



Handbok för QuarkXPress 8.5

Innehåll

Om den här handboken.....	15
Vad vi förväntar oss av dig.....	15
Hit kan du vända dig om du behöver hjälp.....	15
Handbokens formatering.....	15
Meddelande om teknik.....	16
 Användargränssnittet.....	 18
Verktyg.....	18
Webbverktyg.....	21
Menyer.....	21
Menyn QuarkXPress (endast Mac OS).....	22
Manyn Arkiv.....	22
Menyn Redigera.....	23
Menyn Stil.....	25
Menyn Objekt.....	27
Menyn Sida.....	28
Menyn Layout.....	29
Menyn Tabell.....	29
Menyn Visa.....	30
Menyn Övrigt.....	31
Menyn Fönster.....	32
Menyn Hjälp	34
Snabbmenyer.....	34
Paletter.....	34
Paletten Verktyg.....	34
Paletten Mått.....	34
Paletten Sidlayout.....	36
Paletten Typografimallar.....	36
Paletten Färger.....	37
Paletten Delat innehåll.....	37
Paletten Svällningsinformation.....	38
Paletten Listor.....	38
Paletten Profilinformation.....	39
Paletten Glyfer.....	39
Paletten Hyperlänkar.....	40
Paletten Index.....	40
Paletten Lager.....	41
Paletten Bildeffekter.....	41

Paletten PSD-import.....	42
Palettgrupper och palettuppsättningar.....	42
Layoutreglage.....	43
Dela ett fönster.....	44
Skapa ett fönster.....	45
 Projekt och layouter.....	 46
Arbeta med projekt.....	46
Alternativ för utskriftslayouter.....	47
Alternativ för webbblayouter.....	47
Spara och namnge ett QuarkXPress-projekt.....	48
Exportera layouter och projekt.....	48
Arbeta med layouter.....	48
Resurser på projektnivå och layoutnivå.....	49
Arbeta med stömlinjer.....	50
Spalt- och marginalstömlinjer.....	50
Linjalstömlinjer.....	50
Fästa vid stömlinjer.....	51
Ångra och återställa åtgärder.....	51
 Block, linjer och tabeller.....	 52
Använda objekt och innehåll.....	52
Använda handtag.....	53
Använda Bézier-former.....	54
Arbeta med block.....	57
Skapa text- och bildblock.....	57
Ändra blockstorleken.....	58
Omforma block.....	59
Lägga till ramar i block.....	59
Använda färger i block.....	59
Använda övertoningar i block.....	60
Förena och dela block.....	60
Lägga till text och bilder i block.....	61
Ändra blocktyp.....	61
Arbeta med linjer.....	61
Skapa linjer.....	61
Linjelägen för raka linjer.....	62
Ändra storleken på linjer.....	63
Omforma linjer.....	63
Styra utseendet på linjer.....	63
Sammanfoga linjer.....	64
Manipulera objekt.....	64
Markera objekt.....	64
Flytta objekt.....	64
Klipp ut, kopiera och klistra in objekt.....	65

Styra objektens staplingsordning.....	65
Gruppera objekt.....	65
Duplicera objekt.....	66
Sprida ut och justera objekt	67
Rotera objekt.....	67
Skjuva objekt.....	67
Låsa och låsa upp objekt.....	68
Förankra objekt och grupper i text.....	68
Arbeta med tabeller.....	68
Rita upp en tabell.....	68
Konvertera text till tabeller.....	69
Importera Excel-tabeller.....	70
Importera Excel-diagram.....	72
Lägga till text och bilder i tabeller.....	72
Redigera tabelltext	72
Länka tabellceller.....	73
Formatera tabeller.....	73
Formatera rasterlinjer.....	74
Infoga rader och kolumner.....	75
Kombinera celler.....	75
Ändra storleken på tabeller, rader och kolumner manuellt.....	75
Konvertera tillbaka tabeller till text.....	76
Arbeta med tabeller och grupper.....	76
Kontinuerliga tabeller på andra platser.....	76
Lägga till sidhuvuds- och sidfotsrader i tabeller.....	77
Text och typografi.....	79
Redigera text.....	79
Importera och exportera text.....	80
Import/exportfilter.....	80
Importera och exportera text med Unicode-alternativ.....	81
Söka och ersätta text.....	81
Kontrollera stavningen.....	82
Tilläggsordlistor.....	83
Räkna ord och tecken.....	83
Använda teckenattribut.....	84
Använda ett teckensnitt.....	84
Välja teckenstorlek.....	85
Använda teckenstilar.....	85
Använda färg, tonvärde och opacitet.....	86
Skala horisontellt eller vertikalt.....	86
Använda förflyttning av baslinje.....	86
Använda flera teckenattribut.....	87
Använda styckeattribut.....	88
Styra justeringen.....	88
Styra indrag.....	88

Styra radavståndet.....	89
Kontrollera avståndet före och efter stycken.....	90
Ställa in tabulatorer.....	90
Kontrollera rader med änkor och horungar.....	91
Styra kerning.....	91
Manuell kerning.....	91
Automatisk kerning.....	92
Styra avstavning och utslutning.....	92
Ange avstavningsreglernas undantag.....	94
Använda mjuka bindestreck.....	94
Kontrollera knipningen.....	94
Manuell knipning.....	94
Redigera knipningstabeller.....	95
Arbeta med typografimallar.....	95
Skapa och redigera typografimallar för stycken.....	95
Skapa och redigera teckentypografimallar.....	97
Använda typografimallar.....	99
Lägga till typografimallar.....	99
Placera text i textblock.....	99
Använda baslinjeraster.....	99
Justera text vertikalt.....	99
Ange textmarginaler.....	100
Styra användningen av teckensnitt.....	100
Konvertera text till block.....	100
Använda textinfällning.....	101
Flöda texten runt objektets samtliga sidor.....	101
Flöda texten runt linjer och textbanor.....	101
Flöda text runt textblock	102
Flöda text runt bilder.....	102
Finjustera en infällningsbana.....	103
Redigera en infällningsbana.....	104
Arbeta med textbanor.....	104
Skapa anfang.....	104
Skapa linjer ovanför och under stycken.....	105
Använda förankrade block.....	105
Förankra block och linjer i text.....	105
Klippa ut, kopiera, klistra in och ta bort förankrade block och linjer.....	106
Koppla bort förankringen för förankrade block och linjer.....	106
Arbeta med OpenType-teckensnitt.....	106
Använda OpenType-stilar.....	106
Använda ligaturer.....	108
Arbeta med paletten Glyfer.....	108
Visa osynliga tecken.....	110
Infoga specialtecken.....	110
Infoga mellanslag.....	110
Infoga andra specialtecken.....	110

Ange teckenspråket.....	110
Använda reservteckensnitt.....	110
Importera och exportera text med Unicode-alternativ.....	111
Arbeta med regler för teckensnittsmappning.....	111
Arbeta med designraster.....	112
Så här fungerar designraster.....	112
Grundläggande om designraster.....	113
Arbeta med rasterstilar.....	120
Använda designraster.....	122
Arbeta med hängande tecken.....	124
Skapa hängande teckenklasser.....	125
Skapa hängande teckenuppsättningar.....	126
Använda hängande teckenuppsättningar.....	127
Bilder.....	128
Så här fungerar bilder.....	128
Bildfilter som kan användas.....	129
Arbeta med bilder.....	130
Importera en bild.....	130
Flytta bilder.....	130
Ändra storleken på bilder.....	131
Beskära bilder.....	131
Rotera och skjuva bilder.....	131
Färglägg och tona bilder.....	131
Vända bilder.....	131
Visa listor över bilder, verifiera bildernas status och uppdatera bilder.....	132
Ange bakgrundsfärgen för bilder.....	132
Bevara bildattributen.....	132
Arbeta med beskärningsbanor.....	132
Skapa beskärningsbanor.....	133
Använda inbäddade beskärningsbanor.....	134
Manipulera beskärningsbanor.....	134
Skapa specialeffekter med beskärningsbanor.....	135
Arbeta med alfamasker.....	135
Arbeta med PSD-bilder.....	136
Förbereda PSD-filer.....	137
Arbeta med PSD-lager.....	137
Arbeta med PSD-kanaler.....	138
Arbeta med PSD-banor.....	139
Skriva ut med PSD Import.....	139
Använda bildeffekter.....	140
Arbeta med bildeffekter.....	140
Borttagning av bildeffekter.....	140
Visa effekter i full upplösning.....	141
Bildeffekter: Filter.....	141
Bildeffekter: Justeringar.....	142

Spara och hämta förinställda bildeffekter.....	143
Granska användningen av bildeffekter.....	144
Spara bildfiler.....	144
Färg, opacitet och bakomliggande skuggor.....	145
Så här fungerar färg.....	145
Så här fungerar dekor- och processfärger.....	145
Ange matchande systemfärger.....	145
Arbeta med färger.....	146
Paletten Färger.....	146
Dialogrutan Färger.....	146
Skapa en färg.....	147
Redigera en färg.....	148
Duplicera en färg.....	148
Ta bort en färg.....	148
Importera färger från en annan artikel eller ett annat projekt.....	148
Ändra alla förekomster av en färg till en annan färg.....	148
Ange färg, tonvärde och övertoningar.....	149
Använda färg och toningar på linjer.....	149
Använda färg och toningar på linjer.....	149
Arbeta med opacitet.....	150
Ange opaciteten.....	150
Ange opacitet för grupper.....	150
Skapa övertoningar med genomskinlighet.....	151
Färghantering.....	151
Källinställningar och utdatainställningar.....	151
Färghantering för användaren.....	151
Arbeta med källinställningar och utdatainställningar från en färgexpert.....	152
Arbeta i en nedärvd färghanteringsmiljö.....	153
Korrekturläs färgen på skärmen.....	153
Färghantering för experter.....	154
Skapa en källinställning.....	154
Skapa en utdatainställning.....	155
Hantera profiler.....	156
Arbeta med bakomliggande skuggor.....	157
Använda bakomliggande skuggor.....	157
Anpassa bakomliggande skuggor.....	157
Använd bakomliggande skuggor med objekt.....	157
Dokumentkonstruktion.....	159
Använda automatisk sidnumrering.....	159
Skapa ett automatiskt textblock.....	159
Arbeta med lager.....	160
Så här fungerar lager.....	160
Skapa lager.....	161

Markera lager.....	161
Visa och dölja lager.....	162
Avgöra vilket lager ett markerat objekt finns på.....	162
Ta bort lager.....	162
Ändra alternativen för lager.....	163
Flytta objekt till ett annat lager.....	164
Ändra lagrens staplingsordning.....	164
Lager och textinfällning.....	164
Duplicera lager.....	165
Förena lager.....	165
Låsa objekt på lager.....	165
Använda mallsidor med lager.....	166
Förhindra utskrift av lager.....	166
Arbeta med listor.....	167
Förbereda för listor.....	167
Skapa en lista.....	167
Importera listor från ett annat dokcument.....	168
Navigera med listor.....	168
Skapa listor.....	169
Udatera listor.....	169
Arbeta med listor i böcker.....	169
Arbeta med index.....	170
Bestämma färg för indexmarkeringar.....	170
Skapa indexord.....	170
Skapa korsreferenser.....	172
Redigera ett indexord.....	173
Radera ett indexord.....	174
Ange skiljetecken för ett index.....	174
Skapa ett index.....	175
Redigera färdiga index.....	176
Arbeta med böcker.....	177
Skapa böcker.....	177
Arbeta med kapitel.....	178
Styr sidnumreringen.....	179
Synkronisera kapitel.....	180
Skriva ut kapitel.....	181
Skapa index och innehållsförteckningar.....	182
Arbeta med bibliotek.....	182
Skapa bibliotek.....	183
Lägga till biblioteksobjekt.....	184
Manipulera biblioteksobjekt.....	184
Manipulera biblioteksobjekt.....	184
Arbeta med etiketter.....	185
Spara bibliotek.....	185
Utdata.....	187

Utskriftslayouter.....	187
Uppdatera sökvägar till bilder.....	187
Använda inställningarna i dialogrutan Skriv ut.....	188
Dialogrutan Skriv ut.....	189
Skriva ut färgseparationer.....	195
Komposit utskrift i färg.....	196
Exportera layouter.....	196
Exportera en layout i EPS-format.....	197
Exportera en layout i PDF-format.....	198
Skapa en PostScript-fil.....	199
Använda Samla ihop för utskrift:.....	199
Arbeta med utdatastilar.....	200
Arbeta med svällning.....	201
Så här fungerar svällning.....	201
Svällning av EPS-bilder.....	202
Skapa och använda djupsvart färg.....	203
Kompressions- och produktionsproblem.....	203
 Samarbete och användning en enda källa för flera ändamål....	 204
Arbeta med delat innehåll.....	204
Dela och synkronisera innehåll.....	205
Så här fungerar synkroniseringsalternativen.....	207
Placera ett synkroniserat objekt.....	208
Placera synkroniserat innehåll.....	208
Importera innehållet till biblioteket med delat innehåll.....	208
Arbeta med Composition Zones.....	209
Så här fungerar Composition Zones.....	209
Skapa ett Composition Zones-objekt.....	213
Placera ett Composition Zones-objekt.....	215
Dela en komponeringslayout.....	218
Använd samarbetsinställningen.....	225
Länka till andra projekt.....	225
Visa information om länkingsbara komponeringslayouter	226
Importera och hantera delat innehåll.....	227
Ange alternativ för uppdatering.....	227
 Interaktiva layouter.....	 228
Så här fungerar interaktiva layouter.....	228
Typer av interaktiva layouter.....	229
Objekttyper.....	229
Interaktiva layouter–ett exempel.....	230
Skapa interaktiva komponenter.....	236
Skapa en presentationslayout.....	236
Skapa ett objekt.....	237
Konfigurera ett SWF-objekt.....	238

Konfigurera ett videoobjekt.....	239
Arbeta med animeringsobjekt.....	241
Arbeta med knappobjekt.....	245
Bildsekvenslayouter, knapplayouter och delat innehåll.....	249
Arbeta med menyer.....	249
Konfigurera ett fönsterobjekt.....	253
Konfigurera ett textblocksobjekt.....	254
Arbeta med övergångar.....	255
Arbeta med sidor i interaktiva layouter.....	256
Arbeta med tangentkommandon.....	257
Konfigurera interaktiva inställningar.....	259
Arbeta med åtgärder.....	259
Tilldela åtgärder.....	259
Åtgärdsreferens.....	260
Arbeta med händelser.....	268
Välja en användarhändelse.....	268
Konfigurera användarhändelser.....	269
Arbeta med skript.....	270
Skapa ett skript.....	270
Använda villkorssatser.....	271
Köra ett skript	273
Exportera och importera skript.....	274
Förhandsvisa och exportera interaktiva layouter.....	274
Förhandsvisa en presentationslayout.....	275
Kontrollera användningen av interaktiva objekt.....	275
Exportera en presentationslayout.....	275
Konfigurera exportinställningar.....	276
Arbeta med uttryck.....	277
Så här fungerar uttryck.....	277
Använda dialogrutan Uttrycksredigerare.....	280
Job Jackets.....	283
Så här fungerar Job Jackets.....	283
Vad är Job Jackets?.....	284
Job Jackets struktur.....	284
Ett exempel på hur arbetsflödet fungerar med Job Jackets.....	288
Arbeta med Job Jackets.....	289
Grundläge och avancerat läge.....	289
Skapa Job Jackets-filer.....	290
Arbeta med Job Ticket.....	294
Skapa en Job Ticket-mall.....	294
Lägga till en layoutdefinition i en Job Ticket: Avancerat läge.....	298
Använda en Job Ticket-mall i ett projekt.....	299
Använda en layoutdefinition i ett projekt.....	301
Samarbeta med delade Job Jackets.....	301
Exportera och importera Job Ticket.....	304

Den förinställda Job Jackets-filen.....	305
Redigera den förinställda Job Ticket-mallen: Manyn Arkiv.....	305
Redigera den förinställda Job Ticket-mallen: Menyn Övrigt.....	306
Redigera den förinställda Job Jackets-filen.....	306
Arbeta med resurser: Avancerat läge.....	306
Komma åt resurser: Avancerat läge.....	307
Konfigurera resurser: Avancerat läge.....	307
Ange var resurserna ska sparas: Avancerat läge.....	308
Arbeta med layoutspecifikationer.....	309
Skapa en layoutspecifikation: Avancerat läge.....	309
Använda en layoutspecifikation i en layout.....	310
Arbeta med utdataspecifikationer.....	311
Skapa en utdataspecifikation: Avancerat läge.....	312
Använda en utdataspecifikation i en layout.....	312
Använda utdataspecifikationer när jobbet skickas.....	313
Arbeta med regler och regeluppsättningar.....	314
Skapa regler: Avancerat läge.....	315
Lägga till regler i en regeluppsättning: Avancerat läge.....	317
Använda en regeluppsättning i en layout.....	318
Utvärdera en layout.....	320
Läsning av Job Jackets.....	322
Skriva ut med JDF-utdata.....	323
 Webblayouter.....	 325
Arbeta med webblayouter.....	325
Skapa en webblayout.....	325
Textblock i webblayouter.....	326
Bildelement i webblayouter.....	329
Konvertera till och från webblayouter.....	330
Begränsningar i webblayouter.....	330
Hyperlänkar.....	331
Skapa en destination.....	332
Skapa ett ankare.....	333
Skapa en hyperlänk med hjälp av en befintlig destination.....	333
Skapa en hyperlänk från scratch.....	334
Visa länkar i paletten Hyperlänkar.....	334
Formatera hyperlänkar.....	334
Redigera och ta bort destinationer.....	335
Redigera och ta bort ankare.....	335
Redigera och ta bort hyperlänkar.....	335
Navigera med hjälp av paletten Hyperlänkar.....	335
Hovringar.....	336
Skapa en bashovring.....	336
Redigera och ta bort bashovringar.....	337
Skapa en tvåbildshovring.....	337
Växla mellan hovringsbilder i layouten.....	337

Ta bort en målbild från ett block med en tvåbildshovring.....	338
Avlänka en tvåbildshovring.....	338
Bildkartor.....	338
Skapa en bildkarta.....	338
Redigera en bildkarta.....	339
Formulär.....	339
Skapa ett formulärblock.....	340
Lägga till kontroller för text, lösenord eller dolda fält.....	341
Lägga till en knappkontroll.....	342
Lägga till en bildknappskontroll.....	342
Lägga till popupmenyer och listkontroller.....	343
Lägga till en grupp med alternativknappskontroller	343
Lägga till en kryssrutekontroll	344
Lägga till en filsändningskontroll	344
Menyer.....	345
Arbeta med standardmenyer.....	345
Arbeta med överlappande menyer.....	347
Tabeller i webblayouter.....	350
Metakoder.....	351
Skapa en metakoduppsättning.....	351
Ange en metakoduppsättning för en webbsida	352
Förhandsvisa webbsidor.....	352
Ange att du vill förhandsvisa i andra webbläsare	352
Exportera webbsidor.....	353
Förbered för export	353
Exportera en webbsida	353
 Arbeta med flera språk.....	 356
Använda ett teckenspråk.....	356
Ändra programspråket.....	356
 XTensions-program.....	 358
Arbeta med XTensions-moduler.....	358
Installera XTensions-moduler.....	358
Aktivera och inaktivera XTensions-moduler.....	358
Arbeta med XTensions-uppsättningar.....	359
XTensions-programmet Custom Bleeds.....	359
Använda Custom Bleeds.....	360
Använda Beskär vid utfallningskanten.....	360
XTensions-programmet DejaVu.....	360
XTensions-programmet Drop Shadow.....	361
XTensions-programmet Full Resolution Preview.....	362
XTensions-programmet Guide Manager Pro.....	363
Använda paletten Stödlinjer.....	363
Palettmenyn Stödlinjer.....	364

Skapa stödlinjer med Guide Manager Pro.....	365
Skapa raster med Guide Manager Pro.....	366
Skapa rader och kolumner.....	367
Skapa utfallnings- och säkerhetslinjer.....	368
XTensions-programmet HTML Text Import.....	370
XTensions-programmet Sök/Ersätt objekt.....	370
XTensions-programmet Item Styles.....	372
Använda paletten Objektstilar.....	372
Skapa objektstilar.....	373
Kontrollera användningen av objektstilar.....	374
XTensions-programmet OPI.....	374
Ange OPI-utbyte för en importerad bild.....	375
Aktivera OPI för en layout.....	375
Skapa OPI-kommentarer för utskrift, EPS och PDF.....	375
XTensions-programmet PDF Filter.....	375
Importera en PDF-fil till ett bildblock.....	376
XTensions-programmet Scale.....	376
XTensions-programmet Scissors.....	378
XTensions-programmet Script.....	378
Undermenyn Box Tools.....	379
Undermenyn Raster.....	379
Undermenyn Images.....	379
Undermenyn Picture Box.....	379
Undermenyn Printing.....	380
Undermenyn Saving.....	380
Undermenyn Special.....	380
Undermenyn Stories.....	380
Undermenyn Tables.....	381
Undermenyn Typography.....	381
XTensions-programmet Shape of Things.....	381
Använda fyrverkeriverktyget.....	381
XTensions-programmet Super Step and Repeat.....	382
Använda programmet Super Step and Repeat.....	382
XTensions-programmet Table Import.....	383
Type Tricks.....	383
Skapa bråktal.....	383
Skapa pris.....	383
Knipning av ordmellanrum.....	384
Radkontroll.....	384
Egen understrykning.....	385
Word 6-2000 Filter.....	385
WordPerfect-filter	385
XTensions-programmet XSLT Export.....	385
Andra XTensions-moduler.....	386
Inställningar.....	388

Så här fungerar inställningar.....	388
Inställningarna överensstämmer inte, varning.....	388
Ändringar i QuarkXPress inställningar.....	389
Vad ingår i inställningsfilerna.....	389
Programinställningar.....	390
Inställningar–Program–Visa.....	390
Inställningar–Program–Indatainställningar.....	391
Inställningar–Program–Reservteckensnitt.....	392
Inställningar–Program–Ångra.....	392
Inställningar–Program–Öppna och spara.....	393
Inställningar–Program–XTensions-hantering.....	393
Inställningar – Program – Delning.....	393
Inställningar–Program–Teckensnitt.....	394
Inställningar–Program–Fillista.....	394
Inställningar–Program–Standardsökväg.....	394
Inställningar–Program–EPS.....	394
Inställningar–Program–Förhandsvisning i full upplösning.....	395
Inställningar–Program–Webbläsare.....	395
Inställningar–Program–Index.....	395
Inställningar – Projekt – Job Jackets.....	396
Inställningar – Program – PDF.....	396
Inställningar–Program–PSD Import.....	397
Inställningar–Program–Platsmarkörer.....	397
Inställningar – Program – Stavningskontroll.....	397
Inställningar–Program–Bråktal/Pris.....	398
Inställningar–Program–Bildeffekter.....	398
Projektinställningar.....	398
Inställningar – Projekt – Allmänna.....	399
Layoutinställningar.....	399
Inställningar – Layout – Allmänna.....	399
Inställningar–Layout–Mått.....	400
Inställningar – Layout – Stycke.....	401
Inställningar – Layout – Tecken.....	402
Inställningar – Layout – Verktyg.....	404
Inställningar – Layout – Svällning.....	404
Inställningar – Layout – Stömlinjer och raster.....	405
Inställningar–Program–Färghantering.....	406
Inställningar–Layout–Lager.....	407
Inställningar - Layout - Presentation.....	407
Inställningar – Layout – SWF.....	407
Juridiska meddelanden.....	408

Om den här handboken

Du behöver inte läsa dokumentationen för QuarkXPress från början till slutet. Använd istället handboken för att snabbt slå upp information, hitta det du behöver veta och fortsätta med arbetet.

Vad vi förväntar oss av dig

När vi skrev den här handboken antog vi att du vet hur du använder din dator och att du vet hur man:

- startar ett program
- öppnar, sparar och stänger filer
- använder menyer, dialogrutor och paletter
- arbetar i en nätverksansluten datormiljö
- använder musen, tangentkommandon och alternativtangenter

Läs i dokumentationen sommedföljde datorn eller andra resurser om du behöver mer information inom något av dessa arbetsområden.

Hit kan du vända dig om du behöver hjälp

Om du inte har använt QuarkXPress förut, eller om du vill utforska någon av de äldre funktionerna, kan du läsa följande dokument:

- Handbok för QuarkXPress
- Hjälp för QuarkXPress
- Böcker från andra leverantörer
- Allmänna böcker om desktop publishing.

Om du har problem på systemnivå–spara filer, flytta filer, aktivera teckensnitt, m.m.–kan du läsa den dokumentation som medföljde datorn.

Handbokens formatering

Olika typer av formatering gör det lättare att hitta vad du söker efter.

- Fetstil: Namnen på alla dialogrutor, fält och andra reglage har satts i fetstil. Exempelvis: "Klicka på **OK**."
- Referenser: När en funktion beskrivs hittar du en referens inom parentes som talar om hur du kommer åt funktionen. Exempelvis: "I dialogrutan **Sök/Ersätt** (menyn **Redigera**) kan du söka efter och ersätta text."
- Pilar: Pilarna (>) visar menysökvägen till en funktion. Exempelvis: "Öppna dialogrutan **Typografimallar** genom att välja **Redigera > Typografimallar**".
- Symboler: Du hänvisas ofta till verktyg och knappar efter deras namn, som du kan se genom att visa verktygstipsen, men i vissa fall visas symboler för att det ska bli lättare att identifiera dem. Exempel: "Klicka på knappen  i paletten **Mått** för att centrerar text."
- Problem vid olika plattformar: Programmet fungerar på i stort sett samma sätt i olika operativsystem. Vissa etiketter, knappar, tangentkombinationer och andra aspekter i programmet måste dock skilja sig mellan Mac OS® och Windows® p.g.a. konventionerna i användargränssnittet eller andra faktorer. I sådana fall presenteras både Mac OS- och Windows-versionerna, åtskilda med ett snedstreck, och Mac OS-versionen presenteras först. Om Mac OS-versionen av en knapp t.ex. har etiketten **Välj**, och Windows-versionen har etiketten **Bläddra**, anger anvisningarna att du ska "Klicka på **Välj/Bläddra**". Mer komplicerade skillnader mellan plattformarna presenteras i anteckningarna under Obs! eller inom parentes.

Meddelande om teknik

Quark utvecklade QuarkXPress för Mac OS och Windows för att ge de som arbetar inom förlagsbranschen större kontroll över typografi, färg och samarbete. QuarkXPress innehåller förutom de unika typografiska inställningarna även övergripande teckensnittshantering med stöd för TrueType®, OpenType® och Unicode®. Designers kan lägga till färg i sidlayouterna med färgsystemen PANTONE® (PANTONE MATCHING SYSTEM®), Hexachrome®, Trumatch®, Focoltone®, DIC® och Toyo.

QuarkXPress fungerar som ett nav för förlagsmiljöer där samarbete krävs, eftersom det tillåter att du importerar och exporterar innehåll i flera filformat, och att du kan dela designkomponenter med andra användare. Du kan importera filer från program som Microsoft® Word, Microsoft Excel®, WordPerfect®, Adobe® Illustrator® och Adobe Photoshop®. Du kan skapa färdiga dokument i PostScript®-format eller i PDF-format för Adobe Acrobat® Reader®. Du kan också exportera filer som kan visas med QuickTime®, Internet Explorer®, Safari®, Firefox® och Netscape Navigator®. Med Quark Interactive Designer™ kan du exportera layouter i Flash®-format. Funktioner som Job Jackets® och Composition Zones® innebär att flera personer kan dela specifikationer för att skapa konsekventa trycksaker och material som ska visas på skärmen, även när flera personer samtidigt arbetar med samma publikation.

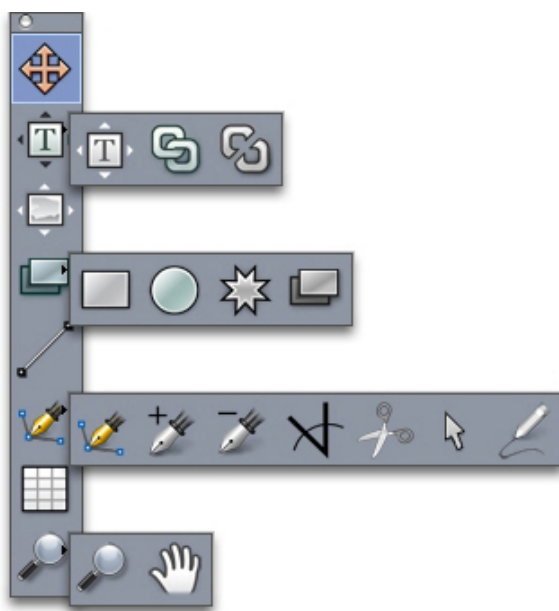
QuarkXPress programarkitektur innebär att du och programutvecklarna kan utvidga publiceringsmöjligheterna. Med XTensions®-programtekniken kan utomstående programutvecklare skapa anpassade moduler för QuarkXPress. QuarkXTensions® (Quark®s XTensions-program) är en uppsättning med moduler som kan anpassas efter dina publiceringsbehov. Och om du kan skriva AppleScript®-skript, kan du använda

detta skriptspråk från Apple® för att göra så att många QuarkXPress-åtgärder sker automatiskt.

Användargränssnittet

När du skummar igenom användargränssnittet för QuarkXPress kommer du att märka att du känner igen många kommandon och att andra är självklara. När du börjar vänja dig vid menyerna och dialogrutorna i QuarkXPress kommer du att upptäcka hur lätt det är att komma åt de funktioner som finns i menyerna genom att använda tangentkommandon och paletter.

Verktyg



Paletten **Verktyg**

Paletten **Verktyg** innehåller följande inställningar:

- Använd **objektverktyget**  för att markera, flytta och ändra storleken och formen på objekt (block, linjer, textbanor och grupper). När **objektverktyget** inte är aktivt kan du tillfälligt komma åt **objektverktyget** genom att trycka på Kommando/Ctrl.
- Använd **textredigeringsverktyget**  för att rita textblock och arbeta med text i block.

- Använd **bildredigeringsverktyget**  för att rita bildblock och arbeta med bilder i block.
 - Använd **länkningsverktyget**  för att länka textblock.
 - Använd **avlänkningsverktyget**  för att avlänka textblock.
 - Använd **verktyget för rektangulära block**  för att skapa ett fyrkantigt block. Tryck på och håll ned Skift-tangenten samtidigt som du ritar om du vill rita en kvadrat.
 - Använd **verktyget för ovala block**  för att skapa ett ovalt block. Tryck på och håll ned Skift-tangenten samtidigt som du ritar om du vill rita en cirkelformat block.
 - Använd **verktyget för Composition Zones**  för att skapa ett Composition Zones-block.
 - Använd **fyrverkeriverktyget**  för att skapa ett stjärnformat block.
 - Använd **linjeverktyget**  för att skapa raka diagonala linjer i valfri vinkel. Tryck på och håll ned Skift-tangenten samtidigt som du ritar om du vill att linjens vinkel ska begränsas till 45 grader.
 - Använd **Bézier-pennverktyget**  för att skapa Bézier-linjer och block. Tryck på och håll ned Skift-tangenten samtidigt som du ritar om du vill att linjens vinkel ska begränsas till 45 grader.
 - Använd **verktyget för tillägg av punkt**  för att lägga till en punkt i en bana. Om du lägger till en punkt i ett block med innehåll omvandlas blocket automatiskt till ett Bézier-objekt.
 - Använd **verktyget för punktborttagning**  för att ta bort en punkt från en bana.
 - Använd **verktyget för punktkonvertering**  för att automatiskt konvertera hörnpunkter till kurvpunkter och kurvpunkter till hörnpunkter. Klicka och dra för att ändra punktens position, kurvan för ett böjt linjesegment eller ett rakt linjesegments position. Markera det här verktyget och klicka på ett rektangulärt block eller en rak linje för att konvertera objektet till ett Bézier-block eller en Bézier-linje.
 - Använd **saxverktyget**  för att klippa isär ett objekt i klart avgränsade banor.
 - Använd **punktmarkeringsverktyget**  för att markera kurvor eller punkter så att du kan flytta dem eller ta bort dem. Tryck på Skift och klicka för att markera flera punkter. Alternativ-klicka/Alt-klicka på en punkt om du vill att den ska vara symmetrisk.
 - Använd **verktyget för frihandslinjer**  för att rita en linje eller ett block med valfri form. Om du inte stänger ett frihandsblock blir det en linje. Stäng frihandsblocket automatiskt genom att trycka på Alternativ/Alt.
 - Använd **tabellverktyget**  för att skapa en knapp.
 - Använd **zoomverktyget**  för att förstora eller förminska dokumentvyn.
 - Använd **panoreringsverktyget**  för att omplacera den aktiva layouten.
- ➡ När du har ritat upp ett block kan du markera antingen **textredigeringsverktyget**  eller **bildredigeringsverktyget** , beroende på vad du vill ha i blocket. Du kan också ange blockets innehållstyp med hjälp av tangentkommandon: Tryck på T samtidigt

som du ritar om du vill att innehållet ska vara en bild och tryck på R samtidigt som du ritar om du vill att innehållet ska vara text.

- ➡ Mer information om Bézier-block och linjer finns i "[Skapa Bézier-block](#)" och "[Skapa Bézier-linjer](#)".
- ➡ Om du vill lägga till text i en rad eller på en bana markerar du **textredigeringsverktyget**  och dubbelklickar på raden eller banan.
- ➡ Mer information om Composition Zones finns i "[Skapa ett Composition Zones-objekt](#)".
- ➡ Windows-användare kan visa paletten **Verkttyg** (menyn **Fönster**) både horisontellt och vertikalt. Ctrl+dubbelklicka på namnlisten för att visa paletten horisontellt.

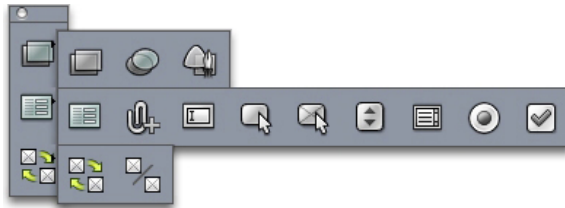
Tangentkommandon för verktyg

När du inte har något aktivt block eller aktiv textbana, kan du snabbt byta verktyg med följande tangentkommandon:

- Objektverktyget: V
- Textredigeringsverktyget: T (tryck på Escape för att avmarkera det aktiva textblocket så att du kan byta till ett annat verktyg)
- Textlänkingsverktyget: T
- Verktyget för avlänkning av text: T
- Bildredigeringsverktyget: R
- Verktyget för rektangulära block: B
- Verktyget för ovala block: B
- Fyrverkeriverktyget: B
- Verktyget för Composition Zones: B
- Linjeverktyget: L
- Bézier-pennverktyget: P
- Verktyget för tillägg av punkt: P
- Verktyget för punktborttagning: P
- Verktyget för punktkonvertering: P
- Saxverktyget: P
- Punktmarkeringsverktyget: P
- Frihandslinjeverktyget: P
- Tabellverktyget: G
- Zoomverktyget: Z
- Panoreringverktyget: X

Webbverktyg

I paletten **Webbverktyg** kan du arbeta med webblayouter.



Paletten **Webbverktyg**:

Paletten **Webbverktyg** (menyn **Fönster** när en webblayout visas) inkluderar följande inställningar:

- Använd **verktyget för fyrkantiga bildkartor**  för att skapa fyrkantiga, "dynamiska" bildkartor (och för att få tillgång till andra bildkarteverktyg). Verktygen för bildkartor är tillgängliga när XTensions-programmet ImageMap körs.
- Använd **verktyget för formulärblock**  för att skapa ett formulärblock (som innehåller formulärkontroller).
- Använd **filmarkeringsverktyget**  för att skapa ett fält och en knapp som slutanvändaren kan använda för att skicka en fil till webbservern.
- Använd **textfältsverktyget**  för att skapa ett textfält.
- Använd **knappverktyget**  för att skapa en knapp.
- Använd **bildknappsverktyget**  för att skapa en knapp som tillåter att du importerar en bild.
- Använd **popupmenyverktyget**  för att skapa en meny.
- Använd **listblocksverktyget**  för att skapa en lista.
- Använd **alternativknappsverktyget**  för att skapa en alternativknapp.
- Använd **kryssruteverktyget**  för att skapa en kryssruta.
- Använd **verktyget för länkning av hovringar**  för att länka original- och målblocken i en tvåbildshovring. När muspekaren förflyttas över originalblocket visas innehållet i målblocket.
- Använd **verktyget för avlänkning av hovringar**  för att avlänka original- och målblocken i en tvåbildshovring.

Menyer

Nedanstående ämnen beskriver de menyer och menyalternativ som är tillgängliga i QuarkXPress.

Menyn QuarkXPress (endast Mac OS)

Menyn **QuarkXPress** finns i QuarkXPress för Mac OS X. Denna meny innehåller samma kommandon som finns i programmenyn för andra Mac OS X-program – kommandon för att dölja eller visa QuarkXPress och andra program, komma åt inställningar och för att avsluta QuarkXPress. Menyn innehåller följande kommandon:

- **Om QuarkXPress:** Använd det här kommandot för att visa information om QuarkXPress, exempelvis versionsnumret.
- **Redigera licenskod:** Använd det här kommandot för att ändra valideringskoden för ett installerat exemplar av QuarkXPress. Genom att ändra den här koden kan du ändra en Test Drive-version (kallades tidigare "utvärderingsexemplar") av QuarkXPress till en fullt fungerande version, ändra vilka språk som stöds av användargränssnittet eller ändra QuarkXPress till en Plus-version.
- **Överför licens för QuarkXPress:** Använd det här kommandot för att inaktivera QuarkXPress på en dator så att du kan aktivera det på en annan dator. Endast tillgängligt när QuarkXPress har aktiverats.
- **Aktivera QuarkXPress:** Använd det här kommandot för att aktivera QuarkXPress på datorn. Endast tillgängligt när QuarkXPress körs i demoläge.
- **Inställningar:** Låter dig ändra standardvärden och -inställningar. Ytterligare information finns i avsnittet "[Inställningar](#)".
- **Avsluta QuarkXPress:** Använd det här kommandot för att avsluta programmet.

Manyn Arkiv

Menyn **Arkiv** gör att du kan manipulera elektroniska filer på flera olika sätt, du kan bl.a. skapa, öppna skriva ut och spara filer. Menyn innehåller följande kommandon:

- **Ny:** Skapa ett projekt genom att välja ett alternativ i undermenyn **Ny(tt)**: Om du väljer **Nytt projekt från Ticket**, kan du välja en Job Ticket som du sedan kan skapa projektet från. Med den här undermenyn kan du även skapa nya bibliotek och böcker.
- **Öppna:** Använd det här alternativet för att öppna projektfiler.
- **Stäng:** Använd det här alternativet för att stänga det aktiva projektet.
- **Spara:** Använd det här alternativet för att spara det aktiva projektet.
- **Spara som:** Använd det här alternativet för att spara en kopia av det aktiva projektet.
- **Återgå till sparat:** Använd det här alternativet för att återställa det aktiva projektet till dess status när det sparades senast.
- **Importera:** Använd det här kommandot för att importera text till ett textblock eller importera en bild i ett bildblock.
- **Spara text:** Använd det här alternativet för att spara innehållet i det aktiva textblocket som en separat fil.
- **Spara bild:** Använd den här undermenyn för att spara den markerade bilden som en separat fil eller för att spara alla bilder i en layout som separata filer.
- **Lägg till:** Använd det här alternativet för att lägga till typografimallar, färger och många andra typer av resurser från en annan fil.

- **Exportera:** Använd det här alternativet för att sexportera en layout som en annan filtyp.
- **Samla ihop för utskrift:** Använd det här alternativet för att kopiera en fil, en utdatarapport och markerade resurser till en mapp.
- **Samarbetesinställning:** Använd det här alternativet för att styra länkning och delning av projekt och uppdateringsfrekvensen för delade resurser.
- **Job Jackets:** Använd den här undermenyn för att komma åt specifikationer och regler för att skapa och inspektera en layout, länka ett projekt till en Job Jackets-fil, ändra en Job Ticket och utvärdera en layout.
- **Skriv ut:** Använd det här alternativet för att skriva ut den aktiva filen.
- **Skicka jobb:** Använd det här alternativet för att komma åt de utdataspecifikationer som används när ett jobb skickas för utskrift eller visning på skärmen, och fungerar som en "typografimall" för utdata.
- **Avsluta** (*endast Windows*): Använd det här alternativet för att avsluta programmet.

Menyn Redigera

Menyn **Redigera** innehåller följande kommandon:

- **Ångra:** Ångrar den senaste åtgärden.
- **Återställ:** Återställer en åtgärd som du har ångrat.
- **Klipp ut:** Klipper ut det markerade innehållet.
- **Kopiera:** Kopierar det markerade innehållet till Urklipp.
- **Klistra in:** Klistrar in innehållet i Urklipp på den aktiva sidan.
- **Klistra in utan formatering:** Klistrar in innehållet i Urklipp som vanlig text.
- **Klistra in på samma plats:** Klistrar in ett duplicerat eller kopierat objekt på samma ställe på den aktiva sidan som den plats det ursprungligen kopierades från.
- **Klistra in special** (*endast Windows*): Låter dig välja hur objektet klistras in i dokumentet genom att använda funktionen Microsoft Windows Object Linking and Embedding (OLE).
- **Ta bort:** Tar bort det aktiva innehållet.
- **Markera allt:** Markerar allt innehåll i det aktiva blocket eller den aktiva textbanan.
- **Länkar** (*endast Windows*): Gör att du kan uppdatera ett länkat objekt.
- **Objekt** (*endast Windows*): Låter dig arbeta med ett inbäddat eller länkat objekt som finns i ett markerat bildblock.
- **Infoga objekt** (*endast Windows*): Låter dig skapa ett objekt med hjälp av ett serverprogram eller hämta en befintlig fil.
- **Visa Urklipp:** Visar innehållet i Urklipp.
- **Sök/Ersätt:** Visar paletten **Sök/Ersätt**, som du kan använda för att söka efter och ersätta text baserat på innehållet, formateringen eller både och.
- **Sök/Ersätt objekt:** Visar och gömmer paletten **Sök/Ersätt objekt**.

- **Inställningar** (*endast Windows*): Låter dig ändra standardvärden och -inställningar. Ytterligare information finns i avsnittet "[Inställningar](#)".
- **Typografimallar**: Låter dig lägga till, redigera och ta bort typografimallsdefinitioner. Mer information finns i "[Arbeta med typografimallar](#)".
- **Färger**: Låter dig lägga till, redigera och ta bort färgdefinitioner. Mer information finns i "[Arbeta med färger](#)".
- **A&U**: Låter dig lägga till, redigera och ta bort A&U-definitioner (för avstavning och utslutning). Du kan kontrollera var texten bryts med hjälp av A&U. Mer information finns i "[Styra avstavning och utslutning](#)".
- **Listor**: Låter dig lägga till, redigera och ta bort listdefinitioner. Funktionen Listor är ett verktyg för automatisk generering av innehåll och andra typer av listinnehåll. Mer information finns i "[Arbeta med listor](#)".
- **Streck och ränder**: Låter dig lägga till, redigera och ta bort egna linjemönster.
- **Hängande tecken**: Låter dig lägga till, redigera och ta bort hängande teckendefinitioner. Mer information finns i "[Arbeta med hängande tecken](#)".
- **Utdatastilar**: Låter dig lägga till, redigera och ta bort definitioner för utdatastilar. Med hjälp av utdatastilar är det lättare att byta mellan olika uppsättningar med utdataalternativ. Mer information finns i "[Arbeta med utdatastilar](#)".
- **Programspråk** (*endst flerspråkiga versioner av QuarkXPress*): Gör att du kan byta språk på användargränssnittet.
- **Färginställningar**: Gör att du kan komma åt och ändra inställningarna för källa och utdatainställningar.
- **Rasterstilar**: Låter dig lägga till, redigera och ta bort mönster för de designraster som inte skrivs ut, men som du kan använda i textkomponenter. Mer information finns i "[Arbeta med designraster](#)".
- **Hyperlänkar**: Låter dig lägga till, redigera och ta bort hyperlänkar, inklusive URL, ankare och sidlänkar.
- **Variabler** (*endast för interaktiva layouter*): Gör att du kan definiera variabler för interaktiva objekt.
- **Interaktiva menyer** (*endast interaktiva layouter*): Låter dig skapa menyer för interaktiva layouter.
- **Understrykningsstilar**: Gör att du kan komma åt och ändra understrykningsstilar.
- **Menyer** (*endast för webblayouter*): Gör att du kan skapa och hantera listors, exempelvis navigeringsmenyer, som används i webblayouter.
- **Metakoder** (*endast för webblayouter*): Låter dig skapa, ändra och komma åt metainformation, såsom nyckelord och beskrivningar, som ger information om sidan som sökmotorer kan hitta och även kan användas för andra ändamål.
- **CSS-teckensnittsfamiljer** (*endast för webblayouter*): Gör att du kan skapa teckensnittsfamiljer för överlappande typografimallar (CSS) och bestämma vilka teckensnitt som ska användas för att visa en webbsida om inte originalteckensnittet är tillgängligt på användarens dator.
- **Överlappande menyer** (*endast för webblayouter*): Låter dig skapa en hierarkisk lista med objekt som visas när slutanvändaren flyttar muspekaren över ett objekt. Detta

förenklar en webbdesign genom att "dölja" menyalternativ tills användaren flyttar muspekaren över ett visst objekt.

- **Objektstilar:** Låter dig lägga till, redigera och ta bort objektdefinitioner som du kan använda för QuarkXPress-objekt med paletten **Objektstilar** (menyn **Fönster**).

Menyn Stil

Menyn **Stil** ändras beroende på om ett textblock, ett bildblock eller en linje är aktiva.

Menyn Stil för text

Menyn **Stil** för text innehåller kommandon som du kan använda för att ange teckenattribut och styckeformat. Menyn innehåller följande kommandon:

- **Teckensnitt:** Låter dig ändra teckensnittet för markerad text.
- **Storlek:** Låter dig ändra storleken på markerad text.
- **Teckenstil:** Låter dig använda teckenstilar, exempelvis fet, kursiv och understruken stil för den markerade texten.
- **Ändra skiftläge:** Låter dig ändra skiftläget för den markerade texten till versaler, gemener eller inledande versal i ord.
- **Färg:** Låter dig ändra färg på markerad text.
- **Tonvärde:** Låter dig ställa in nyansen för en använd färg.
- **Opacitet:** Låter dig justera den markerade textens genomskinlighet.
- **Horisontell/Vertikal skala:** Låter dig sträcka ut den markerade texten horisontellt eller vertikalt.
- **Kerna/Knip:** När textinsättningspunkten är mellan två tecken kan du styra avståndet mellan dessa tecken med kommandot **Kerna**. När texten är markerad kan du styra avståndet mellan alla markerade tecken med kommandot **Knip**.
- **Flytta baslinje:** Låter dig flytta markerad text uppåt eller nedåt i förhållande till baslinjen utan att ändra avståndet mellan raderna.
- **Tecken:** Visar dialogrutan **Teckenattribut** som låter dig styra samtliga aspekter av teckenformatering för den markerade texten.
- **Teckentypografimallar:** Låter dig använda teckentypografimallar i markerad text.
- **Text till block:** Låter dig konvertera text till ett Bézier-bildblock som är format som de markerade tecknen.
- **Justering:** Låter dig rikta in aktiva stycken till vänster, höger eller centrerat. Du kan även utsluta stycken eller tvinga markerade stycken att utslutas.
- **Radavstånd:** Låter dig ändra avståndet mellan raderna i markerade stycken.
- **Format:** Visar dialogrutan **Styckeattribut** som låter dig styra samtliga aspekter av styckeformateringen för den markerade texten.
- **Tabulatorer:** Låter dig ställa in tabulatorstopp för markerade stycken.
- **Linjer:** Låter dig skapa automatiska linjer ovanför och under markerade stycken.
- **Stycketypografimallar:** Låter dig använda stycketypografimallar i markerad text.

- **Uppdatera typografimall:** Låter dig uppdatera en definition för en tecken- eller stycketyptografimall baserat på lokala ändringar i den använda typografimallen.
- **Vänd horisontellt:** Gör att du kan vända markerad text horisontellt.
- **Vänd vertikalt:** Gör att du kan vända markerad text vertikalt.
- **Hyperlänk:** Låter dig ändra och använda en hyperlänk, sidlänk eller ankare för markerad text.
- **Ankare:** Låter dig skapa eller ändra ett ankare för markerad text.
- **Understrykningsstilar:** Låter dig ändra och använda en understrykningsstil i markerad text.

