Lokalizacja listy plików**, aby wybrać menu, w którym będzie wyświetlana lista ostatnio otwieranych plików programu QuarkXPress.
- Zaznacz opcję **Alfabetyzacja nazw**, aby lista plików była wyświetlana w porządku alfabetycznym.
- Zaznacz opcję **Pokaż pełną ścieżkę**, aby wyświetlać lokalizację plików.

Preferencje — Program — Ścieżka domyślna

Panel **Ścieżka domyślna** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) umożliwia zdefiniowanie domyślnej lokalizacji w systemie plików lub sieci dla opcji **Otwórz**, **Zapisz/Zapisz jako** i **Importuj**.

Preferencje — Program — EPS

Za pomocą panelu **EPS** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić opcje odnoszące się do zaimportowanych obrazów EPS.

- Aby wskazać, czy program QuarkXPress powinien generować podgląd pliku EPS lub użyć podglądu (jeśli istnieje) osadzonego w pliku, wybierz opcję z listy rozwijanej **Podgląd**. Opcja określona w tym panelu jest używana tylko w przypadku, gdy tworzony jest podgląd pliku EPS. W przypadku zmiany preferencji należy ponownie zaimportować plik EPS.
- *Tylko system Mac OS*: Aby zwiększyć ilość pamięci wirtualnej dostępnej na potrzeby renderowania dużych plików EPS podczas operacji **Zapisz stronę jako EPS**, zwiększ wartość w polu **Pamięć wirtualna**.

Preferencje — Program — Podgląd w pełnej rozdzielczości

Aby określić miejsce, w którym program QuarkXPress buforuje obrazy o wysokiej rozdzielczości w celu wyświetlania, kliknij pozycję **Folder preferencji programu QuarkXPress** lub kliknij przycisk **Inny folder** i wskaż lokalizację. Aby wskazać maksymalny rozmiar folderu pamięci podręcznej podglądu, wprowadź wartość w polu **Maksymalna wielkość folderu pamięci podręcznej**.

W obszarze **Wyświetl podglądy w pełnej rozdzielczości dla**:

- Po wybraniu opcji **Wszystkie podglądy w pełnej rozdzielczości** wszystkie obrazy w projekcie, które są ustawione na wyświetlanie w pełnej rozdzielczości, są wyświetlane w pełnej rozdzielczości.
- Po zaznaczeniu opcji **Wybrane podglądy w pełnej rozdzielczości** ustawione na wyświetlanie w pełnej rozdzielczości są wyświetlane w ten sposób tylko po wybraniu.

Funkcję Podgląd w pełnej rozdzielczości można wyłączyć w przypadku problemów z wydajnością, które mogą być związane z tym modulem XTensions. Aby wyłączyć funkcję Podgląd w pełnej rozdzielczości podczas otwierania projektu, zaznacz opcję **Wyłącz podglądy w pełnej rozdzielczości podczas otwierania**. Jeśli określono podgląd w pełnej rozdzielczości dla obrazu, obraz zachowuje to ustawienie, ale nie jest wyświetlany w pełnej rozdzielczości do momentu włączenia funkcji Podgląd w pełnej rozdzielczości dla layoutu poprzez wybranie opcji **Widok > Podglądy w pełnej rozdzielczości**. Kiedy opcja **Wyłącz podglądy w pełnej rozdzielczości podczas otwierania** nie jest zaznaczona, obrazy ustawione na wyświetlanie w pełnej rozdzielczości są wyświetlane w ten sposób po otwarciu projektu (jeśli opcja **Widok > Podglądy w pełnej rozdzielczości** jest zaznaczona).

Preferencje — Program — Przeglądarki

Panel **Przeglądarki** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) umożliwia określenie przeglądarek internetowych, które mają być używane do przedstawiania podglądu layoutu stron WWW oraz wyświetlania plików HTML po ich wyeksportowaniu.

- Użyj kolumny **Domyślna**, aby określić, która przeglądarka ma być używana do wyświetlenia podglądu, kiedy nie zostanie wybrana konkretna przeglądarka. Ta przeglądarka jest używana również po zaznaczeniu pola wyboru **Uruchom przeglądarkę** w oknie dialogowym **Eksportuj kod HTML (Plik > Eksport > HTML)**. Kliknij w kolumnie **Domyślna**, aby umieścić znacznik wyboru obok przeglądarki domyślnej.
- Kolumna **Przeglądarka** wyświetla listę przeglądarek internetowych dostępnych w programie QuarkXPress.
- Kolumna **Nazwa wyświetlana** przedstawia sposób wyświetlania nazw poszczególnych przeglądarek w programie QuarkXPress.

Preferencje — Program — Indeks

Panel **Indeks** umożliwia dostosowanie koloru znacznika indeksu i znaków przestankowych dla tworzonego indeksu.

Aby zmienić kolor znaczników indeksu, kliknij przycisk **Kolor znacznika indeksu**.

Użyj ustawień **Postać separacji**, aby określić sposób wypunktowania tworzonego indeksu:

- Wprowadź znaki w polu **Następujące hasło**, aby określić znak przestankowy umieszczany bezpośrednio po każdym hasle indeksu.
- Wprowadź znaki w polu **Pomiędzy numerami stron**, aby określić słowa lub znaki przestankowe używane do oddzielenia listy numerów stron w indeksie.
- Wprowadź znaki w polu **Pomiędzy zakresem stron**, aby określić słowa lub znaki przestankowe używane do oddzielenia zakresu stron w indeksie.
- Wprowadź znaki w polu **Przed odwołaniem krzyżowym**, aby określić słowa lub znaki przestankowe poprzedzające odwołanie krzyżowe (zwykle kropka, średnik lub spacja).

- Użyj listy rozwijanej **Styl odwołania krzyżowego**, aby wybrać arkusz stylów używany dla odwołań krzyżowych. Ten arkusz stylów jest stosowany tylko do odwołań „Patrz”, „Patrz także” i „Patrz w”, a nie do haseł lub zwykłych odwołań.
- Wprowadź znaki w polu **Pomiędzy hasłami**, aby określić słowa lub znaki przestankowe wstawiane między hasłami indeksu ciągłego lub na końcu akapitu w indeksie zagnieżdżonym.

Preferencje — Program — Elementy Job Jacket

Panel **Elementy Job Jacket** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) umożliwia określenie preferencji automatycznego analizowania layoutu oraz domyślnej lokalizacji plików elementów Job Jacket.

Za pomocą opcji w obszarze **Analizowanie layoutu** można określić, kiedy program QuarkXPress powinien automatycznie wykonać opcję **Plik > Analizuj layout**. Na przykład poprzez zaznaczenie opcji **Przy drukowaniu** można zapewnić, że layout będzie zawsze analizowany przed wysłaniem go do wydruku. Dostępne opcje to:

- **Przy otwieraniu**
- **Przy zapisywaniu**
- **Przy drukowaniu**
- **Przy zamykaniu**

Użyj opcji w obszarze **Lokalizacja**, aby określić domyślną lokalizację dla zapisywania plików elementów Job Jacket. Aby zapisywać pliki elementów Job Jacket w domyślnej lokalizacji, kliknij opcję **Użyj domyślnej ścieżki dla udostępnianych elementów Jacket**. Domyślna lokalizacja to folder „Dokumenty” w systemie Mac OS i folder „Moje dokumenty” w systemie Windows.

Preferencje — Program — PDF

Za pomocą panelu **PDF** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można ustawić preferencje eksportu do formatu PDF.

Użyj opcji w obszarze **Przepływ PDF**, aby określić sposób przygotowywania plików PDF:

- Kliknij opcję **Skieruj do pliku PDF**, aby program QuarkXPress przygotował plik PDF.
- Kliknij opcję **Utwórz plik PostScript do późniejszego przetworzenia w programie Distiller**, aby wyeksportować plik PostScript ze znacznikami PDF. Używając tej opcji, można w późniejszym czasie wygenerować plik PDF za pomocą programu Distiller innej firmy. Po zaznaczeniu tej opcji można również zaznaczyć opcję **Użyj obserwowanego folderu** i określić katalog, w którym powinny być umieszczane pliki PostScript (na przykład w celu przetwarzania przez narzędzie do przygotowywania plików PDF). Jeśli opcja **Użyj obserwowanego folderu** nie zostanie zaznaczona, będzie wyświetlane pytanie o lokalizację pliku PostScript.

Tylko system Mac OS: Aby zwiększyć ilość pamięci wirtualnej dostępnej na potrzeby renderowania dużych plików PDF podczas eksportowania do formatu PDF, zwiększ wartość w polu **Pamięć wirtualna**.

Użyj menu rozwijanego **Nazwa domyślna**, aby wybrać domyślną nazwę dla eksportowanych plików PDF.

Zaznacz opcję **Rejestruj błędy**, aby utworzyć dziennik błędów (jeśli wystąpią) podczas tworzenia plików PDF. Po zaznaczeniu tej opcji można zaznaczyć opcję **Użyj folderu dziennika** w celu

określenia miejsca zapisu pliku dziennika. Jeśli opcja **Użyj folderu dziennika** nie jest zaznaczona, plik dziennika będzie tworzony w tym samym katalogu co wyeksportowany plik PDF.

Preferencje — Program — PSD Import

Podczas importowania obrazu PSD funkcja PSD Import tworzy podgląd zgodnie z bieżącymi ustawieniami w panelu **Wyświetl** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**). Aby wyświetlić obrazy z programu Adobe Photoshop, funkcja PSD Import używa pamięci podręcznej w celu przyspieszenia wyświetlania. Aby kontrolować użycie pamięci i szybkość odświeżania, można zoptymalizować środowisko funkcji PSD Import za pomocą ustawień wyświetlania programu QuarkXPress. Z kolei ustawienia pamięci podręcznej można zmodyfikować przy użyciu panelu **PSD Import** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**).

Aby utworzyć pamięć podręczną w folderze preferencji, kliknij opcję **Preferencje programu QuarkXPress**. Aby utworzyć pamięć podręczną w innym folderze, kliknij opcję **Inny folder** i wybierz folder. Aby ustawić rozmiar folderu pamięci podręcznej, wprowadź wartość w polu **Maksymalna wielkość folderu pamięci podręcznej**.

Pamięć podręczną funkcji PSD Import można wyczyścić, jeśli podglądy mają nieprawidłowy wygląd. Aby to zrobić, kliknij przycisk **Wyczyść pamięć podręczną**.

Preferencje — Program — Obiekty zastępcze

Za pomocą panelu **Obiekty zastępcze** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można ustawić preferencje wyświetlania obiektów zastępczych tekstu.

- Użyj przycisku **Kolor** w obszarze **Obiekt zastępczy tekstu**, aby określić kolor obiektów zastępczych tekstu w layoucie. Wybierz procentową wartość tenty z menu rozwijanego **Tinta**.
- Użyj przycisku **Kolor** w obszarze **Obiekt zastępczy węzła tekstu**, aby określić kolor obiektów zastępczych węzłów tekstu w layoucie. Wybierz procentową wartość tenty z menu rozwijanego **Tinta**.

Preferencje — Program — Sprawdzanie pisowni

Za pomocą panelu **Sprawdzanie pisowni** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można ustawić opcje sprawdzania pisowni.

W obszarze **Wyjątki sprawdzania pisowni**:

- Aby ze sprawdzania pisowni wykluczyć wyrazy zawierające cyfry, zaznacz opcję **Ignoruj wyrazy zawierające cyfry**.
- Aby ze sprawdzania pisowni wykluczyć adresy e-mail i adresy URL, zaznacz opcję **Ignoruj adresy internetowe i adresy plików**.
- Aby podczas sprawdzania pisowni wykluczyć ze sprawdzania wersalików i odstępów słowa z ustawionymi językami niemieckimi — niemieckim, niemieckim (Szwajcaria), niemieckim (po reformie) i niemieckim — (Szwajcaria, po reformie), zaznacz opcję **Ignoruj wersaliki dla języków innych niż niemieckie**.
- Aby podczas sprawdzania pisowni wykluczyć ze sprawdzania wersalików i odstępów słowa z ustawionymi językami innymi niż niemieckie, zaznacz opcję **Ignoruj wersaliki dla języków innych niż niemieckie**.

W obszarze **Języki po reformie** zaznacz opcję **Użyj języka niemieckiego (po reformie w roku 2006)**, aby używać reguł języka niemieckiego (po reformie w roku 2006) podczas sprawdzania pisowni tekstu oznaczonego jako język niemiecki.

Preferencje — Program — Ułamek/Cena

Za pomocą panelu **Ułamek/Cena** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można automatycznie formatować ułamki i ceny.

- W obszarze **Licznik** opcja **Przesunięcie** określa pozycję licznika w stosunku do linii bazowej, opcja **VScale** określa wysokość licznika jako procent rozmiaru fontu, opcja **HScale** określa szerokość licznika jako procent normalnej szerokości znaku, a opcja **Kerning** określa odstęp między znakami i ukośnikiem.
- W obszarze **Mianownik** opcja **Przesunięcie** określa pozycję mianownika w stosunku do linii bazowej, opcja **VScale** określa wysokość mianownika jako procent rozmiaru fontu, opcja **HScale** określa szerokość mianownika jako procent normalnej szerokości znaku, a opcja **Kerning** określa odstęp między znakami i ukośnikiem.
- W obszarze **Ukośnik** opcja **Przesunięcie** określa pozycję ukośnika w stosunku do linii bazowej, opcja **VScale** określa wysokość ukośnika jako procent rozmiaru fontu, opcja **HScale** określa szerokość ukośnika jako procent normalnej szerokości znaku, a opcja **Kerning** określa odstęp między znakami i ukośnikiem. Zaznacz opcję **Kreska ułamkowa**, aby zachować rozmiar pisma po wybraniu opcji **Styl > Styl pisma > Utwórz ułamek**.
- W obszarze **Cena** opcja **Podkreślenie centów** powoduje umieszczenie znaku podkreślenia pod symbolem centów, a opcja **Usuń podstawę** usuwa kropkę lub przecinek dziesiętny z ceny.

Preferencje — Program — Efekty obrazu

Niekiedy można zwiększyć wydajność poprzez określenie folderu pamięci podręcznej na innym dysku niż dysk, na którym umieszczono program QuarkXPress i projekt. Za pomocą panelu **Efekty obrazu** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić lokalizację folderu pamięci podręcznej na potrzeby edycji obrazów.

Preferencje projektu

Panele **Projekt** okna dialogowego **Preferencje** (**QuarkXPress/Edycja > Preferencje**) wpływają na wszystkie layouty w aktywnym projekcie. Jeśli jednak preferencje projektu zostaną zmienione, kiedy żaden projekt nie jest otwarty, nowe preferencje staną się ustawieniami domyślnymi dla wszystkich nowych projektów.

Preferencje — Projekt — Ogólne

Za pomocą wersji **Projekt** panelu **Ogólne** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić ustawienia domyślne dla automatycznego importowania obrazów, trybu pojedynczego layoutu i kerningu OpenType (dla fontów OpenType).

Użyj menu rozwijanego **Automatyczne importowanie obrazu**, aby określić, czy program powinien automatycznie aktualizować obrazy, które zostały zmodyfikowane od czasu ostatniego otwarcia layoutu.

- Aby włączyć funkcję **Automatyczne importowanie obrazu**, wybierz opcję **Wł**. Po otwarciu projektu program automatycznie importuje zmodyfikowane obrazy.

- Aby wyłączyć funkcję **Automatyczne importowanie obrazu**, wybierz opcję **Wyl.**
- Aby wyświetlić ostrzeżenie, zanim program zaimportuje zmodyfikowane obrazy, wybierz opcję **Sprawdź.**

Zaznaczenie opcji **Tryb pojedynczego layoutu** bez otwartych projektów spowoduje automatyczne zaznaczenie pola wyboru **Tryb pojedynczego layoutu** w oknie dialogowym **Nowy projekt**.

Zaznacz opcję **Użyj kerningu czcionek OpenType**, aby uaktywnić domyślne wartości kerningu dla fontów OpenType. Kiedy kerning OpenType jest aktywny, zastępuje wartości kerningu określone za pomocą funkcji **Edycja tabeli kerningu** (menu **Narzędzia**) dla fontów OpenType.

Preferencje layoutu

Panele **Layout** w oknie dialogowym **Preferencje (QuarkXPress/Edycja > Preferencje)** wpływają na sposób działania niektórych funkcji programu QuarkXPress w dokumentach, włącznie z automatycznym wstawianiem strony w przypadku przepełnienia tekstu i sposobem działania zalewek koloru.

Preferencje — Layout — Ogólne

Za pomocą wersji **Layout** panelu **Ogólne** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić różne ustawienia domyślne dla layoutu strony, takie jak odstęp przyciągania do prowadnic oraz kolory hiperlinków i kotwic.

W obszarze **Wyświetl:**

- Po zaznaczeniu opcji **Makietowanie tekstu poniżej** i wprowadzeniu wartości w polu program QuarkXPress przyspiesza odświeżanie ekranu poprzez „makietowanie” — wyświetlanie szarych pasków w miejsce tekstu o rozmiarze mniejszym niż określona wartość. Makietowanie nie wpływa na drukowanie ani eksportowanie. Na makietowanie tekstu wpływa procentowe ustawienie wyświetlania.
- Zaznacz opcję **Makietowanie obrazów**, aby umożliwić programowi QuarkXPress wyświetlanie zaimportowanych obrazów jako szarych ramek. Zaznaczenie ramki zawierającej makietowany obraz powoduje normalne wyświetlenie obrazu. Domyślnie ta opcja nie jest zaznaczona.

Użyj obszaru **Hiperlinki**, aby wybrać kolor ikon kotwic i hiperlinków. Kolory ikon kotwic są dostępne dla wszystkich layoutów, natomiast kolory hiperlinków są dostępne tylko dla layoutów wydruku i interaktywnych. Kolory kotwic i hiperlinków w layoutcie wydruku można wybrać na przykład w sytuacji, gdy planowany jest eksport tego layoutu do pliku PDF.

Użyj elementu **Elementy strony głównej**, aby określić, co się dzieje z elementami głównymi po zastosowaniu stron głównych. Nowe strony główne są stosowane do stron layoutu w następujących przypadkach: (1) po przeciągnięciu i upuszczeniu ikony strony głównej z obszaru strony głównej na palecie **Layout** na ikonę strony layoutu na palecie **Layout (Okno > Pokaż layout)**; (2) po usunięciu strony głównej, która została zastosowana do stron layoutu przy użyciu palety **Layout**; (3) po dodaniu, usunięciu lub przeniesieniu nieparzystej liczby stron layoutu ze stronami widzącymi.

- Kliknij opcję **Zachowaj zmiany**, aby pozostawić zmodyfikowane elementy główne na stronach layoutu po zastosowaniu nowej strony głównej. Zachowane elementy przestają być elementami głównymi.

- Kliknij opcję **Usuń zmiany**, aby usunąć zmodyfikowane elementy główne na stronach layoutu po zastosowaniu nowej strony głównej.

Użyj obszaru **Obramowanie**, aby określić, czy obramowanie zostanie umieszczone na zewnątrz lub wewnątrz ramek tekstowych i graficznych.

- Po kliknięciu opcji **Wewnątrz** odległość między tekstem i obramowaniem jest określana przez wartości **Odsunięcie tekstu ramki (Element > Modyfikuj)**. Obramowanie umieszczone wewnątrz ramki graficznej nakłada się na obraz.
- Po kliknięciu opcji **Zewnątrz** obramowanie jest umieszczane na zewnątrz ramki, zwiększając jej szerokość i wysokość. Obramowanie nie może wykaczać poza ramkę ograniczającą lub pulpit.

Tylko layouty wydruku: Użyj opcji **Automatyczne wstawianie strony**., aby określić, czy strony mają być wstawiane automatycznie w przypadku przepełnienia tekstu z automatycznej ramki tekstowej lub łańcucha ramek tekstowych (na stronie powiązanej ze stroną główną, która zawiera automatyczną ramkę tekstową). Menu rozwijane umożliwia także określenie miejsca wstawiania stron.

Tylko layouty stron WWW: Użyj pola **Katalog eksportu obrazów**, aby określić nazwę folderu, w którym zostaną umieszczone wszystkie pliki obrazów podczas eksportowania layoutu stron WWW. Folder jest tworzony na tym samym poziomie co eksportowany layout (lub w folderze głównym witryny, jeśli go określono). Jeśli to pole pozostanie puste, pliki obrazów zostaną umieszczone w tym samym folderze co eksportowany layout (lub w folderze głównym witryny, jeśli go określono). Domyślnie folder o nazwie „obraz” jest tworzony na tym samym poziomie co eksportowany layout, a eksportowane obrazy są umieszczane w tym folderze „obraz”.

Tylko layouty stron WWW: Użyj pola **Katalog główny witryny**, aby określić nazwę i lokalizację folderu, który ma być używany jako folder główny dla wyeksportowanej wersji aktywnego layoutu stron WWW. Kliknij przycisk **Wybierz/Przeglądaj** po prawej stronie pola, aby zlokalizować folder główny witryny w oknie dialogowym.

Preferencje — Layout — Miary

Za pomocą panelu **Miary** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić domyślne jednostki miary dla linijek layoutu i palety **Miary**.

- Użyj menu rozwijanych **Poziomo** i **Pionowo**, aby określić jednostkę miary dla linijek wyświetlanych wzdłuż górnej i lewej krawędzi okna layoutu. Menu **Poziomo** odpowiada górnej linijce, a menu **Pionowo** odpowiada lewej linijce.
- Te dwa menu rozwijane wpływają na wiele innych aspektów interfejsu użytkownika, włącznie z domyślnymi współrzędnymi **X** i **Y** na palecie **Miary**. Program QuarkXPress automatycznie konwertuje na punkty rozmiar fontu, szerokość obramowania, interlinię i szerokość linii, niezależnie od wybranej jednostki miary.
- Użyj pola **Punkty/cal**, aby zmienić domyślną wartość 72 punktów na cal. Program QuarkXPress używa tej wartości jako podstawy dla wszystkich miar opartych na punktach i picach, a także dla konwersji punktów i pica na cale. Standardem DTP jest wartość 72 punktów na cal. Jednak tradycyjny standard typograficzny, używany w większości metalowych urządzeń do składu, wynosi około 72,27 lub 72,307 punktu na cal (zakres = 60 do 80 pkt, jednostka miary = punkty, najmniejszy przyrost = 0,001).
- Użyj pola **Cycera/cm**, aby określić wartość konwersji cycera na centymetry inną niż standardowa wartość 2,1967 (zakres = 2 do 3 c, jednostka miary = cycera, najmniejszy przyrost = 0,001).

- *Tylko layouty wydruku:* Użyj przycisków **Współrządne elementu**, aby określić, czy pozioma linijka jest zerowana dla każdej **Strony**, czy też jej wartości są kontynuowane dla całej **Rozkładówki**. To ustawienie określa współrzędne elementów wyświetlanych w polach. Opcja domyślna to **Strona**.
- Użyj menu rozwijanego **Jednostki miary**, aby ustawić domyślną jednostkę miary dla nowych layoutów.

Preferencje — Layout — Akapit

Za pomocą panelu **Akapit** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić różne ustawienia na poziomie akapitu.

Użyj funkcji **Automatyczna interlinia**, aby automatycznie ustawić odstęp wierszy. To ustawienie można zastosować do akapitu poprzez wpisanie „auto” lub „0” w polu **Interlinia** w oknie dialogowym **Atrybuty akapitu (Styl > Interlinia)**. W przeciwieństwie do akapitów z interlinią bezwzględną (identyczne odstęp powyżej każdego wiersza), akapity z automatyczną interlinią mogą zawierać wiersze z odmienną interlinią, kiedy w tym samym akapicie używane są różne fonty i rozmiary fontów.

Ustalanie automatycznej interlinii rozpoczyna się od wartości bazowej, którą program QuarkXPress oblicza poprzez sprawdzenie wartości dolnej i górnej krawędzi tekstu, które są wbudowane w fontach użytych w wierszu z automatyczną interlinią i wierszu powyżej. Jednak największą rolę przy ustalaniu tej wartości bazowej odgrywa określony przez użytkownika rozmiar tekstu (**Styl > Rozmiar**). Następnie wartość określona przez użytkownika w polu **Automatyczna interlinia** zostaje dodana do wartości bazowej, aby uzyskać całkowitą wartość interlinii.

Aby określić procentową wartość automatycznej interlinii, wprowadź wartość z przedziału od 0% do 100% z przyrostem 1%. Ta wartość określa wielkość interlinii między dwoma wierszami tekstu w następujący sposób: największy rozmiar fontu w wierszu powyżej jest mnożony przez wartość procentową. Wynik jest dodawany do wartości bazowej automatycznej interlinii między dwoma wierszami. Chociaż projekty niektórych fontów komplikują ten proces, poniżej przedstawiono uproszczony przykład: Tekst o rozmiarze 10 punktów ze spójnie używanym „standardowym” fontem i wartością **Automatyczna interlinia** ustawioną na 20% ma interlinię 12 punktów (10 punktów + [20% z 10] = 12 punktów). Aby określić przyrostową wartość automatycznej interlinii, wprowadź wartość poprzedzoną znakiem plus (+) lub minus (–) z przedziału od -63 do +63 punktów z użyciem dowolnej jednostki miary. Wprowadzenie wartości „+5” spowoduje dodanie pięciu punktów interlinii do wartości bazowej automatycznej interlinii. Wprowadzenie wartości „+5 mm” spowoduje dodanie 5 milimetrów.

Użyj pola wyboru **Zachowaj interlinię**, aby kontrolować położenie wiersza tekstu, który znajduje się bezpośrednio poniżej „przeszkody” w kolumnie lub ramce. Jeśli pole wyboru **Zachowaj interlinię** jest zaznaczone, linia bazowa wiersza zostanie umieszczona zgodnie ze stosowaną wartością interlinii. Jeśli pole wyboru **Zachowaj interlinię** nie jest zaznaczone, górna krawędź tekstu w wierszu znajdzie się przy dolnej krawędzi przeszkody lub dowolnej zastosowanej wartości otaczania (**Element > Otaczanie**).

W obszarze **Zablokuj do siatki w oparciu o:**

- Kliknij opcję **Górna i dolna krawędź tekstu**, aby zablokować tekst do siatki na podstawie górnej i dolnej krawędzi znaków.
- Kliknij opcję **Rozmiar fontu (ramka Em)**, aby zablokować tekst do siatki na podstawie ramek Em znaków.