Menyn Stil för bilder

Menyn **Stil** för bilder innehåller kommandon för formatering och redigering av bilder. Menyn innehåller följande kommandon:

- **Färg:** Använder en färg i en markerad gråskalig eller enbits bild.
- **Tonvärde:** Låter dig ställa in intensiteten för en använd färg.
- **Opacitet:** Låter dig justera den markerade bildens genomskinlighet.
- **Invertera/Negativ:** Använder en negativ eller omvänd effekt på en markerad bild. Kommandonamnet är **Negativ** när du väljer en CMYK-bild.
- **Raster:** Låter dig använda ett rastermönster på en markerad gråskalig bild.
- **Vänd horisontellt:** Vänder den markerade bilden horisontellt.
- **Vänd vertikalt:** Vänder den markerade bilden vertikalt.
- **Centrera bild:** Centrerar den markerade bilden i sitt bildblock.
- **Sträck ut bilden i blocket:** Förminskar eller förstorar den markerade bilden horisontellt och vertikalt så att den fyller bildblocket.
- **Skala bilden till blocket:** Förminskar eller förstorar den markerade bilden proportionellt så att den fyller bildblocket.
- **Anpassa block till bild:** Förminskar eller förstorar bildblocket så att det anpassas till storleken på den markerade bilden.
- **Hyperlänk:** Låter dig ändra och använda en hyperlänk, sidlänk eller ett ankare för en markerad bild eller ett markerat block.
- **Ankare:** Låter dig skapa eller ändra ett ankare för en markerad bild eller ett markerat block.
- **Bildeffekter:** Visar en undermeny där du kan använda bildjusteringar och filter för den markerade bilden.

Menyn Stil för linjer

Menyn **Stil** för linjer innehåller följande kommandon:

- **Linjestil:** Låter dig använda en linjestil för en markerade linje.
- **Pilspetsar:** Låter dig använda en pilspets för en markerade linje.

- **Grovlek:** Justerar den markerade linjens grovlek.
- **Färg:** Låter dig ändra färg på en markerad linje.
- **Tonvärde:** Låter dig ställa in intensiteten för en använd färg.
- **Opacitet:** Låter dig justera den markerade linjens genomskinlighet.
- **Hyperlänk:** Låter dig ändra och använda en hyperlänk, sidlänk eller ankare för en markerad linje.
- **Ankare:** Låter dig skapa eller ändra ett ankare för en markerad linje.

Menyn Objekt

Menyn **Objekt** innehåller kommandon som gör att du kan styra objektens attribut, placering, gruppering, delning, m.m.

- **Modifiera:** Låter dig komma åt en uppsjö med inställningar för färg, tonvärde, placering, storlek, ram, infällning, beskärningsbana, m.m. för ett objekt.
- **Ram:** Gör att du kan ange objektets ramattribut, exempelvis för ramens bredd, stil, färg och opacitet.
- **Infällning:** Låter dig ange om texten ska löpa inuti, utanför eller genom en bild eller dess bildblock.
- **Beskär:** Låter dig markera beskärningstypen för ett visst objekt och styra bildmarginalerna.
- **Duplicera:** Låter dig skapa en kopia av ett objekt och dess innehåll.
- **Duplicera och repetera:** Låter dig duplicera ett aktivt objekt flera gånger och du anger var du vill att de ska placeras.
- **Förbättrad Duplicera och repetera:** Låter dig duplicera ett aktivt objekt flera gånger och du kan ange skala, rotation och tonvärden för dubletterna.
- **Ta bort:** Låter dig ta bort det markerade objektet och dess innehåll.
- **Gruppera:** Låter dig kombinera två eller flera aktiva objekt (bl.a. linjer, block, textbanor, tabeller och andra grupper) i en grupp.
- **Dela upp:** Låter dig dela upp gruppen i dess olika komponenter eller grupper.
- **Hierarkisk:** Låter dig begränsa ett objekt så att det inte går att flytta det utanför gränserna för det objekt som det begränsats till.
- **Lås:** Gör att du kan undvika att ändra objekt och deras innehåll av misstag, genom att låsa objektets position eller innehåll.
- **Föreana:** Gör att du kan föreana markerade objekt på flera olika sätt.
- **Dela:** Låter dig dela block som innehåller former som inte överlappar varandra, dela block som innehåller former inne i former, eller dela block som innehåller en kant som korsar sin egen bana (t.ex. en åtta).
- **Flytta bakåt** (*endast Windows*): Flyttar ett objekt ett steg bakåt i sidans eller lagrets staplingsordning.
- **Lägg bakom:** Flyttar ett objekt längst bak på sidan eller lagret. I Mac OS kommer du åt kommandot **Lägg bakom** genom att trycka på Alternativ innan du väljer **Flytta bakåt**.

- **Flytta framåt** (*endast Windows*): Flyttar ett objekt ett steg framåt i sidans eller lagrets staplingsordning.
- **Lägg framför**: Flyttar ett objekt längst fram på sidan eller lagret. I Mac OS kommer du åt kommandot **Lägg framför** genom att trycka på Alternativ innan du väljer **Flytta framåt**.
- **Sprid ut/Justera**: Låter dig placera de markerade objekten med jämnt avstånd i förhållande till varandra eller i förhållande till sidan eller uppslaget.
- **Form**: Gör att du kan ändra formen på ett aktivt objekt.
- **Innehåll**: Gör att du kan ändra objektets innehållstyp.
- **Redigera**: Gör att du kan ändra objektets form, infällning eller beskärningsbana.
- **Dela**: Låter dig komma åt egenskaperna för delning av ett objekt, eller synkronisera eller återanvända innehåll, exempelvis text, bilder, block, linjer och Composition Zones.
- **Avsynkronisera**: Avlägsnar synkroniseringen för en enda förekomst av objektet utan att påverka andra förekomster av objektet (eller synkroniseringsattributen).
- **Punkt-/segmenttyp**: Låter dig ändra ett objekts punkt- eller segmenttyp så att du kan manipulera punkter, böjningshandtag och linjesegment.
- **Skugga**: Låter dig använda eller ändra ett objekts bakomliggande skugga.
- **Composition Zones**: Låter dig skapa eller ändra Composition Zones.
- **Upplösning för förhandsvisningsbilder**: Låter dig ställa in om en bild ska förhandsvisas i full upplösning eller låg upplösning.
- **Ta bort alla dynamiska områden** (*endast för webblayout*): Tar bort de områden i bildkartan som angivits som hypelänkar i en bild.
- **Överlappande meny** (*endast för webblayout*): Låter dig använda en överlappande meny för ett objekt som ska exporteras som grafik.
- **Bashovring** (*endast för webblayout*): Låter dig använda en bashovring för ett objekt så att bilden ändras när muspekaren flyttas över hovringsblocket.
- **Tvåbildshovringar** (*endast för webblayout*): Låter dig använda en tvåbildshovring för ett objekt så att bilden ändras i ett eller flera block när muspekaren flyttas över hovringsblocket.

Menyn Sida

Menyn **Sida** innehåller kommandon för att infoga, ta bort och flytta sidor; arbeta med stödlinjer, raster och avsnitt; navigera genom sidorna m.m.

- **Infoga**: Låter dig lägga till nya sidor.
- **Ta bort**: Låter dig ta bort sidor.
- **Flytta**: Låter dig flytta en sida till en annan plats.
- **Mallstödlinjer och raster**: Låter dig ändra sidstödlinjernas och designrastrens placering på mallsidor.
- **Egenskaper för sida** (*endast för webblayout*): Låter dig ändra sidegenskaperna i en webblayout.

- **Avsnitt:** Låter dig ändra numreringssystemet för en layout eller ett sidintervall i en layout.
- **Föregående:** Navigerar till föregående sida.
- **Nästa:** Navigerar till nästa sida.
- **Första:** Navigerar till den första sidan.
- **Sista:** Navigerar till den sista sidan.
- **Gå till:** Låter dig navigera till en viss sida.
- **Visning:** Låter dig visa en sida eller en mall sida.
- **Förhandsvisa HTML** (*endast för webblayouter*): Genererar en HTML-förhandsvisning och visar den i en webbläsare.
- **Förhandsvisa SWF** (*endast för interaktiva layouter*): Genererar en förhandsvisning och visar den i en webbläsare.

Menyn Layout

Menyn **Layout** innehåller kommandon för att arbeta med och navigera till layouter.

- **Ny:** Låter dig lägga till en ny layout.
- **Duplicera:** Låter dig duplicera en layout och kopiera dess objekt och innehåll till en annan layout.
- **Ta bort:** Låter dig ta bort en layout.
- **Ny/Redigera layoutspecifikation:** Låter dig skapa eller ändra Job Jackets-egenskaper för en layout.
- **Layoutegenskaper:** Låter dig ändra layoutegenskaper såsom namn typ och storlek.
- **Avancerade layoutegenskaper:** Låter dig ändra layoutens delningsegenskaper.
- **Föregående:** Aktiverar den layoutflik som var aktiv innan den aktuella layouten.
- **Nästa:** Aktiverar den layoutflik som är placerad omedelbart till höger om den aktiva layouten.
- **Första:** Aktiverar den layoutflik som är längst till vänster.
- **Sista:** Aktiverar den layoutflik som är längst till höger.
- **Gå till:** Låter dig aktivera en viss layout och sedan välja layouten i undermenyn.

Menyn Tabell

Menyn **Tabell** innehåller kommandon för att lägga till rader och kolumner i tabeller, ändra tabellattribut, konvertera tabeller, etc.

- **Infoga:** Låter dig lägga till en rad eller kolumn i en tabell.
- **Markera:** Låter dig markera rader och kolumner eller andra tabellelement i ett visst mönster. Detta gör det lätt att använda alternativ formatering–du kanske exempelvis vill att varannan rad ska vara skuggad.
- **Ta bort:** Låter dig ta bort en markerad del av tabellen.

- **Kombinera celler:** Låter dig slå samman en rektangulär markering med intilliggande celler–även hela rader eller kolumner–till en enda cell.
- **Tabellbrytning:** Gör att du kan låta tabellen fortsätta någon annanstans. Tabellens brytning är den maximala storlek som tabellen får ha innan den delas upp i två länkade tabeller.
- **Dela upp i separata tabeller:** Gör att du kan bryta länken mellan kontinuerliga tabeller så att varje tabell blir helt separat. På så vis påverkar inte ändringar i en del av tabellen alla de kontinuerliga tabellerna.
- **Upprepa som sidhuvud:** Låter dig ange att en sidhuvudsrad ska upprepas automatiskt i kontinuerliga förekomster av en tabell.
- **Upprepa som sidfot:** Låter dig ange att en sidfotsrad ska upprepas automatiskt i kontinuerliga förekomster av en tabell.
- **Konvertera text till tabell:** Låter dig konvertera text som redan har importerats eller skrivits in i ett textblock till en tabell. Det här fungerar bäst för text som har avgränsats på något sätt, för att ange hur dina data ska delas upp i kolumner och rader.
- **Konvertera tabell:** Låter dig konvertera informationen i en tabell till text eller till en grupp med block som hör samman. Du kan konvertera en tabell för att förenkla export av aktuella data eller för att spara ett dokument som innehåller funktioner som inte stöds i tidigare versioner av QuarkXPress.
- **Länka textceller:** Låter dig länka samman tabellceller på samma sätt som textblock och textbanor. Text som har skrivits in, importerats eller klistrats in i en länkad cell fyller den första textcellen och sedan flödas texten vidare till nästa länkade cell och sedan till nästa, osv.
- **Bevara geometri:** Gör att tabellens bredd och höjd inte ändras när du infogar eller tar bort rader eller kolumner.

Menyn Visa

Menyn **Visa** innehåller alternativ för visning av ditt dokument och du kan också ange vad som ska visas på skärmen när du markerar ett menyalternativ. Menyn innehåller följande kommandon:

- **Anpassad storlek:** Skalar automatiskt vyn så att den får rum (och centreras) på en helsida i layoutfönstret.
- **50%:** Skalar layoutvyn till 50%.
- **75%:** Skalar layoutvyn till 75%.
- **Normal storlek:** Skalar layoutvyn till 100 %.
- **200%:** Skalar layoutvyn till 200 %.
- **Miniatyrer:** Visar små bilder av varje sida som du kan omordna och kopiera mellan projekt.
- **Stöddlinjer:** Visar linjer som inte skrivs ut, som du kan använda för att placera objekt på en sida, inklusive marginalstöddlinjer, blockkonturer, "X"-mönstret i tomma bildblock och linjalstöddlinjer.
- **Sidraster:** Visar ett rutnät med linjer som inte skrivs ut, som har definierats för den mallsida som den aktiva layouten baseras på.

- **Textblocks raster:** Visar ett rutnät med linjer som inte skrivs ut, som används för textblock.
- **Fäst vid stömlinjer:** Gör att du snabbt kan rikta in objekt med stömlinjer genom att objekten fästs vid den närmaste stömlinjen.
- **Fäst vid sidans raster:** Gör att du snabbt kan rikta in objekt med sidstömlinjer genom att objekten fästs vid den närmaste stömlinjen.
- **Linjaler:** Visar linjaler längs layoutfönstrets över och vänsterkant eller över- och högerkant, som du kan använda för att placera objekt och stömlinjer.
- **Linjalens riktning:** Låter dig placera sidlinjaler längs layoutfönstrets över och vänsterkant eller över- och högerkant.
- **Osynliga tecken:** Visar redigerbara tecken som inte skrivs ut, exempelvis mellanslag, tabulatorer och styckereturer i text.
- **Visuella tecken:** Visar tecken som anger element som inte skrivs ut, exempelvis hyperlänkar och hovringar.
- **Korrekturläs utdata:** Låter dig förhandsvisa hur layouten kommer att se ut när det trycks eller visas i annat media och med andra tryckmetoder. Denna visningssimulering är tillräckligt exakt för korrekturläsning på skärmen.
- **Förhandsvisningsbilder i full upplösning:** Visar bilder i full upplösning på skärmen med användning av bildfilernas fullständiga upplösning. Du kan skala eller förstora bilden utan att den blir kornig.

Menyn Övrigt

Menyn Övrigt innehåller följande kommandon:

- **Kontrollera stavning:** Använd undermenyn för att visa paletten **Kontrollera stavning** där du kan kontrollera stavningen av ett ord, markerad text, en artikel, en layout eller alla mallsidor i en layout.
- **Tilläggsordlista:** Här kan du ange om du vill använda en tilläggsordlista vid stavningskontrollen.
- **Redigera tilläggsordlista:** Här kan du redigera den tilläggsordlista som associeras med den aktiva layouten.
- **Antal ord och tecken:** Visar dialogrutan **Antal ord och tecken**.
- **Infoga tecken:** Här kan du på ett enkelt sätt infoga specialtecken, inklusive speciella brytande och icke-brytande mellanslag.
- **Avstavningsförslag:** Visar avstavningsförslag för det ord där textinsättningsbalken är placerad.
- **Avstavningsundantag:** Här kan du ange om och hur vissa ord i den aktiva artikeln ska avstavas.
- **Hanterare för Job Jackets:** Visar dialogrutan **Hanterare för Job Jackets**.
- **Användning:** Låter dig visa och uppdatera användningen av teckensnitt, bilder, QuarkVista-effekter, färgprofiler, tabeller och Composition Zones som är länkade till externa datakällor.

- **XTensions Manager:** Låter dig kontrollera vilka XTensions-moduler som är laddade när ett program startas.
- **Teckensnittsmappning:** Låter dig skapa och redigera de regler som gäller för utbyte av teckensnitt när ett teckensnitt som begärs av ett projekt inte har installerats på din dator.
- **Komponentstatus:** Här kan du visa statusen för nödvändiga programvarukomponenter.
- **PPD-hantering:** Här kan du styra vilka PPD-filer (PostScript Printer Description) som har laddats i dialogrutan **Skriv ut**.
- **Använd tyska (reformerad):** Här kan du styra om stavningskontrollen använder den reformerade tyska ordlistan.
- **Konvertera projektspråk:** Låter dig konvertera alla tecken i den aktiva artikeln som använder ett visst teckenspråk till ett annat teckenspråk.
- **Profilhantering:** Här styr du vilka färgprofiler som har laddats in i programmet.
- **Skapa index:** Låter dig skapa ett index från innehållet i paletten **Index**.
- **Jabber:** Genererar slumpmässig text i det aktiva textblocket så att du kan förhandsvisa hur texten flödas och stiliseras, även om du inte har något färdigt innehåll ännu.
- **Redigera knipning:** Låter dig styra knipningen för installerade teckensnitt.
- **Redigera kerningtabeller:** Låter dig styra kerningen för installerade teckensnitt.
- **Ta bort manuell kerning:** Låter dig ta bort all manuell kerning som har använts mellan tecken, eller ta bort kerningen från ett kerningspar.
- **Radkontroll:** Visar en undermeny där du kan hitta änkor, horungar, ojämnt fördelade rader, rader som slutar med ett bindestreck och situationer där texten flödar över.
- **Konvertera gamla understrykningar:** Konverterar alla understrykningar i den aktiva texten från QuarkXPress 3.x-format (Stars & Stripes) till Type Tricks-format.
- **Överflödande text:** Visar fönstret **Överflödande text**, som identifierar textblock som innehåller överflödande text.
- **Användning av objektstilar:** Låter dig visa och uppdatera använda objektstilar.
- **Hämta ut licens/Lämna in licens:** Visas bara om du har installerat programmet för användning med Quark License Administrator (QLA). Låter dig lämna in och hämta ut licenser.

Menyn Fönster

I menyn **Fönster** kan du styra hur öppna fönster och paletter ska visas på skärmen. Menyn innehåller följande kommandon:

- **Nytt fönster:** Visar det aktiva projektet i ett nytt fönster. Sedan kan du visa olika delar av projektet i de olika fönstren.
- **Dela fönster:** Delar projektfönstret i två delar. Sedan kan du visa olika delar av projektet i de olika delarna av fönstret.
- **Lägg alla framför** (*endast Mac OS*): Placerar och visar alla öppna fönster.
- **Överlappa** (*endast Windows*): Överlappar flera öppna projekt så att bara en liten del av namnlisten på varje projekt visas.

- **Dela** (*endast Mac OS*): Delar skärmen horisontellt så att alla öppna fönster får plats på skärmen.
- **Dela horisontellt** (*endast Windows*): Delar skärmen horisontellt så att alla öppna fönster får plats på skärmen.
- **Stapla** (*Endast Mac OS*): Överlappar flera öppna projekt så att bara en liten del av namnlistan på varje projekt visas.
- **Dela vertikalt** (*endast Windows*): Delar skärmen vertikalt så att alla öppna fönster får plats på skärmen.
- **Ordna ikoner** (*endast Windows*): Minimerar alla aktiva projekt.
- **Stäng alla** (*endast Windows*): Stänger alla aktiva projekt.
- **Verktyg**: Visar och döljer paletten **Verktyg**.
- **Webbverktyg** (*endast för webblayout*): Visar och döljer paletten **Webbverktyg**.
- Paletten **Mått**: Visar och döljer paletten **Mått**.
- **Sidlayout**: Visar och döljer paletten **Sidlayout**.
- **Typografimallar**: Visar och döljer paletten **Typografimallar**.
- **Färger**: Visar och döljer paletten **Färger**.
- **Delat innehåll**: Visar och döljer paletten **Delat innehåll**.
- **Svällningsinformation**: Visar och döljer paletten **Svällningsinformation**.
- **Listor**: Visar och döljer paletten **Listor**.
- **Profilinformation**: Visar och döljer paletten **Profilinformation**.
- **Rasterstilar**: Visar och döljer paletten **Rasterstilar**.
- **Glyfer**: Visar och döljer paletten **Glyfer**.
- **Hyperlänkar**: Visar och döljer paletten **Hyperlänkar**.
- **Index**: Visar och döljer paletten **Index**.
- **Interaktiv** (*endast för interaktiva layouter*): Visar och döljer paletten **Interaktiv**.
- **Lager**: Visar och döljer paletten **Lager**.
- **Bildeffekter**: Visar och döljer paletten **Bildeffekter**.
- **Platsmarkörer**: Visar och döljer paletten **Platsmarkörer**.
- **Stömlinjer**: Visar och döljer paletten **Stömlinjer**.
- **Objektstilar**: Visar och döljer paletten **Objektstilar**.
- **PSD-import**: Visar och döljer paletten **PSD-import**.
- **Palettuppsättningar**: Använd undermenyn för att lagra och återställa paletternas placering på skärmen.

Den här menyn innehåller dessutom ett alternativ för varje öppet fönster. Med de här menyalternativen är det enkelt att växla mellan fönster.

Menyn Hjälp

Menyn **Hjälp** gör att du kan komma åt onlinehjälp. Menyn innehåller följande kommandon:

- **Hjälpämnen** (*endast Mac OS*): Använd det här kommandot för att visa onlinehjälp.
- **Innehåll** (*endast Windows*): Använd det här alternativet för att visa fliken **Innehåll** i fönstret **Hjälp**.
- **Sök** (*endast Windows*): Använd det här alternativet för att visa fliken **Sök** i fönstret **Hjälp**.
- **Index** (*endast Windows*): Använd det här alternativet för att visa fliken **Index** i fönstret **Hjälp**.
- **Överför licens för QuarkXPress** (*endast Windows*): Använd det här alternativet för att överföra din licens till en annan dator.
- **Om QuarkXPress** (*endast Windows*): Använd det här kommandot för att visa information om QuarkXPress, exempelvis versionsnumret.
- **Redigera licenskod** (*endast Windows*): Använd det här kommandot för att ändra valideringskoden för ett installerat exemplar av QuarkXPress. Genom att ändra den här koden kan du ändra en Test Drive-version (kallades tidigare "utvärderingsexemplar") av QuarkXPress till en fullt fungerande version, ändra vilka språk som stöds av användargränssnittet eller ändra QuarkXPress till en Plus-version.

Snabbmenyer

Du kan komma åt många funktioner med hjälp av snabbmenyerna i QuarkXPress. Visa en snabbmeny genom att Kontroll-klicka (Mac OS) eller högerklicka i text, på en bild eller på en palett.

Paletter

När du vill öppna eller visa en palett markerar du palettnamnet i menyn **Fönster**.

När du vill stänga en öppen palett, klickar du på stängningsrutan längst upp till vänster i paletten, avmarkerar palettnamnet i menyn **Fönster**, eller använder lämpligt tangentkommando.

Paletten Verktyg

I paletten **Verktyg** är det lätt att växla mellan olika verktyg som du använder när du arbetar med layouter. Ytterligare information finns i avsnittet "[Verktyg](#)".

Paletten Mått

I paletten **Mått** (menyn **Fönster**), kan du snabbt redigera många av de vanligaste inställningarna för objekt. Alternativen i paletten **Mått** ändras beroende på vilket verktyg eller objekt som är markerat. När du väljer flera objekt av samma typ (exempelvis tre åtskilda bildblock) gäller inställningarna i paletten **Mått** för alla markerade objekt.



Listen med flikar visas ovanför mitten av paletten **Mått**.

Paletten **Mått** visar en rad med symboler, som kallas för navigeringsfliken, ovanför palettens mitt. Du kan gå igenom symbolerna i navigeringsfliken i paletten **Mått** från vänster till höger genom att trycka på Kommando+Alternativ+;/Ctrl+Alt+;. Du kan flytta i omvänd ordning (från höger till vänster) genom att trycka på Kommando+Alternativ+;/Ctrl+Alt+;.

Om du vill visa navigeringsfliken hela tiden Kontroll-klickar/högerklickar du på namnlisten i paletten **Mått** och väljer **Visa alltid raden med flikar**. Om du vill att navigeringsfliken alltid ska vara gömd Kontroll-klickar/högerklickar du på namnlisten i paletten **Mått** och väljer **Göm alltid raden med flikar**. Du kan också göra så att listen med navigeringsflikar visas interaktivt. Kontroll+klicka/högerklicka på namnlisten i paletten **Mått** och välj **Visa flik vid hovring**.

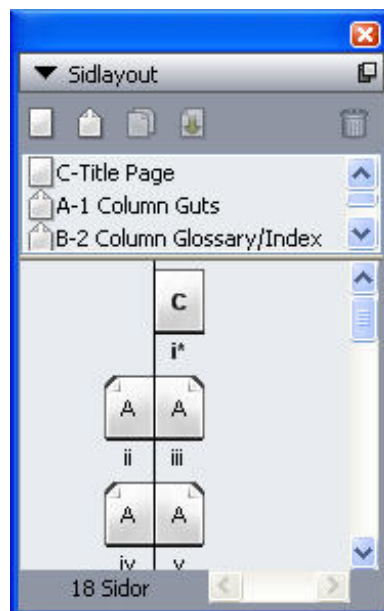
Vilka flikar som visas i paletten **Mått** beror på vilka objekt som är aktiva och visningen av eventuella ändringar i flikar som har gjorts för att anpassa det eller de aktiva objekten. Du kan välja mellan följande flikar:

- Fliken **Klassisk**: Innehåller inställningar som används ofta. Visas på olika sätt för textblock, bildblock, linjer och tabeller.
- Fliken **Text**: Innehåller inställningarna från fliken **Text** i dialogrutan **Modifiera** (Objekt > Modifiera).
- Fliken **Ram**: Innehåller inställningarna från fliken **Ram** i dialogrutan **Modifiera**.
- Fliken **Infällning**: Innehåller inställningarna från fliken **Infällning** i dialogrutan **Modifiera**. Visas på olika sätt för textblock, bildblock, linjer och tabeller.
- Fliken **Beskrining**: Innehåller inställningarna från fliken **Beskrining** i dialogrutan **Modifiera**.
- Fliken **Tecken**: Innehåller inställningar från dialogrutan **Teckenattribut** (Stil > Tecken).
- Fliken **Stycke**: Innehåller inställningarna från fliken **Format** i dialogrutan **Styckeattribut** (Stil > Format).
- Fliken **Textbana**: Innehåller inställningarna från fliken **Textbana** i dialogrutan **Modifiera**.
- Fliken **Sprid ut/Justera**: Innehåller inställningarna från undermenyn **Sprid ut/Justera** (Objekt > Sprid ut/Justera).
- Fliken **Exportera**: Innehåller inställningarna från fliken **Exportera** i dialogrutan **Modifiera** (endast för webblayout).
- Fliken **Raster**: Innehåller inställningarna från fliken **Raster** i dialogrutan **Modifiera** (endast för markerade tabeller).
- Fliken **Skugga**: Innehåller inställningarna från fliken **Skugga** i dialogrutan **Modifiera**.

-  Fliken **Tabulatorer**: Innehåller inställningarna från fliken **Tabulatorer** i dialogrutan **Styckeattribut**.
- ➔ När du markerar ett bildblock som innehåller en bild, visar numret bredvid symbolen **Effektiv bildupplösning**  i fliken **Klassisk** i paletten **Mått** bildens effektiva upplösning. Den effektiva upplösningen är lika med den faktiska bildupplösningen delad med bildskalan. Om du exempelvis importerar en bild vars faktiska bildupplösning är 100 dpi och sedan ökar skalan från 100 % till 200 % blir den effektiva upplösningen 50 dpi. Ju högre den effektiva upplösningen är desto bättre blir bildkvaliteten för den reproducerade bilden. Observera att det inte visas något nummer bredvid symbolen **Effektiv bildupplösning** om du markerar flera bildblock med varierande effektiv upplösning.

Paletten Sidlayout

Paletten **Sidlayout** innehåller funktioner som har att göra med sidor och navigering.



I paletten **Sidlayout** kan du arbeta med mallsidor och layoutsidor.

I palettens överdel kan du skapa, duplicera och ta bort mallsidor. Dubbelklicka på en mall sida om du vill visa och redigera den. Mallsidan visas då i det aktiva projektfönstret. En enkelsidig mall sida visas som en rektangel och en mall sida för motstående sidor visas med två vikta hörn.

I palettens nedre del kan du navigera genom sidorna i den aktiva layouten. Om du vill gå till en layoutsida dubbelklickar du i den här delen av paletten.

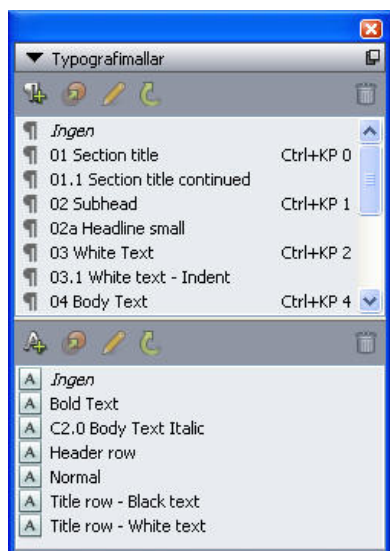
Om du vill använda en viss mall sida på en layoutsida drar du mall sidesymbolen till layoutsidesymbolen. Du kan också markera layoutsidesymbolerna i paletten och sedan Kommando-klicka/Ctrl-klicka på mall sidesymbolen.

Paletten Typografimallar

I paletten **Typografimallar** (Fönster > Visa typografimallar) kan du använda typografimallar för tecken och stycken genom att klicka på typografimallsnamnen.

Du kan skapa, redigera, duplicera, uppdatera och ta bort typografimallar med hjälp av knapparna högst upp i palettens olika delar.

- ➔ Om det finns ett plustecken bredvid en stycketytografimall innebär detta att lokal formatering har använts.

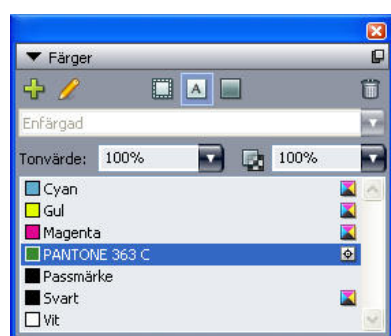


I paletten **Typografimallar** kan du visa och använda typografimallar för tecken och stycken.

Paletten Färger

I paletten **Färger** kan du visa och använda färger som har definierats i det aktiva projektet. Du kan skapa, redigera och ta bort färger med hjälp av knapparna högst upp i paletten.

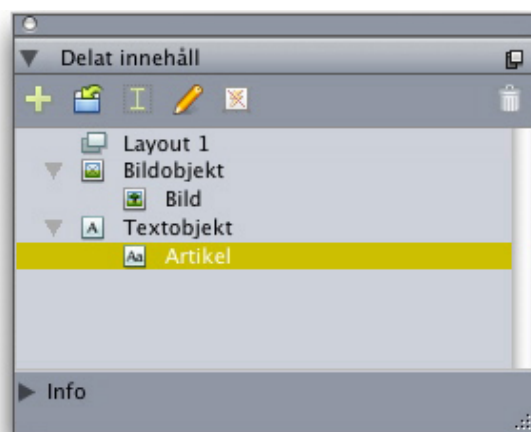
Användare kan skapa färger i dialogrutan **Färger** (**Redigera > Färger**). Mer information finns i "[Arbeta med färger](#)".



I paletten **Färger** kan du visa och använda färger.

Paletten Delat innehåll

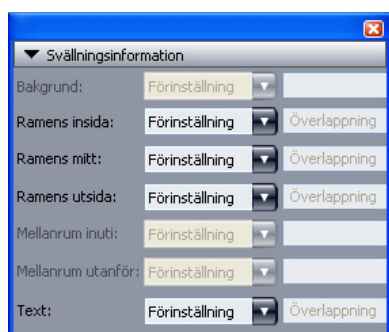
I paletten **Delat innehåll** kan du arbeta med objekt och innehåll som finns i biblioteket för delat innehåll. Mer information finns i "[Arbeta med delat innehåll](#)".



I paletten **Delat innehåll** kan du arbeta med objekt och innehåll i biblioteket för delat innehåll.

Paletten Svällningsinformation

I paletten **Svällningsinformation** kan du visa och manipulera svällningsförhållanden för markerade objekt. Mer information finns i "[Arbeta med svällning](#)."



I paletten **Svällningsinformation** kan du visa och manipulera svällningsförhållanden.

Paletten Listor

I paletten **Listor** kan du visa och generera listor. Den här funktionen är användbar för att skapa innehållsförteckningar etc. Du kan skapa listor i dialogrutan **Listor (Redigera > Listor)**.

I menyn **Listnamn** kan du välja mellan de listor som har definierats i det aktiva projektet och du kan uppdatera listan som för närvarande visas i paletten med knappen **Uppdatera**.

Använd fältet **Sök** för att hitta objekt i paletten **Listor**. Du kan också navigera till ett ord eller en rubrik genom att dubbelklicka på ordet eller rubriken i paletten.

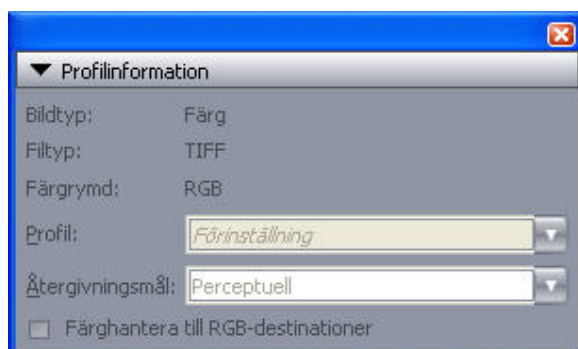
Knappen **Skapa** gör att du kan infoga en aktiv lista i den aktiva textkedjan. Om listan redan finns i artikeln kan du uppdatera den istället för att infoga en ny kopia. Typografimallarna **Formatera som** för listan används automatiskt.



I paletten **Listor** kan du bl.a. skapa innehållsförteckningar

Paletten Profilininformation

I paletten **Profilinformation** kan du visa och uppdatera färghanteringsinställningarna för bilder. Mer information finns i "[Färghantering](#)".



I paletten **Profilinformation** kan du styra färghanteringsinställningarna för bilder exakt.

Paletten Glyfer

Det är lätt att komma åt samtliga tecken i alla teckensnitt på datorn i paletten **Glyfer**. Du kan visa alla tecken i det markerade teckensnittet eller begränsa ditt val genom att välja ett alternativ i den andra nedrullningsbara menyn. Du kan lägga till en artikel genom att dubbelklicka på dem. I området **Favoritglyfer** längst ned i paletten kan du lagra tecken du använder ofta så att det är lättare att komma åt dem.



Det är lätt att komma åt samtliga tecken i alla teckensnitt i paletten **Glyfer**.

Paletten Hyperlänkar

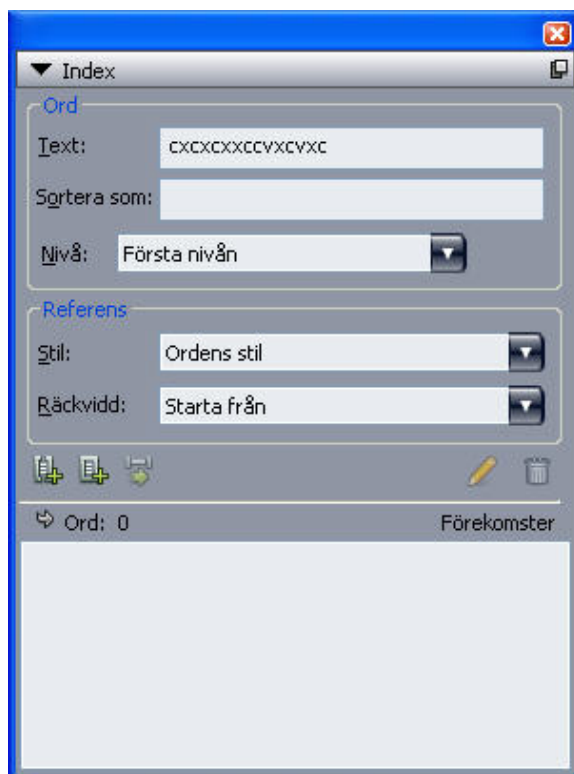
Du kan använda hyperlänkar för text och bilder i paletten **Hyperlänkar**. Hyperlänkar fungerar förstås inte i tryckta layouter, men de fungerar när du exporterar en layout i PDF-format och när du exporterar en webblayout i HTML-format. Ytterligare information finns i avsnittet "[Hyperlänkar](#)".



Du kan använda hyperlänkar för text och bilder i paletten **Hyperlänkar**.

Paletten Index

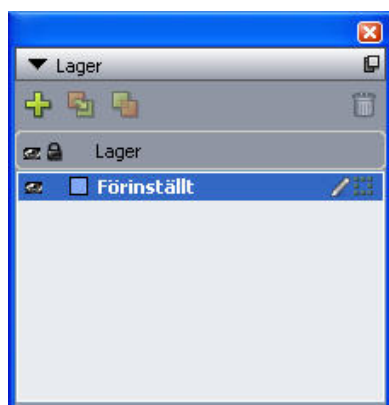
I paletten **Index** kan du koda text som ska indexeras. När du skapar ett index (Övrigt > Skapa index), omvandlas alla koder som du har skapat med paletten **Index** automatiskt till ett anpassbart index. Mer information finns i "[Arbeta med listor](#)".



I paletten **Index** kan du koda text som ska ingå i ett automatiskt genererat index.

Paletten Lager

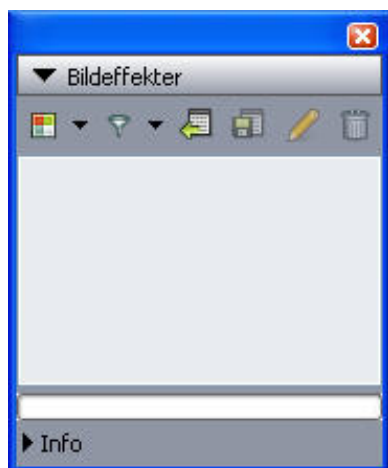
I paletten **Lager** kan du skapa lager, redigera egenskaper för lager, styra när dessa lager visas och skrivs ut, och flytta objekt mellan lager. Mer information finns i "[Arbeta med lager](#)".



I paletten **Lager** kan du arbeta med lager och objekt på dessa lager.

Paletten Bildeffekter

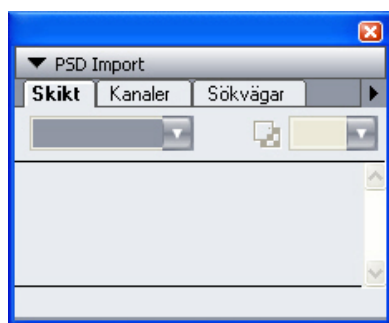
I paletten **Bildeffekter** kan du använda olika bildeffekter, exempelvis skärpa och färgjustering. Den här paletten visas bara när XTensions-programmet QuarkVista har installerats. Mer information finns i "[Använda bildeffekter](#)".



I paletten **Bildeffekter** kan du använda olika visuella effekter för bilder i layouten.

Paletten PSD-import

I paletten **PSD-import** kan du styra visningen av importerade Photoshop-filer (i PSD-format). Mer information finns i "[Arbeta med PSD-bilder](#)".



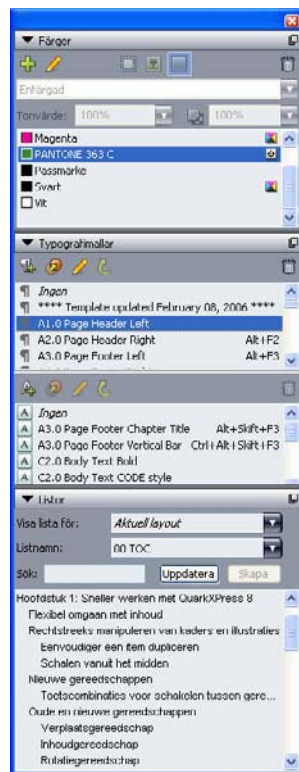
I paletten **PSD-import** kan du göra ändringar i importerade PSD-bilder.

Palettgrupper och palettuppsättningar

QuarkXPress har två funktioner för hantering av paletter: palettgrupper och palettuppsättningar.

Så här fungerar palettgrupper

Funktionen palettgrupper gör att du kan kombinera flera paletter till en palett.



Den här palettgruppen visar palettterna **Typografimallar**, **Färger** och **Listor** i en och samma palett, vilket kräver mindre utrymme gör det lätt att komma åt funktionerna.

Anslut en palett till en palettgrupp genom att Kontroll-klicka/högerklicka på palettgruppens namn list och välj ett avmarkerat palettnamn. När du ansluter en palett som redan visas flyttas paletten så att den blir en del av palettgruppen. Frigör en palett från en palettgrupp genom att Kontroll-klicka/högerklicka på palettnamnet och välja **Frigör [palettnamn]**.

Så här fungerar palettuppsättningar

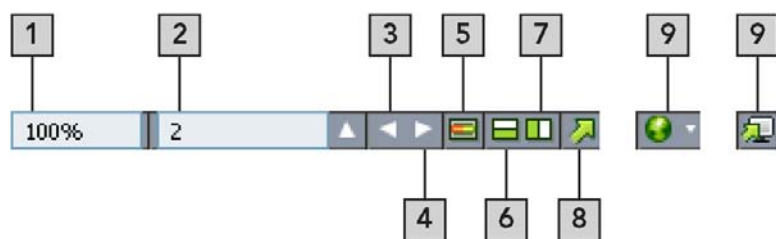
Funktionen Palettuppsättningar gör att du kan lagra och återkalla alla öppna paletters och biblioteks placering och status, så att det blir lätt att växla mellan olika palettkonfigurationer.

Skapa en palettuppsättning genom att först visa alla paletter som du kommer att behöva för en viss arbetsuppgift och dölja alla andra paletter. Välj sedan **Fönster > Palettuppsättningar > Spara palettuppsättning som** för att visa dialogrutan **Spara palettuppsättning som**, ange ett namn och tilldela eventuellt ett tangentkommando.

Hämta en palettuppsättning genom att välja **Fönster > Palettuppsättningar > [palettuppsättningens namn]**, eller tryck på palettuppsättningens tangentkombination.

Layoutreglage

När du öppnar ett projekt kan du omedelbart komma åt några grundläggande funktioner längst ned till vänster i projektfönstret.

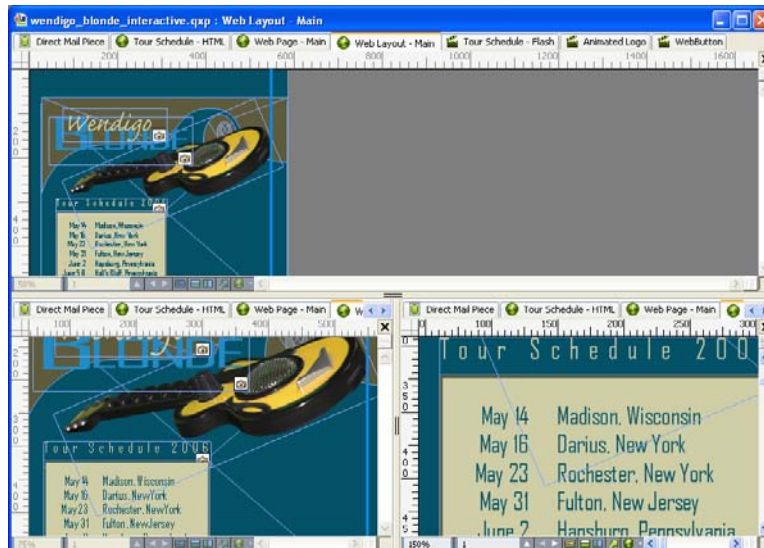


Layoutreglage

- 1 Zooma:** Ange ett procentuellt zoomvärde eller välj ett zoomvärde i menyn.
 - 2 Sidnummer:** Ange ett sidnummer i fältet **Sidnummer** eller välj en sida i sidlistan som visas när du klickar på uppåtpilen till höger om fältet.
 - 3 Föregående sida:** Navigerar till föregående sidan.
 - 4 Nästa sida:** Navigerar till nästa sida.
 - 5 Växla mellan mallsidor:** Gå fram och tillbaka mellan den aktiv layoutsidan och dess mall sida.
 - 6 Dela skärmen vertikalt:** Visar layouten i två eller flera enskilda delar ovanpå varandra.
 - 7 Dela skärmen horisontellt:** Visar layouten i två eller flera enskilda delar sida vid sida.
 - 8 Exportera:** Visar samma exportalternativ som är tillgängliga när du väljer **Arkiv > Exportera**.
 - 9 Förhandsvisa:** Förhandsvisar en webblayout eller en interaktiv layout som den kommer att se ut när den exporteras. Endast tillgängligt när du arbetar med webblayouter eller interaktiva layouter.
- ➔ Klicka på uppåtpilen bredvid fältet **Sidnummer** så ser du en miniatyrvy av alla sidorna i layouten. Mac-användare kan fortsätta att klicka på uppåtpilen för att förstora miniatyrerna.

Dela ett fönster

Om du delar upp ett fönster i två eller flera delar, kan du visa flera vyer av en artikel på samma gång, och du kan se ändringarna i alla delarna på en och samma gång. Du kan t.o.m. använda olika visningslägen i varje del, och se dina ändringar i en del och i den andra delen kan du se hur artikeln uppdateras i realtid. Du kan dela flera vyer horisontellt eller vertikalt i ett fönster.



Genom att dela ett fönster kan du visa ditt arbete i olika förstöringsgrader på en och samma gång.

Du kan dela ett fönster på tre olika sätt:

- Välj **Fönster > Dela fönster > Horisontellt** eller **Fönster > Dela fönster > Vertikalt**.
- Klicka på delningslistan till höger om rullningslistan (för att dela vertikalt) eller högst upp i rullningslistan (för att dela horisontellt).
- Klicka på symbolen för delad skärm i listan med layoutreglage längst ned i projektfönstret.

När ett fönster har delats kan du ändra delarnas bredd eller höjd genom att dra listerna mellan delarna.

När du vill ta bort delningen från ett fönster gör du på ett av följande sätt:

- Välj **Fönster > Dela fönster > Ta bort alla**.
- Dra en delningslist till sidan av fönstret.

Skapa ett fönster

Välj **Fönster > Nytt fönster** för att skapa ett nytt fönster som visar det aktiva projektet.

- ➡ Om du öppnar flera fönster för ett projekt, gör ändringar i projektet och sedan börjar stänga fönstren, påminner inte programmet dig om att du ska spara artikeln förrän du försöker stänga det sista fönstret som visar projektet.

Projekt och layouter

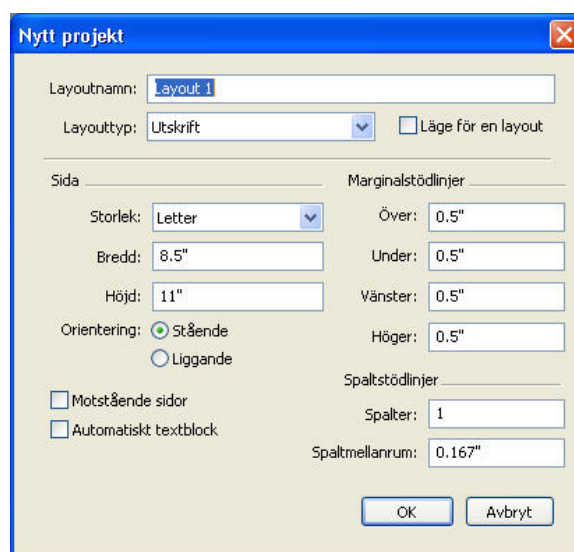
QuarkXPress-filer kallas för *projekt*, och varje projekt innehåller en eller flera *layouter*. Varje layout lagras i ett projekt, och varje projekt innehåller minst en layout. Varje layout kan innehålla högst 2 000 sidor och storleken på sidorna kan vara högst 48 x 48 tum (eller 24 x 48 tum för ett tvåsidigt uppslag). Ett projekt kan innehålla ett obegränsat antal layouter.

Eftersom flera layouter kan lagras i en enda fil, kan du låta olika versioner av ett dokument ha samma innehåll—exempelvis ett brev som har samma text i layoutformaten US Letter och A4.

Ett QuarkXPress-projekt kan innehålla tre olika typer av layouter: Utskrift, webb och interaktiv. Du kan använda ett och samma projekt för att skapa innehåll för olika typer av media—exempelvis utskrift, PDF, SWF och HTML.

Arbeta med projekt

Välj Arkiv > Ny(tt) > Projekt för att skapa ett projekt. Dialogrutan **Nytt projekt** visas.



Dialogrutan **Nytt projekt** för utskriftslayouter

Alla QuarkXPress-projekt innehåller minst en layout. Därför måste du specificera en layout för filen när du skapar ett projekt. Använd standardnamnet eller ange ett nytt namn för layouten i fältet **Layoutnamn**. Ange vilken typ av standardlayout du vill använda genom att välja **Skriv ut**, **Webben** eller **Interaktiv** i menyn **Layouttyp**.

Mer information om webblayouter finns under "[Webblayouter](#)".

Mer information om interaktiva layouter finns under "[Interaktiva layouter](#)".

Som standard visas flikar högst upp i projektfönstret för alla layouterna i ett projekt. Markera **Läge för en layout** om du inte vill att dessa flikar ska visas. (Du kan fortfarande lägga till layouter i ett projekt, men läget för en layout inaktiveras.)