Dla każdego języka na liście **Dzielenie wyrazów** użyj menu rozwijanego **Metoda** w obszarze **Dzielenie wyrazów**, aby określić metodę używaną przez program QuarkXPress do automatycznego dzielenia wyrazów w akapitach, jeśli odpowiedni wpis nie znajduje się w słowniku Wyjątki dzielenia wyrazów. Wybrane ustawienie wpływa tylko na akapity z określonym ustawieniem **Automatyczne dzielenie wyrazów (Edycja > D&J)**:

- Wybierz opcję **Standardowy**, aby dzielić wyrazy przy użyciu algorytmu wbudowanego w programie QuarkXPress w wersji wcześniejszej niż 3.1. Dokumenty utworzone w programie QuarkXPress w wersji wcześniejszej niż 3.1 mają domyślne ustawienie **Standardowy** po otwarciu w wersji 3.1 lub nowszej.
- Wybierz opcję **Rozszerzony**, aby dzielić wyrazy przy użyciu algorytmu wbudowanego w programie QuarkXPress w wersji 3.1 lub nowszej.
- Opcja **Rozszerzony 2** używa tego samego algorytmu co opcja **Rozszerzony**, ale sprawdza wszystkie wbudowane słowniki dzielenia wyrazów przed zastosowaniem algorytmu. Metoda **Rozszerzony 2** używa zasobów wyjątków i algorytmu Dieckmanna na potrzeby dzielenia wyrazów. Opcja ta została wprowadzona w programie QuarkXPress 4.11 dla języka niemieckiego (po reformie), a następnie została rozszerzona na inne języki w nowszych wersjach programu. Jeśli opcja ta jest dostępna dla używanego języka, będzie stanowić domyślną metodę dla projektów utworzonych w programie QuarkXPress.

Preferencje — Layout — Znak

Za pomocą panelu **Udostępnianie** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można ustawić domyślne opcje dla nowej zawartości udostępnianej. Za pomocą panelu **Znak** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można dostosować sposób tworzenia stylów typograficznych (takich jak indeksy górne i dolne) w programie QuarkXPress.

- Użyj obszaru **Indeks górny**, aby określić położenie i skalę (rozmiar) znaków indeksu górnego. Wartość **Przesunięcie** określa odległość znaku indeksu górnego poniżej linii bazowej. Wartość **Przesunięcie** jest mierzona jako procent rozmiaru fontu. Wartość domyślna to 33%. Wartość **VScale** określa pionowy rozmiar znaku i stanowi procent rozmiaru fontu. Wartość **HScale** określa szerokość znaku i stanowi procent normalnej szerokości znaku (określonej przez autora fontu). Wartość domyślna dla obydwu skal wynosi 60% (zakres= 0 do 100%, jednostka miary = procenty, najmniejszy przyrost = 0,1).
- Użyj obszaru **Indeks dolny**, aby określić położenie i skalę (rozmiar) znaków indeksu dolnego. Wartość **Przesunięcie** określa odległość znaku indeksu dolnego powyżej linii bazowej. Wartość **Przesunięcie** jest mierzona jako procent rozmiaru fontu. Wartość domyślna to 33%. Wartość **VScale** określa pionowy rozmiar znaku i stanowi procent rozmiaru fontu. Wartość **HScale** określa szerokość znaku i stanowi procent normalnej szerokości znaku (określonej przez autora fontu). Wartość domyślna dla obydwu skal wynosi 100% (zakres = 0 do 100%, jednostka miary = procenty, najmniejszy przyrost = 0,1).
- Użyj obszaru **Kapitaliki**, aby określić skalę znaków z zastosowanym stylem pisma **Kapitaliki**. Wartość **VScale** określa pionowy rozmiar znaku i stanowi procent rozmiaru fontu. Wartość **HScale** określa szerokość znaku i stanowi procent normalnej szerokości znaku (określonej przez autora fontu). Wartość domyślna dla obydwu skal wynosi 75% (zakres= 0 do 100%, jednostka miary = procenty, najmniejszy przyrost = 0,1).
- Użyj obszaru **Najwyższy**, aby określić skalę najwyższych znaków. Wartość **VScale** określa pionowy rozmiar znaku i stanowi procent rozmiaru fontu. Wartość **HScale** określa szerokość znaku i stanowi

procent normalnej szerokości znaku (określonej przez autora fontu). Wartość domyślna dla obydwu skal wynosi 60% (zakres= 0 do 100%, jednostka miary = procenty, najmniejszy przyrost = 0,1).

- Użyj obszaru **Ligatury**, aby użyć ligatur wbudowanych w foncie. Ligatura to konwencja typograficzna, zgodnie z którą niektóre znaki są łączone w pojedynczy glif. Większość fontów zawiera ligatury dla par znaków „f” i „i” oraz „f” i „l”. Pole **Podziel powyżej** umożliwia określenie wartości kerningu lub światła między znakami (mierzonej z przyrostem równym 1/200 długiej spacji), powyżej której znaki nie będą łączone w ligatury. Na przykład nagłówki o dużej wartości światła między znakami prawdopodobnie nie będzie zawierał ligatur. Wartość domyślna wynosi 1 (zakres = 0 do 10, jednostka miary = 0,005 [1/200] długiej spacji, najmniejszy przyrost = 0,001). Aby zapobiec połączeniu w ligatury dwóch ostatnich liter w zbitkach „ffi” i „ffl” (na przykład w angielskich słowach office i waffle), zaznacz opcję **Ani „ffi”, ani „ffl”**. Trzyznakowe ligatury dla tych zbitok liter, powszechnie występujące w tradycyjnych systemach składu, nie mają swojego standardu w fontach projektowanych dla systemu Mac OS, przez co niektórzy typografowie wolą oddzielać wszystkie trzy litery zamiast łączyć tylko dwie z nich. Wiele fontów PostScript nie ma ligatur „ffi” i „ffl”, które są dostępne w większości fontów OpenType. Domyślnie ta opcja nie jest zaznaczona.
- Zaznacz opcję **Automatyczny kerning powyżej**, aby określić, że program QuarkXPress używa tabel kerningu, które są wbudowane w większości fontów, w celu kontrolowania odstępów między znakami. Pole **Automatyczny kerning powyżej** umożliwia określenie rozmiaru w punktach, powyżej którego musi być używany kerning automatyczny. Funkcja **Automatyczny kerning powyżej** implementuje także informacje o niestandardowym świetle między znakami, które są określane w oknie dialogowym **Wartość światła** dla wybranego fontu (**Narzędzia > Edycja światła między znakami**). Opcja ta jest zaznaczona domyślnie i ma próg 4 punkty (zakres = 0 do 72 pkt, jednostka miary = różne [", pkt, cm itp.], najmniejszy przyrost = 0,001).
- Zaznacz opcję **Standardowa długa spacja**, aby ustawić odpowiednik długiej spacji na rozmiar tekstu w punktach (na przykład tekst o rozmiarze 24 pkt ma 24-punktową długą spację). Jeśli opcja **Standardowa długa spacja** nie jest zaznaczona, program QuarkXPress używa dla długiej spacji szerokości dwóch zer w bieżącym foncie. Ta opcja jest zaznaczona domyślnie. Długą spację można wstawić do tekstu, naciskając klawisze Option+spacja/Ctrl+Shift+6.
- Użyj pola **Szerokość zmiennej spacji**, aby zmienić domyślną szerokość zmiennej spacji (50%). Aby utworzyć zmienną spację rozdzielającą, naciśnij klawisze Option+Shift+spacja/Ctrl+Shift+5; aby utworzyć zmienną spację nierozdzielającą, naciśnij klawisze Command+Option+Shift+spacja/Ctrl+Alt+Shift+5. Wartość **Szerokość zmiennej spacji** jest wyrażana jako procent normalnej spacji krótkiej dla danego fontu i rozmiaru fontu (zakres = 0 do 400%, jednostka miary = procenty, najmniejszy przyrost = 0,1).
- Użyj pola wyboru **Akcenty wszystkich wersalików**, aby określić, czy należy użyć symboli akcentów dla akcentowanych znaków z zastosowanym stylem pisma Wszystkie wersaliki. Ta opcja jest zaznaczona domyślnie.

Preferencje — Layout — Narzędzia

Za pomocą panelu **Narzędzia** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić domyślną charakterystykę narzędzi **Powiększenie**  i **Element** , a także ustawić wartości domyślne dla elementów tworzonych za pomocą narzędzi do tworzenia elementów.

- Aby skonfigurować opcje narzędzia **Element** , wybierz narzędzie **Element** i kliknij przycisk **Modyfikuj**. Użyj obszaru **Wartość przesunięcia**, aby określić przesunięcie elementu (w pikselach) po użyciu narzędzia **Element**. Użyj przycisków radiowych w sekcji **Dwukrotne kliknięcie ramki**,

aby określić, co się stanie po dwukrotnym kliknięciu ramki: Można wybrać przełączenie z narzędzia **Element** na odpowiednie narzędzie zawartości lub otwarcie okna dialogowego **Modyfikuj**.

- Aby określić zakres i zmianę widoku dla narzędzia **Powiększenie** , wybierz narzędzie **Powiększenie** i kliknij przycisk **Modyfikuj**.
- Aby skonfigurować opcje przeciągania dla narzędzi **Zawartość tekstowa** i **Zawartość obrazu**, wybierz połączone narzędzie zawartości , a następnie kliknij przycisk **Modyfikuj**. Kliknij opcję **Utwórz ramki**, aby utworzyć nową ramkę podczas przeciągania z wybranym narzędziem zawartości. Kliknij opcję **Wybierz ramki**, aby zaznaczać ramki podczas przeciągania z wybranym narzędziem zawartości.
- Aby zmienić domyślne atrybuty elementów tworzonych za pomocą narzędzi do tworzenia elementów, wybierz odpowiednie narzędzia i kliknij przycisk **Modyfikuj**.
- Jeśli zmodyfikowano preferencje narzędzia i konieczne jest przywrócenie jego ustawień domyślnych, wybierz narzędzie (lub narzędzia) na liście i kliknij przycisk **Przywróć**. Jeśli zmodyfikowano preferencje wielu narzędzi i konieczne jest przywrócenie ustawień domyślnych wszystkich narzędzi, kliknij przycisk **Przywróć wszystko**.

Preferencje — Layout — Zalewanie

Za pomocą panelu **Zalewania** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić domyślne ustawienia zalewania dla layoutów wydruku.

Wybierz ustawienie **Metoda zalewania**:

- Kliknij opcję **Bezwzględny**, aby zalewać przy użyciu wartości w polach **Automatyczna wartość** i **Nieokreślony** w zależności od kolorów obiektu i tła. Jeśli kolor obiektu jest ciemniejszy, obiekt jest podlewany tłem zgodnie z wartością **Automatyczna wartość**. Jeśli kolor obiektu jest jaśniejszy, obiekt jest nadlewany na tło zgodnie z wartością **Automatyczna wartość**.
- Kliknij opcję **Proporcjonalnie**, aby zalewać przy użyciu wartości w polu **Automatyczna wartość** pomnożonej przez luminancję (jasność) koloru obiektu i koloru tła.
- Kliknij opcję **Wycinanie wszystkich**, aby wyłączyć zalewanie i drukować obiekty z zerową wartością zalewania.
- Zaznacz opcję **Zalewanie triady**, aby każdy wyciąg separacji triadowej był zalewany oddzielnie, jeśli strona zawiera nakładające się kolory triadowe.
- Zaznacz opcję **Ignoruj biel**, aby określić, że kolor obiektu znajdującego się nad wieloma kolorami tła (włącznie z białym) nie uwzględnia koloru białego podczas zalewania.

Wprowadź wartość zalewania w polu **Automatyczna wartość** lub wybierz ustawienie **Nadruk**:

- Wprowadź wartość w polu **Automatyczna wartość**, aby określić wartość zalewania stosowaną przez program QuarkXPress do kolorów obiektu i tła z ustawieniem **Automatyczna wartość** określonym w oknie dialogowym **Specyfikacje zalewania** (**Edycja > Kolory > Edytuj zalewkę**), a także aby określić wartość zalewania stosowaną dla elementów z wartością **Automatyczna wartość** (+) lub (–) określoną na palecie **Informacje o zalewkach** (**Okno > Informacje o zalewkach**).
- Wybierz opcję **Nadruk**, aby nadrukować kolory obiektu i tła z ustawieniem **Automatyczna wartość** określonym w oknie dialogowym **Specyfikacje zalewania** (**Edycja > Kolory > Edytuj zalewkę**), a także aby nadrukować elementy z ustawieniem **Automatyczna wartość** (+) lub (–) określonym na palecie **Informacje o zalewkach** (**Okno > Informacje o zalewkach**).

Wprowadź wartość zalewania w polu **Nieokreślony** lub wybierz ustawienie **Nadruk**:

- Wprowadź wartość w polu **Nieokreślony**, aby określić wielkość zalewania stosowaną przez program QuarkXPress do kolorów obiektów znajdujących się nad nieokreślonym tłem (wiele kolorów ze sprzecznymi relacjami zalewania).
- Wybierz opcję **Nadruk**, aby kolor obiektu został nadrukowany na nieokreślonym tle.

Wprowadź wartość **Limit wycinania**. Jest to wartość wyrażana jako procent ciemności koloru obiektu, umożliwiającą określenie punktu, w którym kolor obiektu wycina kolor tła.

Wprowadź wartość **Limit nadruku**. Limit nadruku to ustawienie zalewania dla obiektu ustawionego na nadruk, które umożliwia jego zalewanie zgodnie z ustawieniem **Automatyczna wartość**, kiedy tinta obiektu jest mniejsza niż określona wartość procentowa.

Preferencje — Layout — Prowadnice i siatka

Za pomocą panelu **Prowadnice i siatka** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić różne ustawienia domyślne dla prowadnic i siatek projektu.

Pole **Odstęp przyciągania** umożliwia zmianę domyślnego odstępu 6 pikseli, przy jakim obiekty są przyciągane do prowadnic strony po wybraniu opcji **Przyciągaj do prowadnic** (menu **Widok**) (zakres = 1 to 216, jednostka miary = piksele, najmniejszy przyrost = 1).

W obszarze **Prowadnice**:

- Aby określić domyślne kolory marginesów i prowadnic, użyj przycisków **Kolor marginesu** i **Kolor prowadnicy**.
- Kliknij opcję **Przed zawartością** lub **Za zawartością**, aby określić, czy prowadnice linijki i stron są umieszczone nad lub pod wszystkimi elementami na stronie.

W obszarze **Siatka strony**:

- Aby określić minimalną wartość powiększenia, przy którym siatka strony głównej i siatki ramki tekstowej stają się widoczne, wprowadź wartość w polu **Powiększenie widoczności**.
- Kliknij opcję **Przed zawartością** lub **Za zawartością**, aby określić, czy siatka strony głównej jest umieszczona nad lub pod wszystkimi elementami na stronie. Jeśli zostanie kliknięta opcja **Przed zawartością**, można także określić, czy siatka strony głównej znajduje się nad lub pod prowadnicami.

Preferencje — Layout — Menedżer kolorów

Za pomocą panelu **Menedżer kolorów** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można definiować kolory, tak aby były wyświetlane lub drukowane w spójny sposób na wszystkich urządzeniach.

W obszarze **Metoda transformacji**:

- Aby określić silnik transformacji kolorów, wybierz opcję z menu rozwijanego **Silnik koloru**.
- Aby uzyskać najciemniejsze możliwe czernie dla wszystkich metod wydruku, zaznacz opcję **Kompensacja punktu czerni**.

W obszarze **Opcje źródła**:

- Użyj menu rozwijanego **Konfiguracja źródła** określ źródłową przestrzeń kolorów dla obrazów i kolorów używanych w programie QuarkXPress.
- Aby uaktywnić opcję **Informacje o profilu** w menu **Okno** i kartę **Zarządzanie kolorami** w oknie dialogowym **Importuj obraz**, zaznacz opcję **Włącz dostęp do profilów obrazów**. Opcja ta umożliwia wyświetlanie informacji na temat profilów.

Tylko layouty wydruku: Aby określić sposób wyświetlania layoutów po użyciu podmenu **Widok > Wydruk proofu**, użyj opcji w obszarze **Proofing ekranowy**:

- Aby określić domyślną konfigurację wydruku proofu, wybierz opcję z menu rozwijanego **Wydruk proofu**.
- Aby określić przeznaczenie renderowania dla proofingu ekranowego, wybierz opcję z menu rozwijanego **Przeznaczenie renderowania**. Opcja **Percepcyjny** skaluje wszystkie kolory w gamucie źródłowym, aby dopasować je do gamutu docelowego. Opcja **Kolorymetryczny względny** zachowuje kolory znajdujące się zarówno w gamucie źródłowym, jak i w gamucie docelowym. Zmieniane są tylko te kolory źródłowe, które nie są obecne w gamucie docelowym. Opcja **Nasycenie** uwzględnia nasycenie kolorów źródłowych i zmienia je na kolory o identycznym nasyceniu względnym w gamucie docelowym. Opcja **Bezwzględny kolorymetrycznie** zachowuje kolory znajdujące się zarówno w gamucie źródłowym, jak i w gamucie docelowym. Kolory znajdujące się poza gamutem docelowym są dostosowywane w zależności od tego, jak wyglądałyby po wydrukowaniu na białym papierze. Opcja **Zdefiniowany przez źródła** używa przeznaczeń renderowania zdefiniowanych w konfiguracji źródła dla wszystkich kolorów i obrazów.

Tylko layouty wydruku: W obszarze **Wektorowe pliki EPS/PDF**:

- Aby zarządzać kolorami w zawartości wektorowej zaimportowanych plików EPS i PDF, zaznacz pole wyboru **Zarządzanie kolorami: wektorowe pliki EPS/PDF**. Należy pamiętać, że te preferencje odnoszą się tylko do plików EPS i PDF zaimportowanych po zaznaczeniu tego pola wyboru.
- Aby zarządzać kolorami w zawartości wektorowej plików EPS i PDF, które już zostały zaimportowane do aktywnego projektu, zaznacz pole wyboru **Dołącz istniejące wektorowe pliki EPS/PDF w layoutcie**.

Tylko layouty stron WWW: Aby określić konfigurację wydruku dla eksportu HTML, wybierz opcję z menu rozwijanego **Eksport HTML**.

Tylko layouty interaktywne: Aby określić konfigurację wydruku dla eksportu SWF, wybierz opcję z menu rozwijanego **Eksport SWF**.

Preferencje — Layout — Warstwy

Za pomocą panelu **Warstwy** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) można określić ustawienia używane podczas tworzenia nowej warstwy.

- Aby nowe warstwy były domyślnie widoczne, zaznacz opcję **Widoczne**.
- Aby domyślnie wyłączyć druk nowych warstw, zaznacz opcję **Ogranicz wydruk**.
- Aby nowe warstwy były domyślnie zablokowane, zaznacz opcję **Zablokowane**.
- Aby zachować otaczanie na nowych warstwach, tak aby tekst na widocznych warstwach przepływał wokół elementów na ukrytych warstwach, kliknij opcję **Zachowaj otaczanie**.

Preferencje — Layout — Prezentacja

Tylko layouty interaktywne: Panel **Prezentacja** okna dialogowego **Preferencje** (menu **QuarkXPress/Edycja**) umożliwia sterowanie domyślnymi przejściami stron, ustawianie domyślnych kursorów i interwału automatycznego przejścia, a także określenie, czy projekty automatycznie przechodzą przez kolejne strony w pętli.

- Aby ustawić domyślne przejście stron, należy wybrać opcję z menu rozwijanego **Efekt** i wprowadzić czas trwania przejścia w polu **Czas**, które znajduje się bezpośrednio poniżej tego menu rozwijanego.
- Aby określić kursory domyślne, należy wybrać opcje z menu rozwijanych w obszarze **Kursory**.
- Aby określić kursor wyświetlany, kiedy użytkownik końcowy przesunie kursor myszy nad element interaktywny, należy wybrać opcję z menu rozwijanego **Użytkownik**.
- Aby aktywny projekt (jeśli istnieje) przechodził automatycznie między kolejnymi stronami bez interwencji użytkownika, należy kliknąć opcję **Automatyczne przejście co** i wprowadzić interwał w polu **sek**.
- Aby projekt automatycznie przechodził z ostatniej do pierwszej strony po wykonaniu akcji **Wyświetl następną stronę** (i vice versa), należy zaznaczyć opcję **Pętla**.

Preferencje — Layout — SWF

Tylko layouty interaktywne: Panel **SWF** pozwala ustawić domyślne opcje eksportu dla layoutów interaktywnych. Aby wyświetlić i skonfigurować te opcje, należy kliknąć przycisk **Opcje domyślne** w tym panelu. Spowoduje to wyświetlenie okna dialogowego **Ustawienia eksportu**. Więcej informacji dotyczących korzystania z tego panelu zawiera temat „[Konfigurowanie ustawień eksportu](#)”.

Uwagi prawne

©2022 Quark Inc. w zakresie zawartości i układu tego materiału. Wszelkie prawa zastrzeżone.

©1986–2022 Quark Inc. i jej licencjodawcy w zakresie technologii. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Chronione jednym z następujących patentów amerykańskich: 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 i innymi oczekującymi patentami.

Produkty i materiały firmy Quark podlegają prawom autorskim i innym formom ochrony własności intelektualnej w Stanach Zjednoczonych i innych krajach. Nieautoryzowane użycie lub reprodukcja bez pisemnej zgody firmy Quark jest zabroniona.

FIRMA QUARK NIE JEST PRODUCENTEM OPROGRAMOWANIA ANI URZĄDZEŃ INNYCH FIRM (NAZYWANYCH DALEJ „PRODUKTAMI INNYCH FIRM”), A TAKIE PRODUKTY INNYCH FIRM NIE ZOSTAŁY UTWORZONE, SPRAWDZONE ANI PRZETESTOWANE PRZEZ FIRMĘ QUARK, FIRMY POWIĄZANE Z FIRMĄ QUARK ANI ICH LICENCJODAWCÓW. (OKREŚLENIE „FIRMY POWIĄZANE Z FIRMĄ QUARK” OZNACZA DOWOLNĄ OSOBĘ, ODDZIAŁ LUB JEDNOSTKĘ KONTROLUJĄCĄ, KONTROLOWANĄ LUB ZNAJDUJĄCĄ SIĘ POD KONTROLĄ FIRMY QUARK LUB JEJ FIRMY MACIERZYSTĘJ BĄDŹ PRZEZ WIĘKSZOŚĆ UDZIAŁOWCÓW FIRMY QUARK, ZARÓWNO ISTNIEJĄCĄ OBECNIE, JAK I UTWORZONĄ W PRZYSZŁOŚCI, WŁĄCZNIE Z KAŻDĄ OSOBĄ, ODDZIAŁEM LUB JEDNOSTKĄ, KTÓRA MOŻE UZYSKAĆ TAKI STATUS W PRZYSZŁOŚCI). FIRMA QUARK, FIRMY POWIĄZANE Z FIRMĄ QUARK I/LUB ICH LICENCJODAWCY NIE ZAPEWNIĄ ŻADNYCH GWARANCJI, ZARÓWNO WYRAŻONYCH, JAK I DOMNIEMANYCH, DOTYCZĄCYCH PRODUKTÓW I USŁUG FIRMY QUARK I/LUB PRODUKTÓW I USŁUG INNYCH FIRM, ICH PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ LUB PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU. FIRMA QUARK, FIRMY POWIĄZANE Z FIRMĄ QUARK I ICH LICENCJODAWCY ODRZUCAJĄ WSZELKIE GWARANCJE DOTYCZĄCE PRODUKTÓW I USŁUG FIRMY QUARK I PRODUKTÓW I USŁUG INNYCH FIRM. WSZELKIE INNE GWARANCJE, ZARÓWNO WYRAŻONE, DOMNIEMANE LUB POŚREDNIE, A TAKŻE OKREŚLONE PRZEZ DYSTRYBUTORÓW, SPRZEDAWCÓW DETALICZNYCH, PROJEKTANTÓW MODUŁÓW XTENSION I INNE FIRMY, ZOSTAJĄ ODRZUCONE PRZEZ FIRMĘ QUARK, FIRMY POWIĄZANE Z FIRMĄ QUARK I ICH LICENCJODAWCÓW, WŁĄCZNIE, BEZ ŻADNYCH OGRANICZEŃ, Z NIENARUSZANIEM PRAW, ZGODNOŚCIĄ ORAZ ZAPEWNIENIEM, ŻE OPROGRAMOWANIE JEST WOLNE OD BŁĘDÓW LUB ŻE BŁĘDY MOGĄ BYĆ LUB ZOSTAĄ NAPRAWIONE. INNE FIRMY MOGĄ UDZIELIĆ OGRANICZONYCH GWARANCJI DOTYCZĄCYCH WŁASNYCH PRODUKTÓW I/LUB USŁUG, A UŻYTKOWNICY MUSZĄ SKONTAKTOWAĆ SIĘ Z TAKIMI FIRMAMI TRZECIMI W CELU UZYSKANIA TAKICH GWARANCJI, JEŚLI ISTNIEJĄ. NIEKTÓRE JURYSDYKCJE, STANY LUB PROWINCJE NIE POZWALAJĄ NA OGRANICZENIE GWARANCJI DOMNIEMANYCH, PRZEZ CO POWYŻSZE