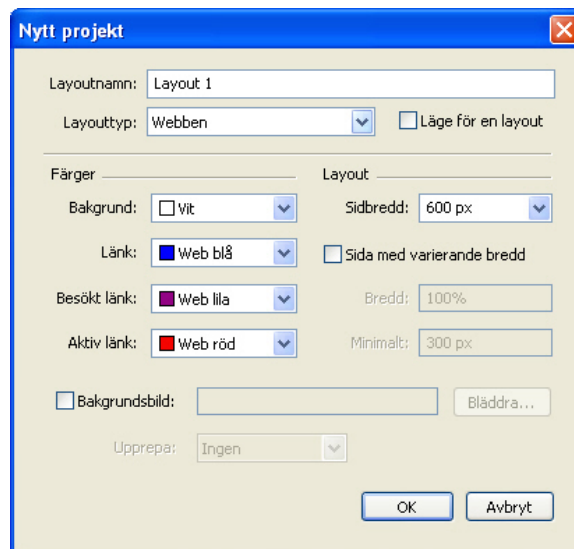
- ➔ Ett projekt som skapas i en utgåva av QuarkXPress på ett visst språk kan redigeras, skrivas ut och sparas i de andra utgivna språkversionerna av QuarkXPress. Samtliga språkutgåvor kan använda alla tillgängliga stavningsordlistor och avstavningsregler. Det går dock inte att redigera text som använder funktioner som är specifika för östasiatiska tecken (exempelvis rubitext, teckenuppsättningar och gruppstecken) i en version av QuarkXPress som inte är på ett östasiatiskt språk.

Alternativ för utskriftslayouter

Du kan ställa in sidstorleken och orienteringen för standardlayouten med inställningarna i området **Sida**. Du kan skapa uppslag med kryssrutan **Motstående sidor** och lägga till ett textblock på den förvalda mallsidan för layouten med kryssrutan **Automatiskt textblock**. Ställ in förvalda marginaler för layouten med inställningarna för **Marginalstödlinjer**, och skapa sidor med flera spalter i området **Spaltstödlinjer**.

Alternativ för webblayouter

Ställ in förvalda färger för sidans bakgrund och för hyperlänkar i området **Färger**. Ställ in sidbredden och bestäm om sidbredden ska vara varierande med inställningarna i området **Layout**. Importera en bildfil som sidans bakgrund med inställningarna för **Bakgrundsbild**.



Dialogrutan **Nytt projekt** för webblayouter

Spara och namnge ett QuarkXPress-projekt

När du sparar ett QuarkXPress-projekt för första gången, visas dialogrutan **Spara som**. I den här dialogrutan kan du ange projektnamn, plats och typ av projekt.

När du sparar ett QuarkXPress-projekt, kan du välja ett alternativ i menyn **Typ/Filformat**:

- Välj **Projekt** för att spara ett projekt som du kan ändra.
- Välj **Projektmall** för att spara en skrivskyddad version av projektet.

Exportera layouter och projekt

Exportera en eller flera layouter i det aktiva projektet genom att välja **Arkiv > Exportera > Layout som projekt**. Ange ett namn i fältet **Spara som**, och ange en plats.

Markera **Markera allt** i området **Layouter** om du vill exportera alla layouterna i ett projekt. Om du vill exportera enskilda layouter markerar du dem i det här området.

Om du vill exportera vissa layouter så att de kan öppnas i äldre versioner av QuarkXPress, väljer du **7.0** på menyn **Version**.

Arbeta med layouter

Det är lätt att navigera mellan layouter, lägga till layouter, duplicera layouter och ta bort layouter.

Navigera mellan layouterna med hjälp av flikarna högst upp i projektfönstret.

Lägg till en layout i det aktiva projektet genom att välja **Layout > Ny** eller klicka på en layoutflik och välj **Ny** i snabbmenyn.

Duplicera en layout genom att visa den layout som du vill duplicera, och välj **Layout > Duplicera** eller välj **Duplicera** i snabbmenyn i fliken **Layout**.

Ändra layoutegenskaperna genom att visa layouten och välj sedan **Layout > Layoutegenskaper** eller välj **Layoutegenskaper** i snabbmenyn för fliken **Layout**. Dialogrutan **Layoutegenskaper** visas.

Ta bort en layout genom att visa layouten och välj sedan **Layout > Ta bort** eller välj **Ta bort** i snabbmenyn för fliken **Layout**.

När du väljer följande kommandon inkluderas endast den aktiva layouten i utskriften eller utdata för webben:

- **Arkiv > Exportera > PDF**
- **Arkiv > Exportera > Sida som EPS**
- **Arkiv > Samla ihop för utskrift**
- **Arkiv > Skriv ut**
- **Arkiv > Exportera > HTML** (endast webblayouter)

- ➡ Lager används i det layoutområde som är aktivt när du skapar och redigerar dem.
- ➡ När du utför en åtgärd på projektnivå (**Redigera > Ångra**), läggs åtgärden till i ångringshistoriken i samtliga layouter.
- ➡ När du kontrollerar stavningen (menyn **Övrigt**), kontrollerar QuarkXPress bara den aktiva layouten.
- ➡ Funktionen **Sök/Ersätt** (menyn **Redigera**) söker bara i den aktiva layouten.

Resurser på projektnivå och layoutnivå

Vissa resurser definieras på projektnivå och andra på layoutnivå.

Resurser på projektnivå

Resurser på projektnivå kan användas av alla alyouter i projektet, och de är desamma oavsett i vilken layout de används. Resurser på projektnivå inkluderar inställningar, typografimallar, färger, A&U, listor, streck och ränder, överlappande menyer (endast webblayouter), metakoder (endast webblayouter) och menyer (endast webblayouter).

- ➡ Det går i och för sig att använda en listdefinition i alla layouter i projektet, men listans innehåll hämtas bara från den aktiva layouten när du skapar den.

Resurser på layoutnivå

Resurser på layoutnivå kan vara unika för de olika layouterna i projektet. Resurser på layoutnivå inkluderar följande:

- Layoutinställningar (**QuarkXPress/Redigera > Inställningar > Layout** eller **Webblayout**)
- Kerningsinställningar (**Övrigt > Redigera knipning**) (endast utskriftslayouter)
- Kerningsinställningar (**Övrigt > Redigera kerningtabell**) (endast utskriftslayouter)
- Avstavningsundantag (**Övrigt > Avstavningsundantag**)

- Svällningsinställningar (Fönster > **Visa svällningsinformation**) (*endast utskriftslayouter*)
- Zoomvärden

Arbeta med stödlinjer

Stödlinjer är linjer som visas på skärmen som inte skrivs ut och gör det lättare att rikta in objekt och text i layouten. Det finns två typer av stödlinjer: *Linjalstödlinjer* och *spalt- och marginalstödlinjer*.

Designraster är stödlinjer som inte skrivs ut som du kan använda för att rikta in objekt och text efter textens storlek och position.

Mer information finns i "[XTensions-programmet Guide Manager Pro](#)" och "[Så här fungerar designraster](#)".

Spalt- och marginalstödlinjer

Spalt- och marginalstödlinjer visar var sidans yttermarginaler är och var spalterna (om det finns några) ska placeras.

QuarkXPress placerar automatiskt spaltstödlinjer och marginalstödlinjer i alla nya utskriftslayouter. Du kan ange deras position i fälten **Spaltstödlinjer** och **Marginalstödlinjer** i dialogrutan **Nytt projekt** (Arkiv > Nytt > Projekt) eller i dialogrutan **Ny layout** (Layout > Ny).

När en mallsida visas i projektfönstret, kan du ändra placeringen av spaltstödlinjer och marginalstödlinjer i dialogrutan **Mallstödlinjer och raster** (Sida > **Mallstödlinjer och raster**). Om du markerar **Automatiskt textblock** i dialogrutan **Nytt projekt** (Arkiv > Nytt > Projekt) eller i dialogrutan **Ny layout** (Layout > Ny), definierar de värden du anger i området **Marginalstödlinjer** det automatiska textblockets storlek och placering.

Information om hur du skapar spalt- och marginalstödlinjer finns under "[Konfigurera ett mallsideraster](#)".

Ytterligare information finns i "[XTensions-programmet Guide Manager Pro](#)".

Linjalstödlinjer

Linjalstödlinjer (eller "stödlinjer") är stödlinjer som inte skrivs ut som du kan placera manuellt. Du kan skapa linjalstödlinjer genom att dra bort dem från de horisontella eller vertikala linjalerna (Visa > **Linjaler**). Du kan skapa linjalstödlinjer på både mallsidor och enskilda layoutsidor.

- Om du vill dra ut en horisontell linjalstödlinje, ska du klicka på den övre linjalen. När pekaren  visas, ska du dra linjalstödlinjen och placera den på sidan. Om du vill dra ut en vertikal linjalstödlinje, ska du klicka på den vänstra linjalen och dra linjalstödlinjen till sidan när pekaren  visas. Om paletten **Mått** visas när du drar en marginalstödlinje, visas stödlinjens placering i fältet X (för vertikala linjalstödlinjer) eller i fältet Y (för horisontella linjalstödlinjer).
- Om du drar ut en horisontell linjalstödlinje och släpper musknappen när linjalstödlinjen är placerad över montagebordet, kommer linjalstödlinjen att sträckas

rätt över montagebordet och samtliga sidor i uppslaget. Om du släpper musknappen när den horisontella linjalstöddlinjen befinner sig över en layoutsida, visas bara linjalstöddlinjen på den sidan.

- Om du vill omplacera en linjalstöddlinje, ska du klicka på den och sedan dra den till ett annat ställe när stöddlinjepekaren visas. Du kan också dubbelklicka på linjalstöddlinjen när **objektverktyget** är markerat och ange en ny plats i dialogrutan **Guide Manager Pro**.
- Om du vill ta bort en linjalstöddlinje, drar du bort stöddlinjen från sidan.
- Om du vill ta bort alla linjalstöddlinjer från en sida rullar du tills en del av sidan visas och trycker sedan på Alternativ/Alt och drar tillbaka stöddlinjen till linjalen.
- Om du vill ta bort alla linjalstöddlinjer från montagebordet för ett uppslag, rullar du tills en del av montagebordet visas och trycker sedan på Alternativ/Alt samtidigt som du klickar på en del av stöddlinjen.

Se även "*XTensions-programmet Guide Manager Pro*".

Fästa vid stöddlinjer

Du kan skapa ett "magnetiskt fält" runt stöddlinjerna i QuarkXPress, så att ett objekt automatiskt riktas in med stöddlinjen när objektet dras i närheten av linjen. Denna funktion kallas för **Fäst vid stöddlinjer** (menyn **Visa**) och det magnetiska fältets bredd kallas för **Vidhäftningsavstånd**.

Se till att **Visa > Fäst vid stöddlinjer** är markerat innan du ställer in vidhäftningen i QuarkXPress. Ange avståndet genom att välja **QuarkXPress/Redigera > Inställningar > Utskriftslayout > Stöddlinjer och raster** och ange ett pixelvärde i fältet **Vidhäftningsavstånd**.

Du kan också välja **Visa > Fäst vid sidans raster** för att tvinga objekten att riktas in mot mallsiderastret. Värdet i fältet **Vidhäftningsavstånd** gäller även för mallsideraster. Mer information finns i "*Fästa objekt vid designraster*".

Ångra och återställa åtgärder

Kommandot **Ångra** (menyn **Redigera**) gör att du kan ångra den senast utförda åtgärden som utförts på ett objekt. Om du exempelvis råkar klippa ut ett bildblock av misstag, kopierar kommandot **Ångra** tillbaka bildblocket i layouten från Urklipp. Kommandot **Återställ** (menyn **Redigera**) gör att du kan återställa den åtgärd som du ångrade.

Välj **Redigera > Ångra** (Kommando+ Z/Ctrl + Z) om du vill ångra den senast utförda åtgärden. Menyalternativet anger vilken åtgärd du kan ångra. Kommandot **Ångra borttagning** är exempelvis tillgängligt i menyn **Redigera** när du har använt kommandot **Objekt > Ta bort**. När funktionen **Ångra** inte är tillgänglig visas **Kan inte ångra** med grå text.

Om du vill återställa åtgärden väljer du **Redigera > Återställ** (Kommando+Skift+Z/Ctrl+Z) när du har ångrat en åtgärd.

Block, linjer och tabeller

Om du vill skapa en snygg sidlayout måste kunna organisera text och bilder, vilket du kan göra med block. Block är objekt som kan innehålla text eller bilder, och du kan även skapa tomma block, utan innehåll, som exempelvis kan användas för att skapa färgglada designelement på en sida. Blockgränserna gör att text och bilder på sidan får en viss form och storlek och placeras på ett visst ställe på sidan.

Använda objekt och innehåll

QuarkXPress bygger på ett koncept som innefattar objekt (behållare) och innehåll (det som placeras inne i objekten).

Objekt är sidlayouts byggstenar. Med hjälp av **objektverktyget**  kan du bl.a. flytta, ändra storleken på, rotera, ändra formen på, klippa ut, kopiera och klistra in objekt.

Du kan välja mellan följande typer av objekt:

- *Bloack*, inklusive textblock, bildblock, och innehållslösa block. Block kan ha många olika former, exempelvis rektangulära, runda och Bézier-formade block.
- *Linjer*, inklusive "vanliga" linjer och textbanor (som kan inkudera text). Linjer kan också vara raka eller Bézier-formade.
- *Grupper*, är uppsättningar med objekt som har "limmats" ihop så att de fungerar som ett enda objekt.
- *Tabeller*, som kan innehålla både text och bilder.
- *Formulär*, som låter dig skapa HTML-formulär (endast webbblayouter).
- *Formulärinställningar*, som låter dig skapa HTML-formulärinställningar (endast webbblayouter).

Innehåll är i stort sett text och bilder. När du skapar en layout måste du normalt sett rita några textblock och bildblock och sen infoga text och bilder i dessa block.

Eftersom objekt och innehåll är två olika saker använder du olika typer av verktyg för att redigera dem:

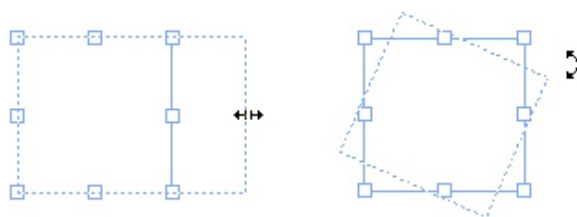
- **Textredigeringsverktyget**  gör att du kan skapa rektangulära textblock och formatera text i textblock eller på textbanor. Du kan också använda **textredigeringsverktyget** för att klippa ut, kopiera och klistra in text.
- Med hjälp av **bildredigeringsverktyget**  kan du skapa rektangulära bildblock och redigera bilder i bildblock. Du kan också använda **bildredigeringsverktyget** för att klippa ut, kopiera och klistra in bilder.

Använda handtag

De omslutande blocken runt markerade textbanor, linjer och block har små vita fyrkanter som kallas för *objekthandtag*. Dessa handtag kan användas för att ändra storleken på ett markerat objekt eller rotera det.

Objekthandtag

Ändra storleken på ett objekt genom att klicka på och dra i dess objekthandtag. Roterar ett objekt genom att klicka på det och dra en liten bit utanför ett av objektets hörnhandtag. Muspekaren ändras när du flyttar den över eller i närheten av ett handtag för att ange vilken åtgärd du kan utföra:



Objekthandtag kan användas för att ändra storleken på ett markerat objekt eller rotera det.

Bildhandtag

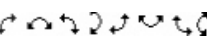
När du markerar **bildredigeringsverktyget** och klickar på ett bildblock som innehåller en bild visas bilden med stora cirklar som handtag. Dessa handtag kallas för *handtag för bildens innehåll*. När du klickar någonstans på den överliggande bilden, kan du använda förflyttningspekaren  för att flytta bilden inom blocket.

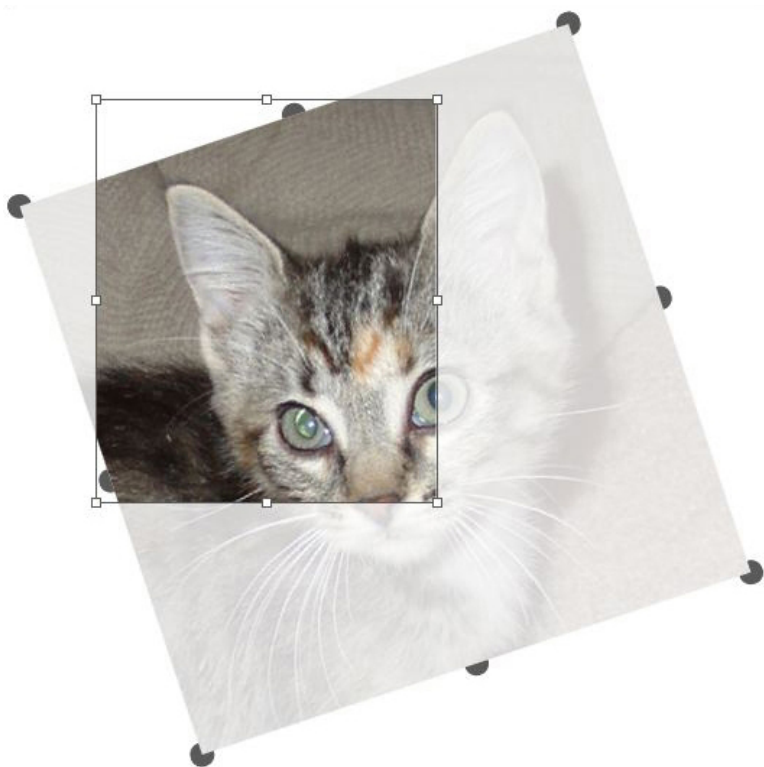


Bildblock med handtag för bildens innehåll

Handtagen för bildens innehåll visas även om den markerade bilden är större än själva blocket (se ovanstående illustration). Bilden visas utanför blockgränserna. Du kan beskära bilden genom att ändra storleken på bildblocket.

Du kan ändra storleken på ett block eller rotera det utan att ändra bildblockets storlek eller vinkel med hjälp av handtagen för bildens innehåll.

- Pekare för storleksförändring: 
- Rotationspekare: 



Roterad bild i ett block som inte har roterats

Tryck på Kommando/Ctrl om du vill flytta ett bildblock eller se hur beskärningen ser ut utan den överliggande genomskinliga bilden. Detta tar tillfälligtvis bort den överliggande bilden och gör att du kan arbeta med blocket på samma sätt som om objektverktyget var markerat.

- ➔ Om du klickar och drar med **bildredigeringsverktyget** när muspekaren placeras över ett ställe där ett bildblockshandtag och ett handtag för bildens innehåll överlappar varandra är det endast bilden som roteras eller storleksförändras. Markera **objektverktyget** om du vill flytta objekthandtaget.

Använda Bézier-former

Du bör sätta dig in i följande definitioner innan du omformar Bézier-block.

Punkt: En punkt sammanfogar linjesegment och anger var linjesegmenten börjar och slutar. Punkter som sammanfogar böjda linjesegment har böjningshandtag som styr

formen på kurvan. QuarkXPress tillhandahåller tre olika typer av punkter: Hörnpunkt, avrundad punkt och symmetrisk punkt.

Hörnpunkt: En hörnpunkt sammanfogar två raka linjer, en rak linje och en böjd linje eller två icke-kontinuerliga böjda linjer. Du kan manipulera hörnpunktens böjningshandtag på böjda linjer oberoende av varandra, vilket kan vara användbart om du vill att det ska vara en skarp övergång mellan två segment:



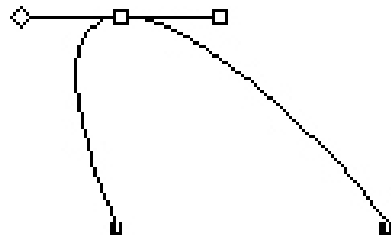
Exempel på hörnpunkter

Avrundad punkt: En avrundad punkt sammanfogar två böjda linjer så att en kontinuerlig kurva bildas. Böjningshandtagen vilar alltid på rak linje genom punkten, men du kan ändra deras avstånd till punkten oberoende av varandra:



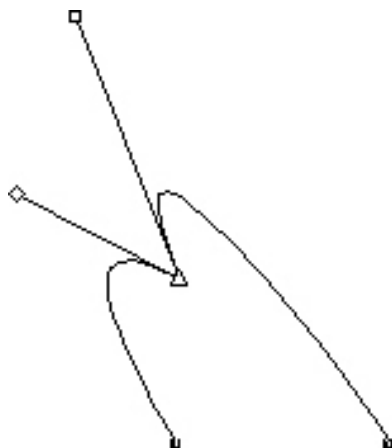
En avrundad punkt

Symmetrisk punkt: En symmetrisk punkt sammanfogar två böjda linjer så att en kontinuerlig kurva bildas. Resultatet påminner om en avrundad punkt, men böjningshandtagen är alltid på samma avstånd från punkten:



En symmetrisk punkt

Böjningshandtag: Böjningshandtagen sträcker sig från båda sidorna av punkten och styr formen på kurvan:



Böjningshandtag (överst till vänster)

Linjesegment: Linjesegment är raka eller böjda delar av en linje, som är placerade mellan två punkter:



Linjesegment

När **punktmarkeringsverktyget** är placerat ovanpå ett aktivt Bézier-block eller en aktiv Bézier-linje, visas flera olika pekare som anger om du kan markera en punkt, böjningshandtagen eller ett linjesegment. Klicka och dra pekarna för att omforma Bézier-blocket eller -linjen.

- Ändra formen helt och hållet genom att välja ett annat alternativ i menyn **Objekt > Form**.
- Om du vill lägga till en punkt i ett Bézier-block när du arbetar med **Bézier-pennverktyget** ska du klicka på ett linjesegment. Du kan också använda **verktyget för ny punkt**.
- Om du vill ta bort en punkt i ett Bézier-block när du arbetar med **Bézier-pennverktyget** ska du klicka på punkten. Du kan också använda **punktborttagningsverktyget**.
- Om du vill konvertera en punkt till en annan sorts punkt när du arbetar med **Bézier-pennverktyget**, ska du Alternativ-klicka/Alt-klicka på punkten. Du kan också använda **punktkonverteringsverktyget**.
- Om du vill flytta en punkt eller ändra formen på ett linjesegment när du arbetar med **Bézier-pennverktyget**, ska du trycka på Kommando/Ctrl och dra punkten eller linjesegmentet.
- Om du vill markera kurvor eller punkter så att du kan flytta dem eller ta bort dem ska du använda **punktmarkeringsverktyget**. Tryck på Skift och klicka för att markera flera punkter. Alternativ-klicka/Alt-klicka på en punkt om du vill att den ska vara symmetrisk.

Arbeta med block

Det finns tre typer av block: Textblock, bildblock och innehållslösa block (block med innehållet **Inget**). Alla tre blocktyper kan innehålla färg, tonvärden, övertoningar och ramar. När du ritar ett textblock, bildblock eller innehållslöst block motsvarar de tillgängliga inställningarna den typ av block som du skapar. Men du kan importera text i bildblock som innehåller bilder och du kan importera bilder i textblock som innehåller text. Du kan ändra både innehållstypen, blockens form och andra blockattribut.

Skapa text- och bildblock

Du kan skapa block på tre olika sätt:

- Skapa ett *innehållslöst block* (ett block som kan ändras till ett bildblock eller ett textblock), genom att klicka och dra med **verktyget för rektangulära block** , **verktyget för ovala block**  eller **fyrverkeriverktyget** . Du kan ange att innehållet ska vara text genom att trycka på T samtidigt som du ritar ett innehållslöst block. Du kan ange att innehållet ska vara en bild genom att trycka på R samtidigt som du ritar ett innehållslöst block.
- Skapa ett rektangulärt text- eller bildblock genom att dra med **textredigeringsverktyget**  eller **bildredigeringsverktyget** .
- Skapa ett Bézier-block med **Bézier-pennverktyget** . Mer information finns under "[Skapa Bézier-block](#)."

➡ Om du trycker på Skift samtidigt som du drar begränsas rektangulära block till kvadrater och ovala block till cirklar.

Du kan skapa block med hjälp av följande verktyg:

Tryck på Kommando+E/Alt+E och importera en textfil om du vill ändra ett innehållslöst block till ett textblock.

Tryck på Kommando+E/Alt+E och importera en bildfil om du vill ändra ett innehållslöst block till ett bildblock.

Du kan ändra hörntypen för rektangulära block till avrundade, konkava och sneddade hörn med kommandot **Objekt > Form** eller menyn **Hörntyp** i paletten **Mått**. Du kan lägga till och ändra avrundade hörn genom att skriva in värden i fältet **Hörnradie** (**Objekt > Modifiera > fliken Block**). För bildblock kan du även använda fältet **Blockets hörnradie** i fliken **Klassisk** eller **Sprid ut/Justera** i paletten **Mått**.

Skapa Bézier-block

Med hjälp av **Bézier-pennverktyget**  kan du rita flersidiga Bézier-block och linjer som kan ha raka och böjda linjesegment (se "[Använda Bézier-former](#)").

Gör så här om du vill rita ett Bézier-block:

- 1 Markera **Bézier-pennverktyget**  i paletten **Verktyg**. Flytta hårkorspekaren  till valfri position på sidan och klicka för att etablera den första punkten.

- 2 Flytta pekaren till det ställe där du vill att nästa punkt ska placeras. Tryck på Skift om du vill begränsa pekarens förflyttning till en 45-graders vinkel i förhållande till sidan.
 - 3 Klicka för att skapa punkter och linjesegment.
 - Om du klickar på en punkt utan att dra skapas en rak linje och en hörnpunkt. Om du vill att linjesegmentet ska vara böjt och ha en avrundad punkt klickar du och drar till det ställe där du vill placera nästa punkt. En punkt med två böjningshandtag visas. Du styr storleken och formen på kurvan genom att dra i böjningshandtaget. Tryck på Alternativ/Alt samtidigt som du drar en avrundad punkt för att skapa ett böjt segment och en hörnpunkt.
 - 4 Du kan också redigera Bézier-formen medan du håller på och ritar den.
 - Lägg till en punkt i ett befintligt segment i formen genom att klicka på linjesegmentet där du vill att punkten ska placeras.
 - Ta bort en punkt från den aktiva formen medan du ritar den genom att klicka på punkten.
 - 5 Om du vill stänga blocket stänger du banan genom att placera muspekaren över början på linjen, och klicka sedan när pekaren för stängt block  visas.
- ➡ När något av ritverktygen är aktiva kan du tillfälligt växla till **punktmarkeringsverktyget** genom att trycka på Kommando/Ctrl. När **punktmarkeringsverktyget** är aktivt kan du tillfälligt växla till **objektverktyget** genom att trycka på Kommando+Alternativ/Ctrl+Alt.

Ändra blockstorleken

Du kan ändra storleken på alla block genom att modifiera storleken på det omslutande blocket. Ett omslutande block är en rektangulär form som inte skrivs ut och omger alla block. Blockets *Använda handtag* visar det omslutande blockets gränser. Om du markerar objekthandtagen på ett Bézier-block med **objektverktyget** kan du se det omslutande blocket bättre.

Du kan ändra storleken på aktiva block med hjälp av en av följande metoder:

- Välj **objektverktyget**  eller ett av **redigeringsverktygen**  och flytta muspekaren över ett av det markerade blockets objekthandtag så visas pekaren för storleksförändring. Förminska eller förstora blocket genom att klicka på handtaget och dra det till en ny plats. Tryck ner Skift för att bevara blockets proportioner. Tryck på Alternativ/Alt för att ändra blockets storlek från mitten. Tryck på Kommando/Ctrl för att ändra storleken på blockets innehåll tillsammans med blocket.
- Skriv in värden i fälten **B** och **H** i flikarna **Klassisk** eller **Sprid ut/Justera** i paletten **Mått** för att ändra bredden och höjden, och tryck sedan på Retur/Enter.
- Välj **Objekt > Modifiera** (Kommando+M/Ctrl+M) och klicka sedan på fliken **Block**. Skriv in värden i fälten **Bredd** och **Höjd** så att storleken på blocket förändras till ett visst värde och klicka sedan på **OK**.

Omforma block

Du kan ändra blockets form på tre olika sätt:

- Ändra formen helt och hållet genom att välja ett annat alternativ i menyn **Objekt > Form**.
- Du kan lägga till och ändra avrundade hörn i rektangulära block genom att skriva in värden i fältet **Hörnradie** (**Objekt > Modifiera > fliken Block**). För bildblock kan du även använda fältet **Blockets hörnradie** i fliken **Klassisk** eller **Sprid ut/Justera** i paletten **Mått**.
- Du kan omforma Bézier-block genom att omplacera punkter, böjningshandtag och linjesegment. Mer information finns i [Använda Bézier-former](#).

Lägga till ramar i block

Ramar är dekorativa kanter som kan placeras runt alla blocktyper. Du kommer åt raminställningarna för aktiva block så här:

- Välj **Objekt > Ram** för att visa fliken **Ram** i dialogrutan **Modifiera**.
- Visa fliken **Ram** i paletten **Mått**.

Använd inställningarna på de här flikarna för att ange ramstil, bredd, färg och opacitet. Om ramstilen innehåller mellanrum kan du även ange mellanrumsfärg och opacitet.

Du kan skapa egna ramstilar i dialogrutan **Streck och ränder** (menyn **Redigera**) och ange raminställningarna i en objektstil. Läs mer om Objektstilar i "[XTensions-programmet Item Styles](#)".

Använda färger i block

Gör så här för att använda en bakgrundsfärg för aktiva block:

- Välj **Objekt > Modifiera** (Kommando+M/Ctrl+M), klicka på fliken **Block** och använd sedan inställningarna i området **Block**.
- Visa paletten **Färger** (**Fönster > Färger**), klicka på knappen **Bakgrundsfärg** , och använd sedan inställningarna i paletten.
- Visa fliken **Klassisk** i paletten **Mått**.

Följande inställningar är tillgängliga i flikarna och paletten:

- **Blockfärg:** Här anger du blockets bakgrundsfärg.
- **Tonvärde:** Här anger du bakgrundsfärgens nyans (0% = vit, 100% = fullfärg).
- **Opacitet:** Här anger du blockbakgrundens genomskinlighet (0% = helt genomskinlig, 100% = helt ogenomskinlig).

Du kan också ange blockfärg i en objektstil. Läs mer om objektstilar i "[XTensions-programmet Item Styles](#)".

Använda övertoningar i block

En övertoning är en övergång från en färg till en annan. Gör så här för att använda en övertoning i bakgrunden för aktiva block:

- Välj **Objekt > Modifiera** (Kommando+M/Ctrl+M), klicka på fliken **Block** och använd sedan inställningarna i området **Övertoning**.
- Visa paletten **Färger (Fönster > Färger)**, klicka på knappen **Bakgrundsfärg** , och använd sedan inställningarna i paletten.

Följande inställningar i denna flik och palett har att göra med övertoning:

- **Stil:** Gör att du kan ange övertoningstypen.
- **Vinkel:** Gör att du kan ange övertoningens vinkel mellan färgerna.

Övertoningar innehåller två färger, och var och en kan ha ett eget tonvärde och opacitet. I fliken **Block** i dialogrutan **Modifiera** är färgen i området **Block** den första färgen och färgen i området **Övertoning** är den andra färgen. Klicka på **Nr. 1** i paletten **Färger** för att ställa in den första färgen och på **Nr. 2** för att ställa in den andra färgen.

Du kan också ange övertoningar i en objektstil. Läs mer om objektstilar i "[XTensions-programmet Item Styles](#)".

Föreina och dela block

Du kan skapa komplicerade Bézier-block från befintliga block med hjälp av alternativen i undermenyerna **Föreina** och **Dela** (menyn **Objekt**). Om ett rektangulärt block exempelvis överlappar ett ovalt block, kan du markera undermenyn **Objekt > Föreina** och välja ett alternativ som skapar ett enda block med samma innehåll. Om du föreinar två bildblock visas en enda bild i det kombinerade blocket. Om du föreinar två textblock flödar texten som en enda artikel genom båda blocken.

Om du vill använda funktionen **Föreina** ska du markera två objekt och sedan välja ett av följande alternativ i undermenyn **Föreina** (menyn **Objekt**):

- Kommandot **Korsning** bevarar områden där det främre objektet överlappar det bakre och tar bort resten.
- Kommandot **Förening** kombinerar alla objekt i ett block och bevarar både överlappade och ej överlappade områden.
- Kommandot **Skillnad** tar bort de främre objekten. Alla överlappande områden klipps ut.
- Kommandot **Omvänd skillnad** tar bort de bakomliggande objekten. Alla överlappande områden klipps ut.
- Kommandot **Exklusiv eller** lämnar alla former som de är men klipper ut eventuella överlappande områden. Om du vill redigera punkterna som omger det urklippta området kommer du att märka att det nu finns två punkter vid varje punkt där två linjer ursprungligen korsade varandra.
- Kommandot **Kombinera** liknar kommandot **Exklusiv eller**, men om du tittar på punkterna som omger det utklippta området ser du att det inte lagts till några punkter där två linjer korsar varandra.

Kommandot **Dela** delar antingen ett förenat block i separata block, delar ett komplicerat block med banor inom banor i separata block, eller delar ett block med en blockgräns som korsar över sig självt (exempelvis ett block som ser ut som en åtta). Om du vill använda den här funktionen ska du markera två objekt och sedan välja ett av följande alternativ i undermenyn **Förena** (menyn **Objekt**):

- Kommandot **Utanför banor** kan användas för ett förenat block som innehåller flera, icke överlappande former. **Utanför banor** bevarar all information för de yttre banorna och delar upp yttre banor, som inte överlappar varandra, i enskilda block.
- Kommandot **Alla banor** skapar separata block från *varje* form i ett komplicerat block.

Lägga till text och bilder i block

Lägg till text i ett block genom att välja **textredigeringsverktyget** , dubbelklicka på blocket och börja sedan antingen skriva, klistra in text som har kopierats från ett annat ställe eller välj **Arkiv > Importera**. Om du väljer **objektverktyget**  och dubbelklickar på ett textblock öppnas dialogrutan **Importera**.

Lägg till text i ett textblock genom att markera blocket med **bildredigeringsverktyget**  och klistra sedan antingen in en bild som har kopierats från ett annat ställe eller välj **Arkiv > Importera bild**. Om du väljer **objektverktyget**  eller **bildredigeringsverktyget**  och dubbelklickar på ett bildblock öppnas dialogrutan **Importera**.

Ändra blocktyp

Konvertera ett markerat block till en annan typ genom att välja **Bild**, **Text** eller **Ingen** i undermenyn **Innehåll** (menyn **Objekt**). Du kan också ändra ett textblock till ett bildblock genom att välja **Arkiv > Importera** och markera en bild. Ändra ett bildblock till ett textblock genom att välja **Arkiv > Importera** och markera en textfil.

Konvertera ett markerat block till en textbana genom att välja en linjeform i undermenyn **Objekt > Form**.

När du markerar ett **blockverktyg** kan du skapa text- eller bildblock med följande kommandotangenter:

- Tryck ner T samtidigt som du ritar för att skapa ett textblock.
- Tryck ner R samtidigt som du ritar för att skapa ett bildblock.

Arbeta med linjer

Det finns två typer av linjer: Raka linjer och Bézier-linjer. Du kan använda färger och linjestilar för alla linjer.

Skapa linjer

Skapa en linje genom att först markera **linjeverktyget**  i paletten **Verktyg** och flytta hårkorspekaren  till valfri plats på sidan. Rita linjen genom att klicka och dra.

- ➡ Du kan begränsa en linje till 0, 45 eller 90 grader genom att trycka på Skift samtidigt som du ritat den.

Skapa Bézier-linjer

Med hjälp av **Bézier-pennverktyget**  kan du rita flersidiga Bézier-block och linjer som kan ha raka och böjda linjesegment (se "[Använda Bézier-former](#)").

Gör så här om du vill rita en Bézier-linje:

- 1 Markera **Bézier-pennverktyget**  i paletten **Verktyg**. Flytta hårkorspekaren  till valfri position på sidan och klicka för att etablera den första punkten.
 - 2 Flytta pekaren till det ställe där du vill att nästa punkt ska placeras. Tryck på Skift om du vill begränsa pekarens förflyttning till en 45-graders vinkel i förhållande till sidan.
 - 3 Klicka för att skapa punkter och linjesegment.
 - Om du vill att linjesegmentet ska vara böjt klickar du och drar till det ställe där du vill placera nästa punkt. En punkt med två böjningshandtag visas. Du styr storleken och formen på kurvan genom att dra i böjningshandtaget.
 - Skapa en hörnpunkt genom att trycka på Alternativ/Alt innan du klickar. Om du klickar och håller ner musknappen kan du styra hörnpunktens radie genom att dra i ett böjningshandtag.
 - Lägg till en punkt i ett befintligt segment i formen genom att klicka på linjesegmentet där du vill att punkten ska placeras.
 - Ta bort en punkt från den aktiva formen medan du ritat den genom att klicka på punkten.
 - 4 Slutför uppritningen av linjen genom att dubbelklicka.
- ➡ När något av ritverktygen är aktiva kan du tillfälligt växla till **punktmarkeringsverktyget** genom att trycka på Kommando/Ctrl. När **punktmarkeringsverktyget** är aktivt kan du tillfälligt växla till **objektverktyget** genom att trycka på Kommando+Alternativ/Ctrl+Alt.

Linjelägen för raka linjer

Det finns fyra lägen för linjer: **Ändpunkter**, **Vänsterpunkt**, **Mittpunkt** och **Högerpunkt**. Linjens längd och position beskrivs olika beroende på vilket läge du väljer på fliken **Linje** (**Objekt > Modifiera**) eller paletten **Mått** (flikarna **Klassisk** och **Sprid ut/Justera**).

- Läget **Ändpunkter**: Fältet **X1** anger den horisontella positionen för den första ändpunkten. Fältet **Y1** anger den vertikala positionen för den första ändpunkten. Fältet **X2** anger den horisontella positionen för den sista ändpunkten. Fältet **Y2** anger den vertikala positionen för den sista ändpunkten.
- Läget **Vänsterpunkt**: Fältet **X1** anger den horisontella positionen för ändpunkten längst till vänster. Fältet **Y1** anger den vertikala positionen för ändpunkten längst till vänster.

- Läget **Mittpunkt**: Fältet XM anger den horisontella positionen för linjens mittpunkt. Fältet YM anger den vertikala positionen för linjens mittpunkt.
- Läget **Högerpunkt**: Fältet X2 anger den horisontella positionen för ändpunkten längst till höger. Fältet Y2 anger den vertikala positionen för ändpunkten längst till höger.

Ändra storleken på linjer

Du kan ändra storleken på raka linjer med hjälp av en av följande metoder:

- Välj **objektverktyget**  och flytta pilpekaren över ett [Använda handtag](#) så att pekaren för storleksförändring visas. Förkorta eller förläng linjen genom att klicka på handtaget och dra det till en ny plats.
- Välj **Objekt > Modifiera** (Kommando+M/Ctrl+M) och klicka sedan på fliken **Linje**. Klicka på menyn **Läge** om du vill visa de fyra lägesalternativen (se "[Linjelägen för raka linjer](#)"). Välj **vänsterpunkt**, **mittpunkt** eller **högerpunkt** om du vill visa ett längdfält. Ange linjens exakta längd genom att skriva in värden i fältet **Längd** och klicka på OK.
- Välj antingen **vänsterpunkt**, **mittpunkt**, eller **högerpunkt** i menyn **Linjeläge** i flikarna **Klassisk** eller **Sprid ut/justera** i paletten **Mått** för att visa fältet **L (Längd)**. Om du vill ändra längden på en linje med ett exakt värde, anger du värdet i fältet **L** och trycker sedan på Retur/Enter.

Du kan ändra längden på en Bézier-linje genom att modifiera storleken på dess omslutande block. Det gör du genom att se till att **Objekt > Redigera > Form** är avmarkerat, och sedan ändra längden på linjen på samma sätt som om det var ett block.

Omforma linjer

Du kan ändra en linjes form på följande sätt:

- Ändra formen helt och hållet genom att välja ett annat alternativ i menyn **Objekt > Form**.
- Du kan omforma Bézier-linjer genom att manipulera punkter, böjningshandtag och linjesegment. Mer information finns i [Använda Bézier-former](#).

Styra utseendet på linjer

Du kan styra aktiva linjers utseende med inställningarna på följande platser:

- Paletten **Mått** (fliken **Klassisk**):
- Fliken **Linje** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**)
- Paletten **Färger** (menyn **Fönster**) – endast för linjefärg

Förutom färg, tonvärde och opacitet kan du även styra följande egenskaper för linjer:

- **Linjestil**: Med det här alternativet kan du styra linjens allmänna utseende. Flera linjestilar ingår som standard, och du kan lägga till nya i dialogrutan **Streck och ränder** (menyn **Redigera**).

- *Grovlek*: Ange linjens grovlek i valfritt måttssystem. Du kan också ange grovleken **Fin**. Den utskrivna grovleken för en fin linje är 0,125 pt på en PostScript-skrivare och något grövre på vissa laserskrivare.
- *Pilspetsar*: Du kan ge linjerna pilspetsar i menyn **Pilspetsar**.

Du kan också ange utseendet för linjer i en objektstil. Läs mer om objektstilar i "[XTensions-programmet Item Styles](#)".

Sammanfoga linjer

Du kan sammanfoga två linjer till en, genom att markera **objektverktyget** , markera linjerna och välja **Objekt > Förena > Förena ändpunkter**. Kommandot **Förena ändpunkter** är tillgängligt när linjernas eller texbanornas ändpunkter ligger inom sex punkter från varandra.

Manipulera objekt

Objekt kan klippas ut och sedan klistras in igen på nya ställen, låsas så att det inte går att flytta dem, dupliceras en eller flera gånger, staplas för att skapa visuella effekter och manipuleras på andra sätt.

Markera objekt

Du måste markera objekten innan du kan redigera dem. De flesta objekt visas med konturer och handtag för omformning när de är markerade.

Markera ett objekt genom att först markera **objektverktyget** , **textredigeringsverktyget**  eller **bildredigeringsverktyget**  och flytta pilpekaren över ett objekt. Klicka en gång för att markera ett objekt eller Skift-klicka på enskilda objekt för att markera fler än ett objekt åt gången. Du kan också markera flera objekt genom att markera **objektverktyget**  och rita runt det område som innehåller objekten.

Om du dubbelklickar på ett textblock när **objektverktyget**  är markerat öppnas dialogrutan **Importera**. Om du dubbelklickar på ett tomt bildblock när **objektverktyget** eller **bildredigeringsverktyget**  är markerat, öppnas dialogrutan **Importera**. Om bildblocket innehåller en bild, markeras **bildredigeringsverktyget** .

Om du vill avmarkera ett objekt klickar du utanför objektet. När **objektverktyget**  är markerat kan du trycka på Tab-tangenten för att avmarkera aktiva objekt.

Flytta objekt

Du kan flytta objekt genom att ange värden i fälten **Vänsterkant** och **Överkant** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**), ange värden i fälten X och Y i paletten **Mått**, eller genom att flytta objekt manuellt med hjälp av **objektverktyget** . Om du håller ner musen innan du flyttar ett block eller en textbana kan du se innehållet när du flyttar objektet. Du kan också "förflytta" objekt genom att markera **objektverktyget** och trycka på en av piltangenterna på tangentbordet.

- ➔ Blockens objekthandtag visar det omslutande blockets gränser. Om du markerar objekthandtagen på ett Bézier-block med **objektverktyget** kan du se det omslutande blocket bättre.

Klipp ut, kopiera och klistra in objekt

När **objektverktyget**  är markerat, är kommandona **Klipp ut**, **Kopiera** och **Klistra in** (menyn **Redigera**) tillgängliga för aktiva block, linjer och textbanor. Välj **Redigera > Klistra in** (+ V/Ctrl + V) om du vill placera en kopia av objekten i Urklipp i mitten av projektfönstret.

När **objektverktyget**  är markerat kan du ta bort objekt med kommandona **Radera** (endast Mac OS) och **Ta bort**. Raderade och borttagna objekt kopieras inte till Urklipp.

Styra objektens staplingsordning

När två eller flera objekt överlappar varandra är de enskilda objekten antingen placerade framför eller bakom det andra objektet. Ordet "staplingsordning" avser förhållandet mellan de olika objekten på sidan, från det främsta till det bakersta. Varje objekt som du skapar har en egen nivå i staplingsordningen. När du skapar ett nytt objekt intar det den främsta objektpositionen.

Menyn **Objekt** innehåller kommandon som gör att du kan styra objektens staplingsordning.

- Välj **Objekt > Lägg bakom** om du vill flytta ett objekt längst bak på en sida eller i ett lager.
 - Välj **Objekt > Lägg framför** om du vill flytta ett objekt längst fram på sidan eller lagret.
 - I Mac OS flyttar du ett objekt en nivå bakåt på sidan eller lagret genom att trycka på Alternativ och välja **Objekt > Skicka bakåt**. I Windows väljer du **Objekt > Skicka bakåt**.
 - I Mac OS flyttar du ett objekt en nivå framåt på sidan eller lagret genom att trycka på Alternativ och välja **Objekt > Skicka framåt**. I Windows väljer du **Objekt > Skicka framåt**.
- ➔ Själva lagren i ett dokument som innehåller lager har en speciell staplingsordning och varje objekt på de enskilda lagren har också en specifik staplingsordning. När du använder kommandona **Lägg bakom**, **Skicka bakåt**, **Lägg framför** och **Flytta framåt** (menyn **Objekt**) ändras staplingsordningen i lagret.
- ➔ Aktivera ett objekt som döljs bakom andra objekt genom att markera **objektverktyget**  och trycka på Kommando+Alternativ+Skift/Ctrl+Alt+Skift samtidigt som du klickar upprepade gånger på den punkt där flera objekt överlappar varandra. Om du trycker på Kommando+Alternativ+Skift/Ctrl+Alt+Skift samtidigt som du klickar aktiveras objekten i turordning framifrån och bak.

Gruppera objekt

Du kan kombinera flera objekt på en sida eller ett uppslag till en enda grupp.

Gruppering av objekt kan vara användbart när du vill markera eller flytta flera objekt på en och samma gång. Du kan flytta, klippa ut, kopiera, duplicera och utföra en

mängd andra åtgärder på en grupp. Du kan exempelvis gruppera alla objekt som ingår i tidningshuvudet; när du väl har grupperat dem kan du modifiera eller flytta hela gruppen på samma sätt som när du modifierar eller flyttar ett enskilt block, en linje eller en textbana.

När du har skapat en grupp kan du fortfarande redigera, ändra storleken och omplacera enskilda objekt, men gruppförhållandet kvarstår. Du kan också placera en kopia av en grupp i ett öppet QuarkXPress-bibliotek så att den kan användas i andra dokument.

Objekt kan grupperas när två eller flera objekt (linjer, block, textbanor eller andra grupper) är aktiva. Du kan markera flera objekt med **objektverktyget**  genom att antingen Skift-klicka på de enskilda objekten eller rita en markering runt de objekt som du vill gruppera. Välj **Objekt > Gruppera** (Kommando+G/Ctrl+G) för att placera flera markerade objekt i en och samma grupp.

Du kan gruppera grupper, och markera en eller flera grupper samtidigt som du markerar enskilda block, linjer och textbanor för att skapa en större grupp.

Du kan flytta, klippa ut, kopiera, klistra in, duplicera, rotera och färglägga en grupp när **objektverktyget**  är markerat. Du kan manipulera enskilda objekt på samma sätt som andra ogrupperade objekt när **textredigeringsverktyget**  eller **bildredigeringsverktyget**  är markerat.

Flytta ett objekt i en grupp genom att trycka på Kommando/Ctrl och markera objektet med **objektverktyget** , **textredigeringsverktyget**  eller **bildredigeringsverktyget** .

- ➔ Om en aktiv grupp innehåller samma typ av objekt (t.ex. bildblock), ingår en flik (eller flikar) som gäller särskilt för dessa objekt, i dialogrutan **Modifiera**. Om en aktiv grupp innehåller olika typer av objekt, visas bara fliken **Gruppera** i dialogrutan **Modifiera**.

Välj **Objekt > Dela upp** (Kommando+U/Ctrl+U) för att bryta gruppförhållandet.

Ändra storleken på grupperade objekt

Klicka och dra i gruppens objekthandtag för att ändra storleken på alla objekten i gruppen samtidigt. Om du trycker på Kommando + Skift/Ctrl + Skift medan du ändrar storlek på en grupp, ändras rambredden, linjernas grovlek och text- och bildstorleken för alla objekt proportionellt. Om du trycker på Kommando/Ctrl medan du ändrar storlek på en grupp, ändras rambredden, och storleken på bilder och text, men de ändras inte proportionellt.

Duplicera objekt

Du kan göra en eller flera kopior av block, linjer och textbanor i QuarkXPress.

Skapa en enda kopia av ett markerat objekt med kommandot **Duplicera** (menyn **Objekt**). Du kan också trycka på Alternativ/Alt samtidigt som du drar ett objekt eller en grupp för att skapa en kopia.

Funktionen **Duplicera och repetera** är användbar för att placera designelement som innehåller flera jämnt fördelade kopior av ett objekt i layouten. Skapa flera kopior av ett objekt och ange avståndet mellan dem med kommandot **Duplicera och repetera** (menyn **Objekt**).

Sprida ut och justera objekt

Du kan styra hur flera markerade objekt placeras i förhållande till varandra i undermenyn **Objekt > Sprid ut/Justera** eller fliken **Sprid ut/Justera** i paletten **Mått**.

Du kan välja mellan åtta alternativ för spridning och sex alternativ för justering i paletten **Mått**, och justeringen kan anges i förhållande till markerade objekt, sidan eller uppslaget (för utskriftslayouter med motstående sidor). Undermenyn **Sprid ut/Justera** (menyn **Objekt**) inkluderar lägena "objektförhållande" och "sidförhållande" som beskrivs nedan. Paletten **Mått** inkluderar även ett tredje läge som kallas för "Sprid ut relativt".