OGRANICZENIA MOGĄ SIĘ NIE ODNOSIĆ DO OKREŚLONYCH UŻYTKOWNIKÓW. W ŻADNYM PRZYPADKU FIRMA QUARK, FIRMY POWIĄZANE Z FIRMĄ QUARK I/LUB ICH LICENCJODAWCY NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY SZCZEGÓLNE, POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, WYNIKOWE LUB MORALNE, WŁĄCZNIE, ALE NIE TYLKO, Z UTRATĄ ZYSKÓW, STRATĄ CZASU, UTRATĄ OSZCZĘDNOŚCI, UTRATĄ DANYCH, UTRATĄ PRZYCHODÓW LUB WYDATKAMI DOWOLNEGO RODZAJU WYNIKAJĄCYMI Z INSTALACJI LUB UŻYCIA PRODUKTÓW I USŁUG FIRMY QUARK, W DOWOLNY SPOSÓB, BEZ WZGLĘDU NA PRZYCYNĘ POWSTANIA TYCH SZKÓD I NIEZALEŻNIE OD PODSTAWY EWENTUALNEGO ROSZCZENIA. JEŚLI, NIEZALEŻNIE OD POWYŻSZEGO STWIERDZENIA, FIRMA QUARK, FIRMY POWIĄZANE Z FIRMĄ QUARK I/LUB ICH LICENCJODAWCY ZOSTANĄ UZNANE ZA ODPOWIEDZIALNE W ZAKRESIE PRODUKTÓW I USŁUG FIRMY QUARK LUB PRODUKTÓW I USŁUG INNYCH FIRM, TAKA ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZOSTANIE OGRANICZONA DO KWOTY ZAPŁACONEJ FIRMIE QUARK PRZEZ UŻYTKOWNIKA ZA OPROGRAMOWANIE I USŁUGI W MOMENCIE ZGŁOSZENIA (Z WYKLUCZENIEM PRODUKTÓW I USŁUG INNYCH FIRM), JEŚLI DOKONANO, LUB DO NAJNIŻSZEJ KWOTY DOZWOLONEJ PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO, ZALEŻNIE OD TEGO, KTÓRA KWOTA JEST NIŻSZA. TE OGRANICZENIA BĘDĄ OBOWIĄZYWAĆ NAWET W PRZYPADKU, GDY FIRMA QUARK, FIRMY POWIĄZANE Z FIRMĄ QUARK, ICH LICENCJODAWCY I/LUB AGENCI ZOSTALI POINFORMOWANI O TAKICH MOŻLIWYCH SZKODACH. NIEKTÓRE JURYSDYKCJE, STANY LUB PROWINCJE NIE POZWALAJĄ NA WYKLUCZENIE LUB OGRANICZENIE SZKÓD PRZYPADKOWYCH LUB WYNIKOWYCH, PRZEZ CO POWYŻSZE OGRANICZENIA LUB WYKLUCZENIA MOGĄ NIE OBOWIĄZYWAĆ. WSZELKIE INNE OGRANICZENIA OKREŚLONE W RAMACH OBOWIĄZUJĄCEGO PRAWA, WŁĄCZNIE Z REGULAMINAMI OGRANICZEŃ, BĘDĄ W DALSZYM CIĄGU STOSOWANE. W PRZYPADKU GDY DOWOLNYCH Z TYCH WARUNKÓW NIE MOŻNA LUB NIE BĘDZIE MOŻNA ZASTOSOWAĆ ZGODNIE Z OBOWIĄZUJĄCYM PRAWEM, TAKI WARUNEK ZOSTANIE ZMODYFIKOWANY LUB OGRANICZONY W ZAKRESIE WYMAGANYM W CELU ZAPEWNIENIA MOŻLIWOŚCI JEGO ZASTOSOWANIA. UŻYCIE PRODUKTÓW FIRMY QUARK PODLEGA WARUNKOM UMOWY LICENCYJNEJ DLA UŻYTKOWNIKA KOŃCOWEGO LUB INNYM ODPOWIEDNIM UMOWOM DLA TAKIEGO PRODUKTU LUB USŁUGI. W PRZYPADKU WYSTĄPIENIA KONFLIKTU MIĘDZY TAKIMI UMOWAMI I NINIEJSZYMI WARUNKAMI, OBOWIĄZYWAĆ BĘDĄ WARUNKI ODPOWIEDNICH UMÓW.

Quark, logo Quark, QuarkXPress, XTension, QuarkXTension, Job Jackets, Composition Zones i inne znaki związane z firmą Quark, które firma Quark może adaptować od czasu do czasu, to znaki towarowe firmy Quark Inc. i wszystkich odpowiednich powiązanych firm.

Microsoft, OpenType, Excel, Internet Explorer i Windows to zarejestrowane znaki towarowe firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

Mac, Mac OS, TrueType, Safari, Apple, AppleScript i Macintosh to znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe firmy Apple, Inc. w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.

QuickTime to znak towarowy używany w ramach licencji. Znak QuickTime jest zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.

Adobe, PostScript, Photoshop, Acrobat, Reader, logo Adobe, Flash i Macromedia to zarejestrowane znaki towarowe firmy Adobe Systems Incorporated w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

Przedstawiane w oprogramowaniu lub dokumentacji kolory PANTONE® mogą nie odpowiadać standardom kolorów PANTONE. W celu uzyskania wiernych kolorów należy zapoznać się z

bieżącymi publikacjami firmy PANTONE. PANTONE® i inne znaki towarowe Pantone, Inc. stanowią własność firmy Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2008.

Dane kolorów są generowane na podstawie licencji firm Dainippon Ink i Chemicals, Inc.

FOCOLTONE i FOCOLTONE Colour System to zarejestrowane znaki towarowe firmy FOCOLTONE. Koncepcja, struktura i forma materiałów i własności intelektualnej firmy FOCOLTONE są chronione przez prawa patentowe i autorskie. Reprodukacja w jakiegokolwiek formie, zarówno w całości, jak i części, do użytku prywatnego lub na sprzedaż, jest ściśle zabroniona. W celu uzyskania informacji na temat konkretnych patentów należy skontaktować się z firmą FOCOLTONE, Ltd.

Firma Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. jest właścicielem praw autorskich do SYSTEMU I OPROGRAMOWANIA TOYO INK COLOR FINDER™, które zostały licencjonowane firmie Quark, Inc. w celu dystrybucji tylko w połączeniu z programem QuarkXPress. SYSTEM I OPROGRAMOWANIA TOYO INK COLOR FINDER™ nie należy kopiować na inny dysk lub do pamięci, chyba że stanowi część procesu wykonywania programu QuarkXPress. SYSTEM I OPROGRAMOWANIE TOYO INK COLOR FINDER™ © TOYO INK MFG. CO., LTD., 1991. Trwa proces rejestracji znaku COLOR FINDER jako zarejestrowanego znaku firmy Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. Komputerowa symulacja wideo COLOR FINDER™, która jest używana w tym produkcie, może nie być zgodna z książką COLOR FINDER™. Ponadto mogą nie być zgodne niektóre kolory drukarkowe używane w tym produkcie. Aby uzyskać dokładne kolory, należy używać książki COLOR FINDER™.

TRUMATCH, TRUMATCH Swatching System i TRUMATCH System to znaki towarowe firmy TRUMATCH, Inc.

Netscape Navigator to zarejestrowany znak towarowy firmy Netscape w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.

WordPerfect to zarejestrowany znak towarowy firmy Corel Corporation.

Unicode to znak towarowy firmy Unicode, Inc.

Firefox to znak towarowy firmy Mozilla Foundation.

Technologia tt2pt1: Copyright ©1997–2003 AUTORZY: 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> Wszelkie prawa zastrzeżone. Dozwolona jest redystrybucja i użycie w postaci źródłowej i binarnej, z modyfikacjami lub bez nich, pod następującymi warunkami: 1. Redystrybucje kodu źródłowego muszą zawierać powyższą uwagę dotyczącą praw autorskich, tę listę warunków i następujące wyłączenie odpowiedzialności. 2. Redystrybucje w postaci binarnej muszą zawierać powyższą uwagę dotyczącą praw autorskich, tę listę warunków i następujące wyłączenie odpowiedzialności w dokumentacji i/lub innych materiałach dostarczanych wraz z dystrybucją. 3. Wszystkie materiały reklamowe, które wspominają o funkcjach lub użyciu tego oprogramowania, muszą zawierać następujące powiadomienie: Ten produkt zawiera oprogramowanie zaprojektowane przez TTF2PT1 Project i jego współtwórców. TO OPROGRAMOWANIE JEST UDOSTĘPNIANE PRZEZ AUTORÓW I WSPÓŁTWÓRCÓW W STANIE „JAK JEST”, A WSZELKIE GWARANCJE WYRAŻONE LUB DOMNIEMANE, WŁĄCZNIE, ALE NIE TYLKO,

Z DOMNIEMANYMI GWARANCJAMI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ LUB PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU, ZOSTAJĄ ODRZUCONE. W ŻADNYM PRZYPADKU AUTORZY LUB WSPÓŁTWÓRCY NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY BEZPOŚREDNIE, POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, SZCZEGÓLNE, PRZYKŁADOWE LUB WYNIKOWE (WŁĄCZNIE, ALE NIE TYLKO, Z DOSTARCZENIEM TOWARÓW LUB USŁUG ZASTĘPCZYCH, UTRATĄ MOŻLIWOŚCI UŻYCIA, DANYCH LUB ZYSKÓW BĄDŹ PRZESTOJAMI), BEZ WZGLĘDU NA PRZYCZYNĘ POWSTANIA TYCH SZKÓD I NIEZALEŻNIE OD PODSTAWY EWENTUALNEGO ROSZCZENIA, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY WYNIKA TO Z UMOWY, ŚCISLEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI LUB DELIKTU (WŁĄCZNIE Z ZANIEDBANIEM LUB W INNY SPOSÓB), W DOWOLNY SPOSÓB WYNIKAJĄCE Z UŻYCIA TEGO OPROGRAMOWANIA, NAWET JEŚLI POINFORMOWANO O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD. Przybliżoną listę odpowiedzialności AUTORÓW zawiera historia projektu. Pozostały wkład do projektu: Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr> Translacja tabeli Unicode dla języka tureckiego. Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com> Translacja tabeli Unicode dla języków bałtyckich. Szalay Tamas <tomek@elender.hu> Translacja tabeli Unicode dla języków Europy Środkowej. Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl> Plik RPM. Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz> Format mapy Unicode z nazwami, wymuszona opcja Unicode. Frank M. Siegert <frank@this.net> Port dla systemu Windows. Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn> Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn> Mapy translacji dla chińskich fontów. Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org> Tabele translacji Unicode dla cyrylicy. Rigel <rigel863@yahoo.com> Generowanie plików kodowania dvips, modyfikacja map języka chińskiego. I. Lee Hetherington <ilh@lcs.mit.edu> Asembler Type1 (z pakietu „t1utils”), poniżej pełna uwaga dotycząca praw autorskich: Copyright ©1992 I. Lee Hetherington, wszelkie prawa zastrzeżone. Niniejszym zostaje przyznane uprawnienie do użycia, modyfikowania i dystrybucji tego programu do dowolnego celu pod warunkiem, że ta i poniższa uwaga dotycząca praw autorskich pozostaną bez zmian.

Technologia Apache: Copyright ©1999–2008 The Apache Software Foundation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dowolne oprogramowanie Apache dystrybuowane wraz z tym oprogramowaniem zostało stworzone przez Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>). Licencjonowano w ramach licencji Apache, wersja 2.0 („Licencja”). Pliki te nie mogą być używane w sposób niezgodny z Licencją. Kopię Licencji można uzyskać pod adresem <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>. Jeśli obowiązujące prawo nie stanowi inaczej lub jeśli nie uzgodniono inaczej w formie pisemnej, oprogramowanie w ramach tej Licencji jest dystrybuowane W STANIE „JAK JEST”, BEZ GWARANCJI LUB WARUNKÓW JAKIEGOKOLWIEK RODZAJU, zarówno wyrażonych, jak i domniemanych. Aby uzyskać informacje dotyczące uprawnień dotyczących określonego języka i ograniczeń w ramach tej Licencji, należy zapoznać się z Licencją.

Oprogramowanie MoreFiles: ©1992–2002 Apple, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. To oprogramowanie firmy Apple jest dostarczane przez firmę Apple, Inc. („Apple”) z uznaniem zgody użytkownika na następujące warunki, a użycie, instalacja, modyfikacja lub redystrybucja tego oprogramowania oznacza wyrażenie zgody na te warunki. Jeśli nie wyrażasz zgody na te warunki, prosimy nie używać, instalować, modyfikować ani redystrybuować tego oprogramowania firmy Apple. Zakładając zgodę użytkownika na powyższe warunki i zgodnie z tymi warunkami firma Apple przyznaje osobistą, niewyłączną licencję w ramach praw autorskich firmy Apple do tego oryginalnego oprogramowania firmy Apple („Oprogramowanie firmy Apple”) na potrzeby użycia, reprodukcji, modyfikacji i redystrybucji tego Oprogramowania firmy Apple, z modyfikacjami lub bez nich, w postaci źródłowej i/lub binarnej, pod warunkiem, że w przypadku redystrybucji Oprogramowania firmy Apple w całości i bez modyfikacji zostanie zachowana ta uwaga oraz poniższy tekst i wyłączenia odpowiedzialności we wszystkich takich redystrybucjach Oprogramowania firmy Apple. Zabrania się użycia nazwy, znaków towarowych, znaków usług lub logo firmy Apple, Inc.

w celu reklamowania lub promowania produktów wywodzących się z Oprogramowania firmy Apple bez wcześniejszej pisemnej zgody firmy Apple. Z wyjątkiem przypadków wyraźnie określonych w niniejszej uwadze, firma Apple nie przyznaje żadnych innych praw lub licencji, zarówno wyraźnych, jak i domniemanych, włącznie, ale nie tylko, ze wszystkimi prawami patentowymi, które mogą zostać naruszone przez prace pochodne lub inne prace, w których może zostać zastosowane Oprogramowanie firmy Apple. Oprogramowanie firmy Apple jest udostępniane przez firmę Apple w postaci „JAK JEST”. FIRMA APPLE NIE ZAPEWNIĄ ŻADNYCH GWARANCJI, ZARÓWNO WYRAŻONYCH, JAK I DOMNIEMANYCH, WŁĄCZNIE, BEZ ŻADNYCH OGRANICZEŃ, ZE WSZYSTKIMI GWARANCJAMI Z TYTUŁU NIENARUSZANIA PRAW, PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ LUB PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU, W ODNIESIENIU DO OPROGRAMOWANIA FIRMY APPLE BĄDŹ JEGO UŻYCIA I DZIAŁANIA SAMODZIELNIE LUB W POŁĄCZENIU Z PRODUKTAMI UŻYTKOWNIKA. W ŻADNYM PRZYPADKU FIRMA APPLE NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY SZCZEGÓLNE, POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, LUB WYNIKOWE (WŁĄCZNIE, ALE NIE TYLKO, Z DOSTARCZENIEM TOWARÓW LUB USŁUG ZASTĘPCZYCH, UTRATĄ MOŻLIWOŚCI UŻYCIA, DANYCH LUB ZYSKÓW BĄDŹ PRZESTOJAMI) W DOWOLNY SPOSÓB WYNIKAJĄCE Z UŻYCIA, REPRODUKCJI, MODYFIKACJI I/LUB DYSTRYBUCJI OPROGRAMOWANIA FIRMY APPLE, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY WYNIKA TO Z UMOWY, DELIKTU (WŁĄCZNIE Z ZANIEDBANIEM), ŚCISŁEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI LUB W INNY SPOSÓB, NAWET JEŚLI POINFORMOWANO FIRME APPLE O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD.

Fragmenty tego produktu zawierają technologię używaną w ramach licencji firmy Global Graphics.

Technologia i licencja ICU4J — ICU4J 1.3.1 i nowsze, PRAWA AUTORSKIE I UWAGA DOTYCZĄCA UPRAWNIENIA, Copyright ©1995–2006 International Business Machines Corporation i inne. Wszelkie prawa zastrzeżone. Niniejszym zostaje przyznane bezpłatne uprawnienie dla dowolnej osoby, która uzyskuje kopię tego oprogramowania i powiązanych plików dokumentacji („Oprogramowanie”), do korzystania z Oprogramowania bez żadnych ograniczeń, w tym bez ograniczeń dotyczących prawa do użycia, kopiowania, skalania, publikowania, dystrybucji i/lub sprzedaży Oprogramowania, a także do nadawania uprawnień osobom, którym przekazywane jest Oprogramowanie, pod warunkiem, że powyższe uwagi dotyczące praw autorskich i uwaga dotycząca uprawnień zostaną umieszczone we wszystkich kopiach Oprogramowania oraz w dokumentacji pomocniczej. OPROGRAMOWANIE JEST UDOSTĘPNIANE W STANIE „JAK JEST” BEZ JAKIEKOLWIEK GWARANCJI, ZARÓWNO WYRAŻONYCH, JAK I DOMNIEMANYCH, WŁĄCZNIE, ALE NIE TYLKO, Z GWARANCJAMI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU LUB NIENARUSZANIA PRAW INNYCH STRON. W ŻADNYM PRZYPADKU POSIADACZ LUB POSIADACZE PRAW AUTORSKICH, KTÓRYCH WYMIENIONO W NINIEJSZEJ UWADZE, NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA JAKIEKOLWIEK ROSZCZENIA ANI SZCZEGÓLNE SZKODY BEZPOŚREDNIE LUB WYNIKOWE, A TAKŻE ZA JAKIEKOLWIEK STRATY WYNIKAJĄCE W DOWOLNY SPOSÓB Z UTRATY MOŻLIWOŚCI UŻYCIA, DANYCH LUB ZYSKÓW, W RAMACH OBOWIĄZUJĄCEJ UMOWY, W WYNIKU ZANIEDBANIA LUB INNEGO DZIAŁANIA DELIKTOWEGO, WYNIKAJĄCE Z UŻYCIA LUB DZIAŁANIA TEGO OPROGRAMOWANIA BĄDŹ POWIĄZANE Z TAKIM UŻYCIEM LUB DZIAŁANIEM. Z wyjątkiem tej uwagi, nazwa posiadacza praw autorskich nie może być używana do reklamowania lub w inny sposób promowania sprzedaży, użycia bądź innych ofert związanych z tych Oprogramowaniem, bez wcześniejszej pisemnej zgody posiadacza praw autorskich.

To oprogramowanie jest częściowo oparte na pracy organizacji Independent JPEG Group.

Technologia firmy Microsoft: ©1988–2008 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Oprogramowanie Nodeka: ©1999–2002 Justin Gottschlich. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Technologia STLport: Copyright 1999,2000 Boris Fomitchev. Ten materiał jest udostępniany w stanie „jak jest”, bez jakichkolwiek gwarancji wyrażonych lub domniemanych. Jakiegokolwiek użycie odbywa się na własne ryzyko. Niniejszym zostaje przyznane uprawnienie do użycia lub kopiowania tego oprogramowania do dowolnego celu bez opłaty, pod warunkiem, że powyższe uwagi zostaną zachowane we wszystkich kopiach. Zostaje przyznane uprawnienie do modyfikacji kodu i dystrybucji zmodyfikowanego kodu, pod warunkiem, że powyższe uwagi zostaną zachowane, a informacja o modyfikacji kodu zostanie dołączona do powyższej uwagi dotyczącej praw autorskich. Licencjobiorca może dystrybuować pliki binarne skompilowane za pomocą oprogramowania STLport (zarówno oryginalnego, jak i zmodyfikowanego) bez jakichkolwiek wynagrodzeń dla autora lub ograniczeń. Licencjobiorca może dystrybuować oryginalne lub zmodyfikowane źródła oprogramowania STLport pod następującymi warunkami: Spełniono warunki wskazane w powyższej uwadze dotyczącej uprawnień. Zachowano następujące uwagi dotyczące praw autorskich, jeśli są obecne, oraz spełniono warunki przedstawione w towarzyszących uwagach dotyczącej uprawnień. Copyright 1994 Hewlett-Packard Company. Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

Niniejszym zostaje przyznane uprawnienie do użycia, kopiowania, modyfikowania i sprzedaży tego oprogramowania i jego dokumentacji do dowolnego celu bez opłaty, pod warunkiem, że powyższa uwaga dotycząca praw autorskich będzie obecna we wszystkich kopiach, a w dokumentacji pomocniczej zostanie umieszczona niniejsza uwaga dotycząca praw autorskich oraz niniejsza uwaga dotycząca uprawnień. Firma Hewlett-Packard Company nie składa żadnych oświadczeń dotyczących przydatności tego oprogramowania do dowolnego celu. Oprogramowanie jest udostępniane w stanie „jak jest”, bez jakichkolwiek gwarancji wyrażonych lub domniemanych. Niniejszym zostaje przyznane uprawnienie do użycia, kopiowania, modyfikowania i sprzedaży tego oprogramowania i jego dokumentacji do dowolnego celu bez opłaty, pod warunkiem, że powyższa uwaga dotycząca praw autorskich będzie obecna we wszystkich kopiach, a w dokumentacji pomocniczej zostanie umieszczona niniejsza uwaga dotycząca praw autorskich oraz niniejsza uwaga dotycząca uprawnień. Firma Silicon Graphics nie składa żadnych oświadczeń dotyczących przydatności tego oprogramowania do dowolnego celu. Oprogramowanie jest udostępniane w stanie „jak jest”, bez jakichkolwiek gwarancji wyrażonych lub domniemanych. Niniejszym zostaje przyznane uprawnienie do użycia, kopiowania, modyfikowania i sprzedaży tego oprogramowania i jego dokumentacji do dowolnego celu bez opłaty, pod warunkiem, że powyższa uwaga dotycząca praw autorskich będzie obecna we wszystkich kopiach, a w dokumentacji pomocniczej zostanie umieszczona niniejsza uwaga dotycząca praw autorskich oraz niniejsza uwaga dotycząca uprawnień. Firma Moscow Center for SPARC Technology nie składa żadnych oświadczeń dotyczących przydatności tego oprogramowania do dowolnego celu. Oprogramowanie jest udostępniane w stanie „jak jest”, bez jakichkolwiek gwarancji wyrażonych lub domniemanych.

Oprogramowanie dr. Briana Gladmana: Copyright ©2001, Dr. Brian Gladman <brg@gladman.uk.net>, Worcester, Wielka Brytania. Wszelkie prawa zastrzeżone. WARUNKI LICENCJI Dozwolona jest bezpłatna dystrybucja i użycie tego oprogramowania w postaci źródłowej i binarnej (ze zmianami lub bez nich), pod następującymi warunkami: 1. Dystrybucje tego kodu źródłowego zawierają powyższą uwagę dotyczącą praw autorskich, tę listę warunków i następujące wyłączenie odpowiedzialności; 2. dystrybucje w postaci binarnej zawierają powyższą uwagę dotyczącą praw autorskich, tę listę warunków i następujące wyłączenie odpowiedzialności w dokumentacji i/lub powiązanych materiałach; 3. nazwa posiadacza praw autorskich nie jest używana do reklamowania produktów zbudowanych przy użyciu tego oprogramowania bez konkretnego uprawnienia w formie pisemnej. WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI To oprogramowanie jest udostępniane w stanie

„jak jest” bez gwarancji wyrażonych lub domniemanych w odniesieniu do jakichkolwiek właściwości, włącznie, ale nie tylko, z poprawnością i przydatnością do określonego celu.

Technologia Wei Dai: kompilacja — Copyright ©1995–2003 Wei Dai. Wszelkie prawa zastrzeżone. Te prawa autorskie odnoszą się tylko do pakietu dystrybucji oprogramowania jako komplikacji i nie narzucają praw autorskich do określonych plików w pakiecie.

Poniższe pliki są chronione prawami autorskimi odpowiednich autorów, a ich użycie podlega dodatkowym licencjom zawartym w tych plikach. mars.cpp — Copyright 1998 Brian Gladman.

Wszystkie inne pliki w tej kompilacji zostały umieszczone w domenie publicznej przez Wei Dai i innych współtwórców.

Dziękuję następującym autorom za umieszczenie swoich prac w domenie publicznej:

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, whirlpool.cpp, ripemd.cpp

Niniejszym zostaje przyznane uprawnienie do użycia, modyfikowania i dystrybucji tej kompilacji do dowolnego celu, włącznie z zastosowaniami komercyjnymi, z zachowaniem następujących ograniczeń:

1. Wszystkie kopie lub modyfikacje tej kompilacji w dowolnej postaci, z wyjątkiem kodu wynikowego stanowiącego część oprogramowania, muszą zawierać powyższą uwagę dotyczącą praw autorskich i tę licencję.
2. Użytkownicy tego oprogramowania potwierdzają, że wszelkie modyfikacje lub rozszerzenia dostarczone do Wei Dai będą uznawane za domenę publiczną i nie będą chronione prawami autorskimi, chyba że będą zawierać wyraźną uwagę dotyczącą praw autorskich.
3. Wei Dai nie zapewnia żadnej gwarancji ani reprezentacji, że działanie oprogramowania w tej kompilacji będzie wolne od błędów. Wei Dai nie jest zobowiązany do zapewniania jakichkolwiek usług w postaci konserwacji, aktualizacji lub innych. OPROGRAMOWANIE I DOKUMENTACJA SĄ UDOSTĘPNIANE W STANIE „JAK JEST”, BEZ JAKICHKOLWIEK GWARANCJI WYRAŻONYCH LUB DOMNIEMANYCH, WŁĄCZNIE, ALE NIE TYLKO, Z DOMNIEMANYMI GWARANCJAMI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ LUB PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU. W ŻADNYM PRZYPADKU WEI DAI ANI ŻADEN INNY

WSPÓŁTWÓRCA NIE BĘDZIE ODPOWIEDZIALNY ZA SZKODY BEZPOŚREDNIE, PRZYPADKOWE LUB WYNIKOWE, NAWET JEŚLI POINFORMOWANO O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD.

4. Użytkownicy nie będą korzystali z nazwiska Wei Dai ani nazwisk żadnych innych współtwórców w żadnej reklamie lub promocji bez wcześniejszej zgody pisemnej dla każdego przypadku.

5. Eksport tego oprogramowania ze Stanów Zjednoczonych może wymagać określonej licencji rządu amerykańskiego. Za uzyskanie takiej licencji przed dokonaniem eksportu jest odpowiedzialna osoba lub organizacja planująca eksport.

6. Niektóre części tego oprogramowania mogą być chronione patentami. Użytkownicy są odpowiedzialni za uzyskanie odpowiednich licencji przed użyciem takich części.

W przypadku użycia tej kompilacji w kodzie wynikowym oprogramowania nie jest wymagane potwierdzenie autora, ale zostanie to docenione. Przekazanie przydatnych modyfikacji lub rozszerzeń do Wei Dai nie jest wymagane, ale również zostanie to docenione.

Menu kaskadowe są oparte na skrypcie menu.js, którego autorem jest Gary Smith; lipiec 1997, Copyright ©1997–1999 Netscape Communication Corp. Firma Netscape przyznaje licencję na użycie lub modyfikowanie oprogramowania menu kaskadowych bez wynagrodzenia pod warunkiem zachowania tej uwagi dotyczącej praw autorskich we wszystkich kopiach. Oprogramowanie jest udostępniane w stanie „JAK JEST”, bez jakichkolwiek gwarancji.

Technologia HTML Parser: Copyright ©1998 World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique, Keio University). Wszelkie prawa zastrzeżone.

Współtwórcy:

Dave Raggett <dsr@w3.org>

Współautorzy chcieliby podziękować wszystkim osobom, które pomogły w testach i usuwaniu błędów, a także za cierpliwość. Nie byłoby to możliwe bez Was wszystkich.

UWAGA DOTYCZĄCA PRAW AUTORSKICH:

To oprogramowanie i dokumentacja są udostępniane w stanie „jak jest”, a posiadacze praw autorskich i współtwórcy nie przedstawiają jakichkolwiek reprezentacji lub gwarancji, zarówno wyrażonych, jak i domniemanych, włącznie, ale nie tylko, z gwarancjami przydatności handlowej, przydatności do określonego celu lub nienaruszania patentów, praw autorskich, znaków towarowych lub praw innych stron w wyniku użycia tego oprogramowania lub dokumentacji.

Posiadacze praw autorskich i współtwórcy nie będą odpowiedzialni za jakiegokolwiek szkody bezpośrednie, pośrednie, szczególne lub wynikowe, wynikające z jakiegokolwiek sposobu użycia oprogramowania lub dokumentacji, nawet jeśli poinformowano o możliwości powstania takich szkód.