Följande lägen finns för sprid ut/justera:

- När *Justera objekt i förhållande till varandra*  används, placeras objekten i förhållande till det översta aktiva objektet, som inte flyttas. Det översta objektets placering bestäms av var objektets överkanter är placerade. Om två eller flera objekt har samma överkanter sprids objekten ut i förhållande till det objekt som är längst till vänster.
- När *Justera i förhållande till utrymmet på sidan*  används, placeras objekten i förhållande till sidans kanter (vänster, höger, övre eller nedre).
- *Justera i förhållande till utrymmet på uppslaget*  är tillgängligt för aktiva utskriftslayouter som inkluderar motstående sidor. Föreställ dig att du har öppnat en layout med ett uppslag och sedan markerar ett objekt på en vänstersida och ett annat objekt på högersidan. Om du sedan klickar på symbolen för **Justera i förhållande till utrymmet på uppslaget** i paletten **Mått** och väljer **Ordna de horisontella mittpunkterna**  placeras de markerade objekten längst till vänster och längst till höger på uppslaget.

Rotera objekt

Rotera aktiva objekt på ett av följande sätt:

- Markera **objektverktyget**  och flytta musen över ett objekthandtag. När rotationspekaren visas etablerar du en rotationspunkt genom att klicka och sedan rotera objektet genom att dra med en cirkelformad rörelse. Pilpekaren och objektets position visas när du drar. Om du trycker på Skift-tangenten när du roterar begränsas rörelserna till 45-graders vinklar.
- Välj **Objekt > Modifiera** (Kommando+M/Ctrl+M) och klicka sedan på ett värde i fältet **Vinkel** och klicka på OK.
- Skriv in ett värde i fältet  i paletten **Mått** (flikarna **Klassisk** och **Sprid ut/Justera**) och tryck på Retur/Enter.

Om du vill rotera en rak linje väljer du antingen **vänsterpunkt**, **mittpunkt** eller **högerpunkt** i menyn **Läge** (i dialogrutan **Modifiera** eller paletten **Mått**) så att fältet **Vinkel** visas. Om du vill rotera en Bézier-linje visar du linjens omslutande block genom att avmarkera **Form** (**Objekt > Redigera**).

Skjuva objekt

Om du vill skjuva aktiva objekt i omslutande block väljer du **Objekt > Modifiera** (Kommando+M/Ctrl+M) och klickar sedan på fliken **Block**. Skriv in ett värde i fältet

Skjuva. Positiva värden gör att objekten snedställs åt höger; negativa värden gör att de snedställs åt vänster.

Låsa och låsa upp objekt

Du kan se till att objekt och innehåll inte ändras av misstag genom att låsa dem. Gör så här:

- Markera **Objekt > Lås > Position** för att undvika att objektets storlek och position ändras (och för att undvika att objektet tas bort).
- Markera **Objekt > Lås > Artikel** eller **Objekt > Lås > Bild** för att undvika att objektets innehåll ändras.

Avmarkera lämpliga alternativ i undermenyn **Objekt > Lås** för att låsa upp de markerade objekten. Du kan också välja **Objekt > Modifiera** och klicka på låssymbolen  bredvid fältet.

Förankra objekt och grupper i text

Du kan *förankra* ett objekt eller en grupp så att den flödar i texten på samma sätt som ett tecken. Förankra ett objekt eller en grupp i texten genom att markera objektet eller gruppen som ska förankras med **objektverktyget**  och välj **Redigera > Kopiera** (Kommando+C/Ctrl+C) eller **Redigera > Klipp ut** (Kommando+X/Ctrl+X). Se till att **textredigeringsverktyget**  är markerat och placera textinsättningspunkten där du vill förankra objektet eller gruppen i texten och välj **Redigera > Klistra in** (Kommando+V/Ctrl+V).

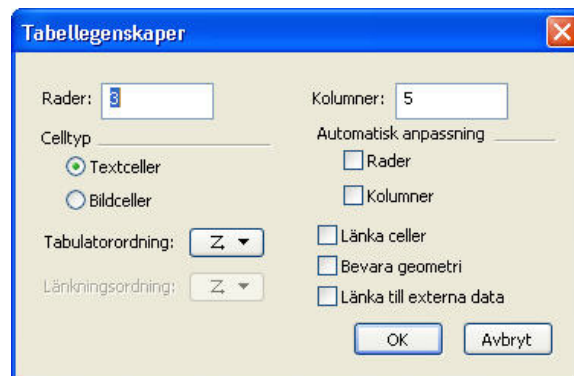
Arbeta med tabeller

I QuarkXPress är en tabell ett avgränsat objekt, precis som ett textblock, bildblock, en textbana eller en linje. När du arbetar med tabeller kan du se en cell som ett enskilt bildblock, textblock eller block utan innehåll, och du kan hantera celler på ungefär samma sätt som du hanterar de andra objekten. När du vill arbeta med själva tabellelementen – såsom rader och kolumner – använder du menyn **Tabell**.

Rita upp en tabell

Så här ritas du upp tabellen och anger dess egenskaper:

- 1 Markera **tabellverktyget**  i paletten **Verktyg**, dra för att rita en rektangel som är ungefär så stor som den färdiga tabellen och släpp sedan musknappen. Dialogrutan **Tabellegenskaper** visas.



Dialogrutan **Tabellegenskaper**

- 2 Ange antalet horisontella rader i fältet **Rader** och ange antalet vertikala kolumner i fältet **Kolumner**.
- 3 Ange den förinställda celltypen genom att klicka på **Textceller** eller **Bildceller** i området **Celltyp**. Du kan markera olika celler och konvertera innehållstypen senare om det behövs.
- 4 Om du vill skapa textceller som expanderar när du lägger till text, använder du inställningarna i området **Automatisk anpassning**.
- 5 Om du vill kunna navigera genom cellerna i en tabell på ett visst sätt när du trycker på Kontroll+Tabb i Mac OS eller Ctrl+Tabb i Windows, kan du välja ett annat alternativ i menyn **Tabulatorordning**.
- 6 Om du vill länka textcellerna så att importerad text flödar genom de angivna cellerna – ungefär på samma sätt som länkade textblock – markerar du **Länka celler**. Om du markerar **Länka celler** kan du välja i vilken ordning du vill länka textcellerna i menyn **Länkingsordning**.
- ➡ Om du inte länkar cellerna på det här viset kan du länka dem vid ett senare tillfälle med hjälp av **länkingsverktyget** eller kommandot **Länka textceller** (menyn **Tabell**). Även om du inte länkar cellerna kan du använda kommandot Kontroll+Tabb i Mac OS eller Ctrl+Tabb för att hoppa från cell till cell när du skriver in eller redigerar data.
- 7 Om du tänker importera data från Excel markerar du **Länka till externa data**. Mer information finns i "[Importera Excel-tabeller](#)".
- 8 Markera **Bevara geometri** om du inte vill att tabellens storlek ändras när du lägger till och tar bort rader.
- 9 Klicka på **OK**.

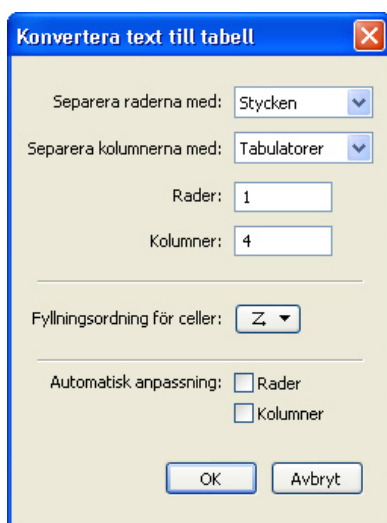
Konvertera text till tabeller

Tabellens utseende efter konverteringen av texten är helt beroende av hur texten har förberetts. Det är viktigt att använda stycken, tabulatorer, mellanslag eller komma (de tecken som QuarkXPress kan konvertera) konsekvent i ett textblock eftersom dessa tecken används för att definiera rader och kolumner när tabellen konverteras. Det är vanligt för användare att använda flera tabulatortecken i en ordbehandlare för att rikta in kolumndata – istället för att ställa in lämpliga tabulatorstopp. Om det textblock du konverterar innehåller denna typ av tabulatortecken har textblocket förmodligen ett

inkonsekvent antal tabulatorer mellan datacolumnerna. Du måste se till att tabulatorerna är konsekventa innan du konverterar texten till en tabell.

Så här konverterar du text till en tabell:

- 1 Markera all text som du vill konvertera till en tabell med **textredigeringsverktyget** .
- 2 Välj **Tabell > Konvertera text till tabell** så visas dialogrutan **Konvertera text till tabell**. QuarkXPress gissar sig till vilket tecken som ska användas för att **Separera raderna med**, vad som ska användas för att **Separera kolumnerna** och hur många **Rader** och **Kolumner** som behövs för de största områdena i den markerade texten.



Dialogrutan **Konvertera text till tabell**

- 3 Om du vill skapa textceller som expanderar när du lägger till text, använder du inställningarna i området **Automatisk anpassning**.
- 4 Om du vill att datan i tabellen ska flöda på annat sätt – exempelvis om värdena är i fallande ordning nu, men du tror att de skulle vara tydligare i stigande ordning – kan du ändra flödet. Välj ett alternativ i menyn **Fyllningsordning för celler** (standardvärdet är **Vänster till höger, Uppifrån och ned**).
- 5 Klicka på **OK**. En ny tabell skapas, som är förskjuten från det ursprungliga textblocket.

Importera Excel-tabeller

Tabelldata kommer ofta från ett kalkylprogram, såsom Excel, och du kan importera tabelldata på samma sätt som du importerar bilder. Importen går till på lite annorlunda sätt, men resultatet blir detsamma: Tabellen i QuarkXPress länkas till Excel-filen för spårning och uppdatering.

Om du importerar en tabell från Excel med hjälp av funktionen **Länka till extern tabell** i dialogrutan **Tabellegenskaper**, spåras tabellanvändningen på samma sätt som användningen av en bild spåras. På detta vis informeras du om källtabellen ändras, och du kan vara säker på att du har senaste tabelldata när layouten är klar, oavsett om du skriver ut, samlar ihop för utskrift, sparar som PDF eller exporterar till HTML.

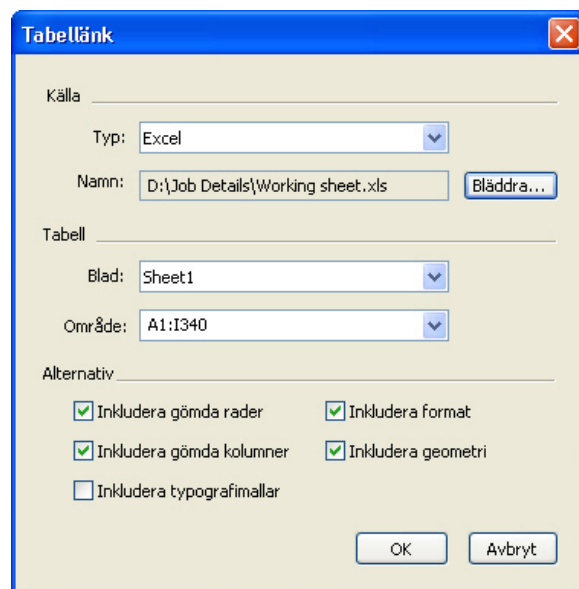
Kontrollera tabellstatusen genom att välja **Övrigt > Användning** och klicka sedan på fönstret **Tabeller**.

Du kan i och för sig uppdatera tabeller på samma sätt som du uppdaterar bilder, men du måste komma ihåg följande:

- Om du markerar **Inkludera format** i dialogrutan **Tabellänk** när du först importerar en Excel-tabell, bevaras Excel-tabellens formatering (så mycket som möjligt) i QuarkXPress. Om du uppdaterar tabellen vid ett senare tillfälle tas eventuell lokal formatering som har använts i QuarkXPress bort, och ersätts med formateringen från Excel-filen.
- Om du inte markerar **Inkludera format** i dialogrutan **Tabellänk** när du först importerar en Excel-tabell, tas tabellens Excel-formatering bort. Om du uppdaterar tabellen vid ett senare tillfälle försöker QuarkXPress bevara eventuell lokal formatering som har använts i tabellen i QuarkXPress.

Så här importerar du en Excel-tabell och bevarar länken i QuarkXPress:

- 1 Rita upp en tabell som är ungefär så stor som du vill ha den genom att dra med **tabellverktyget**. När du släpper musknappen visas dialogrutan **Tabellegenskaper**.
- 2 Markera **Länka till externa data**.
- 3 Klicka på **OK** så visas dialogrutan **Tabellänk**.



Dialogrutan **Tabellänk**

- 4 Klicka på **Bläddra** för att leta reda på och välja den Excel-fil du vill importera.
- 5 Om filen inkluderar flera kalkylblad väljer du det som du vill importera på menyn **Blad**. Om du bara vill importera en del av informationen kan du ange cellområdet i fältet **Område** eller välja ett namngivet område i menyn.
- 6 Markera de attribut som du vill importera i området **Alternativ**.
- 7 Klicka på **OK**.

- ➡ Formler och referenser importeras inte. Istället importeras de slutgiltiga värden som resulterar från formler och referenser. Infogade bilder importeras inte. Text med **Autofilter** eller **Avancerat filter** (**Data > Filter**) importeras som statisk text.
- ➡ Du kan snabbt skapa en tabell från Excel-data – utan att länka källtabellen till QuarkXPress-projektet för uppdateringar – genom att kopiera och klistra. Du gör detta genom att markera ett dataområde på ett Excel-kalkylblad och kopiera markerade data. Gå sedan tillbaka till QuarkXPress och välj **Redigera > Klistra in**. QuarkXPress skapar en tabell som lämpar sig för datan och infogar texten.

Importera Excel-diagram

Om du vill använda diagram eller bilder som har skapats med Excel-kommandot **Infoga > Diagram** eller **Infoga > Bild** i en QuarkXPress-layout, kan du importera dessa diagram eller bilder på samma sätt som du importerar andra bilder. Du gör detta genom att använda panelen **Diagram** i dialogrutan **Importera bild** (menyn **Arkiv**) i QuarkXPress. Diagram och bilder som importeras från Excel spåras med hjälp av fönstret **Bilder** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**) på samma sätt som andra bilder.

Lägga till text och bilder i tabeller

När du arbetar med tabeller ska du se en tabellcell som ett textblock eller ett bildblock. Varje block innehåller innehåll – text som kan vara länkad till nästa cell (eller inte), en enskild bild eller ingenting alls (kanske bara en övertoning). Därför kan du lägga till innehåll i tabeller på ungefär samma sätt som du lägger till innehåll i block – genom att skriva in text, importera text eller importera bilder.

- ➡ Du konverterar textceller till bildceller på samma sätt som du konverterar ett textblock till ett bildblock. Markera alla celler du vill konvertera och välj **Objekt > Innehåll > Bild**

Redigera tabelltext

Två viktiga saker som du bör känna till angående redigering av text i tabeller är hur du navigerar mellan celler och hur du markerar text som ska formateras. Som vanligt när du arbetar med text, måste du först markera **textredigeringsverktyget** .

Så här navigerar du genom en tabell:

- Klicka i den cell där du vill skriva eller importera text.
 - Tryck på **Kontroll+Tabb/Ctrl+Tabb** för att flytta till nästa cell.
 - Tryck på **Kontroll+Skift+Tabb/Ctrl+Skift+Tabb** för att gå tillbaka till föregående cell.
 - Tryck på piltangenterna när du vill flytta genom texten i en cell och flytta från en cell till en annan.
- ➡ Tryck på **Tabb**-tangenten om du vill skriva in ett tabulatorstecken i en textcell. Om du vill ange en högerindragen tabulator trycker du på **Alternativ+Tabb/Skift+Tabb**. Om du behöver rikta in siffrvärden i en tabell mot decimalkommat, eller något annat tecken, kan du infoga tabulatorer i tabellcellerna och sedan ange lämpliga tabulatorstopp att **Justera mot** (**Stil > Tabulatorer**).

Så här markerar du text i rader och kolumner:

- Klicka utanför tabellens högra eller vänstra kant om du vill markera all text i en rad.
- Klicka på tabellens övre eller undre kant om du vill markera all text i en kolumn.
- Klicka och dra längs tabellens kant om du vill markera all text i flera rader eller kolumner.
- Om du vill markera text i rader eller kolumner som inte ligger intill varandra Skift-klickar du på raderna eller kolumnerna.
- Använd alternativen i undermenyn **Markera** i menyn **Tabell** för att markera text i olika rader och kolumner. Alternativen inkluderar **Cell**, **Rad**, **Udda rader**, **Jämna rader**, **Kolumn**, **Udda kolumner**, **Jämna kolumner**, **Alla celler**, **Rader i sidhuvud**, **Rader i sidfot** och **Rader i tabellen**. Kommandona för **Markera** i menyn **Tabell** är användbara för att använda olika formatering på olika rader eller kolumner.

Länka tabellceller

När celler länkas fyller text som har skrivits in, importerats eller klistrats in i en cell den första textcellen i den länkade artikeln och sedan flödas texten vidare till nästa länkade cell. Tecknet för nästa kolumn (Retur-tangenten på det numeriska tangentbordet) är användbar för att styra textflödet i länkade celler, på samma sätt som i länkade block. Förutom att länka samman tabellceller kan du även länka celler till och från textblock och textbanor.

- Om du vill länka alla cellerna i en tabell markerar du **Länka celler** i dialogrutan **Tabellegenskaper** när du skapar tabellen.
 - Om du vill länka de markerade cellerna i en tabell väljer du **Tabell > Länka textceller**. Alla celler utom den första cellen i det markerade området måste vara tomma.
 - Använd **länkningsverktyget**  om du vill länka tabellceller manuellt. Klicka för att markera startcellen och klicka sedan på nästa cell som du vill lägga till, på samma sätt som när du länkar textblock. Du kan omdirigera befintliga länkar genom att Skift-klicka med **länkningsverktyget**.
 - Om du vill avlänka tabellceller klickar du på den trubbiga änden av pilen mellan de länkade cellerna med **avlänkningsverktyget** .
 - Använd **länkningsverktyget**  för att länka tabellceller till textblock eller textbanor.
- ➔ Om du kombinerar länkade textceller (**Tabell > Kombinera celler**), tas de kombinerade cellerna bort från textkedjan och de kvarvarande länkarna bibehålles. Om en kombinerad cell delas (**Tabell > Dela cell**), bevaras länkarna och texten flödar i enlighet med den angivna länkningsordningen.

Formatera tabeller

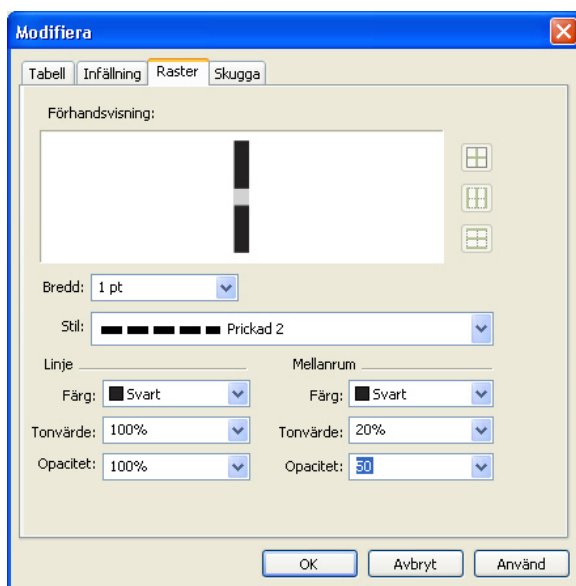
Precis som andra objekt i QuarkXPress har tabeller sin egen version av dialogrutan **Modifera** (menyn **Objekt**) för formatering av tabellattribut. Vilka paneler som är tillgängliga i dialogrutan **Modifera** beror på vad som har markerats – du kan t.ex. markera hela tabellen med **objektverktyget** , markera enskilda celler eller cellgrupper med **textredigeringsverktyget**  eller markera vissa rasterlinjer, bildceller eller

textceller. Alternativen i paletten **Mått** och **Färger** återspeglar också vad som har markerats i tabellen, och där kan du justera vissa inställningar.

Formatera rasterlinjer

Rasterlinjerna är de horisontella linjerna mellan raderna och de vertikala linjerna mellan kolumnerna. När rasterlinjerna markeras kan du ange linjestilen, grovleken, färgen, mellanrumsfärgen, tonvärden och opacitet i panelen **Raster** i dialogrutan **Modifiera**.

- 1 När du formaterar rasterlinjer ska du först markera dem så här:
 - Om du vill formatera en enskild linje klickar du på rasterlinjen med **textredigeringsverktyget** .
 - Om du vill formatera flera rasterlinjer Skift-klickar du på varje rasterlinje.
 - Om du vill formatera hela tabellen, alla horisontella linjer eller alla vertikala linjer markerar du tabellen med **objektverktyget** . Sedan kan du ange ett val i dialogrutan **Modifiera**.
 - Välj ett alternativ i undermenyn **Markera** i menyn **Tabell: Horisontella raster, Vertikala raster, Kant** eller **Alla raster**.
- 2 När rätt rasterlinjer har markerats väljer du **Objekt > Modifiera** och klickar sedan på fliken **Raster**.



Fliken **Raster** i dialogrutan **Modifiera** visas.

- 3 Klicka på en av knapparna till höger om området **Förhandsvisning** om du vill markera alla rasterlinjer, vertikala rasterlinjer eller horisontella rasterlinjer. Knapparna uppfifrån och ned markerar **Alla rasterlinjer**, **Horisontella rasterlinjer** eller **Vertikala rasterlinjer**.
- 4 Du kan få hjälp med att bestämma vilka värden i panelen **Raster** som ska ändras i området **Förhandsvisning** och med knappen **Använd**.

- ➔ Paletten **Mått** (menyn **Fönster**) innehåller också en panel där du kan formatera de markerade rasterlinjerna.

Infoga rader och kolumner

Du kan infoga rader och kolumner var som helst i en tabell. Du klickar helt enkelt i en cell som ligger direkt ovanför eller under den plats där du vill lägga till en ny rad. Du kan också klicka i en cell som ligger till höger eller till vänster om den plats där du vill lägga till en ny kolumn. Välj sedan **Tabell > Infoga > Rad** eller **Tabell > Infoga > Kolumn**.

Markera de rader eller kolumner du vill ta bort genom att dra med pilpekaren över en tabellkant och sedan Skift-klicka på pilpekaren, eller använd kommandona i undermenyn **Markera** i menyn **Tabell** (exempelvis **Udda rader**). Välj sedan **Tabell > Ta bort > Rad** eller **Tabell > Ta bort > Kolumn**.

- ➔ Om **Bevara geometri** är markerat i menyn **Tabell**, och du tar bort en kolumn eller en rad, ökar storleken på de befintliga kolumnerna eller raderna så att utrymmet där de borttagna kolumnerna eller raderna fanns, fylls ut. När alternativet **Bevara geometri** är avmarkerat blir tabellen mindre efter behov.

Kombinera celler

Om du vill kombinera celler Skift-klickar du i ett rektangulärt område med celler med **textredigeringsverktyget** . Välj **Tabell > Kombinera celler**. Du kan återställa cellkombinationen så att den stämmer överens med uppdelningen i den kringliggande tabellen genom att markera de kombinerade cellerna och välja **Tabell > Dela celler > .**

- ➔ Om du kombinerar avlänkade celler som innehåller text eller bilder, bevaras innehållet i den övre vänstra cellen i markeringen för den kombinerade cellen.

Ändra storleken på tabeller, rader och kolumner manuellt

Du kan ändra storlek på rader, kolumner och tabeller genom att dra, precis som med andra objekt i QuarkXPress. När du vill ändra storleken på en rad eller en kolumn ska du först klicka på en rasterlinje så att markören för storleksändring visas. Dra sedan markören uppåt eller nedåt när du ändrar en rad eller åt vänster eller höger när du ändrar en kolumn. Om du vill ändra storleken på hela tabellen ska du hålla någon av följande tangentkombinationer nedtryckt medan du drar ett handtag.

Tabelleffekt	Mac OS-kommando	Windows-kommando
Ändra storleken på tabellen och innehållet	Kommando	Ctrl
Ändra storleken på tabellen (men inte innehållet) proportionellt	Skift	Skift
Ändra storleken på tabellen och innehållet proportionellt	Kommando+Skift	Ctrl+Skift

Konvertera tillbaka tabeller till text

Om du behöver exportera aktuella data från en tabell – exempelvis för att spara data som en Word-fil – kan du konvertera informationen till text. Om du vill göra detta markerar du en tabell och väljer **Tabell > Konvertera tabell > till grupp**.

Arbeta med tabeller och grupper

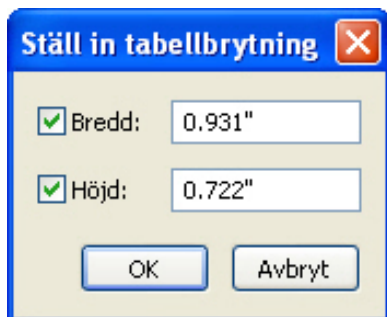
För flexibilitet kan du gruppera tabeller med andra objekt med kommandot **Gruppera** (menyn **Objekt**). Du kan dessutom ta isär tabellen genom att konvertera dess celler till flera grupperade textblock, bildblock, eller både och. Med den här metoden kan du ta ut element ur en tabell och använda dem på andra ställen i layouten. Om du vill göra detta markerar du en tabell och väljer **Tabell > Konvertera tabell > Till grupp**. Om du vill arbeta med de enskilda blocken väljer du **Objekt > Dela upp**.

Kontinuerliga tabeller på andra platser

Eftersom tabeller inte alltid får plats på en sida eller ett uppslag – eller innanför det område som det har tilldelats i designen – kan tabellerna automatiskt fortsätta någon annanstans i layouten. När tabellerna fortsätter kan det behövas text som förklarar vad som ingår i tabellen. Denna förklaring kan läggas till i form av automatiskt skapade och synkroniserade sidhuvuds- och sidfotsrader.

Om du vill att tabellen ska fortsätta någon annanstans måste du ange var tabellen ska brytas. Tabellens brytning är den maximala storlek som tabellen får ha innan den delas upp i två länkade tabeller. I kontinuerliga tabeller återspeglas eventuella tabelländringar, såsom infogade kolumner, i hela tabellen. Så här skapar du en kontinuerlig förekomst av en tabell:

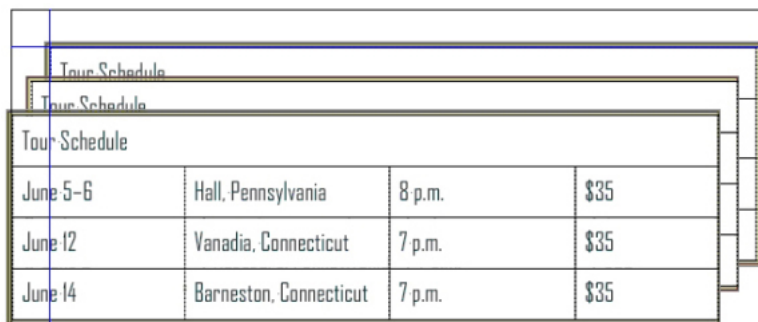
- 1 Visa dialogrutan **Tabellbrytning** genom att välja **Tabell > Tabellbrytning**.



Dialogrutan **Ställ in tabellbrytning**

- 2 Markera **Bredd** för att bryta tabellen när bredden överstiger värdet i fältet. Den aktuella tabellbredden visas som standard i fältet **Bredd** – om du skriver in ett mindre värde bryts tabellen.
- 3 Markera **Höjd** för att bryta tabellen när höjden överstiger värdet i fältet. Den aktuella tabellhöjden visas som standard i fältet **Höjd** – om du skriver in ett mindre värde bryts tabellen.
- 4 Klicka på **OK**. Om tabellens höjd eller bredd överensstämmer med kriteriet för tabellbrytning delas tabellen upp i två eller flera länkade tabeller. Du kan flytta de kontinuerliga tabellerna till andra platser i layouten. Om tabellen fortfarande får rum

inom de angivna kriterierna för tabellbrytning kan det hända att den bryts senare, när du justerar tabellens storlek eller lägger till rader och kolumner.



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

Tabellen med turnéplanen är ungefär 17 cm hög. Vi bröt tabellen vid 7 cm, vilket innebär att tabellen delades upp i tre delar.

Tabellbrytningsfunktionen fungerar åt båda hållen: Tabellen fortsätter med flera underliggande tabeller om den blir större och de komprimeras vid behov om tabellen blir mindre.

Om du vill bryta länkarna mellan kontinuerliga tabeller markerar du en av förekomsterna av de kontinuerliga tabellerna och väljer **Tabell > Dela upp i separata tabeller**.

Lägga till sidhuvuds- och sidfotsrader i tabeller

Du kan ange att sidhuvuds- och sidfotsraderna ska upprepas automatiskt i kontinuerliga förekomster av tabeller. Dessutom synkroniseras sidhuvuds- och sidfotsraderna automatiskt, så eventuella textändringar återspeglas i samtliga förekomster av den kontinuerliga tabellen. Så här lägger du till sidhuvuds- och sidfotsrader i en tabell:

- 1 Visa dialogrutan **Ställ in tabellbrytning** genom att välja **Tabell > Tabellbrytning**.
- 2 Markera **Höjd**:
- 3 Markera den första raden i tabellen och välj **Tabell > Upprepa som sidhuvud** för att ange att den första raden ska vara en automatisk sidhuvudsrad. Om du vill att flera rader ska upprepas som sidhuvud markerar du flera rader högst upp i tabellen.
- 4 Markera den sista raden i tabellen och välj **Tabell > Upprepa som sidfot** för att ange att den sista raden ska vara en automatisk sidfotsrad. Om du vill att flera rader ska upprepas i sidfoten markerar du dessa rader.

Du kan när som helst avmarkera **Upprepa som sidhuvud** eller **Upprepa som sidfot** i menyn **Tabell** om du vill ta bort sidhuvudet eller sidfoten från de kontinuerliga tabellerna.

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

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

I den här kontinuerliga tabellen upprepas de första två raderna – tabellens sidhuvud och kolumnrubrikerna – som sidhuvudsrad i de kontinuerliga tabellerna.

- ➡ När du lägger till automatiska sidhuvudsrad och sidfotsrad kallas de kvarvarande tabellraderna helt enkelt för "tabellrad". Alternativen i undermenyn **Markera** i menyn **Tabell** gör att du kan markera alla **Sidhuvudsrad**, **Sidfotsrad** och **Rader i tabellen** i någon av de kontinuerliga tabellerna om du vill formatera dem.

Text och typografi

Text är en viktig del i nästan alla typer av publicering. Med QuarkXPress kan du skapa och redigera text direkt i dina publikationer eller importera text från de flesta populära ordbehandlingsprogram. Förutom standardmässiga textformaterings- och redigeringsfunktioner, innehåller QuarkXPress även funktioner som sökning och ersättning av text och dess attribut, stavningskontroll, anpassade stavningsordlistor och ett verktyg för teckensnitts användning som du kan använda för att göra ändringar i textformateringen som påverkar hela projektet.

Typografi är konsten att se till att textens utseende förmedlar innehållets karaktär och mening. Med QuarkXPress kan du kontrollera tonfallet i texten genom att justera typografin in i minsta detalj, inklusive justering av teckensnitt, teckenstilar, radavstånd och avståndet mellan ord och tecken.

Redigera text

Du kan skriva in och importera text i aktiva textblock med **textredigeringsverktyget** . Tecen kan skrivas in vid *textinsättningspunkten*, som visas som en blinkande linje. En *artikel* är all text som finns i ett textblock. Om flera textblock är sammanlänkade är all text som ingår i blocken en och samma artikel.

Du kan markera text genom att klicka flera gånger med musen. Om du dubbelklickar markeras ordet som innehåller textinsättningspunkten, om du klickar tre gånger markeras raden som innehåller textinsättningspunkten, om du klickar fyra gånger markeras hela stycket som innehåller textinsättningspunkten och om du klickar fem gånger markeras hela artikeln.

När du dubbelklickar för att markera ett ord som du vill klippa ut eller kopiera, ser programmet ordet i sammanhanget och lägger automatiskt till eller tar bort mellanslag när du klistrar in ordet på det nya stället. Denna funktion kallas för Anpassade mellanslag. Om du vill att det ord du markerar ska innehålla medföljande interpunktionstecken ska du dubbelklicka mellan ordet och dess interpunktionstecken.

Importera och exportera text

Importera text på ett av följande sätt:

- Markera **textredigeringsverktyget** , placera textinsättningspunkten där du vill infoga texten och välj sedan **Arkiv > Importera**. Markera alternativet **Konvertera citationstecken** om du vill konvertera dubbla bindestreck till helfyrkantsstreck och konvertera markeringar för fot och tum till typografiska apostrofer och citationstecken. Markera **Inkludera typografimallar** för att importera typografimallar från en Microsoft Word- eller WordPerfect-fil eller konvertera "XPress Tags" till formaterad text.
- Dra en textfil från filsystemet till ett textblock.
- Dra text från ett annat program till ett textblock.
- Tryck på Kommando/Ctrl och dra en textfil från filsystemet till ett bildblock eller ett innehållslöst block.
- Tryck på Kommando/Ctrl och dra text från ett annat program till ett bildblock eller ett innehållslöst block.

Om du drar innehåll till ett block som redan innehåller text eller en bild, skapar QuarkXPress ett nytt block för innehållet som drogs. Tryck på Kommando/Ctrl samtidigt som du drar innehållet till blocket om du vill ersätta blockets innehåll istället. Tryck på Alternativ/Alt samtidigt som du drar om du alltid vill skapa ett nytt block för indraget innehåll.

Om all importerad text inte får rum i textblocket visas överflödessymbolen. Om **Tillägg av sidor** (QuarkXPress/Redigera > **Inställningar > Inställningar > panelen Allmänna**) har aktiverats, infogas sidor efter behov (när du importerar text till ett automatiskt textblock) så att texten får rum.

Exportera text genom att först antingen placera textinsättningspunkten i ett textblock (om du vill spara all text i blocket) eller markera den text du vill exportera. Välj sedan **Arkiv > Spara text**, välj ett alternativ i popupmenyn **Format** ange ett namn, välj en plats och klicka sedan på **Spara**.

Import/exportfilter

Du kan importera och exportera text i olika format, inklusive de som beskrivs i det här avsnittet, med hjälp av XTensions-program.

Word 6–2000-filter

Word 6–2000 Filter gör att du kan importera och exportera dokument från och till formatet Microsoft Word 97/98/2000 (Word 8).

- ➡ Du kan undvika importproblem genom att avmarkera **Allow fast saves** (i fliken **Spara** i dialogrutan **Alternativ**) i Microsoft Word eller använda kommandot **Spara som** för att skapa en kopia av den Word-fil som ska importeras.

WordPerfect-filter

WordPerfect-filtret gör att du kan importera dokument från WordPerfect 3.0 och 3.1 (Mac OS) och WordPerfect 5.x och 6.x (Windows). Med WordPerfect-filtret kan du även spara text i formatet WordPerfect 6.0.

- ➡ WordPerfect 3.1 för Mac OS kan läsa dokument som skapats i WordPerfect 6.0 för Windows, därför finns det inget exportalternativ för WordPerfect 3.1 för Mac OS.

Importera och exportera text med Unicode-alternativ

Du kan ange vilken kodningstyp du vill använda när du importerar och exporterar text. Kodningstypen anger den bytessekvens som används för att representera de olika glyferna i texten. När du arbetar med internationell text eller HTML-text, kan du välja lämplig kodning för att konvertera alla tecken i filen till Unicode. Alternativen fungerar så här:

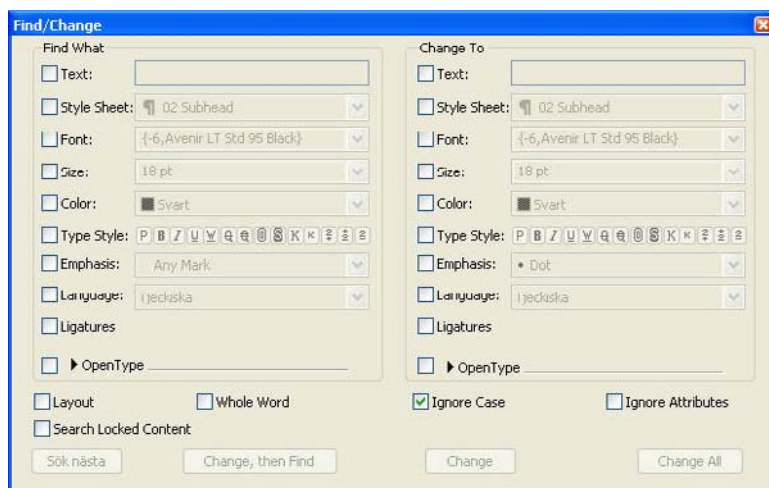
- Dialogrutan **Importera** inkluderar en meny för **Kodning** när du markerar en vanlig textfil eller en textfil som innehåller "XPress Tags". Programmet försöker avgöra vilken kodning som används i markerade textfiler och använder lämplig kodningstyp. Du kan dock välja ett annat alternativ för text.
- Dialogrutan **Spara text** innehåller en meny för **Kodning** när du exporterar text som vanlig text eller i "XPress Tags"-format.
- Alternativet **Konvertera citationstecken** fortsätter att konvertera raka citationstecken till typografiska citationstecken och dubbla bindestreck till helfyrkantstreck.

Söka och ersätta text

I paletten **Sök/Ersätt** (menyn **Redigera**) kan du genomföra vanlig sökning och ersättning. Du kan även använda paletten för att:

- Söka och ersätta med hjälp av jokertecken: Kommando+Skift+?/Ctrl+Skift+?
- Söka och ersätta textformatering, inklusive typografimall, teckensnitt, storlek, färg och teckenstil (inklusive OpenType-stilar)
- Begränsa sökningen till en enda artikel eller till en hel layout
- Söka och ersätta baserat på vilket språk som används för tecknen (se "[Använda ett teckenspråk](#)")
- Söka och ersätta ligaturer
- Sök och ersätt osynliga tecken (se Handbok för tangentkommandon)

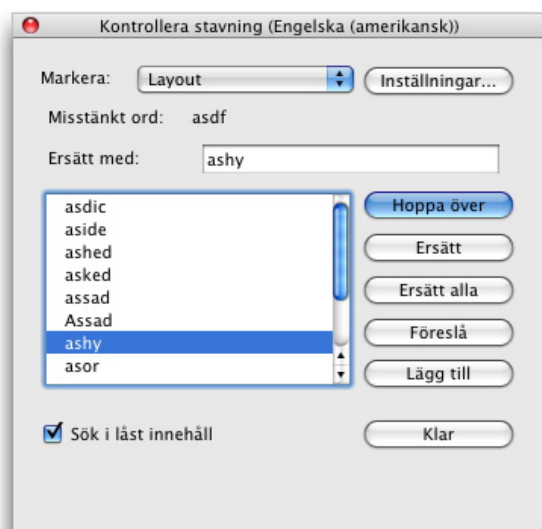
När du trycker på Alternativ/Alt ändras knappen **Sök nästa** till **Sök första**. Om du vill söka och ersätta baserat på formateringsattribut ska du avmarkera **Ignorera attribut**.



Använd dialogrutan **Sök/Ersätt** för att söka efter och ersätta text. Om du vill söka och ersätta baserat på formateringsattribut ska du avmarkera **Ignorera attribut**.

Kontrollera stavningen

Kontrollera stavningen med ett av alternativen i **Övrigt > Kontrollera stavning**. Paletten **Kontrollera stavning** visas.



Paletten **Kontrollera stavning**

Du kan ändra parametrarna för stavningskontrollen genom att välja ett alternativ i menyn **Kontrollera**. Alternativen är **Ord**, **Markering**, **Slutet av artikel**, **Artikel** eller **Layout**. Om du väljer **Layout** hoppar stavningskontrollen över mallsideobjekt och kontrollerar mallsidorna när stavningen har kontrollerats på alla layoutsidor. Kontrollera stavningen i låsta textblock, celler och banor genom att markera **Sök i låst innehåll**. Stavningskontrollen börjar alltid vid textinsättningspunkten.

Påbörja en stavningskontroll genom att klicka på **Starta**. Påbörja stavningskontrollen från början av den aktiva artikeln genom att Skift-klicka på **Starta**.

Om du vill ersätta ett felstavat ord skriver du in det rättstavade ordet i fältet **Ersätt med** eller väljer rätt ord i listan och klickar sedan på **Ersätt**. Klicka på **Ersätt alla** för att ersätta alla förekomster av felstavade ord.

Klicka på **Föreslå** för att söka efter stavningsförslag för ordet i fältet **Ersätt med**.

Klicka på **Hoppa över** för att hoppa över det markerade ordet.

Klicka på **Lägg till** för att lägga till ordet i fältet **Ersätt med** i en tilläggsordlista. Om ingen tilläggsordlista är öppen kan du markera eller skapa en när du har klickat på **Lägg till**. Lägg till alla misstänkta ord i en öppen tilläggsordlista genom att trycka på Alternativ+Skift/Alt+Skift och klicka på **Lägg till alla**.

Klicka på **Klar** för att stänga paletten **Kontrollera stavning**.

- ➡ Du kan klicka utanför paletten **Kontrollera stavning** och återgå till paletten för att starta om en stavningskontroll.
- ➡ Välj **Redigera > Ångra textändring** för att återställa en ändring från paletten **Kontrollera stavning**.
- ➡ Klicka på **Inställningar** för att visa inställningarna för stavningskontroll. Mer information finns i avsnittet "*Inställningar – Program – Stavningskontroll*".

Tilläggsordlistor

Om du vill undvika att ett ord markeras i stavningskontrollen, kan du skapa en *tilläggsordlista* och lägga till ordet i tilläggsordlistan. Skapa en tilläggsordlista genom att välja **Övrigt > Tilläggsordlista**, ange ett namn, och klicka sedan på **Ny**. Välj **Övrigt > Tilläggsordlista** när du vill lägga till ord i en tilläggsordlista.

Du kan bara öppna och använda en tilläggsordlista i taget med ett artikel. Tilläggsordlistan associeras med artikeln tills du klickar på **Stäng** i dialogrutan **Tilläggsordlista** eller tills du öppnar en annan tilläggsordlista.

Tilläggsordlistor sparas som enskilda filer på hårddisken. Sökvägen till artikelns tilläggsordlista sparas med projektet, så om du flyttar en öppen tilläggsordlista till en annan mapp eller volym hittar inte programmet ordlistan.

Du kan skapa eller öppna en tilläggsordlista utan att stänga paletten **Kontrollera stavning** genom att klicka på **Lägg till** när ordet du vill behålla är markerat.

Lägg till alla misstänkta ord i en öppen tilläggsordlista genom att trycka på Alternativ+Skift/Alt+Skift och klicka på **Lägg till alla**.

Räkna ord och tecken

Välj **Övrigt > Antal ord och tecken** för att visa antalet ord och tecken i en artikel..



Dialogrutan **Antal ord och tecken**

Området **Antal tecken** visar det totala antalet ord och antalet unika ord i en artikel.

Området **Antal tecken** visar det totala antalet tecken och specifika språktecken.

- ➔ **Tecken för privat användning** är unika tecken som angivits i en viss Unicode-kodning för en teckenuppsättning, av enskilda personer, organisationer och programförsäljare utanför ISO och Unicode-konsortiet.

Använda teckenattribut

Du kan styra textformateringen exakt, tecken för tecken, med QuarkXPress.

Använda ett teckensnitt

Gör något av följande för att använda ett teckensnitt för markerad texten:

- Välj **Stil > Teckensnitt** och markera ett teckensnitt i undermenyn.
- Visa dialogrutan **Teckenattribut** (**Stil > Tecken**) och välj ett teckensnitt i menyn **Teckensnitt**.
- Välj ett teckensnitt i menyn i fliken **Klassisk** eller **Teckenattribut** i paletten **Mått**.
- Tryck på Kommando+Alternativ+Skift+M/Ctrl+Alt+Skift+M för att hoppa direkt till teckensnittsältet i paletten **Mått**, skriv in de första tecknen i teckensnittsnamnet tills det känns igen och tryck på Retur/Enter.

De senast använda teckensnitten visas högst upp i teckensnittslistan.

- ➔ Om du markerar rutan **Visa i menyn Teckensnitt** i panelen **Teckensnitt** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress /Redigera**) visas förhandsvisningar av tecken i teckensnittsmenyerna. Tryck på Skift om du tillfälligtvis vill åsidosätta denna inställning.

Välja teckenstorlek

Du kan använda teckenstorlekar från 2 till 3456 punkter. Gör något av följande för att använda en viss teckenstorlek för den markerade texten:

- Välj **Stil > Storlek** och välj en punktstorlek i undermenyn.
- Klicka på pilen bredvid den aktuella teckenstorleken för att visa en lista med punktstorlekar, och välj sedan en storlek i listan eller ange en ny punktstorlek.
- Använd ett av nedanstående tangentkommandon.

Mac OS

- Öka 1 pt: Kommando+Alternativ+Skift+>
- Minska 1 pt: Kommando+Alternativ+Skift+<
- Öka till nästa förinställda storlek: Kommando+Skift+Tabb+>
- Minska till föregående förinställda storlek: Kommando+Skift+<

Windows

- Öka 1 pt: Ctrl+Alt+Skift+>
- Minska 1 pt: Ctrl+Alt+Skift+<
- Öka till nästa förinställda storlek: Ctrl+Skift+>
- Minska till föregående förinställda storlek: Ctrl+Skift+<

Använda teckenstilar

Gör något av följande för att använda en teckenstil för den markerade texten:

- Välj **Stil > Stil** och välj en teckenstil i undermenyn.
- Välj **Stil > Tecken** och klicka i kryssrutorna i området **Stil**.
- Välj en teckenstil i menyn **Textstilar** i paletten **Mått**. Använd fetstil och kursiv stil med hjälp av ikonerna till vänster om menyn **Textstilar**. Välj **Ta bort alla stilar** i menyn **Textstilar** om du vill ta bort alla stilar från den markerade texten.

Inbyggda teckensnittsfonts är distinkta teckenstilar som är inbyggda i teckensnittsfamiljer, t.ex. "Times New Roman MT Std Bd" i teckensnittsfamiljen "Times New Roman MT Std".

Simulerade teckensnitt är enkla inbyggda teckensnitt som har ändrats för att simulera fet, kursiv eller fet och kursiv stil. När det inte ingår någon separat fet eller kursiv variation som ett separat inbyggt teckensnitt i teckensnittsfamiljen kan du använda fet eller kursiv teckenstil, vilket gör att operativsystemet kan *omvandla* teckensnittet till en fet eller kursiv rendering av teckensnittet. Resultatet är ett simulerat teckensnitt.

När du använder fetstil på ett normalt teckensnitt försöker programmet först hitta en inbyggd fet version av teckensnittet och om det inte hittar en sådan version av teckensnittet skapas en simulerad fet version av teckensnittet.

Varningsikoner identifierar simulerade teckensnitt i en layout eftersom de kan leda till problem vid utskrift eller webbvisning. Simulerade teckensnitt visas med en

varningsikon i paletten **Mått**, paletten **Glyfer**, dialogrutan **Teckenattribut**, undermenyn **Stil > Teckenstil**, dialogrutan **Redigera teckentypografimall**, området **Ersätt med** i paletten **Sök/Ersätt**, panelen **Teckensnitt** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**), dialogrutan **Ersätt teckensnitt** som öppnas från dialogrutan **Användning** och fliken **Teckenattribut** i dialogrutan **Rubi**.

Använda färg, tonvärde och opacitet

Ange färg, tonvärde och opacitet för den markerade texten på något av följande sätt:

- Välj alternativ i undermenyerna **Stil > Färg**, **Stil > Tonvärde** och **Stil > Opacitet**.
- Visa paletten **Färger** (**Fönster > Visa färger**), klicka på en färg och välj eller ange sedan värden för **Tonvärde** och **Opacitet**.
- Använd inställningarna för färg, tonvärde och opacitet i fliken **Klassisk** eller **Teckenattribut** i paletten **Mått**.

Skala horisontellt eller vertikalt

Gör något av följande för att skala den markerade texten horisontellt eller vertikalt:

- Välj **Stil > Horisontell/Vertikal skala**, välj **Horisontell** eller **Vertikal** i menyn **Skala** ange ett värde i fältet och klicka på **OK**.
- Använd ett av nedanstående tangentkommandon. Om det markerade textområdet har skalats både horisontellt och vertikalt, kommer tangentkommandona att öka eller minska skalningen av texten därefter.

➡ Du kan inte använda horisontella och vertikala skalningsvärden samtidigt.