Niniejszym zostaje przyznane uprawnienie do użycia, kopiowania, modyfikowania i dystrybucji tego kodu źródłowego lub jego części, dokumentacji i plików wykonywalnych do dowolnego celu, bez opłat, z zachowaniem następujących ograniczeń:

1. Nie można fałszywie przedstawiać pochodzenia tego kodu źródłowego.
2. Zmodyfikowane wersje powinny być oznaczone w odpowiedni sposób i nie należy ich fałszywie przedstawiać jako oryginalny kod źródłowy.

3. Nie należy usuwać ani modyfikować tej uwagi dotyczące praw autorskich z jakiegokolwiek dystrybucji kodu źródłowego lub zmodyfikowanego kodu źródłowego.

Posiadacze praw autorskich i współtwórcy wyrażają zgodę na użycie bez opłat oraz zachęcają do korzystania z tego kodu źródłowego jako komponentu wspierającego język Hypertext Markup Language w produktach komercyjnych. W przypadku użycia tego kodu źródłowego w produkcie nie jest wymagane potwierdzenie, ale zostanie to docenione.

Fragmenty tego oprogramowania są oparte na pracy następujących osób; Jean-loup Gailly i Mark Adler. ©1995–1998 Jean-loup Gailly i Mark Adler [biblioteka ZIP].

Technologia firmy Sun: Copyright 2003–2008, Sun Microsystems, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Użycie podlega warunkom licencji.

Technologia firmy Apple: ©1997–2004, Apple, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. To oprogramowanie firmy Apple jest dostarczane przez firmę Apple, Inc. („Apple”) z uznaniem zgody użytkownika na następujące warunki, a użycie, instalacja, modyfikacja lub redystrybucja tego oprogramowania oznacza wyrażenie zgody na te warunki. Jeśli nie wyrażasz zgody na te warunki, prosimy nie używać, instalować, modyfikować ani redystrybuować tego oprogramowania firmy Apple. Zakładając zgodę użytkownika na powyższe warunki i zgodnie z tymi warunkami firma Apple przyznaje osobistą, niewyłączną licencję w ramach praw autorskich firmy Apple do tego oryginalnego oprogramowania firmy Apple („Oprogramowanie firmy Apple”) na potrzeby użycia, reprodukcji, modyfikacji i redystrybucji tego Oprogramowania firmy Apple, z modyfikacjami lub bez nich, w postaci źródłowej i/lub binarnej, pod warunkiem, że w przypadku redystrybucji Oprogramowania firmy Apple w całości i bez modyfikacji zostanie zachowana ta uwaga oraz poniższy tekst i wyłączenia odpowiedzialności we wszystkich takich redystrybucjach Oprogramowania firmy Apple. Zabrania się użycia nazwy, znaków towarowych, znaków usług lub logo firmy Apple, Inc. w celu reklamowania lub promowania produktów wywodzących się z Oprogramowania firmy Apple bez wcześniejszej pisemnej zgody firmy Apple. Z wyjątkiem przypadków wyraźnie określonych w niniejszej uwadze, firma Apple nie przyznaje żadnych innych praw lub licencji, zarówno wyrażonych, jak i domniemanych, włącznie, ale nie tylko, ze wszystkimi prawami patentowymi, które mogą zostać naruszone przez prace pochodne lub inne prace, w których może zostać zastosowane Oprogramowanie firmy Apple. Oprogramowanie firmy Apple jest udostępniane przez firmę Apple w postaci „JAK JEST”. FIRMA APPLE NIE ZAPEWNIĄ ŻADNYCH GWARANCJI, ZARÓWNO WYRAŻONYCH, JAK I DOMNIEMANYCH, WŁĄCZNIE, BEZ ŻADNYCH OGRANICZEŃ, ZE WSZYSTKIMI GWARANCJAMI Z TYTUŁU NIENARUSZANIA PRAW, PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ LUB PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU, W ODNIESIENIU DO OPROGRAMOWANIA FIRMY APPLE BĄDŹ JEGO UŻYCIA I DZIAŁANIA SAMODZIELNIE LUB W POŁĄCZENIU Z PRODUKTAMI UŻYTKOWNIKA. W ŻADNYM PRZYPADKU FIRMA APPLE NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY SZCZEGÓLNE, POŚREDNIE, PRZYPADKOWE, LUB WYNIKOWE (WŁĄCZNIE, ALE NIE TYLKO, Z DOSTARCZENIEM TOWARÓW LUB USŁUG ZASTĘPCZYCH, UTRATĄ MOŻLIWOŚCI UŻYCIA, DANYCH LUB ZYSKÓW BĄDŹ PRZESTOJAMI) W DOWOLNY SPOSÓB WYNIKAJĄCE Z UŻYCIA, REPRODUKCJI, MODYFIKACJI I/LUB DYSTRYBUCJI OPROGRAMOWANIA FIRMY APPLE, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY WYNIKA TO Z UMOWY, DELIKTU (WŁĄCZNIE Z ZANIEDBANIE), ŚCISŁEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI LUB W INNY SPOSÓB, NAWET JEŚLI POINFORMOWANO FIRME APPLE O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD.

Technologia Loki-lib: Copyright ©2006 Peter Kummel. Niniejszym zostaje przyznane bezpłatne uprawnienie dla dowolnej osoby, która uzyskuje kopię tego oprogramowania i powiązanych plików dokumentacji („Oprogramowanie”), do korzystania z Oprogramowania bez żadnych ograniczeń, w tym bez ograniczeń dotyczących prawa do użycia, kopiowania, modyfikowania, skalania,

publikowania, dystrybucji, dalszego licencjonowania i/lub sprzedaży Oprogramowania, a także do nadawania uprawnień osobom, którym przekazywane jest Oprogramowanie, zgodnie z następującymi warunkami:

Powyższa uwaga dotycząca praw autorskich i ta uwaga dotycząca uprawnień powinna być zawarta we wszystkich kopiach lub znacznych częściach Oprogramowania. OPROGRAMOWANIE JEST UDOSTĘPNIANE W STANIE „JAK JEST” BEZ JAKICHKOLWIEK GWARANCJI, ZARÓWNO WYRAŻONYCH, JAK I DOMNIEMANYCH, WŁĄCZNIE, ALE NIE TYLKO, Z GWARANCJAMI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU LUB NIENARUSZANIA PRAW. W ŻADNYM PRZYPADKU AUTORZY LUB POSIADACZE PRAW AUTORSKICH NIE BĘDĄ ODPOWIEDZIALNI ZA JAKIEKOLWIEK ROSZCZENIA, STRATY LUB INNE ZOBOWIĄZANIA, W RAMACH OBOWIĄZUJĄCEJ UMOWY, W WYNIKU DELIKTU LUB W INNY SPOSÓB, WYNIKAJĄCE Z TEGO OPROGRAMOWANIA BĄDŹ POWIĄZANE Z TAKIM UŻYCIEM LUB DZIAŁANIEM OPROGRAMOWANIA.

Technologia Netscape: zawartość tego pliku podlega licencji Netscape Public License, wersja 1,1 („Licencja”). Plik ten nie może być używany w sposób niezgodny z Licencją. Kopię Licencji można uzyskać pod adresem <http://www.mozilla.org/NPL/>. Oprogramowanie jest dystrybuowane W STANIE „JAK JEST”, BEZ GWARANCJI LUB WARUNKÓW JAKIEGOKOLWIEK RODZAJU, zarówno wyrażonych, jak i domniemanych. Aby uzyskać informacje na temat uprawnień dotyczących określonego języka i ograniczeń w ramach tej Licencji, należy zapoznać się z Licencją. Oryginalny kod to kod mozilla.org. Pierwotnym twórcą oryginalnego kodu jest firma Netscape Communications Corporation. Fragmenty utworzone przez pierwotnego twórcę: Copyright ©1998. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Technologia firmy SunSoft: Copyright 1994–1996, SunSoft, Inc. Prawa zastrzeżone. Niniejszym zostaje przyznane bezpłatne uprawnienie dla dowolnej osoby, która uzyskuje kopię tego oprogramowania i powiązanych plików dokumentacji („Oprogramowanie”), do korzystania z Oprogramowania bez żadnych ograniczeń, w tym bez ograniczeń dotyczących prawa do użycia, kopiowania, modyfikowania, scalania, publikowania, dystrybucji, dalszego licencjonowania i/lub sprzedaży Oprogramowania, a także do nadawania uprawnień osobom, którym przekazywane jest Oprogramowanie, zgodnie z następującymi warunkami: Powyższa uwaga dotycząca praw autorskich i ta uwaga dotycząca uprawnień powinna być zawarta we wszystkich kopiach lub znacznych częściach Oprogramowania. OPROGRAMOWANIE JEST UDOSTĘPNIANE W STANIE „JAK JEST” BEZ JAKICHKOLWIEK GWARANCJI, ZARÓWNO WYRAŻONYCH, JAK I DOMNIEMANYCH, WŁĄCZNIE, ALE NIE TYLKO, Z GWARANCJAMI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU LUB NIENARUSZANIA PRAW. W ŻADNYM PRZYPADKU FIRMA SUNSOFT, INC. LUB JEJ FIRMA MACIERZYSTA NIE BĘDĄ ODPOWIEDZIALNI ZA JAKIEKOLWIEK ROSZCZENIA, STRATY LUB INNE ZOBOWIĄZANIA, W RAMACH OBOWIĄZUJĄCEJ UMOWY, W WYNIKU DELIKTU LUB W INNY SPOSÓB, WYNIKAJĄCE Z TEGO OPROGRAMOWANIA BĄDŹ POWIĄZANE Z TAKIM UŻYCIEM LUB DZIAŁANIEM OPROGRAMOWANIA. Z wyjątkiem tej uwagi, nazwa firmy SunSoft, Inc. nie może być używana do reklamowania lub w inny sposób promowania sprzedaży, użycia bądź innych ofert związanych z tych Oprogramowaniem, bez wcześniejszej pisemnej zgody firmy SunSoft, Inc.

Program QuarkXPress zawiera oprogramowanie Adobe® Flash® Player firmy Adobe Systems Incorporated. Copyright ©1995–2007 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. Adobe i Flash to znaki towarowe lub zarejestrowane znaki towarowe firmy Adobe Systems Incorporated w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Eksporter QuarkXPress dla formatów Adobe Flash i Adobe Flash Video.

Licencjobiorca QuarkXPress używa danych firmy Wildform Flix, zobacz: <http://www.wildform.com>.

Technologia CIP4: Copyright ©2001–2006 The International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress (CIP4). Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wszystkie inne znaki stanowią własność odpowiednich właścicieli.

Indeks

A

akcenty wszystkich wersalików 397
 akcje 226, 257
 AppleScript 373, 374, 375, 376
 arkusze kalkulacyjne Excel 378
 arkusze stylów 36, 94, 98
 Arkusze stylów akapitu 94
 Arkusze stylów znaków 96
 atrybuty akapitu 87, 104
 atrybuty znaków 83, 84, 86
 automatyczna interlinia 396
 automatyczne importowanie obrazu 393
 automatyczne wstawianie strony 394
 Automatyczny kerning powyżej 397

B

balans kolorów 141
 bękarty 90
 Bézier 54, 58, 60, 61, 62
 Béziera, narzędzie 18
 biblioteka zawartości udostępnionej 202
 biblioteki 181, 182, 183, 184
 bitmapowe, obrazy 127
 blokowanie 67, 164, 206
 bogata czerń 200
 brakujące fonty 387, 388
 buforowanie 392, 393

C

ceny 393
 cienie 156, 357
 CMYK 146
 cofanie 51, 387
 Composition Zones 381
 Composition Zones 207, 208, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224
 Composition Zones, elementy 207, 208, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221
 cudzysłowy drukarskie 386

D

definicje layoutu 282, 295, 298
 DejaVu 356
 DIC 144
 długa spacja, standardowa 397
 docx 380
 dodaj szum 140
 dołączanie 167
 drukowanie 138, 180
 duplikowanie 66
 dzielenie 60
 dzielenie okien 44
 dzielenie wyrazów 92

E

EA Text 381
 edycja 78
 edycja obrazów 41
 Edytor kerningu/światła 381
 Edytuj oryginał 381
 efekty obrazu 41, 139, 140, 141, 142, 381, 393
 efekty uwypuklenia 140
 efektywna rozdzielczość 127
 efektywna rozdzielczość obrazu 34
 Eksport XSLT 380
 eksportowanie 78, 79, 80, 110, 271, 272, 273, 349, 402
 eksportowanie layoutów 48
 elementy 52, 53, 56, 63, 64, 65, 66, 67, 100
 Elementy Job Jacket 280, 281, 282, 283, 285, 287, 288, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 311, 312, 314, 315, 317, 319, 391
 elementy strony głównej 394
 EPS 194, 200, 389

F

filmy 237
 Filtr PDF 370, 371
 Filtr RTF 381
 Filtr Word 6-2000 380
 Filtr WordPerfect 380

filtry 140
Flash 326
FOCOLTONE 144
fonty 83, 99, 189
fonty OpenType 105
formatowanie tekstu 25
formaty plików obrazów 325
formularze 335, 336, 338, 339, 340
funkcje 275, 276, 278

G

głębia bitowa 127
glify 107
Glify, paleta 39
gradient 148
gradienty 59, 148, 149
groty strzałek 63
grupowanie 65
grupy 65, 75, 149
grupy palet 42
grupy przycisków 247
Guide Manager Pro 358, 360, 361, 363
Gwiazda, narzędzie 18, 376

H

hiperlinki 40, 327, 328, 329, 330, 331
HSB 146
Hyph_CNS_1 381
Hyph_CNS_2 381
Hyph_CNS_3 381
HyphDieckmann 381

I

Ichitaro import 381
if, instrukcje 268, 269
Import PSD 381
Import SWF 381
Import tabeli 378
Import tekstu HTML 365
Import XML 381
importowanie 78, 79, 80, 110, 129, 131
Importowanie skompresowanego obrazu 381
indeks 175
indeks dolny 397
indeks górny 397
indeksowanie 390
indeksy 40, 169, 171, 172, 173, 174, 175, 181, 381
inicjały 104

interaktywne layouty 226, 227, 228, 234, 235, 236, 237, 239, 242, 244, 246, 247, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 402
interlinia 89, 396

J

Jabberwocky 381
jasność 141
JDF 191, 281, 320
język znaków 109
Job Jackets 151, 152, 280, 281, 284, 286, 291, 296, 297, 298, 299, 301, 302, 320
Job Jackets, współużytkowany 299, 302
Job Ticket 282, 283, 285, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 298, 299, 301, 302
Job Ticket, szablony 283, 291, 292, 294, 296, 297, 298, 302, 303
justowanie 92

K

kanały 137, 138
kapitałiki 397
kaskadowe arkusze stylów 323
katalogi eksportu 394
kerning 91
kerning automatyczny 91
kerning OpenType 393
kerning ręczny 91
klasy wysuniętych znaków 123, 124
klawisze 255, 271
kolejność na stosie 64
kolor 85, 130, 148, 189
kolor hiperlinku 394
kolor kotwicy 394
kolor selektywny 141
kolory 37, 59, 144, 145, 146, 147, 148
kolory bezpieczne dla WWW 146
kolory dodatkowe 144
kolory indeksowania 138
kolory Multi-Ink 146
kolory tła 131
kolory triadowe 144
kompresja 402
Konfiguracja pracy grupowej 206, 218, 222, 223, 224
konfiguracja źródła 150
konfiguracje wydruku 150, 151, 152, 153, 154
konfiguracje źródła 150, 151, 152, 153
kontrast 141

kontrola wstępna 317
kopiowanie 64, 105
kotwice 327, 329, 330, 331
krycie 85, 137, 149
krzywe 141
książki 168, 176, 177, 178, 179, 180, 181
kształty 53, 54

L

LAB 146
layouts 29, 46, 48, 49, 185, 194, 212, 214
Layouty interaktywne 381, 402
layouts kompozycji 208, 211, 215, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224
layouts prezentacji 227, 234
layouts przycisku 227, 247
layouts sekwencji obrazów 227, 239, 242, 247
layouts stron WWW 321, 322, 323, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 345, 346, 347, 348, 349
Layouty stron WWW 21, 46
layouts wydruku 46
ligatury 107, 397
linia bazowa 111
linia dolna 111
linia górna 111
Linia odręczna, narzędzie 18
linia środkowa 111
linie 26, 52, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 101, 148
linie poniżej 104
linie powyżej 104
linie siatki 73
lista plików 389
listy 38, 166, 167, 168, 181
losowy tekst 381

M

makietowanie 394
mapowanie fontu 110, 388
mapy obrazów 334, 381
maski alfa 134
mediana 140
menu kontekstowe 34
menu, kaskadowe 341, 343, 345, 346
menu, standardowe 341, 342
metaznaczniki 346, 347, 348
metody dzielenia wyrazów 396
miary 395
Microsoft Word 79

miejsca docelowe 327, 328, 329, 330
miękkie łączniki 93
Moduł XTension 381
moduły XTensions 354, 355
Mojikumi 381

N

nachylenie 67, 130
nagłówki 76
najazdy 331, 332, 333
najwyższy 397
narzędzia 21, 34, 398
Narzędzia WWW, paleta 21
Narzędzia, paleta 34
Narzędzie Dodaj punkt 18
Narzędzie Element 18
Narzędzie Konwertuj punkt 18
Narzędzie Linia 18
Narzędzie Linkowanie 18
Narzędzie Menu wyskakujące 21
Narzędzie Nożyczki 18
Narzędzie Pole listy 21
Narzędzie Pole tekstowe 21
Narzędzie Pole wyboru 21
Narzędzie Powiększenie 18
Narzędzie Prostokątna mapa obrazu 21
Narzędzie Przycisk 21
Narzędzie Przycisk obrazu 21
Narzędzie Przycisk radiowy 21
Narzędzie Ramka formularza 21
Narzędzie Ramka prostokątna 18
Narzędzie Rozłączanie 18
Narzędzie Rozłączanie najazdu 21
Narzędzie Tabele 18
Narzędzie Usuń punkt 18
Narzędzie Wiązanie najazdu 21
Narzędzie Zawartość obrazu 18
nasycenie 141
nazwane kolory WWW 146
negatyw 141
niemiecki (po reformie w roku 2006) 392
niewidoczne 108
niezakotwiczone linie 105
niezakotwiczone ramki 105
niezgodne preferencje 383
Nożyczki 373
numeracja stron 178, 179

O

obiektowe, obrazy 127
 obiekty 226, 227, 235, 276
 obiekty animacji 239, 242
 obiekty menu 247, 250
 obiekty okna 251
 obiekty przycisków 244, 246, 247
 obiekty ramki tekstowej 252
 obiekty SWF 236
 obiekty wideo 237
 obiekty zastępcze 392
 obracanie 66, 130
 obramowania 58, 148
 obramowanie 394
 obrazy 26, 101, 127, 129, 130, 131, 215, 389
 odcień 141
 odstępy akapitu 89
 odsunięcie tekstu 99
 odszukaj znak w innym foncie 109, 386, 387
 odwołania krzyżowe 171, 172
 odwracanie 130
 odwrócenie 141
 okna 44
 okno dialogowe Drukuj 186
 operatory 275
 OPI 191, 369, 370
 osoba definiująca zadanie 285
 otaczanie 100, 101, 102, 103, 138, 163
 otwieranie 387

P

Paleta Glify 381
 Paleta Miary 34
 Paleta Narzędzia 18
 palety 34
 PANTONE 144
 parametry 274, 276
 PDF 195, 370, 371, 391
 pętle 268, 269
 Photoshop, import 42
 Photoshop, pliki 135, 136, 137, 138, 381, 392
 podgląd 192, 271, 272, 348
 Podgląd w pełnej rozdzielczości 358, 389
 podkreślenie niestandardowe 380
 podpowiedzi 386
 podsumowanie 192
 podział ekranu 43
 pojedyncze źródło 202
 polecenia klawiaturowe 255

polecenie klawiszy 18
 pomoc 33
 ponowne wykonywanie 51
 posteryzacja 141
 PostScript 197
 powiększenie 43
 poziomy 141
 pozycjonowanie tekstu 98
 praca grupowa 202
 preferencje 256, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402
 preferencje aplikacji 383, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393
 preferencje layoutu 383, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402
 preferencje projektu 383, 393
 prezentacje 402
 profil monitora 150
 profile 39, 155
 profile ICC 150
 próg 141
 projekty 46, 48, 49
 proofing ekranowy 152
 prowadnice 50, 51, 358, 360, 361, 363, 400
 przeciąganie i upuszczanie tekstu 78, 386
 przeglądarki 390
 przejścia 253
 przekształć tekst w ramkę 99
 przełącznik strony głównej 43
 przenoszenie 64
 przesunąć do tyłu 64
 przesunąć na spód 64
 przesunąć na wierzch 64
 przesunięcie linii bazowej 86
 Przesuwanie, narzędzie 18
 przewijanie z podglądem 386
 przeznaczenie renderowania 150
 przezroczystość 149, 190
 przyciąganie do prowadnic 122
 przycinanie 130
 PSD Import 42, 135, 136, 137, 138, 392
 punkty 54
 punkty końcowe 62
 punkty środkowe 62

Q

QuarkVista 381

R

Ramka owalna, narzędzie 18
 ramki 52, 53, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67
 ramki Béziara 57, 99
 ramki graficzne 57, 60
 ramki tekstowe 57, 60, 98, 101
 ramki tekstowe HTML 322
 Raportowanie błędów 381
 rastrowe ramki tekstowe 322
 rastrowe, obrazy 127
 ręczna edycja światła między znakami 94
 regulacje 141
 reguły 311, 312, 314, 317
 RGB 146
 rodziny fontów CSS 323
 rozdział główny 179, 180
 rozdziały 176, 177, 178, 179, 180
 rozdzielczość 34, 127
 rozmiar fontu 84
 rozmieszczanie 66
 rozmycie 140
 rozmycie gaussowskie 140

S

scalanie 60
 segmenty linii 54
 sekcje 178, 179
 separacje kolorów 144
 separatory strony 386
 Shape of Things 376
 siatka linii bazowych 98
 Siatka projektu 381
 siatki 361
 siatki projektu 110, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 119, 120, 121, 122, 400
 siatki ramki tekstowej 111, 113, 120
 siatki strony 119, 121
 siatki strony głównej 111, 112, 119, 121
 sieroty 90
 silnik koloru 150
 skalowanie pionowe 85
 skalowanie poziome 85
 Skrypt, moduł XTension 373, 374, 375, 376
 Skrypt, moduł XTensions 374
 skrypty 267, 268, 269, 270, 271
 słowniki pomocnicze 82
 solaryzacja 140
 spacje 109
 spad 190

spady 355, 356, 363
 specjalista ds. wydruku 285
 Specjalny podział wiersza 381
 specyfikacje layoutu 306, 307
 specyfikacje wydruku 308, 309, 311
 spis treści 166, 167, 168, 181
 spłaszczanie 201
 sprawdzanie pisowni 81, 82, 392
 sprawdzanie wierszy 379
 stopki 76
 strony 28, 253, 254
 strony główne 35, 165
 Strony layoutu, paleta 35
 Style elementu 367, 368, 369
 style OpenType 105
 style pisma 84
 style siatki 119, 120
 style wydruku 198
 SWF 271, 272, 273, 326, 402
 SWF Toolkit 381
 synchronizacja 202, 203, 205, 206, 215, 221, 388
 synchronizowanie 179, 180
 szablony 48
 szerokość zmiennej spacji 397
 szybkie przewijanie 386

T

tabele 29, 52, 67, 68, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 346
 tabele Excel 69
 tabele światła między znakami 94
 tabulatory 90
 tekst 78, 79, 80, 81, 82, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 110
 tinta 85, 130, 148
 TOYO 144
 TRUMATCH 144
 tryb koloru 127
 tryb pojedynczego layoutu 46, 393
 tryby mieszania 136
 twórca layoutu 285
 Type Tricks 378, 379, 380
 typografia 78, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 96, 98, 99, 104, 105, 107, 108, 109, 110

U

uchwyty 53
 uchwyty elementu 53
 uchwyty obrazu 53
 udostępnianie 388

udostępnione layouty 223
 ułamki 393
 Unicode 39
 ustawienia projektu 282
 ustawienia wejścia 386
 ustawienia wstępna 142
 usuń plamki 140
 usuwanie 105
 utwórz cenę 378
 Utwórz ułamek 378
 wypuklenie 140
 użycie 130, 142, 215, 218, 272
 użycie obrazów 130

W

warstwy 41, 136, 137, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 190, 401
 wcięcie 88
 wektorowe, obrazy 127
 wklejanie 64, 105
 Word 380
 WordPerfect 79
 Wybierz punkt, narzędzie 18
 wyciągi prasy 144
 wyciągi separacji 144
 wycinanie 64
 wydruk 185, 186, 187, 189, 190, 191, 192, 194, 195, 197, 198, 199, 200, 201
 wyjątki dzielenia wyrazów 93
 wykonaj krok i powtórz 377
 wykonaj super krok i powtórz 377
 wykresy Excel 71, 378
 wykrywanie krawędzi 140
 wymiary 127
 wyostrzenie 140
 Wyraz 380
 wyrażenia 274, 275, 276, 277, 278
 wyrównanie 87
 wyrównanie marginesu 123
 wyrównanie tekstu w pionie 98
 wyrównywanie 66
 wysunięte znaki 123, 124, 125, 126
 wysunięte znaki interpunkcyjne 123
 wyświetl 385

X

XTensions, moduły 388

Z

zaawansowane 191
 zablokuj do siatki 396
 zakotwiczone linie 104
 zakotwiczone ramki 67, 104
 zalewanie 38, 199, 200, 399
 zapisywanie 387
 zapisywanie obrazów 142
 zarządzanie kolorami 39, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 400
 zarządzanie kolorami, EPS 150
 zarządzanie kolorami, klasyczne 152
 zarządzanie kolorami, obrazy 154
 zarządzanie kolorami, PDF 150
 zasoby 49
 Zasoby 281, 282, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 311
 zawartość 52
 Zawartość tekstowa, narzędzie 18
 zawartość udostępniona 38, 202, 203, 205, 206, 213, 216, 217, 223, 224, 247, 388
 zaznaczanie 63
 zdarzenia 226, 265, 266
 zdarzenia użytkownika 265, 266
 zestawy modułów XTensions 355
 zestawy palet 42
 zestawy reguł 311, 314, 315, 317
 zestawy wysuniętych znaków 123, 125, 126
 zewnętrzny layout kompozycji 216
 Zgromadź do wydruku 197
 zmiana kształtu 58, 62
 zmiana wielkości 58, 62, 65
 zmienne 274, 278
 znacznik wstawiania tekstu 78
 znaczniki 189
 znajdź krawędzie 140
 znajdź/zamień 80
 Znajdź/Zamień element 365
 znaki specjalne 109