Mac OS

- Tryck ihop 5%: Kommando+[
- Expandera 5%: Kommando+]
- Tryck ihop 1 %: Kommando+Alternativ+[
- Expandera 1 %: Kommando+Alternativ+]

Windows

- Tryck ihop 5%: Ctrl+[
- Expandera 5%: Ctrl+]
- Tryck ihop 1 %: Ctrl+Alt+[
- Expandera 1 %: Ctrl+Alt+]

Använda förflyttning av baslinje

Du kan placera tecken ovanför eller nedanför baslinjen utan att avståndet mellan stycken förändras. Ett positivt värde gör att texten lyfts upp; ett negativt värde gör att texten sänks ned. Gör något av följande för att förflytta den markerade textens baslinje:

- Välj **Stil > Flytta baslinje**, skriv in ett värde i fältet **Flytta baslinje** och klicka på **OK**.

- Använd ett av nedanstående tangentkommandon.

Mac OS

- Nedåt 1 pt: Kommando+Alternativ+Skift+-
- Uppåt 1 pt: Kommando+Alternativ++

Windows

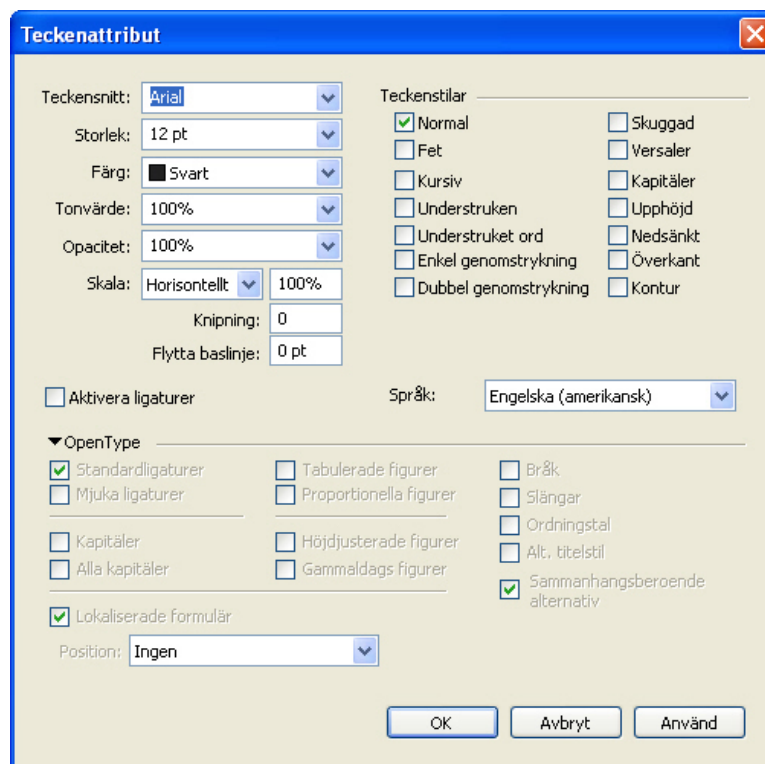
- Nedåt 1 pt: Ctrl+Alt+Skift+9
- Uppåt 1 pt: Ctrl+Alt+Skift+0

Använda flera teckenattribut

Du kan visa och redigera alla teckenattribut samtidigt i dialogrutan **Teckenattribut** (Stil > Tecken).

Tomma fält och grå kryssrutor i dialogrutan **Teckenattribut** innebär att den markerade texten innehåller flera olika stilar. Om fältet **Teckensnitt** t.ex. är tomt finns det mer än ett teckensnitt i den markerade texten.

Om du skriver in ett värde i ett tomt fält i dialogrutan **Teckenattribut** kommer detta värde att användas på all markerad text. Om du markerar eller avmarkerar en grå kryssruta kommer stilinställningen att användas eller tas bort från all markerad text.



Använd dialogrutan **Teckenattribut** för att formatera text.

Använda styckeattribut

Styckeattribut är formateringsalternativ som gäller för hela stycket. De inkluderar inställningar för justering, indrag, radavstånd och tabulatorer. Du kan använda attribut i markerade stycken genom att använda dialogrutan **Styckeattribut** (**Stil > Format**) eller paletten **Mått**.

Du kan kopiera styckeformat från ett stycke till andra stycken i samma block eller textkedja. Om du vill kopiera använda styckeformat, ska du markera det eller de stycken som du vill ändra och sedan trycka på Alternativ+/Alt+Skift samtidigt som du klickar var som helst i det stycke som innehåller de format som du vill kopiera. När du kopierar styckeformat på det här sättet ändras inte teckenattributen.

Styra justeringen

Du kan välja mellan fem olika justeringsalternativ för stycken: Vänster, Centrerad, Höger, Utsluten och Tvingad. Alternativet **Tvingad** riktar in alla rader mellan vänster och höger indrag, på samma sätt som alternativet **Utsluten**, men även den sista raden utsluts (om det finns en sytckeretur i slutet av stycket).

Gör något av följande för att ställa in justeringen för den markerade texten:

- Välj en justering i undermenyn **Stil > Justering**.
- Klicka på en justeringsikon i fliken **Klassisk** eller fliken **Styckeattribut** i paletten **Mått**.
- Använd ett av nedanstående tangentkommandon.

Mac OS

- Vänster : Kommando+Skift+L
- Centrerad : Kommando+Skift+C
- Höger : Kommando+Skift+R
- Utsluten : Kommando+Skift+J
- Tvingad : Kommando+Alternativ+J

Windows

- Vänster : Ctrl+Skift+L
- Centrerad : Ctrl+Skift+C
- Höger : Ctrl+Skift+R
- Utsluten : Ctrl+Skift+J
- Tvingad : Ctrl+Alt+Skift+J

Styra indrag

Ange markerade styckens indrag i undermenyn **Stil > Justering**, dialogrutan **Styckeattribut** (**Stil > Format**) eller fliken **Styckeattribut** i paletten **Mått**.

- Ange hur långt ifrån blockets eller spaltens vänsterkant stycket ska dras in genom att skriva in ett värde i fältet **Vänster indrag**.
- Ange hur långt den första raden i stycket ska dras in från det angivna värdet för **Vänster indrag** genom att skriva in ett värde i fältet **Första raden**. Observera att indraget för **Första raden** anges i förhållande set angivna värdet för **Vänster indrag** för stycket. Om du t ex anger att **Vänster indrag** ska vara 10 mm, och indraget för **Första raden** ska vara 10 mm, kommer den första raden att påbörjas 20 mm från textblockets vänsterkant.
- Ange hur långt ifrån blockets eller spaltens högerkant stycket ska dras in genom att skriva in ett värde i fältet **Höger indrag**. Klicka på OK.
- Du kan skapa hängande indrag genom att ange ett positivt värde för **Vänster indrag** och ett negativt värde för **Första raden** eller dra ikonerna för indrag på spaltlinjalen. Du kan experimentera med hängande indrag genom att använda knappen **Använd i fliken Format** i dialogrutan **Styckeattribut (Stil > Format)**.

Förutom att ställa in hängande indrag som ett styckeattribut kan du även skriva in ett specialtecken som tvingar fram indrag för alla textrader från detta ställe till nästa styckeretur. Tryck på Kommando+\\ (Mac OS) eller Ctrl+\\ (Windows) för att ange ett särskilt tecken för "indrag här". Tecknet för "indrag här" är ett osynligt tecken. Om du vill visa osynliga tecken ska du välja **Visa > Visa osynliga tecken** (Kommando+I/Ctrl+I.)

Både justering och indrag mäts från den **Blockmarginal** som angavs i fliken **Text** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**). Värdet för **Bildmarginal** påverkar textblockets fyra sidor. Det påverkar inte textblockets inre spalter.

Styra radavståndet

Radavstånd är ett mått på avståndet mellan raderna–avståndet mellan textens baslinjer i stycken. När du anger ett värde för radavstånd gäller det för alla rader i de markerade styckena. Du kan ange radavståndet på tre olika sätt:

- *Absolut radavstånd* ställer in avståndet mellan textens baslinjer till ett visst värde oavsett hur stora tecknen på raden är. Om du t.ex. anger ett absolut radavstånd på 16 punkter för ett stycke kommer alla baslinjer att vara 16 punkter ifrån varandra. När du anger absolut radavstånd, ska du använda ett värde som motsvarar det totala vertikala avståndet mellan textens baslinjer.
- *Stegvist radavstånd* kombinerar grundvärdet för radavståndet med det absoluta värdet i fältet **Radavstånd** (menyn **Stil**). Du måste skriva in ett plus- (+) eller minustecken (–) före stegvisa värden för radavstånd.
- *Automatiskt radavstånd* innebär att programmet använder värdet i fältet **Auto radavstånd** (**QuarkXPress/Redigera > Inställningar > panelen Stycke**) för att avgöra om stegvist radavstånd eller radavstånd som baseras på ett procentuellt värde ska användas. Det förinställda alternativet–procentuellt–tar det automatiska radavståndets basvärde och lägger till ett bestämt procentuellt värde baserat på den största teckenstorleken för den övre raden för att bestämma radavståndet. Standardvärdet för procentuellt automatiskt radavstånd är 20 %. Ange det automatiska radavståndet genom att ange **auto** i fältet **Radavstånd**.

Gör något av följande för att ställa in justeringen för de markerade styckena:

- Välj **Stil > Radavstånd** och skriv ett absolut värde för radavstånd, ett värde för stegvist radavstånd (skriv ett plus- eller minustecken före värdet) eller ordet **auto** i fältet **Radavstånd**.
- Använd inställningarna för **Radavstånd** i paletten **Mått**.
- Använd ett av nedanstående tangentkommandon.

Mac OS

- Minska 1 pt: Kommando+Skift+:
- Minska 0,1 pt: Kommando+Alternativ+Skift+:
- Öka 1 pt: Kommando+Skift+"
- Öka 0,1 pt: Kommando+Alternativ+Skift+"

Windows

- Minska 1 pt: Ctrl+Skift+:
- Minska 0,1 pt: Ctrl+Alt+Skift+:
- Öka 1 pt: Ctrl+Skift+"
- Öka 0,1 pt: Ctrl+Alt+Skift+"

Kontrollera avståndet före och efter stycken

Ange hur stort avståndet före och efter markerade stycken ska vara i inställningarna för **Avstånd före** och **Avstånd efter**.

Gör något av följande för att ställa in avståndet före och efter de markerade styckena:

- Välj **Stil > Format** och skriv in värden i fälten **Avstånd före** eller **Avstånd efter**.
- Använd inställningarna för **Avstånd före stycke** och **Avstånd efter stycke** i fliken **Styckeattribut** i paletten **Mått**.

Ställa in tabulatorer

Du kan välja mellan sex olika typer av tabulatorstopp:

- **Vänster** vänsterställer texten mot tabulatorstoppet.
- **Centrerad** centrerar texten på tabulatorstoppet.
- **Höger** högerställer texten mot tabulatorstoppet.
- **Punkt** riktar in texten på en punkt.
- **Komma** riktar in texten på det första kommat.
- **Justera mot** riktar in texten på ett angivet tecken. Fältet **Justera mot** visas när du markerar den här tabulatorn. Markera den befintliga posten och skriv in vilket tecken du vill rikta in texten på.

➡ Om du inte ställer in anpassade tabulatorer, ställer programmet in förinställda vänsterställda tabulatorer varje halv tum.

Gör något av följande för att använda tabulatorer i markerade stycken:

- Använd inställningarna i fliken **Tabulatorer** i dialogrutan **Styckeattribut (Stil > Tabulatorer)**.
- Använd inställningarna i fliken **Tabulatorer** i paletten **Mått**. Om du använder paletten **Mått** behöver du inte så mycket utrymme på skärmen och du kan se uppdateringen av effekterna när du ändrar tabbinställningarna. Du kan dra tabulatorikoner till linjalen eller direkt in i texten. När du drar tabbar till linjalen eller till text, visas en vertikal linje på skärmen som gör att det blir lättare att placera tabben.

Kontrollera rader med änkor och horungar

Änkor och horungar är tv olika typer av rader som inte ser bra ut ur typografisk synvinkel. Traditionellt sett definieras en änka som den sista raden i ett stycke som hamnar högst upp i en spalt. En horunge är den första raden i ett stycke som hamnar längst ner i en spalt eller på en sida.

Med funktionen **Håll samman raderna** kan du välja att inte bryta stycken, så att om alla rader i ett stycke inte får rum i en spalt eller på en sida, flödas hela stycket högst upp i nästa spalt eller på nästa sida. Du kan också ange hur många rader som måste vara kvar längst ned i en spalt eller i ett block och högst upp i nästa spalt eller block, när ett stycke bryts. Om du använder funktionen **Håll samman med nästa ¶** kan du tvinga ett stycke att hållas samman med det påföljande stycket. Det innebär att du kan se till att en underrubrik kan hållas samman med det påföljande stycket, eller att du se till att textrader som hör samman logiskt sett inte åtskiljs.

Det är vanligt att ange **Håll samman med nästa ¶** för typografimallar för rubriker och underrubriker och ange **Håll samman raderna** (vanligtvis med **Start-** och **Slut-**parametrar) för typografimallar som avser brödtext.

Du kan aktivera eller stänga av funktionerna **Håll samman raderna** och **Håll samman med nästa ¶** för markerade stycken genom att välja **Stil > Format** för att visa fliken **Format** i dialogrutan **Styckeattribut**, och sedan markera eller avmarkera **Håll samman raderna** och **Håll samman med nästa ¶**.

Styra kerning

Kerning innebär justering av mellanrummet mellan två tecken. Vissa teckenpar ser bättre ut när de kernas. Du kan använda automatisk kerning, och du kan även använda manuella kerningsinställningar för att ange ytterligare kerning mellan tecken.

Kerningsvärdena uttrycks som 1/200 av ett helfyrkant mellanslag. Ett positivt kerningsvärde ökar mängden utrymme mellan tecknen; ett negativt värde minskar utrymmet.

Manuell kerning

Gör något av följande för att använda kerning mellan två tecken:

- Välj **Stil > Kerna** och skriv in ett värde i fältet **Kerna**. Klicka på **OK**.
- Använd inställningarna för **Kerna** i paletten **Mått**.

- Använd ett av nedanstående tangentkommandon.

Mac OS

- Minska 1/20 helfyrkant: Kommando+Skift+{
- Öka 1/20 helfyrkant: Kommando+Skift+}
- Minska 1/200 helfyrkant: Kommando+Alternativ+Skift+{
- Öka 1/200 helfyrkant: Kommando+Alternativ+Skift+}

Windows

- Minska 1/20 helfyrkant: Ctrl+Skift+{
- Öka 1/20 helfyrkant: Ctrl+Skift+}
- Minska 1/200 helfyrkant: Ctrl+Alt+Skift+{
- Öka 1/200 helfyrkant: Ctrl+Alt+Skift+}

Automatisk kerning

Om du vill kerna text som är större än en viss punktstorlek automatiskt, visar du panelen **Tecken** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress /Redigera**), markera **Kerna automatiskt**, och ange ett värde i fältet.

QuarkXPress använder kerningsinformation som är inbyggd i teckensnittet (teckensnittets *kerningtabell*). En kerningtabell innehåller ett antal teckenpar–t.ex. *Ta* 2 och ett tillhörande kerningvärde för varje par i tabellen. Du kan inte ändra teckensnittets kerningtabell, men du kan skapa anpassade kerningtabeller för alla teckensnitt i dialogrutan **Redigera kerningtabell** (menyn **Övrigt**). I den här dialogrutan kan du anpassa både det horisontella (**Medströms**) och vertikala (**Motströms**) mellanrummet i kerningpar.

Styra avstavning och utslutning

En avstavnings- och utslutningsspecifikation (A&U) är ett namngivet paket med inställningar för avstavning av ord som sträcker sig utanför marginalen i en textrad, och för att justera, eller utsluta, utrymmet mellan ord och tecken. Du kan använda A&U i enskilda stycken eller associera en A&U med en typografimall för stycken. Stryk dessa inställningar med hjälp av dialogrutan **Redigera avstavning och utslutning** (**Redigera > A&U > Ny**).

Dialogrutan **Redigera avstavning och utslutning**

Namn:

☒ Automatisk avstavning

Kortaste ord:

Minimum före:

Minimum efter:

☒ Avstava versalgemena

Avstavn. i följd:

Avstavningszon:

Metod för utslutning

	Min.	Opt.	Max.
Mellanrum:	85%	100%	160%
Tecken:	-3%	0%	4%

Utslutningszon:

☒ Utslut enstaka ord

OK Avbryt

Dialogrutan **Redigera avstavning och utslutning**

- **Automatisk avstavning:** Ange om automatisk avstavning är tillåten.
- **Kortaste ord:** Ange hur många tecken ett ord minst måste innehålla för att avstavning ska tillåtas.
- **Minimum före:** Ange det minsta antalet tecken före ett bindestreck.
- **Minimum efter:** Ange det minsta antalet tecken efter ett bindestreck.
- **Avstava versalgemena:** Ange om avstavning av versalgemena ord ska tillåtas.
- **Avstavn. i följd:** Ange hur många ord som kan avstavas i på varandra följande radslut.
- **Avstavningszon:** Ange inom vilket område före höger indrag avstavningen får ske. Om du exempelvis ställer in avstavningszonen på 15 mm, avstavas ordet när en acceptabel avstavningspunkt inträffar inom 15 mm från höger indrag. Ordet innan det avstavade ordet får inte hamna i avstavningszonen.
- **Utslutningsmetod:** Ange avståndet mellan ord och tecken.
- **Mellanrum:** Ange det minsta och största mellanrummet mellan ord i stycken som har utsluten eller tvingad justering. Ange det optimala mellanrummet mellan ord i alla stycken, oavsett vilken justering de har.
- **Tecken:** Ange det minsta och största mellanrummet mellan tecken i stycken som har utsluten eller tvingad justering. Ange det optimala mellanrummet mellan tecken i alla stycken, oavsett vilken justering de har.
- **Utslutningszon:** Ange inom vilket område före höger indrag som det sista ordet i den sista raden i ett utslutet stycke måste befinna sig för att ordet ska utslutas. Om du exempelvis angav 25 mm, utsluts inte den sista raden i ett stycke med denna avstavnings- och utslutningsspecifikation förrän det sista ordet ligger närmare det högra indraget än 25 mm.
- **Utslut enstaka ord:** Ange om ett enstaka ord på en rad i ett utslutet stycke ska sträckas från det vänstra till det högra indraget. Om rutan är avmarkerad kommer ett enstaka ord på en rad att vänsterställas.

Ange avstavningsreglernas undantag

Du kan skapa språkspecifika listor med *avstavningsundantag* i de flesta språkversionerna av QuarkXPress. Dialogrutan **Avstavningsundantag** (menyn **Övrigt**) innehåller en meny för **Språk** där du kan ange vilket språk ett undantag gäller för. När ett stycke avstavas automatiskt, kontrollerar QuarkXPress listan över avstavningsreglernas undantag för det aktuella styckespråket.

➡ I dialogrutan **Avstavningsförslag** (menyn **Övrigt**) visas förslag till avstavning för ett ord baserat på den avstavningsmetod som angivits för stycket och avstavningsundantagen för det styckets språk.

Använda mjuka bindestreck

Förutom automatisk avstavning, kan du styra radbrytningar och textflödet genom att infoga manuella eller mjuka bindestreck (Kommando+- [bindestreck]/Ctrl+- [bindestreck]). Ett mjukt bindestreck infogas endast när ett ord bryts i slutet av en rad.

Kontrollera knipningen

Knipning används för att justera avståndet mellan markerade tecken och ord, så att de får rum på sidan och för typografiska effekter. Knipningsvärdena uttrycks som 1/200 av ett helfyrkantsmellanslag. Ett positivt knipningsvärde ökar mängden utrymme till höger om varje tecken; ett negativt värde minskar utrymmet.

Knipning används ofta för att anpassa texten till ett textblock eller en sida. Alltför mycket knipning kan störa designen och göra det svårt att läsa texten. När du använder knipning för att anpassa texten till sidan bör du ha följande riktlinjer i åtanke:

- Det är bättre att knipa hela stycken än en rad eller ett ord.
- Etablera riktlinjer för knipning (exempelvis från +3 till -3).
- Se till att knipningen för stycken som ligger intill varandra vertikalt är ungefär densamma.

Detta är allmänna regler. Vilka knipningsvärden som är lämpliga beror på design, teckensnitt, spaltbredd med mera.

Manuell knipning

Gör något av följande för att använda knipning i den markerade texten:

- Välj **Stil > Knipning**, skriv in ett värde i fältet **Knipning** och klicka på **OK**.
- Använd inställningarna för **Knipning** i paletten **Mått**.
- Använd ett av nedanstående tangentkommandon.

Mac OS

- Minska 1/20 helfyrkant: Kommando+Skift+,
- Öka 1/20 helfyrkant: Kommando+Skift+,
- Minska 1/200 helfyrkant: Kommando+Alternativ+Skift+.

- Öka 1/200 helfyrkant: Kommando+Alternativ+Skift+.

Windows

- Minska 1/20 helfyrkant: Ctrl+Skift+,
- Öka 1/20 helfyrkant: Ctrl+Skift+,
- Minska 1/200 helfyrkant: Ctrl+Alt+Skift+.
- Öka 1/200 helfyrkant: Ctrl+Alt+Skift+.

Redigera knipningstabeller

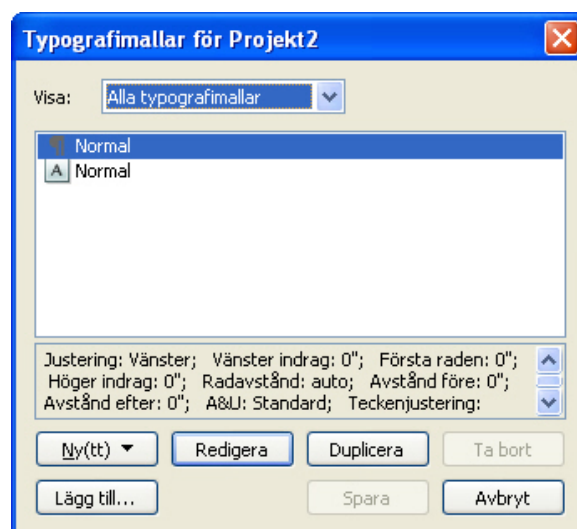
Programmet använder knipningsinformation som är inbyggd i teckensnittet (teckensnittets *knipningstabell*). Du kan inte ändra teckensnittets knipningstabell, men du kan skapa anpassade knipningstabeller för alla teckensnitt i dialogrutan **Redigera knipning** (menyn **Övrigt**).

Arbeta med typografimallar

En typografimall är en uppsättning med stycke- eller teckenattribut, eller både och, som innebär att du kan formatera markerade stycken och tecken i en handvändning. Använd typografimallar för att ändra oformaterad text till stilar som rubriker, underrubriker, bildtext eller brödtext. Genom att använda typografimallar för att formatera flera tecken- och styckeattribut på en gång drar du ner på den tid det tar att skapa layouten och typografin ser konsekvent ut i dokumentet.

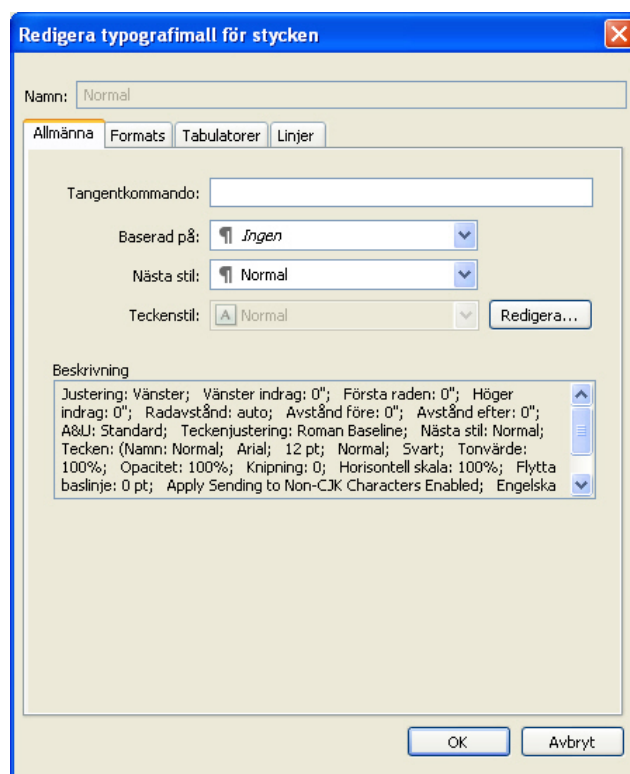
Skapa och redigera typografimallar för stycken

En typografimall för stycken är en namngiven uppsättning med attribut för stycken och tecken. Du kan låta texten få alla formateringsattributen i stycketypografimallen genom att helt enkelt använda typografimallen i texten. Skapa, redigera eller ta bort stycketypografimallen i dialogrutan **Typografimallar** (**Redigera > Typografimallar**).



Skapa, redigera och ta bort typografimallar i dialogrutan **Typografimallar**.

Skapa en typografimall för stycken genom att välja **Stycke** på knappmenyn **Ny**. Dialogrutan **Redigera typografimall för stycken** visas. Konfigurera typografimallens attribut genom att använda inställningarna i denna dialogruta.



Konfigurera en stycketypografimall i dialogrutan **Redigera typografimall för stycken**.

Först måste du konfigurera inställningarna i fliken **Allmänna**:

- **Namn:** Ange ett namn i det här fältet, annars använder programmet ett förinställt namn för "Ny typografimall".
- **Tangentkommando:** Ange ett tangentkommando för typografimallen genom att ange det i fältet **Tangentkommando**. Du kan ange valfri kombination av Kommando, Alternativ, Skift eller Kontroll/Ctrl eller Ctrl+Alt, tillsammans med en funktions- eller tangentbordstangent.
- Om du definierar ett tangentkommando för en typografimall med en tangentkombination som även definierar ett befintligt kommando, åsidosätter typografimallskommandot det befintliga kommandot när **textredigeringsverktyget**  markeras och ett textblock är aktivt.
- **Baserad på:** Om du vill att attributen i den nya typografimallen ska baseras på en befintlig, klickar du på menyn **Baserad på** och väljer en typografimall i listan. Observera att om du använder menyn **Baserad på** i dialogrutan **Redigera typografimall för stycken** för att basera en typografimall på en befintlig typografimall, uppdateras den nya typografimallen automatiskt med de ändringar du gör i den ursprungliga typografimallen.
- **Nästa stil:** Välj en typografimall för stycken i menyn **Ny stil** om du vill välja en övergång från en stycketypografimall till en annan efter en styckeretur.

- **Stil:** Välj ett alternativ i menyn **Stil** i området **Teckenattribut** om du vill associera en teckentypografimall med typografimallen för stycken. Läs avsnittet "[Skapa och redigera teckentypografimallar](#)" för information om hur du skapar en teckentypografimall.

Sedan kan du ange ytterligare attribut för stycketypografimallen i flikarna **Format**, **Tabulatorer** och **Linjer**. Klicka på **OK** när du är klar, för att återgå till dialogrutan **Typografimallar**, och klicka på **Spara** för att spara typografimallen. När du har sparat en typografimall för stycken, visas den i undermenyn **Styckets typografimall** (menyn **Stil**) och i paletten **Typografimallar**.

- ➔ När du skapar en typografimall utan att ha något projekt öppet, ingår typografimallen i listan med förinställda typografimallar och ingår sedan i alla projekt som du skapar härnäst. Om du skapar en typografimall när ett projekt är öppet, ingår denna typografimall endast i det aktiva projektets lista med typografimallar.
- ➔ Om du vill skapa en ny typografimall för stycken som baseras på formaterad text, ska du först placera textinsättningspunkten i ett stycke som använder de formatattribut som du vill ha i styckets typografimall. Öppna dialogrutan **Typografimallar** genom att välja **Redigera > Typografimallar**. Välj **Ny(tt) > Stycke** och skriv ett namn i fältet **Namn**. Klicka på **Spara**. Använd sedan den nya typografimallen i stycket.

Uppdatera typografimallar för stycken

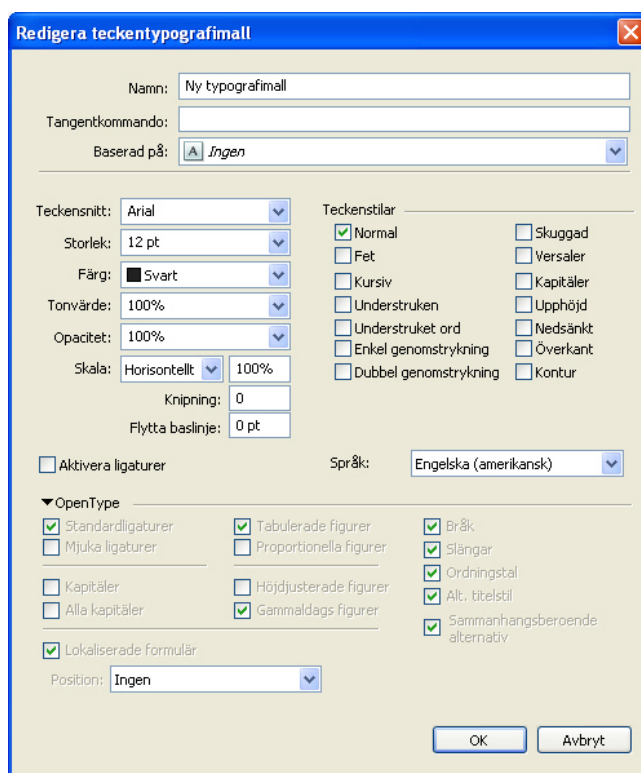
När du placerar markören i ett stycke med enhetlig formatering kan du uppdatera typografimallen som används för texten så att den inkluderar den lokala formateringen genom att klicka på knappen **Uppdatera** . Du kan också välja **Stil > Uppdatera typografimall > Stycke**.

Om du vill uppdatera både typografimallen för stycken och typografimallen för tecken som har använts i texten så att de återspeglar den lokala formateringen väljer du **Stil > Uppdatera typografimall > Båda**.

Skapa och redigera teckentypografimallar

En teckentypografimall är en namngiven uppsättning med teckenattribut. Du kan låta texten få alla formateringsattributen i teckentypografimallen genom att helt enkelt använda typografimallen i texten. Skapa, redigera eller ta bort teckentypografimallen i dialogrutan **Typografimallar** (**Redigera > Typografimallar**).

Skapa en Open Circle Community Choir at Bayview Hall genom att välja **Tecken** på knappmenyn **Ny**. Dialogrutan **Redigera teckentypografimall** visas. Konfigurera typografimallens attribut genom att använda inställningarna i denna dialogruta.



Konfigurera en teckentypografimall i dialogrutan **Redigera teckentypografimall**.

Först måste du konfigurera inställningarna i fliken **Allmänna**:

- **Namn:** Ange ett namn i det här fältet, annars använder programmet det förinställda namnet "Ny typografimall".
- **Tangentkommando:** Ange ett tangentkommando för typografimallen genom att ange det i fältet **Tangentkommando**. Du kan ange valfri kombination av Kommando, Alternativ, Skift eller Kontroll/Ctrl eller Ctrl+Alt, tillsammans med en funktions- eller tangentbordstangent.
- **Baserad på:** Om du vill att attributen i den nya typografimallen ska baseras på en befintlig, väljer du en typografimall i menyn **Baserad på**.

Sedan väljer du teckenattribut i den nedre delen i dialogrutan **Redigera teckentypografimall**. Klicka på **OK** när du är klar, för att återgå till dialogrutan **Typografimallar**, och klicka på **Spara** för att spara typografimallen. När du har sparat en teckentypografimall, visas den i undermenyn **Teckentypografimall** (menyn **Stil**) och i paletten **Typografimallar**.

Uppdatera teckentypografimallar

När du markerar text med enhetlig formatering kan du uppdatera typografimallen som används för texten så att den inkluderar den lokala formateringen genom att klicka på knappen **Uppdatera**. Du kan också välja **Stil > Uppdatera typografimall > Tecken**.

Om du vill uppdatera både typografimallen för stycken och typografimallen för tecken som har använts i texten så att de återspeglar den lokala formateringen väljer du **Stil > Uppdatera typografimall > Båda**.

Använda typografimallar

Gör något av följande för att använda en typografimall för den markerade texten:

- Välj typografimallsnamnet i undermenyn **Stil > Stycketytografimall** eller undermenyn **Stil > Teckentytografimall**.
- Visa paletten **Typografimallar** (menyn **Fönster**) och klicka sedan på typografimallsnamnet i paletten.
- Använd det tangentkommando (om det finns något) som visas bredvid namnet på typografimallen i paletten **Typografimallar**.

När det finns lokala stycke- eller teckenattribut i markerad text, visas ett plustecken bredvid namnet på typografimallen i paletten **Typografimallar**. Du kan ta bort de lokala attributen genom att klicka på **Ingen stil** och markera typografimallen igen eller trycka på Alternativ-klicka/Alt-klicka på typografimallens namn.

Lägga till typografimallar

Om du vill importera stycke- och teckentytografimallar från en annan artikel eller ett annat projekt, väljer du **Arkiv > Lägg till**, navigerar till målartikeln eller projektfilen och visar sedan panelen **Typografimallar** och importerar de typografimallar du vill ha.

Om en typografimall från källfilen har samma namn som typografimallen i målprojektet, men har en annan definition visas dialogrutan **Tilläggskonflikt**. I den här dialogrutan kan du avgöra hur du ska hantera konflikten .

Placera text i textblock

Nedanstående avsnitt beskriver flera sätt att kontrollera den vertikala och horisontella placeringen av text i textblock.

Använda baslinjeraster

QuarkXPress version 7.0 och tidigare inkluderade en funktion som kallades för baslinjeraster. Baslinjerastret var en jämnt fördelad uppsättning med osynliga horisontella linjer som var uppritade från överkanten till nederkanten på varje sida. Om du låser stycken vid baslinjerastret kan du rikta in textens baslinjer mellan spalter och mellan block, tvärsöver en sida och tvärsöver uppslag.

I QuarkXPress 8.0 har funktionen baslinjeraster ersatts med funktionen designraster. Mer information finns i "[Arbeta med designraster](#)".

Justera text vertikalt

Det finns fyra alternativ för att placera textraderna vertikalt i textblock:

- **Över:** I textblock som justeras med överkanten placeras den första radens överkant i enlighet med specifikationerna i området **Första baslinje**.
- **Centrerad:** I textblock som justeras på mitten, centreras textraderna mellan uppstapeln på den **Första baslinjen** och textblockets nederkant.

- **Under:** I textblock som justeras med underkanten placeras den sista textradens nederkant invid blockets nederkant.
- **Utsluten:** I utslutna textblock placeras den första textraden i enlighet med specifikationerna i området **Första baslinje**, den sista raden placeras invid textmarginalen vid blockets nederkant och de resterande raderna utsluts däremellan. När du utsluter text vertikalt kan du ange det högsta vertikala avståndet mellan stycken.

Använd dessa alternativ genom att välja ett alternativ i menyn **Typ (Objekt > Modifiera > fliken Text området > Vertikal justering)**. Ange hur stort avståndet mellan vertikalt utslutna stycken får vara i fältet **Max mellan ¶** (endast tillgängligt när **Utsluten** har markerats i menyn **Typ**).

- ➡ Inriktningsalternativen **Centerad**, **Under** och **Utsluten** är endast avsedda för rektangulära områden, och om det ligger objekt i vägen fungerar de eventuellt inte på avsett sätt.

Ange textmarginaler

Textmarginaler gör att du kan ange hur långt ifrån textblockets *innerkant* tecknen ska placeras. Ange textmarginalen för ett aktivt textblock med inställningarna för bildmarginaler (fliken **Objekt > Modifiera > fliken Text > området Textmarginal**). Om du vill ange samma marginal för alla fyra kanterna ska du avmarkera kryssrutan **Flera marginaler** och skriva in en siffra i fältet **Alla kanter**. Om du vill ange olika marginaler för de fyra kanterna ska du markera **Flera marginaler** och sedan ange siffror i fälten **Över**, **Vänster**, **Under** och **Höger**.

Styra användningen av teckensnitt

Om du vill visa och ersätta de teckensnitt som används i en artikel visar du panelen **Teckensnitt** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**). Panelen visar en lista med alla teckensnitt som används i den aktiva artikeln. Om du vill ersätta alla förekomster av teckensnittet i artikeln, markerar du teckensnittsnamnet, klickar på **Ersätt** och väljer ett annat teckensnitt.

- ➡ Om ett teckensnitt visas som [Teckensnittsnamn] på fliken **Teckensnitt (Övrigt > Användning)**, med ett negativt nummer framför namnet, är teckensnittet inte installerat i ditt system. När detta inträffar kan du installera det nödvändiga teckensnittet och öppna dokumentet igen eller använda kommandot **Användning** till att leta reda på förekomster av teckensnittet och ersätta det med ett annat teckensnitt.

Konvertera text till block

Välj ett alternativ under **Objekt > Text till block** för att konvertera det eller de markerade tecknen till ett Bézier-block.

Välj **Objekt > Konvertera text till block > Ej förankrat** för att konvertera markerad text till ej förankrade Bézier-block.

Välj **Objekt > Konvertera text till block > Förankrat** för att konvertera markerad text till förankrade Bézier-block.

Välj **Objekt > Konvertera text till block > Konvertera hela blocket** för att konvertera allt innehåll i ett eller flera textblock till ej förankrade Bézier-block.

Mer information finns i "[Använda Bézier-former](#)" och "[Använda förankrade block](#)."

➡ I QuarkXPress version 8 och senare kan du konvertera fler än en textrad i taget till block.

Använda textinfällning

Funktionen textinfällning innebär att du kan kontrollera textflödet bakom, runt eller inne i objekt och bilder. Du kan ange att texten ska flödas runt objektet eller skapa egna infällningsbanor och sedan ändra dem manuellt.



Med hjälp av infällningsbanor kan du skapa sidor som särskiljer sig visuellt.

Flöda texten runt objektets samtliga sidor

Flöda texten runt ett objekts samtliga sidor genom att markera ett textblock med antingen **textredigeringsverktyget**  eller **objektverktyget** , visa fliken **Text** i dialogrutan **Modifera** (menyn **Objekt**), och markera sedan **Flöda text runt alla sidor**.

➡ Texten flödas runt tre eller fyra sidor av objektet beroende på själva textblocket, och inte beroende på de objekt som är i vägen för texten. Det här är den enda inställningen för infällning som påverkar själva textblocket. Alla andra infällningsinställningar påverkar de objekt som ligger framför textblocket.

Flöda texten runt linjer och textbanor

Använd textinfällning för en linje eller en textbana som ligger framför ett textblock genom att markera linjen eller textbanan, välj **Objekt > Infällning** och välj sedan ett alternativ i menyn **Typ**:

- Välj **Ingen** om texten ska flöda bakom linjen eller textbanan.

- Välj **Objekt** om texten ska flöda runt linjen eller textbanan. Du kan ange hur långt från över-, under-, vänster- och högerkanten texten ska placeras i det markerade objektet. Om det markerade objektet är en textbana kommer texten bara att flöda runt *banan*, inte runt texten på banan.
- Välj **Manuell** för att skapa en infällningsbana som kan redigeras. Du kan ange hur långt ifrån texten en ny bana ska placeras texten och sedan ändra banan genom att välja **Objekt > Redigera > Infällning**. Information om hur du ändrar en infällningsbana finns i "*Finjustera en infällningsbana*" och "*Redigera en infällningsbana*."

Flöda text runt textblock

Använd textinfällning för ett textblock som ligger framför ett annat textblock genom att markera det främre textblocket, välja **Objekt > Infällning** och sedan välja ett alternativ i menyn **Typ**:

- Välj **Ingen** om texten ska flöda bakom ett aktivt textblock.
- Välj **Objekt** om texten ska flöda runt ett aktivt textblock. Om textblocket är rektangulärt kan du ange värden i fälten **Över**, **Vänster**, **Under** och **Höger** för att ange att infällningsområdet ska hamna utanför eller innanför blocket. Om textblocket inte är rektangulärt visas endast ett fält för **Bildmarginal**.

Flöda text runt bilder

Bildredigeringsprogram kan bädda in banor och alfakanaler i en bild. En bana är en jämn Bézier-form, och en alfakanal är vanligtvis en gråskalig bild. Både banor och alfakanaler används vanligtvis för att avgöra vilka delar av en bild som ska visas och vilka som ska döljas eller vara genomskinliga.

Om du importerar en bild som har en inbäddad bana eller alfakanal, kan du kontrollera hur texten flödas runt bilden med hjälp av banan eller alfakanalen. Förtydligande: Programmet kan avsöka en bana eller kanaler och skapa en infällningsbana som baseras på denna information.

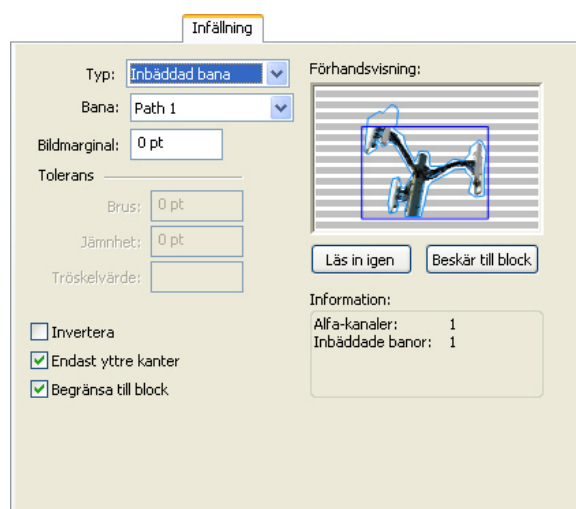
Använd textinfällning för ett bildblock som ligger framför ett textblock genom att markera bildblocket, välja **Objekt > Infällning** och sedan välja ett alternativ i menyn **Typ**:

- Välj **Ingen** om texten ska flöda bakom den aktiva bildkomponenten.
- Välj **Objekt** om texten ska flöda runt bildkomponentens gränser. Om bildkomponenten är rektangulär kan du skriva värden i fälten **Över**, **Vänster**, **Under** och **Höger** för att ange att infällningsområdet ska hamna utanför eller innanför blocket. Om inte bildkomponenten är rektangulär visas endast ett fält för **Bildmarginal**.
- Välj **Automatisk bild** för att skapa en Bézier-formad beskärningsbana och infällningsbana som baseras på bildens icke-vita områden.
- Välj **Inbäddad bana** om du vill att texten ska flöda runt en bana som har bäddats in i en bild med ett bildredigeringsprogram.
- Välj **Alfakanal** om du vill att texten ska flöda runt en alfakanal som har bäddats in i en bild med ett bildredigeringsprogram.
- Välj **Icke-vita områden** om du vill skapa en infällningsbana som baseras på bildmotivet. Beroende på vilket värde som har angetts i fältet **Tröskelvärde**, kommer

infällningsbanan att konturera en mörk form som är placerad på en större vit, eller nästan vit bakgrund (eller vice versa).

- Välj **Samma som beskärning** om textens infällningsbana ska överensstämja med den beskärningsbana som har markerats i fliken **Beskärning**.
- Välj **Bildgränser** om du vill att texten ska flöda runt det rektangulära "dukområde", som motsvarar den importerade bildfilen. Detta innefattar eventuella vita bakgrundsområden, som sparades med den ursprungliga bildfilen. Ange marginalernas avstånd från bildens kanter genom att ange värden i fälten **Över**, **Vänster**, **Under** och **Höger**.

➡ Den inre banan i området **Förhandsvisning** representerar infällningsbanan och den yttre konturen representerar bildblocket.



Fliken **Infällning** i dialogrutan **Bild** med en förhandsvisning av infällningen

Finjustera en infällningsbana

När du väljer **Automatisk bild**, **Inbäddad bana**, **Alfakanal**, **Icke-vita områden** eller **Samma som beskärning** i menyn **Typ** (**Stil > Bild > Infällning**), kan du ändra infällningsbanan i följande fält:

- 1 **Bildmarginal** ändrar infällningsbanans storlek. Positiva värden gör att infällningsbanan placeras längre bort från den ursprungliga inställningen. Negativa värden gör att du kommer att se mindre av bilden innanför infällningsbanan.
- 2 **Brus** låter dig ange den minsta tillåtna stängda banan. Om en stängd bana är mindre än brusvärdet ignoreras den. Brusvärden är användbara när du vill förenkla och rensa infällningsbanorna så att det är lättare att hantera dem vid utskrift eller visning på skärmen.
- 3 **Jämnhet** låter dig styra banans exakthet. Ett lägre värde skapar en mer komplicerad bana med ett högre antal punkter. Ett högre värde skapar en mindre noggrann bana.
- 4 **Tröskelvärdet** avgör hur vitt definieras. Alla pixlar som definieras som "vita" exkluderas. Om **Tröskelvärdet** t.ex. är 20 % och en pixels grånivå är under eller lika med 20 %, kommer pixeln att anses vara "vit" och exkluderas från infällningsbanan.

Redigera en infällningsbana

Justera en infällningsbana genom att markera **Infällning** (Objekt > Redigera).

Infällningsbanan visas som en magentafärgad kontur. Du kan redigera banan på samma sätt som du redigerar ett Bézier-objekt.

Du kan också ändra infällningsbanans punkt- och segmenttyper med inställningarna i paletten **Mått**. Du kan ändra punkttypen med en av följande tre knappar:

- **Symmetrisk punkt** : En symmetrisk punkt sammanfogar två böjda linjer så att en kontinuerlig kurva bildas. Resultatet påminner om en avrundad punkt, men böjningshandtagen vilar alltid på en rak linje genom punkten och är alltid på samma avstånd från punkten:
- **Avrundad punkt** : En avrundad punkt sammanfogar två böjda linjer så att en kontinuerlig kurva bildas. Böjningshandtagen vilar alltid på rak linje genom punkten, men du kan ändra deras avstånd till punkten oberoende av varandra:
- **Hörnpunkt** : En hörnpunkt sammanfogar två raka linjer, en rak linje och en böjd linje eller två icke-kontinuerliga böjda linjer. Du kan manipulera hörnpunktens böjningshandtag på böjda linjer oberoende av varandra, vilket kan vara användbart om du vill att det ska vara en skarp övergång mellan två segment:

Använd en av följande knappar för att ändra linjesegmentets egenskaper:

- **Rakt segment** : Gör att det aktiva segmentet blir rakt.
- **Böjt segment** : Gör att det aktiva segmentet böjs.

➡ Punkt- och segmenttyperna kan även ändras med undermenyn **Stil > Punkt/Segmenttyp**.

Arbeta med textbanor

En textbana är en linje som du kan lägga till text i. Du kan ändra hur texten ligger på banan, textattributen (t.ex. teckensnitt, färg och storlek) och attributen för sökvägens form och stil.

Om du vill lägga till text i en rad eller på en bana markerar du **textredigeringsverktyget**  och dubbelklickar på raden eller banan.

Kontrollera hur texten ligger på banan genom att öppna fliken **Textbana** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**), och välj sedan hur texten ska flöda längs banan genom att klicka på en knapp i området **Textorientering**. Du kan också ange vilken del av teckensnittet som ska användas för placering av tecknen på banan genom att välja ett alternativ i menyn **Justera textens**.

Skapa anfang

En anfang är en inledande versal som sträcker sig en eller två rader under den första raden i ett stycke. Funktionen för automatiska anfanger i QuarkXPress förstorar

anfangsbokstaven och stycket flödas automatiskt runt anfangen. Teckensnittet och teckenstilen överensstämmer med resten av stycket.

Om du vill använda anfang i ett markerat stycke visar du fliken **Format** i dialogrutan **Styckeattribut** och markerar **Anfang**. Ange hur många tecken som ska användas som anfang genom att ange ett värde från 1 till 127 i fältet **Antal tecken**. Ange hur många rader anfangen ska uppta genom att ange ett värde från 2 till 16 i fältet **Antal rader**.

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

Anfang gör att texten blir mer säregen visuellt sett.

- ➔ Anfang mäts i procent och inte i punkter. När du markerar en anfang är den förinställda storleken 100%.
- ➔ Du kan också skapa anfang från fliken **Styckeattribut** i paletten **Mått**.

Skapa linjer ovanför och under stycken

Linjer används ofta ovanför eller under text för att avskilja stycken, för att ange att informationen hör samman eller för att lägga till ett designelement på sidan. Skapa linjer i fliken **Linjer** i dialogrutan **Styckeattribut** (menyn **Stil**).

Använda förankrade block

Du kan klistra in block och linjer med valfri form i texten, vilket gör att de fungerar som tecken och flödar med texten. Detta kan vara särskilt användbart när texten omflödas, eftersom förankrade objekt flödar på samma sätt som andra tecken i texten. Om objekten inte har förankrats och texten omflödas, placeras de, vilket kan leda till att de överlappar texten.

Förankra block och linjer i text

När du förankrar ett objekt kommer det att flöda på samma sätt som tecknen i texten. Så här förankrar du ett objekt:

- 1 Välj **objektverktyget**  och markera sedan det objekt som du vill förankra.
- 2 Välj **Redigera > Klipp ut** eller **Redigera > Kopiera**.
- 3 Markera **textredigeringsverktyget**  och placera textinsättningsbalken där objektet ska förankras.
- 4 Förankra objektet vid textinsättningspunkten genom att välja **Redigera > Klistra in**.

Klippa ut, kopiera, klistra in och ta bort förankrade block och linjer

Om du vill klippa ut eller kopiera ett förankrat objekt, markerar du objektet på samma sätt som du markerar ett tecken och väljer **Redigera > Klipp ut** eller **Redigera > Kopiera**. Om det förankrade objektet ska infogas på en annan plats placerar du textinsättningsbalken på önskad plats och väljer sedan **Redigera > Klistra in**. Om du vill ta bort ett förankrat objekt markerar du det, eller infogar textinsättningsbalken efter objektet, och trycker sedan på Delete/backstegstangenten.

Koppla bort förankringen för förankrade block och linjer

Om du vill ta bort förankringen för ett objekt markerar du det med **objektverktyget** och väljer **Objekt > Duplicera**, så att en oförankrad objektkopia skapas. Kopian placeras på sidan enligt inställningarna i dialogrutan **Duplicera och repetera** (menyn **Objekt**). Därefter tar du bort det förankrade objektet från texten genom att markera objektet med **textredigeringsverktyget**  och tryck sedan på Delete- eller backstegstangenten.

Arbeta med OpenType-teckensnitt

OpenType är ett teckensnittsformat som kan användas på flera plattformar, som har utvecklats av Adobe och Microsoft, med större teckenuppsättningar och glyfer som ofta inkluderar bråktal, mjuka ligaturer, gammaldags siffror med mera. När ett OpenType-teckensnitt används i texten, kan du komma åt alla stilalternativ som är inbyggda i teckensnittet via dialogrutan **Teckenattribut** (**Stil > Tecken**).

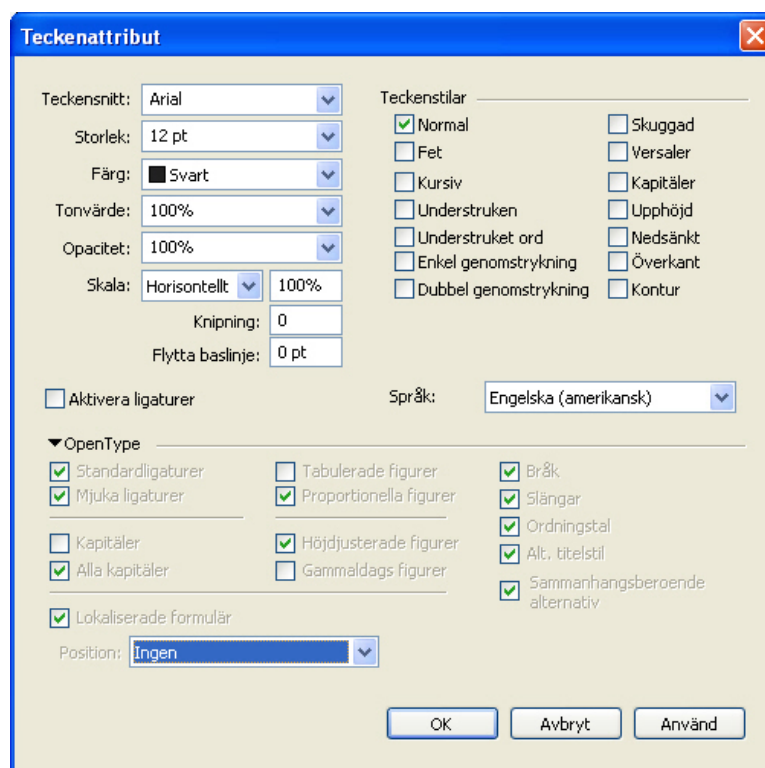
- ➔ Om du förstår vad skillnaden mellan tecken och glyfer är blir det lättare att förstå hur OpenType-stilarna fungerar. Ett tecken är ett element i skriftspråket—versaler, gemener, numeriska tecken och interpunktion kallas alla för tecken. En glyf är en bild som representerar ett tecken, ibland i olika format. Den vanliga siffran 1 är exempelvis ett tecken, men siffran ett i gammeldags stil är en glyf. Som ett annat exempel kan nämnas ett "f" och ett "i" som står intill varandra är tecken, men ligaturen "fi" är en glyf.
- ➔ Det föreligger inte alltid ett förhållande där ett numeriskt tecken motsvarar en glyf. I vissa fall motsvarar tre tecken (exempelvis siffran 1, ett snedstreck och siffran 4) en enda bråktalsglyf. Eller ett tecken kan representeras av tre möjliga glyfer (tre olika et-teckensymboler t.ex.). Du kan välja enskilda *tecken* för formatering och redigering, oavsett vilka *glyfer* som används.

Använda OpenType-stilar

Du kan använda en OpenType-"stil" för tecken om du vill visa annorlunda, specialdesignade eller omplacerade glyfer i det aktuella teckensnittet. Du kan exempelvis använda **Bråktal** för att komma åt särskilda bråktalsglyfer istället för att formatera bråktalen manuellt genom att ändra storleken på befintliga tecken och omplacera dem. Om du använder **Standardligaturer** representeras tecknen på liknande sätt, i enlighet med de ligaturer som är tillgängliga i teckensnittet. (Se "[Använda ligaturer](#)" för mer information.) Du kan kombinera flera stilar, men vissa stilar, såsom **Upphöjd** och **Nedsänkt**, utesluter varandra.

Du kan använda OpenType-stilarna i dialogrutan **Teckenattribut** (**Stil > Tecken**) och panelerna för **Redigera teckenattribut** (**Redigera > Typografimallar**) för att ställa in

typografimallar för tecken och stycken. Visa stilarna genom att klicka på pilen bredvid **OpenType**, och sedan kan du använda stilarna med hjälp av kryssrutorna. Om en kryssruta inte är tillgänglig eller om ett menyalternativ står inom klamrar innebär detta att det aktuella teckensnittet inte stöder denna OpenType-stil.



Tillgängliga OpenType-stilar i dialogrutan **Teckenattribut**

OpenType-stilar inkluderar följande:

- **Standardligaturer:** Använd ligaturer som har utformats för att underlätta textens läsbarhet, och används som standard.
- **Mjuka ligaturer:** Använd ligaturer som inte används som standard. Den här funktionen täcker ligaturer som kan användas för specialeffekter efter användarens behov.
- **Tabulerade siffror:** Används för att ge siffror samma bredd.
- **Proportionella siffror:** Används för att ge siffror olika bredd.
- **Kapitälér:** Använd små versaler för gemena tecken som inte är kinesiska, japanska och koreanska.
- **Alla kapitälér:** Använd små versaler för alla tecken som inte är kinesiska, japanska och koreanska.
- **Höjdjusterade siffror:** Använd moderna numeriska stilar som riktas in bättre med versal text.
- **Gammeldags siffror:** Använd numeriska stilar som fungerar bäst för siffror som är inbäddade i text.
- **Kursiv:** Använd kursiva glyfer.
- **Bråktal:** Använd bråktalsglyfer med snedstreck.

- **Slängar:** Använd kalligrafiska glyfer.
- **Ordningstal:** Använd glyfer som är ordningstal.
- **Alternativ för titelstil:** Använd versalglyfer som har utformats för rubriker i stora punktstorlekar.
- **Sammanhangsberoende alternativ:** Använd alternativa glyfvariationer som baseras på den sammanhangsberoende placeringen av text.
- **Lokaliserade former:** Ersätt förinställda glyfformer med lokaliserade former.
- **Position:** Använd glyfer för upphöjda, nedsänkta, vetenskapliga tecken i underkant, täljare och nämnare i den markerade texten.

Använda ligaturer

Ligaturer kan användas på två olika sätt: den nedärvda metoden eller OpenType-metoden. Den nedärvda metoden stöder standardligaturer, exempelvis fi och fl i PostScript-teckensnitt. OpenType-metoden gör att du får tillgång till både standardligaturer och mjuka ligaturer i OpenType-teckensnitt. Båda metoderna används som teckenattribut, vilket innebär att du kan använda dem i all markerad text.

- Använd ligaturer i markerad text med den nedärvda metoden genom att markera **Aktivera ligaturer** i fliken **Tecken** i paletten **Mått** (menyn **Fönster**) eller markera **Ligaturer** i dialogrutan **Teckenattribut** (**Stil > Tecken**).
- Om du vill använda ligaturer i markerad text med OpenType-metoden, markerar du den text som använder en OpenType och väljer **Standardligaturer** i menyn **OpenType** i fliken **Klassisk** eller **Tecken** i paletten **Mått** (menyn **Fönster**). Det gör att ligaturer som fi, fl, ff, ffi, ffl, fj, ffj och th används—om de är inbyggda i teckensnittet. Du kan dessutom välja **Mjuka ligaturer** för att använda mer ovanliga ligaturer, såsom ct, sp, st, och fh. Om något av ligaturalternativen visas inom hakparenteser stöder inte det använda OpenType-teckensnittet dessa ligaturfunktioner. Du kan också markera **Standardligaturer** and **Mjuka ligaturer** i området **OpenType** i dialogrutan **Teckenattribut**.

Ligaturinställningar

Du kan ställa in ligaturer i panelen **Tecken** i dialogrutan **Inställningar** (**QuarkXPress /Edit > Inställningar > Utskriftslayout > Tecken**):

- **Bryt över:** Värdet i fältet anger över vilket knipnings- eller kerningsvärde ligaturer ska brytas. Vid det förinställda värdet 1 omvandlas ligaturerna till vanliga bokstäver om texten knips med värdet +1 (1/200 av en helfyrkant).
- **Ej "ffi" eller "ffl":** Markera det här blocket för att förhindra fi- och fl-ligaturer i ord som "fiffig" eller "våffla", när ffi och ffl inte finns i det aktuella teckensnittet.

Arbeta med paletten Glyfer

En glyf är den minsta teckensnittsenheten—alla versala bokstäver består exempelvis av en egen glyf. Om du vill komma åt samtliga glyfer i ett teckensnitt—i synnerhet ett OpenType-teckensnitt, som kan innehålla ungefär 65 000 glyfer—måste du visa en fullständig teckenkatalog. Du får du tillgång till en sådan teckenkatalog i paletten

Glyfer (menyn **Fönster**), där du kan visa alla glyfer i det markerade teckensnittet, visa fetstilta eller kursiva glyfer, dubbelklicka på en glyf för att infoga den i texten och spara dina favoritglyfer så att det är lätt att hitta dem.



Paletten **Glyfer** underlättar arbetet med stora teckenuppsättningar och teckensnitt av professionell kvalitet.

Visa glyferna i ett teckensnitt genom att visa paletten **Glyfer** (menyn **Fönster**) och välj sedan ett teckensnitt i menyn **Teckensnitt** i det övre vänstra hörnet. Följande alternativ är tillgängliga i paletten **Glyfer**:

- Du kan använda knapparna **Fet** och **Kursiv** för att visa de fetstilta och kursiva versionerna av glyferna. Om teckensnittsversionen för fet, kursiv eller fet kursiv stil inte är aktiv i ditt system simulerar programmet fet, kursiv eller fet kursiv stil på glyferna på samma sätt som när du använder stilarna **Fet** och **Kursiv** i paletten **Mått**.
- Du kan visa en underuppsättning av glyferna i teckensnittet genom att välja ett alternativ i menyn **Visa**.
- Du kan se efter om det finns några alternativ för en glyf genom att klicka i rutan i det nedre högra hörnet i en enskild glyfcell.
- Om det behövs kan du klicka på **Zoomverktyget** i paletten för att öka storleken på glyferna.
- Om du behöver Unicode-kodpunkten för en glyf-exempelvis för redigering av HTML-kan du peka på glyfen, så visas Unicode-kodpunkten (som ett hexadecimalt värde).
- Du kan infoga en glyf vid textinsättningspunkten genom att dubbelklicka på glyfen i paletten **Glyfer**.
- Om du använder vissa glyfer från ett teckensnitt ofta kan du spara dessa glyfer som favoriter, så att du snabbt kan komma åt dem. Om du vill skapa en lista över dina favoriter ska du först klicka på knappen bredvid **Favoritglyfer** i paletten **Glyfer** (menyn **Fönster**). Sedan drar du helt enkelt glyfen till en tom cell i området **Favoritglyfer**. Om du vill ta bort din favorit Kontroll-klickar/högerklickar du på glyfen och använder snabbmenyn.

Visa osynliga tecken

Alternativet **Osynliga tecken** (menyn **Visa**) är alltid användbart vid redigering av text eller finjustering av typografi, eftersom funktionen gör att du kan se vanliga "osynliga tecken" såsom mellanslag, tabbar och styckereturer.

Infoga specialtecken

Du kan använda alla möjliga specialtecken för typografiska och formateringsändamål i QuarkXPress. Du kan skriva in dessa specialtecken med tangentkommandon eller välja dem i undermenyn **Övrigt > Infoga tecken**. Alla tecken ser annorlunda ut när osynliga tecken visas (**Visa > Osynliga tecken**).

Infoga mellanslag

Om du vill infoga en viss typ av mellanslag, exempelvis en helfyrkant, vid textinsättningspunkten väljer du **Övrigt > Infoga tecken > Special > Helfyrkant** eller **Övrigt > Infoga tecken > Special (icke-brytande) > Helfyrkant**. Alternativen i undermenyn **Icke brytande mellanslag** fungerar som "klister" mellan två ord eller siffror, etc., och förhindrar att två "ihopklistrade" element bryts i slutet av en rad.

Infoga andra specialtecken

Om du vill infoga ett annat specialtecken än mellanslag, exempelvis ett helfyrkantsstreck eller platsmarkörtecknet för aktuellt sidnummer, vid textinsättningspunkten väljer du **Övrigt > Infoga tecken > Specialtecken** eller **Övrigt > Infoga tecken > Icke brytande special**.

Ange teckenspråket

Du kan ange vilket språk som ska användas vid avstavning och stavningskontroll genom att tilldela texten ett teckenspråk. Det innebär att du kan blanda ord på olika språk i samma stycke utan att programmet avstavar på fel sätt och utan att fler **Misstänkta ord** anges när du **Kontrollerar stavningen** (menyn **Övrigt**). Förutom att använda ett visst språk för tecknen kan du även använda **Ingen** så att programmet hoppar över dessa ord vid avstavning och stavningskontroll.

Du kan tilldela markerade tecken ett språk i menyn **Språk** i dialogrutan **Teckenattribut** (**Stil > Tecken**) eller i fliken **Tecken** i paletten **Mått**.

Använda reservteckensnitt

När funktionen reservteckensnitt är aktiverad och programmet stöter på ett tecken som inte finns i det aktuella teckensnittet, söker det igenom de aktiva teckensnitten i systemet för att hitta ett teckensnitt som inkluderar tecknet i fråga. Om Helvetica används vid textinsättningspunkten och du importerar eller klistrar in text som innehåller ett Kanji-tecken, kan det t.ex. hända att programmet använder ett Hiragino-teckensnitt för tecknet. Om programmet inte hittar ett aktivt teckensnitt som kan visa tecknet visas tecknet fortfarande som en ruta eller en symbol.

Reservteckensnitt implementeras som en Programinställning, vilket innebär att funktionen antingen är av eller på i ditt exemplar av programmet. Funktionen är aktiverad som standard, men om du behöver stänga av den avmarkerar du **Reservteckensnitt** i panelen **Indatainställningar** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera > Inställningar**).

Mer information om funktionen reservteckensnitt finns i ["Inställningar–Program–Reservteckensnitt."](#)

Importera och exportera text med Unicode-alternativ

Du kan ange vilken kodningstyp du vill använda när du importerar och exporterar text. Kodningstypen anger den bytessekvens som används för att representera de olika glyferna i texten. När du arbetar med internationell text eller HTML-text, kan du välja lämplig kodning för att konvertera alla tecken i filen till Unicode. Alternativen fungerar så här:

- Dialogrutan **Importera** inkluderar en meny för **Kodning** när du markerar en vanlig textfil eller en textfil som innehåller "XPress Tags". Programmet försöker avgöra vilken kodning som används i markerade textfiler och använder lämplig kodningstyp. Du kan dock välja ett annat alternativ för text.
- Dialogrutan **Spara text** innehåller en meny för **Kodning** när du exporterar text som vanlig text eller i "XPress Tags"-format.
- Alternativet **Konvertera citationstecken** fortsätter att konvertera raka citationstecken till typografiska citationstecken och dubbla bindestreck till helfyrkantstreck.

Arbeta med regler för teckensnittsmappning

När du öppnar ett projekt, kontrollerar programmet om alla teckensnitt som används i texten finns i systemet. Om de inte är det visas meddelandet **Saknade teckensnitt**, som gör att du får möjlighet att byta ut teckensnitt som saknas mot aktiva teckensnitt. Du kan spara dessa ersättningar som globala "regler för teckensnittsmappning", som kan användas automatiskt varje gång du öppnar ett projekt.

När du skapar en regel för teckensnittsmappning ska du först öppna det projekt som använder ett saknat (inaktivt) teckensnitt. Klicka på **Teckensnitt** för att visa meddelandet **Saknade teckensnitt**. Välj ersättningsteckensnitt för eventuella saknade teckensnitt med knappen **Ersätt** och klicka sedan på **Spara som regel**. Alla ersättningar i meddelandet **Saknade teckensnitt** sparas som regler, även om du bara markerar några av ersättningarna. Om du ändrar dig och inte vill göra ersättningen markerar du raden och klickar på **Återställ**. Du kan också välja **Arkiv > Återgå till sparat** när du har öppnat artikeln. Detta visar meddelandet **Saknade teckensnitt** igen där du kan göra ändringar. (Observera att ändringarna endast gäller för denna artikel och inte för eventuella regler som du nyligen sparade.)

När du har skapat en regel för teckensnittsmappning genom att klicka på **Spara som regel** i meddelandet **Saknade teckensnitt** sparas regeln i inställningarna för ditt exemplar av programmet och används i alla artiklar. Välj **Övrigt >**

Teckensnittsmappning om du behöver ändra, ta bort eller dela teckensnittens mappningsregler.

Använd panelen **Teckensnittsmappning** (QuarkXPress/Redigera > **Inställningar**) för att ange ett förinställt ersättningsteckensnitt och för att kontrollera om meddelandet **Saknade teckensnitt** ska visas när du öppnar ett projekt där vissa teckensnitt saknas.

Arbeta med designraster

Funktionen designraster är en utökning av funktionen baslinjeraster i QuarkXPress och QuarkCopyDesk version 7 och tidigare. Designrastret gör att det blir lättare att definiera rutnät och innebär att du kan rikta in text och objekt exakt på både sidnivå och textblocksnivå.

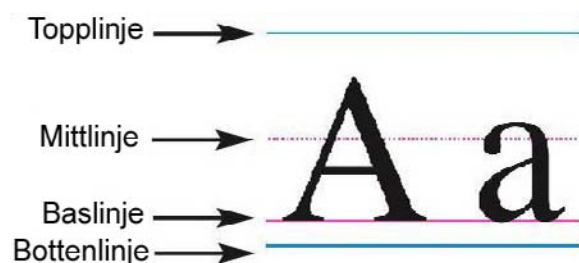
Information om inställningar för designraster finns i "[Inställningar – Layout – Stödlinjer och raster](#)."

Så här fungerar designraster

Ett *designraster* är en uppsättning med stödlinjer, som inte skrivs ut, som kan användas för att rikta in text och objekt.

Rasterlinjer

Alla designraster innehåller följanderasterlinjer: bottenlinje, baslinje, mittlinje och topplinje. Du kan rikta in text och objekt mot alla dessa rasterlinjer.

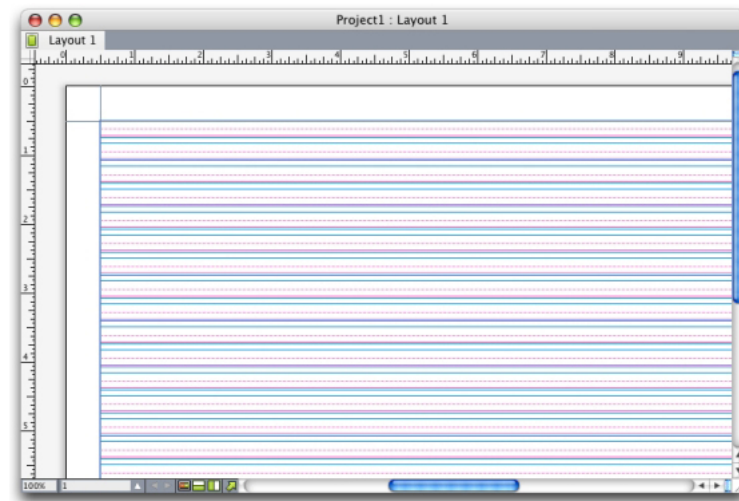


En linje i ett designraster inkluderar en bottenlinje, en baslinje, en mittlinje och en topplinje.

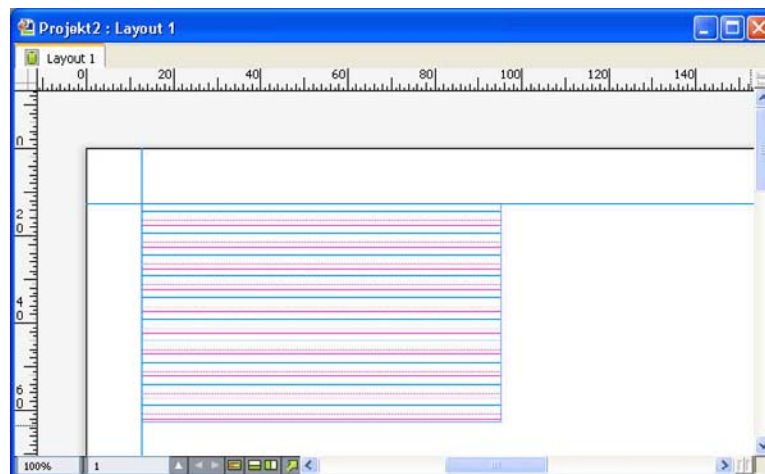
Mallsideraster och textblocksraster

Två typer av designraster används som standard: *mallsideraster* och *textblocksraster*. Alla sidor och alla textblock har ett associerat designraster. Du kan dölja eller visa designraster för en hel layout genom att välja **Visa > Sideraster** eller **Visa > Textblocksraster**.

Du kan konfigurera ett designraster som visas på en sida genom att visa sidans mallsida och sedan välja **Sida > Mallstödlinjer och raster**. Du kan ställa in ett designrastret för ett textblock genom att välja **Rasterinställningar** i textblockets snabbmeny.



En sida med ett mallsideraster, där alla rasterlinjerna visas.



Ett textblock med ett mallsideraster, där alla rasterlinjerna visas.

Mer information finns i "[Använda ett mallsideraster](#)".

- ➔ Om du vill använda funktionen baslinjeraster som den fungerade i QuarkXPress och QuarkCopyDesk 7.x och tidigare, ska du visa baslinjen och dölja de andra linjerna i rutnätet.

Rasterstilar

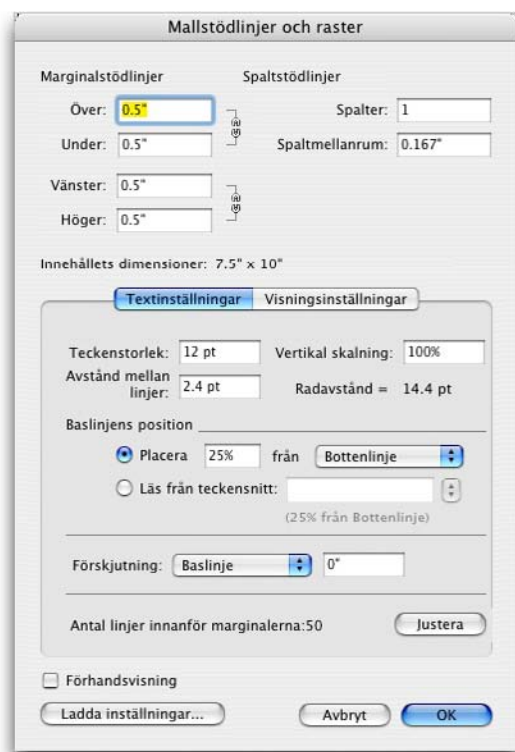
En *rasterstil* är en namniven uppsättning med inställningar som beskriver ett raster eller rutnät – på samma sätt som en typografimall för ett designraster. Du kan använda rasterstilar i textblock och använda dem som bas för mallsideraster. Du kan också basera rasterstilar på andra rasterstilar. Rasterstilar visas i paletten **Rasterstilar** (menyn **Fönster**). Mer information finns i "[Arbeta med rasterstilar](#)".

Grundläggande om designraster

Följande avsnitt förklarar hur du arbetar med designraster. Information om rasterstilar finns i "[Arbeta med rasterstilar](#)".

Konfigurera ett mallsideraster

Om du vill konfigurera ett rutnät som visas på mallsidan, visar du en mallside och väljer sedan **Sida > Mallstödlinjer och raster**. Dialogrutan **Mallstödlinjer och raster** visas.



Använd dialogrutan **Mallstödlinjer och raster** för att styra rutnät på mallsidor.

- Ange marginalernas placering i förhållande till sidans över-, under-, vänster- och högerkant i fälten **Över**, **Under**, **Vänster** och **Höger** under **Mallstödlinjer**. Synkronisera värdena i fälten **Över**, **Under**, **Vänster** och **Höger** genom att klicka på kedjesymbolen bredvid fälten.
- Ange hur många spalter mallsidan ska ha genom att ange ett värde i fältet **Kolumner** under **Spaltstödlinjer**. Skriv in ett värde som definierar mellanrummet mellan spalterna i fältet **Spaltmellanrum**.
- Fältet **Innehållets dimensioner** visar området innanför marginalstödlinjerna.
- Du kan styra rutnätets placering och avståndet mellan linjerna med inställningarna i fliken **Textinställningar**. Mer information finns under "[Designraster: Fliken Textinställningar](#)".
- Du kan styra visningen av rutnätet med inställningarna i fliken **Visningsinställningar**. Mer information finns under "[Designraster: Fliken Textinställningar](#)".
- Du kan förhandsvisa ändringarna allteftersom du gör dem genom att markera **Förhandsvisning**.
- Klicka på **Ladda inställningar** om du vill använda specifikationerna för ett befintligt mallsideraster, eller en befintlig rasterstil eller typografimall. Mer information finns i "[Ladda rasterinställningarna](#)".

Konfigurera ett raster för ett textblock

Konfigurera ett raster, eller rutnät, för ett textblock genom att Kontroll-klicka/högerklicka på textblocket och välj sedan **Rasterinställningar**. Dialogrutan **Rasterinställningar** visas.



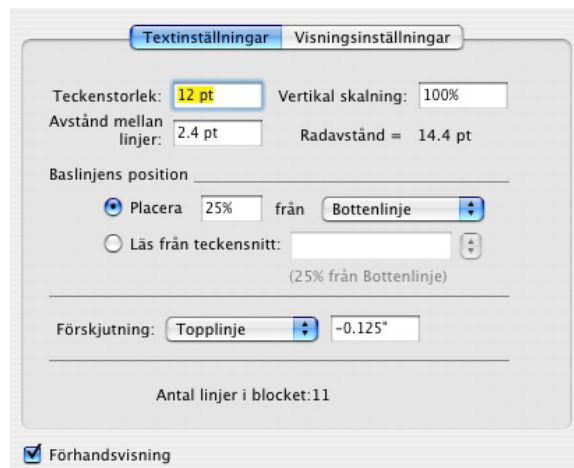
Dialogrutan **Rasterinställningar**

- Du kan styra rutnätets placering och avståndet mellan linjerna med inställningarna i fliken **Textinställningar**. Mer information finns under "[Designraster: Fliken Textinställningar](#)".
- Ange vilka rasterlinjer som ska visas med inställningarna i fliken **Visningsinställningar**. Mer information finns under "[Designraster: Fliken Visningsinställningar](#)".
- Du kan förhandsvisa ändringarna allteftersom du gör dem genom att markera **Förhandsvisning**.
- Klicka på **Ladda inställningar** om du vill använda specifikationerna för ett befintligt mallsideraster, eller en befintlig rasterstil eller typografimall. Mer information finns i "[Ladda rasterinställningarna](#)".

Designraster: Fliken Textinställningar

Du kan styra designrastrets storlek, skala och placering med inställningarna i fliken **Textinställningar**. Fliken **Textinställningar** visas i dialogrutorna **Mallstödlinjer och raster**, **Redigera rasterstil** och **Rasterinställningar**.

- ➡ Om du markerar **Förhandsvisning** kan du visa resultatet av ändringarna allteftersom du gör dem.



Fliken **Textinställningar** i dialogrutan **Mallstödlinjer och raster**.

- **Teckenstorlek:** Ange en storlek för höjden på de olika linjerna i designrastret.
- **Vertikal skalning:** Justera de olika linjernas höjd i designrastret med ett procentuellt värde som baseras på teckenstorleken.
- **Avstånd mellan linjer och Inledande:** Värdena i **Avstånd mellan linjer** och **Inledande** avgör avståndet mellan rastrets linjer. Avståndet mellan linjerna baseras på följande formel: **Teckenstorlek** multiplicerat med **Vertikal skalning** plus **Avstånd mellan linjer** är lika med **Inledande**. Om **Teckenstorleken** exempelvis är 12 pt, den **Vertikala skalningen** är 100%, och **Avståndet mellan linjerna** är 2 pt, blir värdet för **Inledande** 14 pt.
- När ett designraster baseras på en typografimall för stycken definieras värdet för **Inledande** i typografimallen. Värdet för **Inledande** kan vara ett visst angivet värde, eller om värdet är **auto** härleds det från värdet för **Auto radavstånd** i fliken **Stycke** i dialogrutan **Inställningar** (QuarkXPress/Redigera > **Inställningar**). Se "[Ladda rasterinställningarna](#)" för information om hur du länkar typografimallar till rasterstilar.
- **Baslinjens position:** Välj ett alternativ i det här området för att ange baslinjens placering i designrastret.

Ange ursprungspositionen för förskjutningen genom att klicka på **Placera**, välj sedan **Topplinje**, **Centrera (uppåt)**, **Centrera (nedåt)** eller **Bottenlinje** i menyn **från**, och skriv sedan in ett procentuellt värde i fältet som anger baslinjens placering i förhållande till topplinjen, mittlinjen och bottenlinjen.

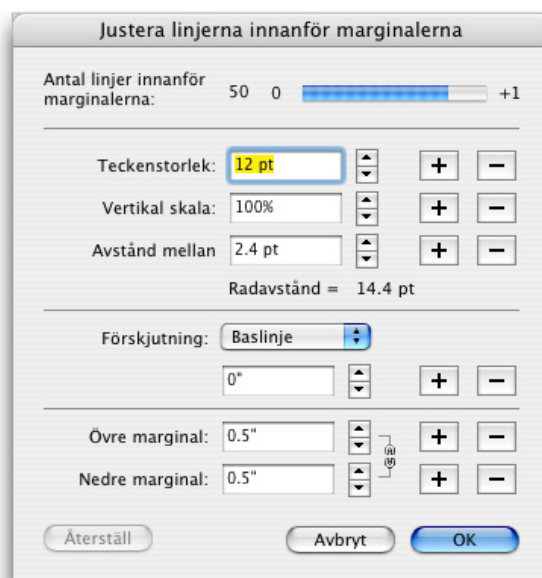
Om du vill att förskjutningens originalpunkt ska läsas från ett teckensnitt, klickar du på **Läs från teckensnitt** och markerar sedan ett teckensnitt i menyn. Den baslinje som har definierats för det markerade teckensnittet avgör baslinjens placering för alla linjer i rastret. Det procentuella värde som visas under teckensnittslistan anger vilket förhållande som föreligger mellan baslinjen och bottenlinjen i teckensnittets design.

- **Förskjutning:** Bestäm var designrastrets första linje ska placeras på sidan eller i blocket genom att välja **Topplinje**, **Mittlinje**, **Baslinje** eller **Bottenlinje** och skriv in ett mätvärde i fältet.
- **Justera:** Klicka för att visa dialogrutan **Justera linjerna innanför marginalerna** för mallsideraster. Mer information finns i "[Dialogrutan Justera linjerna innanför marginalerna](#)".

- **Antal linjer innanför marginalerna** eller **Antal linjer i blocket**: Det här fältet visar hur många linjer som får rum på en sida eller i ett block, baserat på ovanstående inställningar.

Dialogrutan Justera linjerna innanför marginalerna

Ändra antalet rasterlinjer som får rum innanför mallsidans marginaler i dialogrutan **Justera linjerna innanför marginalerna** (Mallstödlinjer och raster > Justera). Många av inställningarna i den här dialogrutan finns även i fliken **Textinställningar**, och ändringarna uppdateras på båda platserna.



Använd dialogrutan **Justera linjerna innanför marginalerna** för att justera rasterinställningarna för en mallside.

- Fältet **Antal rader per sida** visar antalet rader på en sida. Det här värdet uppdateras när du gör ändringar.
 - Klicka på + eller – bredvid ett fält för att öka eller minska antalet linjer på sidan med en rad i taget. Exempel: Om värdet för **Antal rader per sida** är 50, värdet för **Teckenstorlek** är 12 pt och den vertikala teckenskalningen är 100%, och du sedan klickar på +-tecknet bredvid **Teckenstorlek**, ökar värdet för **Antal rader per sida** till 51 och värdet för **Teckenstorlek** minskar till 11,765 pt.
 - I listen visas en procentsats (från 0 till +1) som anger vid vilket värde ett rastermönster inte får rum på sidan. Om det angivna värdet för det stegvisa avståndet mellan linjerna gör att rastret riktas in perfekt visar listen värdet 0. Om det inte riktas in perfekt på sidan visas ett beräknat värde för skillnaden i listen.
 - Klicka på **Återställ** för att återställa värdena i alla fälten till de värden som gällde innan du öppnade dialogrutan.
- ➡ Om du markerar **Förhandsvisning** innan du visar denna dialogruta, kan du visa resultatet av ändringarna allteftersom du gör dem.

Designraster: Fliken Visningsinställningar

Ett designraster innehåller olika linjer som anger topplinjen, mittlinjen, baslinjen och bottenlinjen. Visa eller dölj rasterlinjerna och ange vilken färg, grovlek och stil linjerna ska ha med inställningarna i fliken **Visningsinställningar**. Fliken **Visningsinställningar** visas i dialogrutorna **Mallstödlinjer och raster**, **Redigera rasterstil** och **Rasterinställningar**.



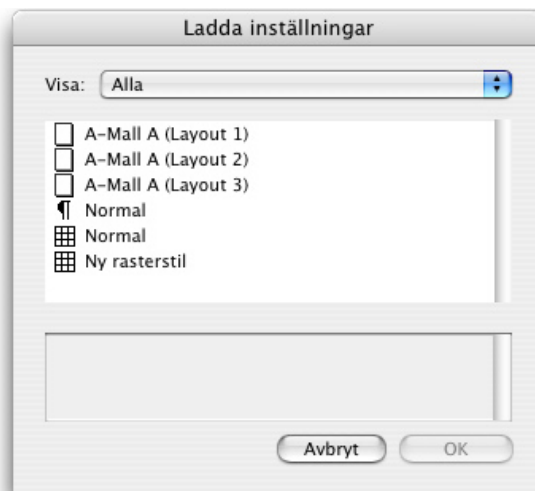
Fliken **Visningsinställningar** i dialogrutan **Mallstödlinjer och raster**.

- Markera **Visa <typ av rasterlinje>** för att visa de olika rasterlinjetyperna när rastret visas.
- Klicka i färgrutan för att ange en färg för varje rasterlinje.
- Välj en bredd i menyn för bredd.
- Välj en stil i menyn för stil.
- Endast för dialogrutan **Mallstödlinjer och raster**. Ange mallsiderastrets gränser genom att välja **Innanför marginalerna**, **till sidan** eller **Montagebordet** i menyn **Visa raster**.

Ladda rasterinställningarna

Så här skapar du ett mallsideraster eller textblocks raster som baseras på en rasterstil, en typografimall eller ett mallsideraster:

- 1 Klicka på **Ladda inställningar** i dialogrutorna **Mallstödlinjer och raster**, **Rasterinställningar** eller **Redigera rasterstil**. Dialogrutan **Ladda inställningar** visas.



Markera en rasterstil, typografimall eller mallsida i dialogrutan **Ladda inställningar**.

- 2 Välj **Alla**, **Rasterstilar**, **Mallsidor** eller **Typografimallar** för stycken i menyn Visa.
 - 3 Markera en befintlig rasterstil, typografimall eller mallsida i listan och klicka på **OK**.
- ➔ Specifikationerna i den laddade rasterstilen, typografimallen eller mallsidan visas i dialogrutan **Mallstödlinjer och raster**, **Rasterinställningar** eller **Redigera rasterstil**. Du kan ändra rasterinställningarna när du har laddat dem.



Rasterstil med typografimallen "Body Copy" (brödtext) laddad

Om du laddar en typografimall för en rasterstil kan du ange att framtida ändringar i typografimallen ska uppdatera rasterstilen automatiskt, genom att markera **Länka till stycketyppografimall <namn på typografimall>**. Observera att inställningarna för teckensnitt och avstånd inte är tillgängliga längre.



Rasterstil med typografimallen "Body Copy" (brödtext) laddad och länkad

Arbeta med rasterstilar

En rasterstil innehåller rasterattribut som du kan använda i ett textblock eller använda som grund för ett mallsideraster eller en annan rasterstil.

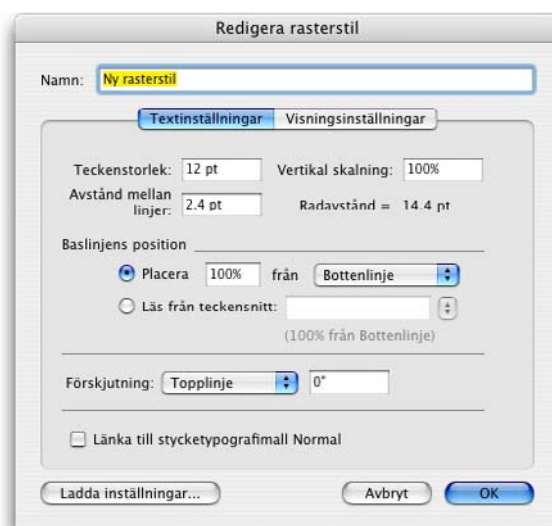
Skapa rasterstilar

Skapa, redigera eller ta bort rasterstilar i dialogrutan **Rasterstilar** (Redigera > Rasterstilar).



Skapa, redigera och ta bort rasterstilar i dialogrutan **Rasterstilar**.

Dialogrutan **Redigera rasterstil** visas när du klickar på **Ny**, **Redigera** eller **Duplicera** i dialogrutan **Rasterstilar**.



Dialogrutan **Redigera rasterstil**.

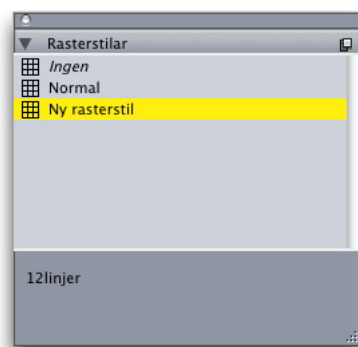
- Ange ett namn för rasterstilen genom att skriva in ett namn i fältet **Namn**.
- Du kan styra rutnätets placering och avståndet mellan linjerna med inställningarna i fliken **Textinställningar**. Mer information finns under "[Designraster: Fliken Textinställningar](#)".
- Ange vilka rasterlinjer som ska visas med inställningarna i fliken **Visningsinställningar**. Mer information finns under "[Designraster: Fliken Visningsinställningar](#)".
- Klicka på **Ladda inställningar** om du vill använda specifikationerna för ett befintligt mallsideraster, eller en befintlig rasterstil eller typografimall. Mer information finns i "[Ladda rasterinställningarna](#)".

➔ När du skapar en rasterstil utan att ha något projekt öppet, ingår rasterstilen i listan med förinställda rasterstilar och ingår sedan i alla projekt som du skapar härnäst.

Använda en rasterstil i ett textblock

Så här lägger du in en rasterstil i det markerade blocket:

- 1 Du måste markera **Visa > Textblocksraster** för att kunna visa textblocksraster.
- 2 Du måste markera **Fönster > Rasterstilar** för att kunna visa **Rasterstilar**.



I paletten **Rasterstilar** kan du använda rasterstilar i textblock.

3 Klicka på namnet på den rasterstil i paletten **Rasterstilar**.

➡ Om det visas ett plustecken bredvid namnet på en rasterstil i paletten **Rasterstilar** innebär detta att textblocksrastret har ändrats sedan rasterstilen användes i textblocket. Om du vill åsidosätta den lokala formateringen för textblocksrastret och använda rasterstilen igen, klickar du på **Ingen stil** och klickar sedan på namnet på rasterstilen (eller tryck på Alternativ/Alt och klicka på namnet på den ändrade rasterstilen).

Använda designraster

När du använder designraster i textblock eller konfigurerar mallsideraster, kan du rikta in dem med hjälp av rutnäten. Du kan rikta in objekt med designrastret visuellt eller välja **Visa > Fäst vid sidans raster** för att tvinga de objekt som du flyttar att riktas in mot mallsiderastret.

Använda ett mallsideraster

Ange att du vill använda ett mallsideraster för en layoutsida genom att använda mallsidan på projektsidan.

Låsa text vid ett raster

Du kan låsa texten vid ett mallsideraster eller ett textblocksraster med hjälp av en typografimall eller lokal styckeformatering. Så här låser du text vid ett raster:

- 1** Ställ in låsning av texten för en typografimall genom att välja **Redigera > Typografimallar**, markera en typografimall för stycken, klicka på **Redigera** och klicka sedan på fliken **Format**. Ställ in låsning av texten för ett stycke genom att markera stycket och välja **Stil > Format**.



Fliken **Format** i dialogrutan **Styckeattribut**.

- 2 Markera **Lås till raster** i fliken **Format**.
- 3 Ange vilket raster texten ska låsas till genom att välja **Sidraster** eller **Textblocksraster** i den första menyn under **Lås till raster**.
- 4 Ange vilken rasterlinje texten ska låsas till genom att välja **Topplinje**, **Mittlinje**, **Baslinje** eller **Bottenlinje** i den andra menyn under **Lås till raster**.

Fästa objekt vid designraster

Du kan se till att objekten fäster vid mallsidans stömlinjer och när du ändrar storleken på ett textblock kan du låta dem fästa vid rutnätet i textblocket.

Om du vill att objekten ska fästa vid mallsidans rasterlinjer visar du mallsiderastret (**Visa > Sidraster**) och väljer **Visa > Fäst vid sidans raster**.

- ➔ Om du har valt **Fäst vid sidans raster** (menyn **Visa**) kan du ändra det förinställda vidhäftningsavståndet på 6 pixlar i fältet **Vidhäftningsavstånd** i panelen **Stömlinjer och raster** i dialogrutan **Inställningar**.

Om du vill att ett textblock ska fästa vid textblockets rutnät när du ändrar storleken på textblocket, ska du visa textblocksrastret och sedan ändra storleken på blocket.

Rikta in rastren

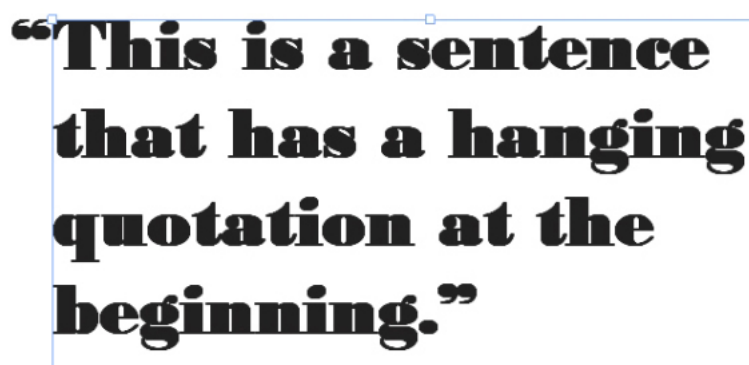
Gör så här för att rikta in rasterlinjen för ett textblock med en rasterlinje på en mallside eller med en stömlinje:

- 1 Kontrollera att **Visa > Stömlinjer**, **Visa > Sidraster** och **Visa > Textblocksraster** har markerats.

- 2 Markera **objektverktyget** .
 - 3 Klicka på en rasterlinje i textblocket och dra blocket. Observera att blockets ursprungliga placering fortsätter att visas även när du flyttar rasterlinjen. Du kan rikta in den markerade rasterlinjen med en annan rasterlinje i blocket, en rasterlinje på en mallside eller en stömlinje. (Se avsnittet om Rörlig dragning nedan.)
- ➔ *Rörlig dragning* är en funktion som gör att du kan se innehållet i det objekt du flyttar medan du flyttar objektet. De markerade rasterlinjerna visas dock inte när den rörliga dragningen är aktiverad.

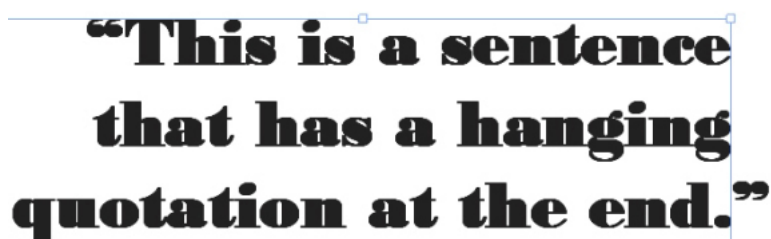
Arbeta med hängande tecken

Hängande teckenuppsättningar hanterar både *hängande interpunktion* och *marginaljustering*. Marginaljusteringen gör att du kan ange att tecken ska hänga delvis utanför marginalen för att skapa en textjustering som visuellt sett ser enhetlig ut längs marginalen. Hängande interpunktion gör att du kan hänga interpunktionstecken helt och hållet utanför marginalen så att texten ligger jämsmed antingen en enhetlig marginal i början av en textrad (inledande) eller längsmed en enhetlig marginal i slutet av en rad (avslutande). Citationstecknet i det första textexemplet nedan hänger exempelvis utanför den inledande marginalen, vilket innebär att det första tecknet på den första textraden riktas in jämnt med de nedanstående texträderna. Citationstecknet i det andra textexemplet nedan hänger utanför den avslutande marginalen.



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

Det inledande citationstecknet i samma exempeltext är ett inledande hängande tecken



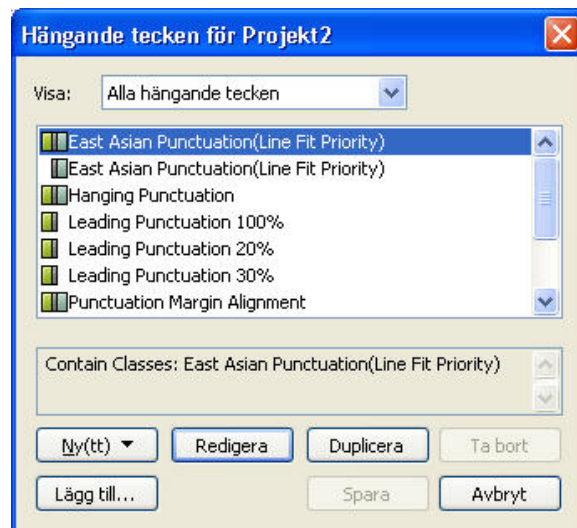
**“This is a sentence
that has a hanging
quotation at the end.”**

Det avslutande citationstecknet i samma exempeltext är ett avslutande hängande tecken

Du kan skapa egna *hängande teckenklasser* och *hängande teckenuppsättningar*, eller använda de förinställda klasser och uppsättningar som medföljde programvaran. En hängande teckenklass är en grupp med tecken som alltid ska hänga utanför marginalen

eller indraget innanför marginalen med samma procentuella värde. En hängande teckenuppsättning är en grupp med hängande teckenklasser. Med hjälp av en hängande teckenuppsättning kan du använda en eller flera hängande teckenklasser i stycken.

Visa, skapa, redigera, duplicera och ta bort hängande teckenuppsättningar och -klasser i dialogrutan **Hängande tecken för <Projekt>** (Redigera > Hängande tecken).



Dialogrutan **Hängande tecken för <Projekt>**

Symbolen  visas före hängande teckenuppsättningar. Symbolen  visas före hängande teckenklasser.

Om du markerar en hängande teckenuppsättning i mittpanelen i dialogrutan, visas de hängande teckenklasser som tillhör uppsättningen. Om du markerar en klass i dialogrutans mittpanel, visar den nedre panelen de uppsättningar som den markerade klassen tillhör samt attributen för den markerade klassen.

- ➔ Om du vill jämföra hängande teckenuppsättningar eller -klasser, markerar du två klasser eller uppsättningar i dialogrutan **Hängande tecken för <Projekt>** och trycker på Alternativ/Alt. Knappen **Lägg till** ändras till **Jämför**.

Skapa hängande teckenklasser

Använd dialogrutan **Redigera hängande teckenklass Redigera > Hängande tecken > Ny > Klass**) för att ange vilka tecken som ska ingå i en hängande teckenklass, klassens procentuella hängning och om klassen ska vara inledande eller avslutande.



Dialogrutan **Redigera hängande teckenklass**

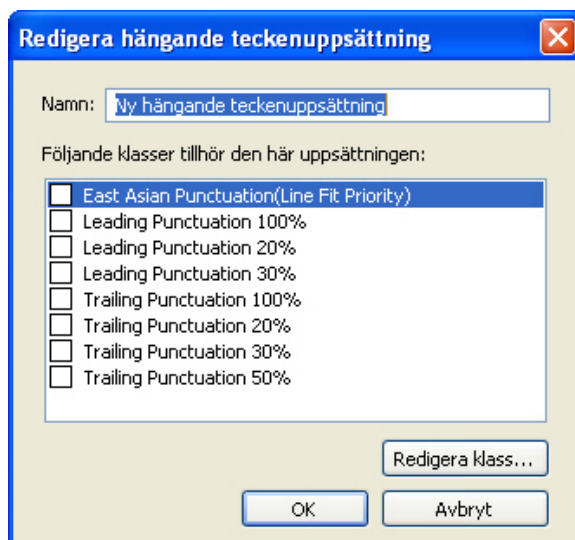
Skriv in tecken i panelen **Tecken**. Välj sedan en procentsats på menyn **Hängning**. Den procentuella hängningen anger vilken procentuell andel av glyfens bredd som alltid ska hänga utanför marginalen eller vilken procentuell andel av glyfens bredd som alltid ska dras in. Om du exempelvis väljer **-50%**, dras tecknen i teckenklassen in innanför marginalen med halva glyfbredden. Om du väljer **100%**, hänger tecknen i teckenklassen utanför marginalen med hela glyfbredden.

Välj sedan om teckenklassen är **Inledande** eller **Avslutande**. Tecknen i en **Inledande** klass hänger över startmarginalen. Tecknen i en **Avslutande** klass hänger över slutmarginalen.

- ➔ När du har sparat en hängande teckenklass i en hängande teckenuppsättning kan du markera **Förhandsvisning** för att visa ändringar i den hängande teckenklassen när du redigerar den.

Skapa hängande teckenuppsättningar

Ange vilka hängande teckenklasser som ska ingå i en hängande teckenuppsättning i dialogrutan **Redigera hängande teckenuppsättning** (**Redigera > Hängande tecken > Ny > Uppsättning**).



Dialogrutan **Redigera hängande teckenuppsättning**

Mittpanelen i dialogrutan visar alla tillgängliga hängande teckenklasser som kan läggas till i en hängande teckenuppsättning. Markera rutorna bredvid de klasser som du vill lägga till, namnge den hängande teckenuppsättningen och klicka på **OK**.

Om du vill redigera en hängande teckenklass innan du sparar den nya hängande teckenuppsättningen markerar du klassen och klickar på **Redigera klass**.

➔ Det går inte att ange annorlunda inledande eller avslutande värden för enstaka tecken i en uppsättning med hängande tecken.

Använda hängande teckenuppsättningar

Om du vill använda hängande teckenuppsättningar i texten, väljer du ett alternativ i menyn **Hängande teckenuppsättning** i dialogrutan **Styckeattribut (Redigera > Format)**.

Använd hängande teckenuppsättningar i en typografimall för stycken genom att välja ett alternativ i menyn **Hängande teckenuppsättningar** i fliken **Format** i dialogrutan **Redigera stycketypografimall (Redigera > Typografimallar > Nytt > Stycke eller Redigera > Typografimallar > Redigera)**.

Bilder

Du kan importera bilder från bildredigeringsprogram eller andra grafikprogram till QuarkXPress. När en bild har importerats i ett block kan du ändra bilden på många olika sätt, du kan t.ex. ändra dess placering eller storlek eller snedställa bilden.

Så här fungerar bilder

Det finns två huvudsakliga typer av bildfiler: raster- och objektorienterade.

Bitmappade bilder

Bitmappade bilder (kallas också rasterbilder) består av pixlar (små punkter). Pixlarna ordnas i ett rutnät som ögat blandar samman till en enda bild.

Färgläget beskriver hur färgerna representeras i en fil; *bitdjupet* anger antalet bitar i varje pixel. Det enklaste färgläget är "1-bitars" (kallas även för "streckbild" eller "svartvitt"). Mer komplicerade bilder, t.ex. fotografier, har ett djup eftersom de innehåller pixlar med flera bitar, som kan beskriva flera grånivåer eller färger.

Dimensioner beskriver bildens fysiska storlek (t.ex. 3,75 × 6,25 cm). Bildfilens dimensioner är beroende av vilket program den skapades i, och dimensionerna lagras i bildfilen.

Upplösning avser antalet pixlar (bildpunkter) per tum i en bild. Upplösningen är beroende av dimensionerna. Detta innebär att om du ändrar bildens dimensioner ändras även upplösningen. Föreställ dig t.ex. en bild i 72 dpi som är 25 mm x 25 mm. Om du skalar bilden till 200 % när du har importerat den, blir den effektiva upplösningen 36 dpi, eftersom pixlarna förstoras. Bestäm den importerade bildens effektiva upplösning, genom att använda fältet **Effektiv upplösning**  i fliken **Klassisk** i paletten **Mått**.

Objektorienterade bilder

Objektorienterade bilder innehåller data som beskriver hur positionen och attributen för geometriska objekt ska ritas. Du kan förminska, förstora, sträcka och rotera dessa bilder utan att oroa dig för hur de kommer att se ut—objektorienterade bilder ser jämna ut, oavsett den skalade storleken, eftersom de inte skapas med pixlar.

➡ Objektorienterad grafik kallas ibland för vektorfilformat eftersom den använder vektordata (avstånd och riktning) för att beskriva en form.

Bildfilter som kan användas

Filtyp avser hur bildinformationen formateras. Följande filformat kan användas med QuarkXPress:

- *Adobe Illustrator (AI)*: Det ursprungliga filformatet för Adobe Illustrator. Filer som importeras från Adobe Illustrator 9 är funktionellt sett likvärdiga med importerade PDF-filer. Om du importerar en fil i formatet Adobe Illustrator 8, inkluderas all EPS-data som finns i filen. Det går inte att importera Adobe Illustrator-filer som har sparats i version 7 eller tidigare versioner.
- *BMP (Bitmap)*: En rasterbildfil som används mest på plattformen för Microsoft Windows.
- *DCS 2.0 (Desktop Color Separations)*: En EPS-fil som sparats som en enda fil som kan innehålla både processplåtar (cyan, magenta, gul, svart) och dekorplåtar, samt en huvudbild. En DCS 2.0-fil försepareras, så att den kan skrivas ut snabbare än en vanlig EPS-bild. Huvudbilden används för komposit utskrift. En DCS 2.0-fil kan innehålla bitmappad och objektorienterad information. Formatet DCS 2.0 stöder färgsystemen bitmappad, dekor och CMYK. DCS 1.0 – kallas även för "femfilsformat" – innehåller fem separata filer: Filer med plåtar för cyan, magenta, gul och svart, samt en huvudfil.
- *EPS (Encapsulated PostScript)*: Ett vanligt filformat som stöder både raster- och vektorinformation. Vissa EPS-filer har ingen förhandsvisning. När du har importerat en EPS-fil som inte har någon förhandsvisning visas "PostScript Picture" och filnamnet i bildblocket. Men om du skickar bilden till en PostScript-skrivare skrivs bilden ut. Om du vill kunna se förhandsvisningen väljer du **Generera** i menyn **Förhandsvisning** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **Redigera**) och importerar bilden på nytt.
- *GIF (Graphics Interchange Format)*: Ett bitmappat filformat som stöder 8-bitars indexerad färg, genomskinlighet och animering.
- *JPEG (utvecklat av Joint Photographic Experts Group)*: Ett s.k. lossy kompressionsformat. Lossy kompression kan göra att data förloras och att bildkvaliteten försämras. Lossy kompression ger ofta mindre filer än förlustfri kompression.
- *PDF (Portable Document Format)*: Ett patenterat format som har utvecklats av Adobe Systems, Inc., för att underlätta överföring av filer. Du kan importera PDF-filversioner upp till 1.7 i QuarkXPress.
- *PICT*: Ett Mac OS-format som baseras på de ursprungliga ritningsrutinerna i QuickDraw. PICT-filer kan innehålla bitmappade och objektorienterade data.
- *PNG (Portable Network Graphics)*: Ett bitmappat filformat som kan användas med både indexerad färg och färger med kontinuerligt tonvärde, med förlustfri kompression eller kompression som ger förlust (lossy).
- *PSD (Photoshop-dokument)*: Ett patenterat format som utvecklats av Adobe Systems, Inc. Filtillägget .psd är ett standardtillägg för Adobe Photoshop-filer.
- *SWF*: Ett patenterat vektorgrafikformat som har utvecklats av Adobe Systems, Inc. som används för animering.
- *TIFF (Tagged Image File Format)*: Ett filformat som medger förlustfri kompression om källtillämpningen stöder detta. TIFF-bilder kan innehålla bitmappade och objektorienterade data och kan användas med färgsystem för bitmappar, gråskala, RGB, CMYK och indexerade färger. Det här formatet tillåter inbäddade banor och alfakanaler samt att OPI-kommentarer ingår.

- *WMF (Windows Metafile)*: Ett filformat i Windows som kan innehålla både bitmappade och objektorienterade data. När en bild från Windows Metafile importeras till QuarkXPress i Mac OS, omvandlas den till en PICT-bild.

Arbeta med bilder

QuarkXPress har många olika verktyg som du kan använda när du arbetar med bilder.

Importera en bild

Importera en bild på ett av följande sätt:

- Välj **Arkiv > Importera**.
- Markera **bildredigeringsverktyget** , markera ett bildblock och välj sedan **Arkiv > Importera**.
- Markera **bildredigeringsverktyget** , markera ett bildblock och klistra sedan in en bild från Urklipp.
- Dra en bildfil från filsystemet till ett bildblock.
- Dra en bild från ett annat program till ett bildblock.
- Tryck på Kommando/Ctrl och dra en bildfil från filsystemet till ett textblock, ett innehållslöst block, ett tomt bildblock eller ett block som innehåller en bild.
- Tryck på Kommando/Ctrl och dra en bildfil från ett annat program till ett textblock, ett innehållslöst block, ett tomt bildblock eller ett block som innehåller en bild.

Om du drar innehåll till ett block som redan innehåller text eller en bild, skapar QuarkXPress ett nytt block för innehållet som drogs. Tryck på Kommando/Ctrl samtidigt som du drar innehållet till blocket om du vill ersätta blockets innehåll istället. Tryck på Alternativ/Alt samtidigt som du drar om du alltid vill skapa ett nytt block för indraget innehåll.

När du importerar en bild, importeras den i full storlek med origo (det övre vänstra hörnet) i det övre vänstra hörnet av blockets omslutande block. När

bildredigeringsverktyget  är markerat visas hela bilden utanför blockets gränser.

När du har importerat en bild kan du behöva ändra dess storlek eller placering, så att bilden passar i blocket.

Flytta bilder

Du kan flytta bilder i block med **bildredigeringsverktyget** , i dialogrutan **Modifiera** (**Objekt > Modifiera**) eller paletten **Mått**. När **bildredigeringsverktyget**  är markerat kan du klicka på valfri del av bilden, oavsett var i blocket den har placerats. Du kan också förflytta en bild i blocket med hjälp av piltangenterna.

- ➔ Om **objektverktyget**  är markerat när du använder pilarna i paletten **Mått** eller piltangenterna på tangentbordet, flyttas *blocket* istället för bilden inne i blocket. Se "*Flytta objekt*" för mer information om hur du flyttar bilder.

Ändra storleken på bilder

You kan skala bilder så att de blir större eller mindre med hjälp av **bildredigeringsverktyget** , menyn **Objekt (Objekt > Modifiera)**, menyn **Stil**, eller paletten **Mått**. När du har importerat en bild i ett block kan du välja **Anpassa block till bild** och **Skala bilden till blocket** i snabbmenyn (eller menyn **Stil**). Tryck ner Skift-tangenten när du ändrar storleken på en bild med **bildredigeringsverktyget**  för att ändra storleken på bilden proportionellt. Tryck på Skift+Alternativ/Skift+Alt samtidigt som du drar ett av hörnhandtagen för att ändra storleken på bilden proportionellt från mitten.

Beskära bilder

Om du bara vill att en del av bilden ska visas kan du beskära den manuellt genom att justera blockstorleken.

Rotera och skjuva bilder

När du roterar en bild ändras dess vinkel i blocket och om du skjuvar bilden gör du så att bilden ser snedställd ut.

Rotera en bild genom att markera **bildredigeringsverktyget**  och flytta musen över ett av handtagen i bildens hörn. En rotationspekare  visas för det markerade hörnet. Dra pekaren för att rotera bilden. Du kan också ange rotationsvärden för en bild i fältet **Bildvinkel** i dialogrutan **Modifiera (Objekt > Modifiera > Bild)** eller paletten **Mått** (fliken **Klassisk**).

Skjuva en bild genom att ange ett värde i fältet **Bildskjuvning** i dialogrutan **Modifiera (Objekt > Modifiera)** eller paletten **Mått** (fliken **Klassisk**).

Färglägg och tona bilder

Du kan använda färg och tonvärden i skuggor och mellantoner för svartvita och gråskaliga bilder i paletten **Färger (Fönster > Färger)**, dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**) eller menyn **Stil**. Du kan också använda färg i bildens bakgrund och i blockets bakgrund.

- Färglägg en svartvit eller gråskalig bild genom att markera symbolen **Bildfärg**  i paletten **Färger** och klicka på ett färgnamn.
- Färglägg bakgrunden för en svartvit eller gråskalig bild genom att markera symbolen **Färg för bildens bakgrund**  i paletten **Färger** och klicka på ett färgnamn.

Vända bilder

Du kan vända innehållet i ett bildblock från vänster till höger och uppifrån och ned på menyn **Stil (Stil > Vänd horisontellt** eller **Stil > Vänd vertikalt)** eller på fliken **Klassisk** i paletten **Mått** (klicka på symbolen för horisontell vändning  eller symbolen för vertikal vändning .

Visa listor över bilder, verifiera bildernas status och uppdatera bilder

QuarkXPress visar automatiskt en förhandsvisningsbild i låg upplösning (72 dpi) för alla importerade bildfiler. Sökvägen till bildfilerna bevaras så att högupplösningsdata kan hämtas när bilderna är redo för utskrift eller export i skärmvisningsformat.

Du kan hålla reda på alla importerade bilder med funktionen **Användning** (menyn **Övrigt**). Om du vill använda den här funktionen väljer du **Övrigt > Användning**, och klickar sedan på **Bilder** för att visa panelen **Bilder**.

Knappen **Visa** visar den markerade bilden i layouten.

Knappen **Uppdatera** gör att du kan uppdatera bilder som saknas eller har ändrats. Alternativ-klick/Alt-klicka på knappen **Uppdatera** för att uppdatera ändrade bilder utan att få något bekräftelsemeddelande.

Om du inte vill skriva ut en viss bild avmarkerar du den i kolumnen **Skriv ut**.

Ange bakgrundsfärgen för bilder

Utvidga dina designalternativ för bilder genom att ändra blockfärg, bildfärg och färg för bildens bakgrund. Se "[Färglägg och tona bilder](#)" för mer information.

- Bildfärgen och bildens bakgrundsfärg blandas för de grå pixlarna.
- Om du anger olika opacitet för bildfärgen eller bildens bakgrundsfärg påverkar färgerna både varandra och blockfärgen.

➡ *Endast för gråskaliga och 1-bitars bilder:* När du öppnar ett dokument eller ett projekt från en tidigare version av QuarkXPress mappas blockfärgen till bildbakgrunden så att bilden ser likadan ut.

Bevara bildattributen

När du importerar en bild i ett bildblock –oavsett om bildblocket redan innehåller en bild eller ej–kan du bevara alla bildattributen. Om du t.ex. har ett tomt bildblock i en mall som anger att bilden ska skalas till 50% och roteras 90 grader, används dessa attribut automatiskt när du importerar en ny bild.

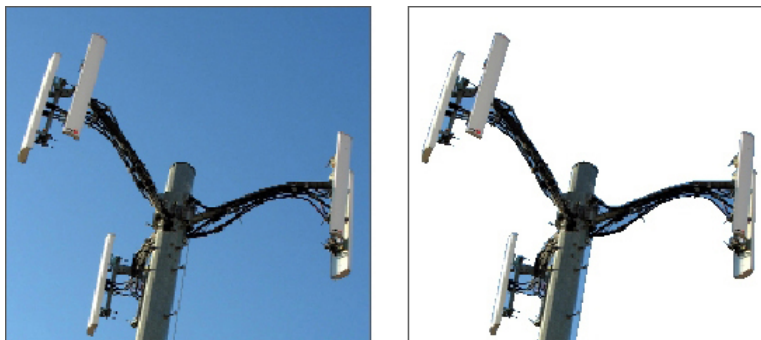
Markera **Bevara bildattribut** i dialogrutan **Importera** (menyn **Arkiv**) för att importera en bild och bevara de attribut som har angivits för blocket och/eller den befintliga bilden.

Arbeta med beskärningsbanor

En beskärningsbana är en stängd Bézier-form som anger vilka delar av en bild som ska visas och vilka som ska betraktas som genomskinliga. Beskärningsbanor är särskilt användbara när du försöker isolera bildmotivet från dess omgivande bakgrund i den ursprungliga bildfilen.

Du kan skapa beskärningsbanor från scratch i QuarkXPress, eller använda inbäddad information om banor eller alfakanaler för att skapa beskärningsbanor.

Beskärningsbanor som skapas av QuarkXPress baseras på en högupplöst bildfil och lagras med layouten.

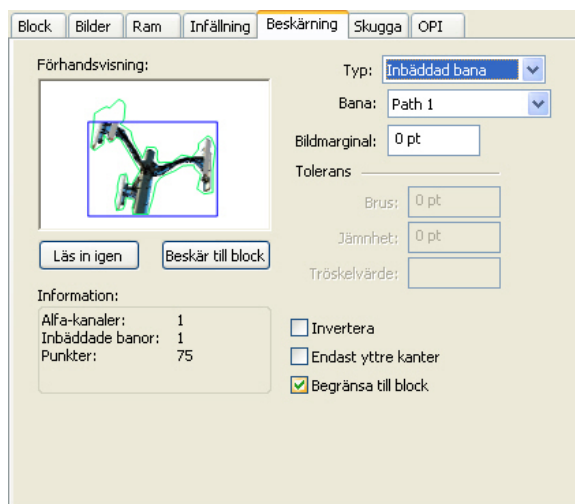


Du kan styra vilka delar av en bild som ska visas och vilka som ska döljas med hjälp av en beskärningsbana.

Skapa beskärningsbanor

Skapa eller tilldela en beskärningsbana genom att välja **Objekt > Beskärning**, och välj sedan ett alternativ i menyn **Typ**:

- Välj **Objekt** om du vill beskära bilden så att den passar i bildblocket. Om du väljer **Objekt** skapas inte en beskärningsbana. I stället beskärs bilden längs bildblockets kanter.
- Välj **Inbäddad bana** om du vill beskära en bild runt en bana som redan är inbäddad i bildfilen. Välj en bana på menyn **Bana**, om bildfilen innehåller flera inbäddade banor.
- Välj **Alfa-kanal** om du vill beskära en bild runt en alfakanal som redan finns inbäddad i en bildfil. Välj en alfakanal på menyn **Alfa** om bilden innehåller flera inbäddade alfakanaler. Observera att om du använder en beskärningsbana runt en afakanal skapas en skarp kant istället för en tonad effekt. Använd en alfamask om du vill ha en halvt genomskinlig övertoning. (Se "[Arbeta med alfamasker](#)".)
- Välj **Icke-vita områden** om du vill skapa en beskärningsbana som baseras på bildmotivet. Beskärningsbanan kommer att konturera en icke-vit figur inne i en vit eller nästan vit bild (eller vice versa), beroende på hur bilden ser ut och vilket värde du har skrivit in i fältet **Tröskelvärde**. Alternativet **Icke-vita områden** fungerar bäst när de delar av bilden som du inte vill ha är mycket ljusare än själva bilden (eller vice versa).
- Välj **Bildgränser** om du vill beskära en bild längs den importerade bildfilens rektangulära "dukområde". Detta innefattar eventuella vita bakgrundsområden, som du har sparat med den ursprungliga bildfilen. Ange beskärningsbanans avstånd från bildens kanter genom att ange värden i fälten **Över**, **Vänster**, **Under** och **Höger**. Positiva värden ökar bildmarginalen och negativa värden minskar bildmarginalen.



Fliken **Beskränning** i dialogrutan **Modifiera**

➔ Den gröna banan i området **Förhandsvisning** motsvarar beskärningsbanan och den blå konturen motsvarar bildblocket.

Använda inbäddade beskärningsbanor

Du kan bädda in banor och alfakanaler i en bild med hjälp av ett bildredigeringsprogram. Om en bild som innehåller denna information importerats i QuarkXPress, kan du komma åt informationen om kanaler och banor i fliken **Beskränning** i dialogrutan **Modifiera** eller i paletten **Mått**.

TIFF-, och PSD-filer kan innehålla både inbäddade banor och alfakanaler. EPS-, BMP-, JPEG-, PCX- och PICT-filer kan endast innehålla inbäddade banor.

Manipulera beskärningsbanor

När du har använt en beskärningsbana kan du aktivera redigeringsfunktionen för beskärningsbanor genom att välja **Objekt > Redigera > Beskärningsbana**. Välj sedan ett av följande verktyg: **Verktyget för punktmarkering** , **verktyget för tillägg av punkt** , **verktyget för punktborttagning**  och **verktyget för punktkonvertering** . Ytterligare information finns i avsnittet "**Verktyg**".

Du kan också manipulera beskärningsbanorna med inställningarna i paletten **Mått**. Du kan ändra punkttypen med en av följande tre knappar:

- **Symmetrisk punkt** : En symmetrisk punkt sammanfogar två böjda linjer så att en kontinuerlig kurva bildas. Resultatet påminner om en avrundad punkt, men böjningshandtagen vilar alltid på en rak linje genom punkten och är alltid på samma avstånd från punkten.
- **Avrundad punkt** : En avrundad punkt sammanfogar två böjda linjer så att en kontinuerlig kurva bildas. Böjningshandtagen vilar alltid på rak linje genom punkten, men du kan ändra deras avstånd till punkten oberoende av varandra:
- **Hörnpunkt** : En hörnpunkt sammanfogar två raka linjer, en rak linje och en böjd linje eller två icke-kontinuerliga böjda linjer. Du kan manipulera hörnpunktens

böjningshandtag på böjda linjer oberoende av varandra, vilket kan vara användbart om du vill att det ska vara en skarp övergång mellan två segment:

Använd en av följande knappar för att ändra linjesegmentets egenskaper:

- **Rakt segment** : Gör att det aktiva segmentet blir rakt.
- **Böjt segment** : Gör att det aktiva segmentet böjs.

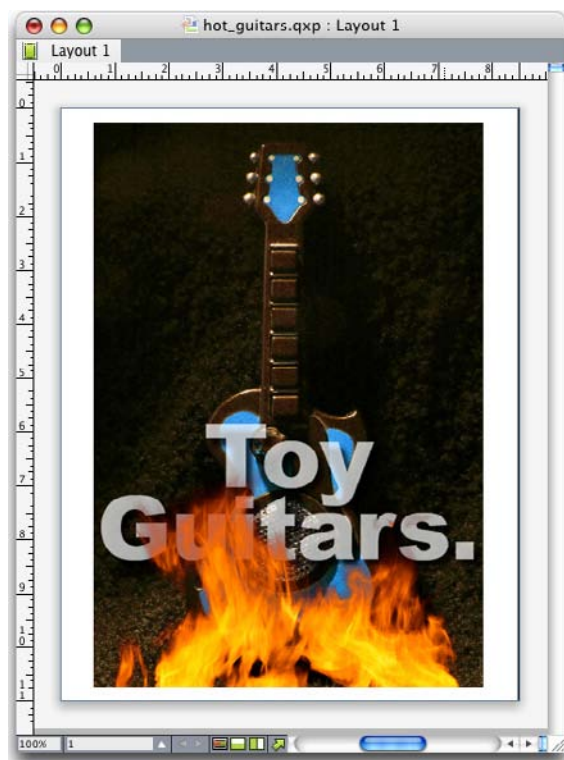
➡ Punkt- och segmenttyperna kan även ändras med undermenyn **Stil > Punkt/Segmenttyp**.

Skapa specialeffekter med beskärningsbanor

Med de olika alternativen i fliken **Beskärning** kan du invertera en beskärningsbana eller ange om en bild ska beskäras längsmed själva bildens yttre kanter eller längsmed det omslutande bildblocket. Du kan skapa specialeffekter, såsom att göra synliga områden genomskinliga och genomskinliga områden synliga, tillåta hål i en bana, beskära bilden till bildblockets kanter eller ta bort de delar av beskärningsbanan som hamnar utanför blockets kanter.

Arbeta med alfamasker

Alfamasker kan, till skillnad från beskärningsbanor, som ger en hård kant som mestadels används för att avskilja en förgrundsbild från en bakgrundsbild, inkludera genomskinlighetsinformation så att en förgrundsbild diskret kan övergå till en ny bakgrund. Om du vill arbeta med alfamasker i QuarkXPress måste du först skapa en alfamask i ett bildredigeringsprogram som Adobe Photoshop. Sedan kan du använda alfamasken i QuarkXPress.



Alfamasken på flammorna gör att texten i bakgrunden syns igenom.

När du arbetar med alfamasker i QuarkXPress måste du spara dem med bilden i ett format som stöder alfakanaler.

Använd en alfamask i en markerad bild genom att välja en alfakanal i menyn **Maski** paletten **Mått**.

Arbeta med PSD-bilder

Du kan importera okomprimerade originalbilder från Adobe Photoshop direkt till QuarkXPress med XTensions-programmet PSD Import. När filerna har importerats kan du ändra lager, kanaler och banor som har sparats med Photoshop-filerna (PSD). Denna integration mellan Photoshop och QuarkXPress strömlinjeformar ditt arbetsflöde genom att du kan hoppa över komprimeringen; du sparar på hårddiskutrymmet i och med att du kan arbeta med originalfilerna; och de kreativa möjligheterna förbättras eftersom du kan komma åt lager, kanaler och banor.

När XTensions-programmet PSD Import körs kan du använda kommandot **Arkiv > Importera** för att importera en PSD-fil i ett markerat bildblock i QuarkXPress.

Välj **Fönster > PSD Import** för att arbeta med lager, kanaler och banor i bilden. Du kan använda paletten **PSD Import** för att övertona lager, arbeta med färgkanaler och markera banor.

➡ XTensions-programmet PSD Import måste vara laddat för att du ska kunna arbeta med PSD-filer i QuarkXPress.

Förbereda PSD-filer

När du förbereder bilder i Photoshop, så att de kan användas med PSD Import bör du vara medveten om ett par saker.

- Du behöver inte spara bilden i ett annat filformat–vilket innebär att du inte behöver komprimera lagren.
- Skapa alfakanaler eller beskrävningsbanor för konturer som du eventuellt kommer att vilja flöda texten runt.
- Skapa kanaler för områden där du eventuellt kommer att vilja använda en annan dekorfärg eller ett lack.
- PSD Import kan inte läsa lagerinformation för vissa bilder–och detta inkluderar även bilder som använder lagereffekter. Den sammansatta bilden används istället.

➡ Bildeffekter är inte tillgängliga för Photoshop-bilder.

➡ PSD Import kan användas för gråskaliga PSD-filer, RGB, CMYK, indexerad färg och flerkanaliga lägen.

Arbeta med PSD-lager

Om du experimenterar med olika lager kan du se olika bilder i sitt sammanhang i layouten. Du kan dessutom modifiera lagrens genomskinlighet och pröva olika toningslägen–t.ex. lös upp, ljusare och skillnad–för att se hur de ser ut med resten av designen.

Använd panelen **Lager** i paletten **PSD Import** för att visa, gömma, övertona och ändra lagrens opacitet i PSD-bilder. Paletten **PSD Import** visar information om hur filen skapades men du kan inte göra större ändringar i bildfilen:

- Du kan inte skapa, namnge, kopiera, duplicera, justera, omplacera, ta bort eller förena lager med panelen **Lager**.
- Om det inte finns några lager i PSD-filen, visar paletten **PSD Import** endast bakgrundslagret.

Övertona PSD-lager

I menyn **Övertoningsläge** i panelen **Lager** kan du styra hur pixlarna i ett markerat lager påverkar pixlarna i alla lager som ligger under det markerade lagret.

Övertoningslägena påminner om samma funktion i bildredigeringsprogram:

Multiplitera, Färgskugga, Uteslutning och Mättnad.

Visa och dölja Photoshop-lager

Du kan visa och skriva ut de lager som visas. Dolda lager visas inte på skärmen och det går inte att skriva ut dem. Med PSD Import kan du dölja valfria lager, inklusive bakgrundslagret.

- Om du vill visa ett lager klickar du på den tomma blocksymbolen till vänster om lagret.
- Om du vill visa alla lager, Alternativ+Skift-klickar/Alt+Skift-klickar på den tomma blocksymbolen.

- Om du vill dölja ett lager klickar du på ögonsymbolen .
- Om du vill dölja alla lager utom ett, Alternativ-klickar/Alt-klickar på ögonsymbolen .

Om du inte är nöjd med resultatet när du har ändrat lagrens övertoning och opacitet, kan du återställa lagren till det ursprungliga utseendet i den importerade PSD-filen med alternativen **Återställ lager** eller **Återställ alla lager** i palettmenyn **PSD Import**.

Ändra opaciteten för PSD-lager

Du kan styra pixlarnas opacitet i ett markerat lager i en meny och ett fält i panelen **Lager**. Du kan ange en genomskinlighet från 0 % (genomskinlig) till 100% (ogenomskinlig) i steg om 1 %.

Arbeta med lagermasker

Om lagermasker sparas med PSD-filer, kan du aktivera och stänga av maskerna i panelen **Lager** i paletten **PSD Import** genom att Skift-klicka på miniatyren av lagermasken.

Arbeta med PSD-kanaler

Kanalerna i Photoshop lagrar färginformation om bilder. Gråskaliga bilder och indexerade färgbilder har som standard en kanal, RGB-bilder har tre kanaler och CMYK-bilder har fyra kanaler. Dessa kallas med ett gemensamt namn för *standardkanaler*. Du kan använda panelen **Kanaler** i paletten **PSD Import** för att visa och gömma alla kanaler, för att ändra tryckfärgens färgstyrka för en viss dekorfärgskanal eller alfakanal och för att tilldela markerade indexerade färger dekorfärg. Du kan exempelvis tilldela kanaler specialeffekter, såsom fernissa, relief och stansning.

Visa och gömma kanaler

Synliga kanaler i importerade PSD-filer, syns på skärmen och kan skrivas ut, medan kanaler som göms varken visas på skärmen eller kan skrivas ut. Du visar och gömmer kanaler på samma sätt som du visar och gömmer lager.

Om du klickar på den sammansatta kanalen visas alla standardkanaler, t.ex. CMYK eller RGB.

Modifiera kanalernas färg och färgstyrka

Du kan använda PSD Import för att ändra färgen, tonvärdet och färgstyrkan för en dekorfärg, mask eller alfakanal som skapades i Photoshop. Du kan tilldela kanalerna dekorfärger som trycks över sammansatta bilder, och du kan ange färgstyrkan för visning av kanaler på skärmen och om du vill trycka sammansatta färgbilder. (Du behöver inte ställa in färgstyrkan när du trycker färgseparationer.)

Kanaler som anges som maskkanaler i Photoshop importeras på annat sätt än kanaler som anges som dekorfärg. I Photoshop, tilldelas maskkanalerna en inställning för opacitet och dekorfärger tilldelas en inställning för färgstyrka. Eftersom PSD Import stöder färg- och bläckstyrka importeras maskkanalerna med en färgstyrka på 0%. Om du vill kunna se maskkanaler i importerade PSD-filer, måste du aktivera maskkanalerna manuellt i fliken **Kanaler** i paletten **PSD Import**. Dekorfärgskanaler bevarar å andra

sidan inställningen för färgstyrka som sparades i PSD-filen och de mappas automatiskt till QuarkXPress-färger.

Ändra färg, tonvärde eller färgstyrka för pixlarna i en dekorfärg eller alfakanal i dialogrutan **Kanalalternativ**. Visa dialogrutan **Kanalalternativ** genom att dubbelklicka på en kanal i panelen **Kanaler** i paletten **PSD Import** (menyn **Fönster**).

Arbeta med indexerade färgkanaler

När du skriver ut färgseparationer från QuarkXPress med PSD Import, separeras färgerna i indexerade färgbilder standardmässigt till CMYK. Du kan åsidosätta detta genom att skapa en dekorfärg eller multi-inkfärg i QuarkXPress (**Redigera > Färger**) och tilldela de markerade indexerade färgerna i bilden denna färg. Du kan även skapa dekorfärger från färgerna i den indexerade färgbilden med PSD Import. Indexerade färger som du inte modifierar separeras fortfarande till CMYK.

Arbeta med PSD-banor

Du kan också använda PSD Import för att välja mellan inbäddade banor som kan användas för att ange beskärning och infällning. Panelen **Banor** i paletten **PSD Import** gör det lätt att komma åt funktionerna för beskärning och textinfällning i QuarkXPress.

Med fliken **Banor** kan du markera olika beskärningsbanor som kan användas för konturering av textinfällning. Markera en textinfällningskontur genom att klicka på den tomma rutan i den första spalten. **Textinfällningssymbolen** visas och texten bryts runt beskärningsbanans konturer.

- ➡ Bildblocket måste ligga framför texten för att textinfällningen ska fungera. Om texten inte flödas runt banan markerar du bildblocket och väljer **Objekt > Flytta framåt** eller **Objekt > Lägg framför**.

Du kan också använda panelen **Banor** för att styra visningen av en bild genom att markera en beskärningsbana som du skapade i Photoshop. Markera en beskärningsbana genom att klicka på den tomma rutan i den andra spalten. **Symbolen för beskärningsbana** och bildområdet innanför den markerade beskärningsbanan visas.

Du kan ångra alla ändringar du gör i banor i PSD Import. Banorna återgår till sitt ursprungliga utseende, såsom de skapades i den importerade PSD-filen. Om du vill göra detta, väljer du **Återställ bana** eller **Återställ alla banor** i paletten **PSD Import** eller i snabbmenyn.

Skriva ut med PSD Import

När du skriver ut en layout med PSD Import kan du ange vilka lager, kanaler och banor i de olika PSD-bilderna som ska skrivas ut. Eftersom **ögonsymbolen**  i paletten **PSD Import** styr både visning och utskrift skrivs bilderna ut som de visas.

- ➡ Om du skriver ut en layout när XTensions-programmet PSD Import inte körs, skrivs PSD-filerna endast ut som sammansatta förhandsvisningsbilder i låg upplösning. Informationen om lager, kanaler och banor är inte tillgänglig och bilderna kan inte separeras.

Använda bildeffekter

Funktionen **Bildeffekter** lägger till flera vanligt förekommande bildredigeringsfunktioner i QuarkXPress. Detta gör att du kan använda sofistikerad bildmanipulering i bildens sammanhang i layouten i stället för att behöva arbeta i ett annat program och växla fram och tillbaka. Under "**Bildeffekter: Justeringar**" och "**Bildeffekter: Filter**" finns en detaljerad beskrivning av bildeffekter.

De ändringar du gör med funktionen **Bildeffekter** påverkar inte själva källbildfilen. Justeringar och filter som sparas med layouterna kan istället visas på skärmen i full upplösning och används sedan vid utskriften eller utdataexporten. Om du skulle föredra att spara ändringarna direkt med bildfilerna du göra det också med funktionen **Bildeffekter**. Du kan exportera bilder selektivt med valfria justeringar, filter och omvandlingar—inklusive allt från rotation och beskärning i QuarkXPress till effekterna för **Negativ** och **Gaussisk oskärpa** som kan användas med funktionen **Bildeffekter**. När du exporterar bilder kan du även konvertera filtypen och färgläget och ange om du vill spara över källbildfilerna eller skapa nya bildfiler (som automatiskt kan länkas till layouten).

Du kan använda flera effekter och använda samma effekt flera gånger, men med olika parametrar.

- ➔ XTensions-programmet Vista måste vara laddat för att du ska kunna arbeta med bildeffekter.
- ➔ När du synkroniserar en bild kan du inkludera bildeffekter så att de ändringar du gör genom att lägga till, ta bort eller ändra en effekt görs i samtliga förekomster av den synkroniserade bilden. När du lägger till ett bildblock i paletten **Delat innehåll** (menyn **Fönster**) markerar du **Synkronisera innehåll** i dialogrutan **Delade objekttegenskaper**. Klicka sedan på **Innehåll och attribut**. Det gör att samma effekter används i samma bildfil i hela layouten.

Arbeta med bildeffekter

I paletten **Bildeffekter** (menyn **Fönster**) kan du experimentera med olika effekter. Markera en importerad bild i valfritt filformat som stöds: TIFF (.tif), PNG (.png), JPEG (.jpg), Scitex CT (.sct), GIF (.gif), PICT (.pct eller .pict), BMP (.bmp) eller rasterade/Photoshop EPS-filer (.eps).

Använd paletten **Bildeffekter** för att använda effekter i den markerade bilden. Du kan också använda effekter med menykommandot **Stil > Bildeffekter > Justeringar** och menykommandot **Stil > Bildeffekter > Filter**.

Effekterna används i bilden i den ordning de finns med på listan i paletten **Bildeffekter**, uppifrån och ned. Du omordnar effekterna genom att dra dem uppåt och nedåt i listan.

Borttagning av bildeffekter

I paletten **Bildeffekter** kan du tillfälligt ta bort en effekt om du vill experimentera med bilden eller ta bort effekterna från listan helt och hållet.

- Avmarkera effekten om du vill ta bort den tillfälligt (utan att ta bort den helt och hållet). Du kan markera och avmarkera effekter för att experimentera med olika kombinationer.
- Om du vill ta bort en effekt markerar du den och klickar på **Ta bort effekt**  eller trycker på backstegstangenten eller Delete.

Visa effekter i full upplösning

Funktionen Bildeffekter visar bilder med den aktuella förhandsvisningsupplösningen. Du kan ändra upplösningen för en markerad bild genom att välja ett alternativ på undermenyn **Upplösning för förhandsvisningsbilder** (menyn **Objekt**).

Bildeffekter: Filter

Filter innehåller alternativ som utvärderar en hel bild eller grupper med pixlar och sedan ändrar pixelvärdena baserat på sammanhanget. Om du har använt filter eller effekter i andra program kommer du inte att ha några svårigheter med att förstå hur filterinställningarna i QuarkXPress fungerar.

- Filtret **Ytutjämning** spårar bildens kanter och gör hela bilden, utom kanterna, oskarp. Funktionen tar bort brus men bevarar detaljer och kan vara användbar om du vill ta bort damm från en bild som har lästs in med en bildläsare.
- Filtret **Gaussisk oskärpa** jämnar ut övergångar genom att använda ett genomsnittsvärde för de pixlar som ligger bredvid hårda kanter i definierade linjer och skuggade områden i bilden. Du kan använda det här filtret separat för bilder och deras alfamasker genom att markera **Oskarp bild** och/eller **Oskarp mask**.
- Filtret **Oskarp mask** jämför pixelvärden i ett angivet område med det angivna tröskelvärdet. Om en pixel har ett lägre kontrastvärde än tröskelvärdet ökas kontrasten.
- Filtret **Hitta kanter** konturerar kanterna i en bild med mörka linjer mot en vit bakgrund.
- Filtret **Solarisera** blandar negativa och positiva områden i en bild, vilket ger en fotografisk solariseringseffekt. Skriv in ett värde i fältet **Tröskelvärde** eller dra skjutreglaget för att använda dialogrutan **Solarisera**. Värdet anger vilka pixlar som ska ändras. De pixlar som har lägre värden än tröskelvärdet anses vara negativa och de som har högre värden än tröskelvärdet anses vara positiva. Sedan inverteras pixelvärdena.
- Filtret **Diffusera** flyttar om pixlarna så att bilden ser mindre fokuserad ut. Som standard används effekten för den bild och mask som valts för bilden på fliken **Bild (Objekt > Modifiera)**.
- Filtret **Relief** gör att områdena i bilden ser höjda eller sänkta ut, som med en stämpel.
- När filtret **Relief** används kan du ange i vilken riktning bilden ska höjas eller sänkas med hjälp av filtret **Reliefeffekter**. Klicka på riktningspilarna i dialogrutan **Reliefeffekter** för att använda olika riktningar. Om du till klickar på den övre högra pilen kan det exempelvis ange att du tryckte något åt höger när du tryckte ner en stämpel på ett objekt, vilket gör att avtrycket går i den riktningen.
- Filtret **Konturdetektering** visar endast bildens kanter och dämpar de andra färgerna. Du kan använda två olika metoder i dialogrutan **Konturdetektering** för att avgöra var

kanterna är: **Sobel** och **Prewitt**. Metoden Sobel är eventuellt mer exakt eftersom den tar hänsyn till fler omgivande pixlar vid beräkningen.

- Filtret **Rita kontur** ritar en tunn kontur runt övergångarna mellan starka färgområden för samtliga färgkanaler, vilket gör att du får en svartvit kontur av bilden. Du kan även invertera resultatet.
- Filtret **Lägg till brus** lägger till slumpmässiga pixlar i en bild vilket simulerar den effekt som uppstår vid bildtagning med snabb film. Filtret lägger till ett jämnt mönster i mörka toner och mellantoner och lägger till ett jämnare, mer mättat mönster i bildens ljusa områden.
- Filtret **Median** minskar eller eliminerar det markerade bildområdets rörelseeffekt. Effekten avsöker pixlar med ungefär samma ljusstyrka och ersätter mittpixeln med medianvärdet för ljusstyrkan i de pixlar som avsöks. Pixlar som skiljer sig mycket från kringliggande pixlar påverkas inte.

Bildeffekter: Justeringar

Justeringar analyserar pixlarna i en bild och ger dem olika värden. Om du har använt justeringsalternativ eller effekter i andra program kommer du inte att ha några svårigheter med att förstå hur justeringsinställningarna i QuarkXPress fungerar.

- Om en bild är för ljus eller för mörk kan du göra högdagrar ljusare, komprimera skuggor och justera mellantoner var för sig med effekten **Nivåer**.
- Om du vill att en bild ska vara ljusare eller mörkare kan du göra exakta justeringar av färgtonerna med effekten **Kurvor**. Istället för att begränsa justeringen till skuggor, högdagrar och mellantoner kan du justera valfri punkt längs en skala från 0 till 100 % (för CMYK och gråskala) eller 0 till 255 (för RGB). Det här verktyget är så pass exakt att det kräver mer erfarenhet och kunskap än effekten **Nivåer**.
- Använd effekten **Ljusstyrka/Kontrast** om du vill göra enkla ändringar i bildens tonområde genom att justera tonen på varje enskild pixel i bilden i stället för i de enskilda kanalerna.
- Använd effekten **Färgbalans** för att ta bort oönskade färgstick eller rätta till över- eller undermättade färger. Den här effekten ändrar färgblandningen i hela bilden med en allmän färgjustering.
- Effekten **Nyans/Mättnad** har utformats för att justera den övergripande färgintensiteten och ljusstyrkan i en urvattnad eller dämpad bild, men används vanligtvis som en specialeffekt. Bildens aktuella nyans (färgstick), mättnad (intensitet) och ljusstyrka (mängd vitt ljus) anges som standard som nollor.
- Om du vill imitera en gammal tryckpress sätt att korrigera vissa färger kan du använda effekten **Selektiv färg**. Detta ökar eller minskar mängden processfärg i de olika grundfärgerna i en bild. Om ett äpple exempelvis är för lila kan du ta bort cyan ur de områden som påverkar rött.
- Du kan justera den vita punkten i bilder som är avsedda att visas på skärmen (i en webblayout) med effekten **Gammakorrigerig**. Justeringen av den vita punkten styr ljusstyrkan när bilden visas på skärmen. Justera mellantonerna i dialogrutan **Gammakorrigerig** genom att ange ett nytt värde i fältet **Gamma** eller genom att dra skjutreglaget. Bilden blir mörkare ju högre värdet är.

➡ Ändringen av gamma ger dig i och för sig en viss kontroll över bildvisningen, men skillnader mellan Windows och MacOS kan fortfarande orsaka problem. Windows använder ett högre gammavärde (2,2) för visning än Mac OS (1,8), så samma bild ser mörkare ut i Windows.

- Effekten **Minska färgen** konverterar en färgbild till en svartvit bild samtidigt som färgläget och värdet för ljushet för enskilda pixlar är oförändrat. Funktionen tilldelar t.ex. samma mängd rött, grönt och blått i varje pixel i en RGB-bild så att bilden ska se gråskalig ut.
- Effekten **Invertera** inverterar gråvärdena i varje kanal i en bild. Effekten rekommenderas för 1-bitars, gråskaliga och RGB-bilder. Eftersom CMYK-bilder innehåller en svart kanal, rekommenderas inte denna effekt för CMYK-bilder. Inverteringen av den svarta kanalen resulterar vanligtvis i bilder som är mestadels svarta eller mestadels vita.
- Effekten **Tröskelvärde** konverterar färgbilder till svartvita bilder utan att använda grått. Ange ett värde i fältet **Tröskelvärde** eller dra skjutreglaget. Alla pixlar som är ljusare än tröskelvärdet konverteras till vitt och mörkare pixlar konverteras till svart.
- Effekten **Utjämna färgtoner** ändrar tonnivåerna för enskilda kanaler i en bild för att skapa specialeffekter. Skriv in ett nytt värde i fälten **Nivåer** eller dra skjutreglaget om du vill använda dialogrutan **Utjämna färgtoner**. Om du till exempel väljer fem tonnivåer i en RGB-bild blir resultatet 15 färger (fem för var och en av de tre grundfärgerna).
- Effekten **Negativ** inverterar CMYK-bildernas ljusstyrka och nyans. Eftersom CMYK-bilder innehåller en svart kanal, rekommenderas denna effekt, istället för effekten **Invertera**, för CMYK-bilder. Inverteringen av den svarta kanalen resulterar vanligtvis i bilder som är mestadels svarta eller mestadels vita. Om du exporterar bilden i ett annat färgläge (**Arkiv > Spara bild**) används inte effekten **Negativ**.

Spara och hämta förinställda bildeffekter

Om du exporterar inställningar som förinställningar kan du snabbt och konsekvent använda samma justeringar och filter i flera bilder. Förinställningar sparas som enskilda filer med tillägget .vpf och du kan ladda förinställningar för den aktiva bilden i valfritt projekt.

Spara en förinställning genom att använda effekter i en bild och kontrollera att alla inställningarna är riktiga. Se sedan till att bilden är markerad och klicka på **Spara förinställning** i paletten **Bildeffekter**.

Använd en förinställning genom att markera en bild i en layout och klicka på **Ladda förinställning** i paletten **Bildeffekter**.

➡ Det går inte att redigera förinställningar. Om du måste ändra en inställning i en förinställningsfil måste du ta bort den befintliga förinställningsfilen och skapa en ny.

➡ När du sparar förinställningar sparas de som standard i mappen "Picture Effects Presets" i programmappen. När du arbetar med bilder i paletten **Bildeffekter**, sparas bilddata i cacheminnet. Om du vill ändra var förinställningarna sparas, använder du panelen **Bildeffekter** i dialogrutan **Inställningar** (**QuarkXPress/Redigera > Inställningar**).

Granska användningen av bildeffekter

Om du öppnar panelen **Vista** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**) kan du se var bildeffektsfunktionerna används i en layout. Panelen **Vista** visar en lista med filnamnet, katalogen, sidnumret (en dolksymbol eller MB anger montagebordet), filtypen och antalet effekter för varje bild i layouten, på ungefär samma sätt som panelen **Bilder**.

Se även "[Spara bildfiler](#)".

Spara bildfiler

Du kan exportera bildfiler i många olika format. Om du gör ändringar i QuarkXPress, inklusive allt du kan göra i fliken **Bild** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**) och i paletten **Bildeffekter** (menyn **Fönster**), kan du spara dem i källbildfilen eller i en ny bildfil. När ändringarna sparas i en källbildfil kallas det för *rendering* eller återgivning och det görs vanligtvis för att minska bearbetningstiden för utdata eller för att optimera filerna som skickas till tryckeriet.

I dialogrutan **Alternativ för bildexport** kan du styra vilka bildeffekter som används och hur de markerade bilderna återges.

Välj **Arkiv > Spara bild > Markerad bild** om du vill exportera en enda markerad bild. Välj **Arkiv > Spara bild > Alla bilder i layouten** om du vill exportera alla bilder i den aktiva layouten. (Observera att det här alternativet bara gäller för kompatibla format och färglägen.) Om du vill exportera fler än en markerad bild i en layout väljer du **Övrigt > Användning**, klickar på **Vista**, markerar de bilder som ska exporteras och klickar på **Återge**.

När du exporterar en bild kan du välja exakt vilka ändringar som ska sparas med varje bild, filtyp och färgläge. Du kan dessutom skriva över originalbildfilen eller skapa en ny fil. Markera **Skriv över originalbild** för att ersätta originalfilen.

Markera **Länka layout till ny bild** för att spara en ny fil och ersätta länken till originalfilen med en länk till en ny fil. Om du väljer att återge omvandlingar i bilden (exempelvis skalning, skjuvning, beskärning och rotation), justeras bildblocksattributen efter behov för att se till att bilden ser likadan ut som förut när den importeras igen.

Färg, opacitet och bakomliggande skuggor

Med QuarkXPress kan du skapa anpassade färger, välja färger från flera standardiserade färgmatchningssystem och redigera färger. Du kan använda både färg och tonvärde i text och bilder. Och du kan styra textens opacitet på samma sätt som du styr dess färg. Du kan använda bakomliggande skuggor för både objekt och text.

Så här fungerar färg

Så här fungerar dekor- och processfärger

Vissa utskriftsenheter kan skriva ut QuarkXPress-layouter i fyrfärg, men slutfasen för produktionen i många publiceringsmiljöer innebär att färgerna separeras på separationsplåtar som reproduceras på en tryckpress med tryckfärger.

QuarkXPress separationsplåtar

Du kan ha två typer av färger i ett projekt: Dekor- och processfärger. När du skriver ut en dokumentsida som innehåller dekorfärg inkluderar QuarkXPress alla tecken, bilder och objekt i en angiven dekorfärg på samma dekorfärgseparationsplåt. När en layout innehåller objekt med processfärg separerar QuarkXPress färgen i lämpligt antal processfärgskomponenter och skriver sedan ut en processseparationsplåt för varje färgkomponent och för varje sida i layouten. Om dokumentsidorna t.ex. innehåller objekt med en enskild dekorfärg såväl som objekt med de fyra processfärgerna, trycker programmet med fem separationsplåtar för varje sida som innehåller färgerna: Fyrfärgsseparationsplåtar för cyan, magenta, gult och svart samt ytterligare en plåt för de sidelement som har dekorfärg.

Tryckplåtar

Tryckerier skapar en tryckplåt för varje dekorfärg och en för varje separerad tryckfärg för att reproducera färgerna på tryckpressen. Ett *fyrfärgsjobb* kräver t.ex. fyra tryckplåtar, där varje plåt trycker en ny färg, så att en slutlig fullfärgssida skapas.

Ange matchande systemfärger

När du diskuterar färgerna i din layout med tryckeriet kan färger från ett färgmatchningssystem komma till användning. I dialogrutan **Redigera färg** (**Redigera > Färger > Ny**) kan du välja färger från följande färgsystem: PANTONE Hexachrome,

PANTONE MATCHING SYSTEM, färgsystemet TRUMATCH, färgsystemet FOCOLTONE, DIC och TOYO. Färger från färgmatchningssystemen används främst i layouter som har designats för tryck.

TRUMATCH och FOCOLTONE

Färgsystemen TRUMATCH och FOCOLTONE använder fördefinierade färger så att den slutgiltiga tryckfärgen i högsta möjliga utsträckning kommer att överensstämja med den färg som visas i motsvarande färgprovskatalog (kan skilja sig något p.g.a. annan färg på papperet, tryckfärgens renhet och andra variabler).

PANTONE

PANTONE MATCHING SYSTEM skriver ut varje färg på sin egen plåt när du skriver ut separationer. Eftersom tryckfärgerna i PANTONE-färgerna är standardiserade, katalogiserade och blandade i förväg kan du vara säker på att du får rätt färg vid den slutliga tryckningen.

DIC och TOYO

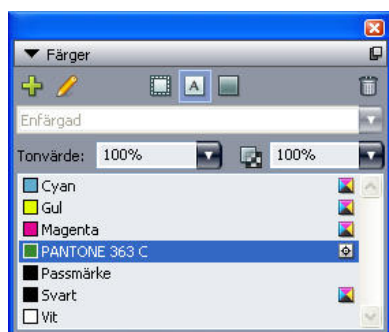
DIC och TOYO är dekorfärgmatchningssystem som används i Japan.

Arbeta med färger

Vissa färger ingår automatiskt i paletten **Färger**. Om du vill använda andra färger måste du skapa färgerna eller redigera befintliga färger i dialogrutan **Färger**, där du kan skapa färger med hjälp av färghjul, numeriska fält eller färgmatchningssystem.

Paletten Färger

När du skapar en artikel innehåller paletten **Färger** (Visa > **Visa färger**) för artikeln alla färgerna i programmets dialogruta för **Färger** (Redigera > **Färger**).

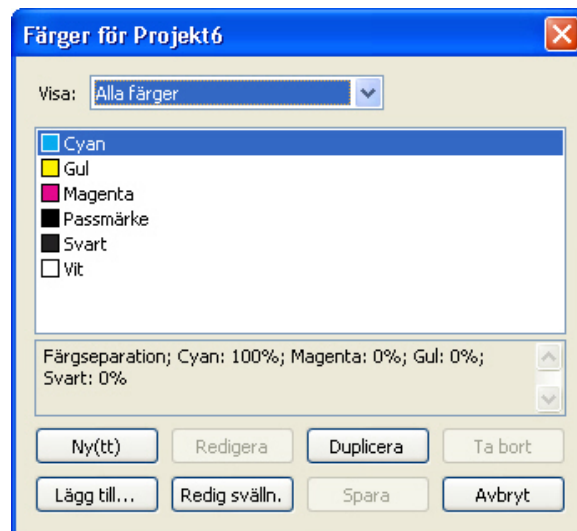


I paletten **Färger** kan du skapa, redigera och ta bort färger.

Dialogrutan Färger

Du kan använda dialogrutan **Färger** (Redigera > **Färger**) för att skapa, redigera, duplicera eller ta bort en färg; lägga till färger från en annan artikel; ändra färgnamnet; byta färgsystem; definiera en viss färgs separationsplåtar för tryck med processfärger; ändra rasteringen av en dekorfärg; justera färgen och för att ändra alla objekt som har en viss färg till en annan färg globalt. Du kan också använda dialogrutan **Färger** för att

ange svällningsförhållanden mellan olika färger för layouter som kommer att tryckas med separationsplåtar.



I dialogrutan **Färger** kan du skapa, redigera och ta bort färgdefinitioner.

Skapa en färg

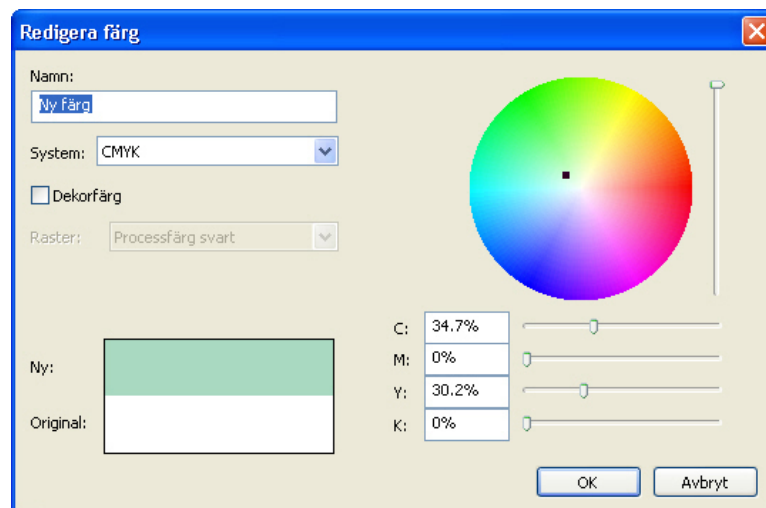
Du kan välja mellan flera olika färgsystem och många färgmatchningssystem när du skapar färg. Om du har färger som du använder ofta kan du skapa färger för den förinställda listan med standardfärger i programmet när du inte har några artiklar öppna. Du kan skapa upp till 1 000 förvalda och artikelspecifika färger. Skapa en färg genom att välja **Redigera > Färger** för att visa dialogrutan **Färger**, och klicka sedan på **Ny** för att visa dialogrutan **Redigera färg**. Ange sedan ett namn i fältet **Namn** och ange vilket färgsystem du vill använda för den nya färgen.

- **RGB:** Det här additiva färgsystemet används huvudsakligen för diabilder och färgskärmar, och fungerar också bra för webbsidor. Rött, grönt och blått ljus blandas för att representera färgerna på en färgskärm.
- **HSB:** Det här färgsystemet används ofta av konstnärer, eftersom sättet att blanda färger påminner om konstnärens. Nyansen beskriver färgens pigment, mättnaden mäter mängden färgpigment och intensiteten anger mängden svart som ingår i en färg.
- **LAB:** Den här färgrymden har utformats så att det är oberoende av olika tolkningar från tillverkare av bildskärmar och skrivare. Färgsystemet LAB, som även benämns "LAB-färgrymd", är ett standardmässigt tredimensionellt system för representation av färger. Färgerna specificeras av en koordinat för ljusstyrka (**L**) och två koordinater för färgvärde (**A** för grön-röd och **B** för blå-gul).
- **Multi-Ink:** Det här färgsystemet baseras på det procentuella tonvärdet i befintliga process- eller dekorfärger.
- **CMYK:** CMYK är ett subtraktivt färgsystem och används för att reproducera färger på tryckerier, genom att kombinera tryckfärgerna cyan, magenta, gul och svart på tryckpressen.
- **Webbsäkra och webbnamnngivna färger:** Webbsäkra färger används för att uppnå konsekvent visning av färger i webblayouter.

- Om du vill välja en färg från ett färgmatchningssystem och lägga till den i din färglista, väljer du något av standardsystemen för färgmatchning på menyn **System**.

Redigera en färg

Redigera en befintlig färg genom att välja **Redigera > Färger**, markera den färg som ska redigeras i listan **Färger** och klicka sedan på **Redigera** för att visa dialogrutan **Redigera färg**. Du kan också dubbelklicka på den färg du vill redigera i listan **Färger** för att visa dialogrutan **Redigera färg**.



Dialogrutan **Redigera färg**

Duplicera en färg

Duplicera en befintlig färg genom att välja **Redigera > Färger**, markera den färg som ska dupliceras i listan **Färger** och klicka sedan på **Duplicera** för att visa dialogrutan **Redigera färg**.

Ta bort en färg

Du kan inte ta bort vissa av de förinställda färgerna, men du kan ta bort alla nya och duplicerade färger. Om du vill ta bort en färg från färglistan väljer du **Redigera > Färger**, markerar den färg som ska tas bort i färglistan och klickar sedan på **Ta bort**.

Importera färger från en annan artikel eller ett annat projekt

Du kan lägga till färger från en annan artikel eller ett annat projekt med hjälp av dialogrutan **Färger** (**Redigera > Färger**) eller kommandot **Lägg till** (**Arkiv > Lägg till**).

Ändra alla förekomster av en färg till en annan färg

Ändra alla objekt som har en viss färg till en annan färg genom att antingen redigera den färg du vill ändra till önskad färg eller genom att välja **Redigera > Färger** för att visa dialogrutan **Färger**, och markera sedan namnet på den färg som ska tas bort och klicka på **Ta bort**.

- ➡ Kom ihåg att spara dokumentet innan du ändrar en viss färg för alla objekt och all text globalt till en annan färg. Då kan du välja **Arkiv > Återgå till sparat** och ångra åtgärden utan att andra ändringar tas bort, om du av misstag råkar ändra till fel färg.

Ange färg, tonvärde och övertoningar

Du kan använda färg och tonvärden i block, ramar och bilder med hjälp av flikarna **Block** och **Ram** i dialogrutan **Modifiera** (**Objekt > Modifiera**), eller paletten **Färger** (**Visa > Visa färger**).

- ➡ Du kan också ange övertoningar och toner på skärmen i paletten **Färger** (**Visa > Visa färger**).

Du kan göra ett block genomskinligt genom att välja bakgrundsfärgen **Ingen** på menyn **Färg** i fliken **Block** (**Objekt > Modifiera**) eller genom att välja **Ingen** i paletten **Färger**. Bakomliggande objekt syns genom ett genomskinligt block. Du bör bara använda **Ingen** när ett bakomliggande objekt måste synas igenom blocket. Om det inte finns någonting bakom blocket som måste synas, ska du använda bakgrundsfärgen **Vit**.

Du kan använda färg i mörka områden i svartvita bitmappbilder och gråskaliga bilder genom att välja kommandot **Färg** (**Stil > Färg**) när ett bildblock som innehåller en bild i ett av dessa format är aktivt.

Lägg in färger med paletten Färger

I paletten **Färger** kan du ange en bakgrundsfärg, ett tonvärde, en ramfärg och en övertoning med två färger för blockbakgrunden.

Skapa övertoningar med paletten Färger

En övertoning är en övergång från en färg till en annan. Du kan använda paletten **Färger** för att ange de två färger som ska användas för övertoningen, deras tonvärden, vilket mönster de ska övertonas med och vid vilken vinkel de ska övertonas i förhållande till blocket. Du kan välja vilka två färger som helst för övertoningen, så länge de ingår i projektet.

Använda färg och toningar på linjer

Du kan använda färg och tonvärde i text på fyra olika sätt:

- Du kan använda inställningar för färg och tonvärde med kommandona **Stil > Färg** och **Stil > Tonvärde**.
- Du kan använda paletten **Färger** (**Visa > Visa färger**).
- Du kan använda kommandot **Teckentypografimall** (**Stil > Teckentypografimall**) för att använda färg och tonvärde i markerad text med hjälp av de teckentypografimallar som du har skapat.
- Du kan använda dialogrutan **Teckenattribut** (**Stil > Tecken**).

Använda färg och toningar på linjer

Du kan använda färger och tonvärden på linjer på tre olika sätt:

- Du kan använda fliken **Linje** (**Objekt > Modifiera**).
- Du kan använda paletten **Färger** (**Visa > Visa färger**).
- Du kan använda inställningar för färg, tonvärde och mellanrum mellan linjerna med kommandona **Stil > Färg** och **Stil > Tonvärde**.

Arbeta med opacitet

Opacitet används på färgnivå, så du kan ange opacitet för i stort sett allt som går att färglägga, inklusive den första eller andra färgen i en övertoning. Det innebär att du kan använda olika opacitetsvärden för olika attribut i samma objekt – en textblocksram, en bakgrund, en bild och varje enskilt tecken i text kan exempelvis ha olika opacitetsvärden. När du anger opaciteten bör du tänka på hur objekten ser ut i förhållande till varandra.

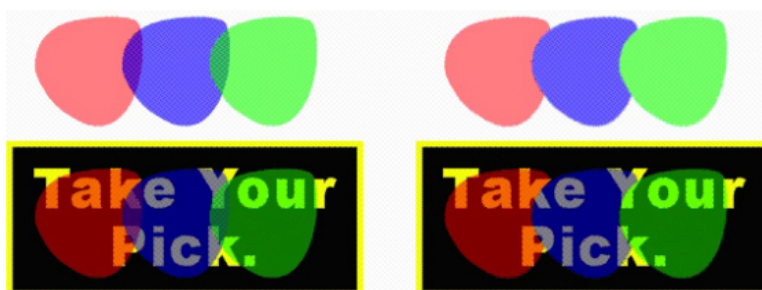
Ange opaciteten

Det är lika lätt att ange opaciteten som att ange tonvärdet för en färg. När du har möjlighet att välja en färg i paletten **Färger**, paletten **Mått**, menyn **Stil**, olika flikar i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**), dialogrutan **Teckenattribut** (**Stil > Tecken**), etc.–kan du faktiskt ange ett opacitetsvärde från 0% (genomskinlig) till 100% (ogenomskinlig) i steg om 0,1%. Om du vill ange opaciteten för en bild skriver du in ett värde i fältet **Opacitet** i dialogrutan **Modifiera** (**Objekt > Modifiera**).

Ange opacitet för grupper

Kom ihåg att när du staplar objekt med olika opacitetsvärden kombineras färgerna och det kan innebära att den kombinerade färgen inte blir som du vill ha den. Om du exempelvis placerar ett gult block med 30% opacitet framför ett cyanfärgat block med 100% opacitet, får det framförliggande blocket en grön ton.

Du kan styra detta genom att gruppera objekt och ange en opacitet för gruppen istället för opacitetsvärden för enskilda objekt. Du gör detta i fältet **Gruppens opacitet** i fliken **Grupp** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**). Du måste eventuellt återställa fältet **Opacitet** för enskilda objekt till 100 %, beroende på vilken effekt du vill ha (annars läggs varje objekts opacitet till i gruppens opacitet).



Med de här tre grupperade objekten kan du jämföra opaciteten för enskilda objekt med gruppens opacitet. Till vänster har alla objekt opacitetsvärdet 50 % – de framförliggande objekten kombineras med de bakomliggande objekten. Till höger är opacitetsvärdet för alla objekt 100 % och gruppens opacitet är 50 % – hela gruppen kombineras gentemot bakgrunden. De enskilda objekten i gruppen kan dock ha en opacitet som skiljer sig från gruppens opacitet.

Skapa övertoningar med genomskinlighet

Du kan tona en färg med **Ingen** istället för med vitt. Välj helt enkelt **Ingen** som första eller andra färg i en övertoning i paletten **Färger** eller fliken **Block** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**).

Färghantering

QuarkXPress tar itu med detta problem genom att producera förutsägbara färger med ICC-baserade färghanteringsverktyg som inte kräver speciellt mycket av användaren. Trots det kan färgexperter, med hjälp av funktionerna i QuarkXPress 7, få fullständig kontroll över alla moment i färghanteringen. Förutom att implementeringen av färghantering strömlinjeformas, går det även att korrekturläsa på skärmen med förhandsvisningar som simulerar utskrift och produktion av utdata på olika enheter.

Källinställningar och utdatainställningar

Implementeringen av färghantering i QuarkXPress 7 gör att färgexperter kan skapa och finjustera "paket" med färghanteringsinställningar som kallas för källinställningar och utdatainställningar. De olika *källinställningarna* specificerar profiler och återgivningsmål för ogenomskinliga färger och bilder i färgrymderna RGB, CMYK, LAB och gråskala, specificerar källfärgrymder för namngivna färger, och anger underliggande färgrymder för tryckfärger. *Utdatainställningarna* specificerar utdataprofiler och färgsystem och konfigurerar korrekturalternativ för att simulera olika typer av utdata på skärmen.

Färghantering för användaren

Du kan arbeta på många olika sätt: Du kan arbeta med utprovade förinställningar, implementera källinställningar och utdatainställningar från en färgexpert eller arbeta i en miljö med nedärvd färghantering.

Arbeta i en miljö med förinställd färghantering

Förinställningarna har utformats för att ge exakta förhandsvisningar och utmärkt utdataresultat i de flesta situationer. Du behöver inte ställa in någonting, men om du vill se efter vilka förinställningar som gäller kan du titta efter i valen för bildskärmsprofil, källinställning och korrekturläsning på skärmen i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

Ange en färgmotor

Menyn **Färgmotor** gör att du kan välja vilken färgmotor som används för att omvandla färger för färghantering. Du kan välja mellan följande alternativ: **LogoSync CMM**, **Kodak CMM** och **Systeminställningar**.

Ange en bildskärmsprofil

Området **Bildskärm** i panelen **Visning** anger vilken bildskärmsprofil som används. Förinställningen, **Automatisk**, avser den aktuella bildskärmen i Mac OS eller Windows. Du kan välja en annan profil i menyn **Profil**. Du kan också ändra den förinställda bildskärmsprofilen, exempelvis om du har en profil som är anpassad efter din bildskärm.

eller om du växlar mellan en bärbar dator och en stationär dator och vill simulera samma visningsmiljö.

Ange en källinställning

Området **Alternativ för källa** i panelen **Färghantering** visar den förvalda källinställningen, **QuarkXPress 7.0 Standard**, som ger den senast utprövade färghanteringsmiljön. Om du föredrar färghanteringsmiljön från en tidigare version av QuarkXPress än 7.0, väljer du **QuarkXPress emulera nedärvd** i menyn **Alternativ för källa**.

Ange en förinställning för korrekturläsning på skärmen

Ange hur färgerna för utskriftslayouter ska visas på skärmen genom att välja ett alternativ i listan **Korrekturläs utdata**.

Ange ett återgivningsmål

Menyn **Återgivningsmål** visar vilken metod som används för att konvertera färger mellan olika färgrymder. Standardinställningen, **Absolut kolorimetrisk**, återger färgerna i färgskalan exakt och mappar färger som inte finns med i färgskalan till den närmast möjliga nyansen. Du kan välja ett annat alternativ på menyn **Återgivningsmål**, beroende på vilken typ av jobb du arbetar med – jobbet kanske t.ex. innehåller mest streckbilder och Pantone-färger i stället för fotografier.

Färghantering i EPS- och PDF-bilder med flera färgrymder

Vissa EPS- och PDF-filer kan innehålla element som använder olika färgrymder. En PDF- eller EPS-fil kan exempelvis innehålla en bild som använder RGB-färgrymden och en färg som använder CMYK-färgrymden. Markera **Färghantera importerad EPS/PDF i layout** om du vill att QuarkXPress ska hantera de olika elementen på rätt sätt med den angivna utdatainställningen.

Arbeta med källinställningar och utdatainställningar från en färgexpert

Om en färgexpert skapar källinställningar och utdatainställningar som anpassas efter ditt arbetsflöde–eller gäller för enskilda jobb eller kunder–kan du sedan använda dem i inställningar, visningsalternativ, utdatainställningar och Job Jackets. En reproanstalt eller ett tryckeri kan exempelvis ge dig inställningar som gör att du kan skapa utdata som lämpar sig för deras utrustning.

Lägga till källinställningar

Om källinställningar skapas för ett projekt som du arbetar med kan du lägga till dessa källinställningar i andra projekt. Använd knappen **Lägg till** i dialogrutan **Källinställningar** (**Redigera > Färginställningar > Källa**) för att bläddra fram och välja en källinställning.

Importera utdatainställningar

Om utdatainställningarna redan har skapats kan du importera dem i dialogrutan **Utdatainställningar** (**Redigera > Färginställningar > Utskrift**). Använd knappen **Importera** för att navigera till och markera filerna med utdatainställningar.

Välja källinställningar och utdatainställningar

Om du vill använda anpassade källinställningar och utdatainställningar kan du välja dem på olika färghanteringsmenyer:

- **Färgkällor:** Om du vill använda en anpassad källinställning väljer du den på menyn **Källinställning** i fönstret **Färghantering** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) för layouten.
- **Färgvisning:** Om du vill använda en anpassad utdatainställning för korrekturläsning väljer du denna i undermenyn **Korrekturläs utdata** i menyn **Visa**.
- **Utdatafärg:** Om du vill använda en anpassad utdatainställning för utskrift eller andra typer av utdata väljer du denna på menyn **Inställning** i fönstret **Färger** i dialogrutan **Utskriftslayout** (Arkiv > Skriv ut).

Arbeta med käll- och utdatainställningar i Job Jackets

När du skapar ett projekt från en Job Jackets-fil inkluderas och markeras lämpliga käll- och utdatainställningar automatiskt. Du kan fortfarande importera, lägga till och skapa ytterligare inställningar, och välja dessa inställningar för visning och utdata.

Arbeta i en nedärvd färghanteringsmiljö

När du öppnar dokument från QuarkXPress 3.3, 4.x, 5.x eller 6.x, kan du vara säker på att färgen kommer att visas och skrivas ut på samma sätt som vanligt.

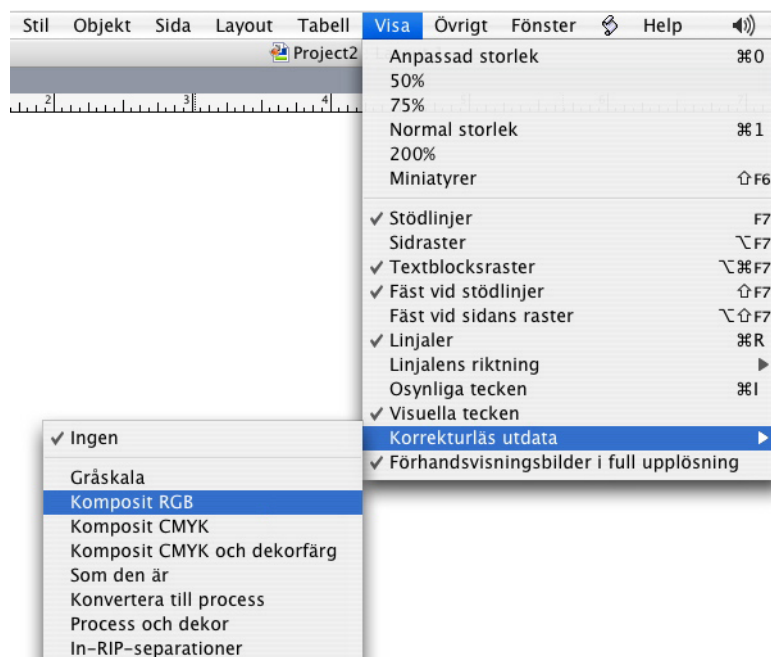
Du kan fortsätta att arbeta i en nedärvd färghanteringsmiljö från QuarkXPress version 3.3, 4.x, 5.x eller 6.x Om du väljer att arbeta i en nedärvd färghanteringsmiljö kan du fortfarande använda funktionerna för granskning på skärmen i QuarkXPress.

Du kan enkelt uppgradera till metoderna i QuarkXPress 7 genom att ändra **Källinställningen** till **QuarkXPress 7.0 Standard** (eller ett anpassat alternativ) i inställningarna för **Färghantering** (menyn **QuarkXPress/Redigera** > **Inställningar**). **Källinställningen** hör samman med layouten, så om du öppnar ett projekt med flera layouter kan du ändra källinställningen för varje enskild layout. Se sedan till att de utdatainställningar du använder (**Redigera** > **Färginställningar** > **Utskrift**) anger profiler för **QuarkXPress 7.0 Standard** i stället för profiler från tidigare versioner.

Korrekturläs färgen på skärmen

QuarkXPress simulering av utdata på skärmen är av så pass hög kvalitet att det går att korrekturläsa många typer av utdata på skärmen. De flexibla simuleringsalternativen använder informationen i källinställningen, utdatainställningen och andra anpassade inställningar (exempelvis olika profiler för olika bilder), och visar hur samma layout kommer att se ut när utdata exporteras till olika typer av media och vid användning av olika utskriftsmetoder.

Om du vill korrekturläsa på skärmen väljer du ett alternativ på undermenyn **Korrekturläs utdata** på menyn **Visa**. Menyn visar alla tillgängliga utdatainställningar i layouten, så om du har importerat anpassade utdatainställningar från en färgexpert finns de med här. När du väljer ett alternativ visas hela layouten i denna färgrymd-inklusive paletten **Färger** (menyn **Fönster**) och eventuella färgprover som visas på olika ställen i QuarkXPress.



Undermenyn **Korrekturläs utdata** (menyn **Visa**) innehåller alternativ för visningssimulering så att du kan se hur färgerna kommer att se ut när de trycks eller visas i olika skärmmiljöer. Om du t.ex. tänker konvertera dekorfärger till processfärger eller exportera en hel RGB-layout i gråskala kan du förhandsvisa hur ditt val kommer att se ut.

Färghantering för experter

QuarkXPress har utformats för att ge utmärkt färg i arbetsflödet så fort det installeras, men en färgexpert kan alltid anpassa och finjustera färghanteringsinställningarna för olika jobb, utrustningar och utdataprocesser. Om du har kunskaper om färgteori och all terminologi som ingår i färghanteringen—exempelvis profiler och återgivningsmål—kan du skapa anpassade källinställningar och utdatainställningar som återspeglar olika typer av arbetsflöden. Inställningarna kan flyttas, så att du sedan kan dela dem med användare för att undvika överraskningar i färgen på skärmen och tryckeriet.

Skapa en källinställning

En *källinställning* beskriver färgerna i en layout som de är innan du skapar utdata—dvs. där färgerna kom ifrån. En källinställning innehåller profiler och återgivningsmål för både ogenomskinliga färger och bilder i RGB, CMYK, LAB och gråskala. Dessutom inkluderar källinställningen information om den underliggande färgrymden för namngivna färger (såsom Pantones Process Coated-färger) och tryckfärger (såsom cyan, magenta, gul, svart och multi-ink). Du kan skapa källinställningar för dina kunder som baseras på deras vanliga arbetsflöde, eller skapa källinställningar för ett visst projekt.

När du skapar en källinställning måste du först och främst känna till viss information om den maskinvara och programvara som används i kundens arbetsflöde—exempelvis vilken typ av digitalkamera och skanner de använder—och du måste se till att du har tillgång till de relevanta profilerna. Det kan också hjälpa att se några provprojekt så att du vet vilken typ av bilder, färger, tryckfärger och enheter de arbetar med, såsom logotyper, diagram och grafer, fotografier och duotoner, antingen i SWOP-format eller som de ser ut på webben.

Skapa en källinställning genom att välja **Redigera > Färginställningar > Källa**.

Skapa en utdatainställning

En *utdatainställning* beskriver vilka egenskaper olika typer av utdataenheter har och avgör hur färger hanteras i olika utdatascenarier. En utdatainställning anger "var färgerna ska användas". En utdatainställning anger komposit eller separerad utdata, utdataläget och utdataprofilen. Du skapar utdatainställningar för både visningssimulering, med kommandot **Visa > Korrekturläs utdata**, och för utdata som trycks på papper, exporteras till PDF och andra format.

På samma sätt som med källinställningar måste du känna till detaljerna om typiska jobb, utdatametoder och utrustning innan du börjar skapa en utdatainställning. Det kan exempelvis vara bra att känna till namnet och att ha profilerna för en färgskrivare som du kommer att använda. QuarkXPress tillhandahåller förinställda utdatainställningar för olika arbetsflöden: Som den är, Komposit CMYK, Komposit CMYK och dekorfärg, Komposit Hexachrome, Komposit RGB, Konvertera till process, Gråskala, In-RIP-separationer och Process och dekor.

Skapa en utdatainställning genom att välja **Redigera > Färginställningar > Utdata**.

Dela källinställningar och utdatainställningar

Källinställningar och utdatainställningar kan flyttas, så det är lätt för en färgexpert att distribuera dem till användare och arbetsgrupper. Du kan lägga till källinställningar från andra projekt och utdatainställningar kan exporteras som enskilda filer och sparas i utdatastilar. Både käll- och utdatainställningarna kan delas om de inkluderas i Job Jackets. Testa inställningarna med några typiska jobb innan du distribuerar dem till en arbetsgrupp eller till dina kunder.

- Välj **Redigera > Färginställningar** för att dela, lägga till, exportera eller importera inställningar, och ändra motsvarande inställning.
- Om du vill att inställningarna ska ingå i Job Jackets och ange käll- och utdatainställningar som ska användas i en Job Jackets-struktur klickar du på knappen **Avancerade inställningar** i dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**). Välj sedan ett projekt som innehåller käll- eller utdatainställningar i listan till vänster, och dra käll- eller utdatainställningarna till målstrukturen för Job Jackets eller till en Job Ticket. Du kan också välja en utdatastil som inkluderar vissa utdatainställningar.
- Om du vill använda en anpassad utdatainställning för utskrift eller andra typer av utdata väljer du denna utdatainställning på menyn **Inställning** i fliken **Färg** i dialogrutan **Utdatastilar** (**Redigera > Utdatastilar > Ny/Redigera**).

Finjustera färghanteringen för enskilda bilder

Om du behöver ange profiler och återgivningsmål för enskilda bilder kan du fortfarande göra det på ungefär samma sätt som i tidigare versioner av QuarkXPress. Detta åsidosätter de förvalda inställningarna i QuarkXPress eller den valda källinställningen. Du kanske exempelvis ändrar återgivningsmålet för en EPS-logotyp till mättnad samtidigt som resten av bilderna i layouten, som i huvudsak är fotografier, är perceptuella.

Om du vill komma åt färghanteringsinställningarna för enskilda bilder måste du först se till att funktionerna är tillgängliga. Det gör du genom att markera **Aktivera åtkomst till bildprofiler** i fönstret **Färghantering** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**). Så här använder och ändrar du profiler för bilder:

- Importera bilder: I dialogrutan **Importera bild** (menyn **Arkiv**) finns panelen **Färghantering** där kan du ange en **Profil** och ett **Återgivningsmål** för den markerade bilden.
- Ändra profiler: I paletten **Profilinformation** (menyn **Fönster**) visas information om den markerade bildens typ och färgrymd. Du kan använda den här paletten för att snabbt ändra bildens **Profil**, **Återgivningsmål** och inställning för **Färghantera till [typ av enhet]**.

Hantera profiler

Färghantering styrs i grund och botten av profilen. Allteftersom du börjar använda nya arbetsflöden, skaffa nya enheter och lösa utdataproblem, kan det hända att du behöver installera nya profiler, styra vilka profiler som är tillgängliga och avgöra hur enskilda profiler används i en layout. Du kan utföra dessa arbetsuppgifter med funktionerna för profilhantering och profilanvändning.

Funktionerna för profilhantering och profilanvändning är avancerade färghanteringsfunktioner. Du måste markera **Aktivera åtkomst till bildprofiler** i panelen **Färghantering** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) för att komma åt kommandot **Profilhantering** i menyn **Övrigt** och panelen **Profiler** i dialogrutan **Användning**.

Installera profiler

Om du får nya profiler från enhetstillverkare, och dessa profiler inte installeras automatiskt på systemnivå, kan du dra dem till mappen **Profiler** i programmappen för QuarkXPress. Nästa gång du startar QuarkXPress är profilerna tillgängliga i tillämpliga menyer för färghantering. Med hjälp av dialogrutan **Profil-hantering** (menyn **Övrigt**), kan du även ange en ny mapp för dina profiler.

Ladda profiler

Om du har fler profiler än du behöver för ett visst arbetsflöde kan du strömlinjeforma de profiler som är tillgängliga i QuarkXPress. Du gör detta genom att öppna dialogrutan **Profilhantering** (menyn **Övrigt**).

Kontrollera profilanvändningen

När du arbetar med layouter från andra användare kan du snabbt se efter hur dessa användare har implementerat färghantering genom att titta efter i fönstret **Profiler** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**). Med profilanvändningsfunktionen kan du se var i layouten profilerna finns och om de finns angivna i käll- och utdatainställningarna eller om de har använts i bilder, på ungefär samma sätt som när du använder funktionerna för bildanvändning och teckensnitts-användning. Om profilerna har använts i bilder kan du ersätta en profil med en annan.

Arbeta med bakomliggande skuggor

En bakomliggande skugga är ett objektattribut, ungefär på samma sätt som färg, som du kan lägga in med hjälp av fliken **Skugga** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**) eller paletten **Mått**. Du kan skapa bakomliggande skuggor för objekt, ramar, text, bilder, m.m. beroende på hur objekten har formaterats.



Du kan skapa automatiska bakomliggande skuggor i QuarkXPress.

➔ XTensions-programmet DropShadow måste vara laddat för att du ska kunna arbeta med skuggor.

Använda bakomliggande skuggor

Om du vill använda en bakomliggande skugga markerar du objektet och väljer **Använd skugga** i panelen **Skugga** i paletten **Mått** eller dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**). Skuggorna läggs in efter objektets form—ett block, en linje, en textbana, en tabell—under förutsättning att objektet har en bakgrundsfärg. Du kan lägga in en skugga bakom text när opaciteten för blockbakgrunden är mindre än 100%. Du kan lägga in en skugga efter bildkonturen om du har valt en beskärningsbana eller en alfamask och bakgrunden är inställd på färgen **Ingen**. Du kan lägga in en skugga bakom en grupp, så att den bakomliggande skuggan återspeglar objektets form för gruppen som helhet.

Anpassa bakomliggande skuggor

Du kan anpassa skuggans utseende med hjälp av inställningarna i panelen **Skugga** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**) eller paletten **Mått**. Du kan bl.a. anpassa skuggans avstånd från objektet, storleken i förhållande till originalobjektet, förskjutningen, vinkeln på ljuskällan, färg, tonvärde, opacitet, oskärpa, m.m. Du kan också synkronisera vinkeln med andra skuggor i layouten vilket gör det lättare att bibehålla en stark ljuskälla genom hela dokumentet så att de bakomliggande skuggorna verkar naturligare.

Använd bakomliggande skuggor med objekt

Andra alternativ styr hur skuggor och objekt påverkar varandra, inklusive hantering av opacitet och textinfällning. De här alternativen finns på samma ställe som andra inställningar, i panelen **Skugga** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**) eller i paletten **Mått**.

- Använd **Ärv objektets opacitet** om du vill att skuggan ska återspegla objektets olika opacitetsvärden, till exempel skillnader i blockets bakgrund och ram.

FÄRG, OPACITET OCH BAKOMLIGGANDE SKUGGOR

- Använd **Objektet sparas ut ur skuggan** om du vill undvika att skuggan visas genom objektets halvt ogenomskinliga områden, om du till exempel vill undvika att skuggan syns genom dess block.
- Använd **Skugga runt infällning** om du vill ha en skugga runt den textbrytningskontur som anges i rutan **Infällning (Objekt > Modifiera)**.
- Kombinera **Ärv objektets opacitet** och **Objektet sparas ut ur skuggan** om du vill att resultatet ska vara beroende av kombinationen av dessa inställningar, enligt bilden.



Längst till vänster är både **Ärv objektets opacitet** och **Objektet sparas ut ur skuggan** avmarkerade. För den andra från vänster har endast **Ärv objektets opacitet** markerats. Längst till höger har båda alternativen markerats.

Dokumentkonstruktion

Lagerfunktionen innebär att det är lätt att dölja och visa objektgrupper och ange att de inte ska skrivas ut. Listfunktionen gör att du kan skapa innehållsförteckningar och andra listor. Indexfunktionen innebär att du kan skapa ett index för en layout automatiskt. Bokfunktionen gör att du kan kombinera projekt till böcker, synkronisera deras typografimallar och färger och skapa index och innehållsförteckningar för flera projekt. Biblioteksfunktionen gör att du kan bevara element som används ofta på ett ställe som är lätt att nå.

Använda automatisk sidnumrering

Så här lägger du till ett automatiskt sidnummer:

- 1 Visa en mallsida genom att välja namnet på den i undermenyn **Visa (Sida > Visa)**.
- 2 Skapa ett textblock där du vill att ett sidnummer ska visas.
- 3 Tryck på Kommando + 3/Ctrl + 3. Tecknet för aktuellt sidnummer <#> läggs till. Layoutsidor som är baserade på denna mallsida kommer att innehålla ett sidnummer där du placerade tecknet för aktuellt sidnummer.
- 4 Markera tecknet för aktuellt sidnummer <#> och ange önskade teckenegenskaper.

Skapa ett automatiskt textblock

I ett automatiskt textblock kan du flöda text från sida till sida automatiskt. Så här skapar du ett automatiskt textblock:

- 1 Visa en mallsida genom att välja namnet på den i undermenyn **Visa (Sida > Visa)**.
- 2 Skapa ett textblock där du vill att det automatiska textblocket ska vara.
- 3 Markera **länkningsverktyget** .
- 4 Klicka på ikonen för autopmatisk länkning av textblock .
- 5 Klicka på det block du skapade i steg 2.

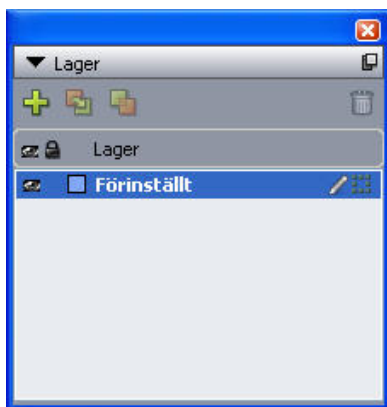
Alla sidor som baseras på den här mallsidan kommer att innehålla ett automatiskt textblock. Text som infogas i det här textblocket flödar automatiskt från sida till sida.

Arbeta med lager

Paletten **Lager** är lagrens "styrcentral". Du kan dölja, visa, låsa eller låsa upp lagren genom att helt enkelt klicka i paletten. Du kan också använda den här paletten för att ange vilket lager som är aktivt (var nya uppritade objekt ska placeras), för att omordna lagrens staplingsordning, förena lager och för att flytta objekt från ett lager till ett annat.

Varje lager som du skapar har ett unikt färgprov i paletten **Lager**. När du skapar ett objekt på ett lager används färgen för det lagret i objektets omslutande block och handtag.

Välj **Visa > Layers** för att visa paletten **Lager**.



Du kan arbeta med lager i paletten **Lager**.

Alla layouter har ett **Förinställt** lager. Du kan lägga till och ta bort objekt ur det **Förinställda** lagret, men det går inte att ta bort det **Förinställda** lagret. När du öppnar en layout som skapats med en version av QuarkXPress som är tidigare än 5.0 placeras alla objekt på det **Förinställda** lagret.

En layout kan innehålla upp till 256 lager, inklusive det **Förinställda** lagret.

Så här fungerar lager

Ett QuarkXPress-lager fungerar som ett genomskinligt överlägg som täcker över alla layoutsidorna. Du kan placera i stort sett vad som helst på ett lager, inklusive bildblock, textblock, linjer, tabeller, interaktiva objekt och andra QuarkXPress-objekt.

Lager kan användas på många olika sätt:

- Du kan placera olika översättningar av ett dokument på olika lager, och därmed lagra alla språkversioner i samma layout. När du skriver ut layouten kan du dölja alla lager utom det lager som innehåller det språk du vill ha.
- Du kan placera olika versioner av en design på olika lager, så att du lätt kan växla fram och tillbaka mellan olika variationer på design temat när du visar designen för en kund.

- Du kan låsa lager för att undvika att av misstag modifiera lager som innehåller sidelement som inte ska ändras. Du kanske vill skriva ut på förtryckt brevpapper som har grafik i bakgrunden. Då kan du inkludera brevpappret med bakgrundsgrafiken på ett lager, så att du kan se hur den sammantagna utskrivna layouten kommer att se ut, och sedan låsa lagret för att se till att det inte skrivs ut.

Om du har använt bildredigeringsprogram, som Adobe Photoshop och Macromedia Fireworks, kanske du redan vet hur lager fungerar. Lager fungerar dock lite annorlunda i QuarkXPress-layouter än vid bildredigering:

- Även om det främre lagret visas kan du klicka igenom eventuella tomma delar i lagret och markera objekt på underliggande lager, utan att behöva ändra det aktiva lagret manuellt.
- Alla lager finns på samtliga sidor i en QuarkXPress-layout, och inte enbart på en viss sida eller ett visst uppslag. Detta gör att det är lätt att kontrollera utseendet för samtliga sidor i en lång layout.
- Text på ett bakomliggande lager kan fällas in runt objekt på ett främre lager.

Skapa lager

Du skapar ett lager genom att klicka på knappen **Nytt lager**  i paletten **Lager**. Det nya lagret läggs till i paletten **Lager**, framför det aktiva lagret. Standardinställningen är att det nya lagret är aktivt, vilket innebär att alla objekt som du skapar placeras på det lagret.

Om du vill skapa ett objekt på ett visst lager ska du först klicka på lagrets namn i paletten **Lager** för att aktivera lagret ifråga. Om du sedan vill skapa objekt på lagret använder du ett av standardverktygen för att skapa objekt.

Markera lager

Det aktiva lagret identifieras av **Redigeringsymbolen**  i paletten **Lager**. Det aktiva lagret är det lager där nyskapade objekt placeras. Du kan aktivera ett lager på två olika sätt:

- Klicka på lagernamnet i paletten **Lager**.
- Markera ett av objekten på sidan. Objektets lager aktiveras automatiskt.

Du kan bara ha ett lager aktivt åt gången (även om du markerar objekt på fler än ett lager åt gången). Du kan dock markera fler än ett lager åt gången (exempelvis om du skulle vilja förena lager). Gör så här om du vill markera fler än ett lager:

- Markera objekt från mer än ett lager (exempelvis genom att markera allt på sidan).
- Om du vill markera flera lager i paletten ska du trycka på Skift-tangenten samtidigt som du klickar på det första och sista lagret i det område som du vill markera.
- Om du vill markera enskilda lager i paletten håller du ned Kommando/Ctrl medan du klickar på de lager du vill markera.

- ➡ Om du vill avmarkera ett lager när flera lager är markerade håller du ned Kommando/Ctrl och klickar på det lager som du vill avmarkera.

Visa och dölja lager

Kolumnen **Synligt**  i paletten **Lager** styr vilka lager som ska visas. När symbolen för **synliga** lager  visas i kolumnen **Synligt** går det att se lagret.

- Klicka i kolumnen för **synliga** lager till vänster om lagrets namn för att visa eller dölja ett lager. Du kan också dubbelklicka på ett lager för att visa dialogrutan **Attribut**, markera eller avmarkera **Synligt** och sedan klicka på **OK**.
- Om du vill visa eller dölja alla lager i en layout på en gång markerar du lagernamnet och väljer **Visa alla lager** eller **Göm alla lager** i snabbmenyn för paletten **Lager**.
- Om du vill dölja alla lager utom det aktiva lagret, markerar du namnet på det lager som ska vara aktivt och väljer **Göm andra lager** i palettmenyn **Lager**. Du kan också hålla ned Control/Ctrl och klicka på symbolen för **synliga** lager för det lager du vill visa. Alla andra lager döljs.
- Du kan också visa alla lager utom det aktiva lagret genom att välja **Visa andra lager** i snabbmenyn i paletten **Lager**.

När du använder funktionen **Sök/Ersätt**, söker QuarkXPress efter både dolda och synliga lager. Om programmet hittar vad som söks på ett dolt lager visar QuarkXPress temporärt det dolda textblocket eller textbanan.

När du kontrollerar stavningen i en layout eller en artikel söker QuarkXPress igenom alla lager i layouten eller artikeln. Om programmet hittar stavning som ifrågasätts på ett dolt lager visar QuarkXPress temporärt det dolda textblocket eller textbanan.

När ett lager döljs, är det som standard avmarkerat i panelen **Lager** i dialogrutan **Skriv ut**, och det lagret kommer därför inte att skrivas ut (om du inte klickar för att markera lagret manuellt i dialogrutan **Skriv ut**).

När du skapar ett objekt på ett dolt lager förblir objektet synligt tills du avmarkerar det.

Avgöra vilket lager ett markerat objekt finns på

Du kan avgöra på vilket lager ett markerat objekt är placerat på två olika sätt.

- Titta på objektets omslutande block och handtag (eventuellt måste du välja **Visa > Stöddlinjer** för att kunna se dem). Varje lager (utom det **Förinställda**) har tilldelats en unik färg i paletten **Lager**, och objektets omslutande block och handtag på det här lagret ritas upp i denna färg.
- Titta på paletten **Lager**. När du markerar ett sidobjekt visas **objektsymbolen**  i paletten **Lager** bredvid namnet på det lager som innehåller det markerade objektet. Om du markerar flera objekt på olika lager visas **Objektsymbolen** vid sidan om varje lager som innehåller ett markerat objekt.

Ta bort lager

Du kan inte ta bort det **Förinställda** lagret, men du kan ta bort alla andra lager. När du tar bort lager kan du välja om du vill ta bort objekten på lagret eller flytta objekten till ett annat lager. Så här tar du bort ett lager:

- 1 Markera de lager du vill ta bort i paletten **Lager**.

- 2 Klicka på knappen **Ta bort lager** .
- 3 Om det finns objekt på de lager du tar bort visas dialogrutan **Ta bort lager**. Välj ett alternativ:
 - Om lagren inkluderar objekt som du vill ta bort ska du markera **Ta bort objekten på de markerade lagren**.
 - Om lagren innehåller objekt som du vill flytta till ett annat lager avmarkerar du **Ta bort objekten på de markerade lagren** och väljer ett mållager på menyn **Flytta objekt till lager**.
- 4 Klicka på OK.

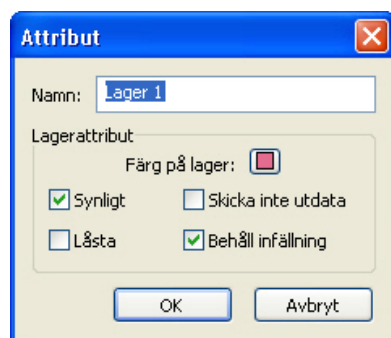
Om du vill ta bort alla lager som inte används i en layout väljer du **Ta bort lager som inte används** i palettmenyn.

Ändra alternativen för lager

Du kan styra följande alternativ för det markerade lagret i dialogrutan **Attribut**:

- **Namn**: Lagrets namn som det visas i paletten **Lager**.
- **Färg på lager**: Den färg som används för objektens omslutande block och handtag för lagret ifråga.
- **Synligt**: Styr om lagret är synligt i QuarkXPress.
- **Skicka inte utdata**: Styr om lagret ska skrivas ut när layouten skrivs ut. Du kan åsidosätta denna inställning i dialogrutan **Skriv ut**.
- **Låst**: Styr om du kan manipulera objekt på lagret.
- **Behåll infällning**: Styr om infällningen runt objekten på det här lagret gäller för underliggande lager när det här lagret är dolt.

Om du vill visa dialogrutan **Attribut** för ett lager ska du dubbelklicka på dess namn i paletten **Lager** eller välja ett lagernamn i paletten och välja **Redigera lager** i palettmenyn.



Du kan styra alternativen för lager i dialogrutan **Attribut**.

Du ställer in de förinställda värdena för kryssrutorna **Synligt**, **Låst**, **Skicka inte utdata** och **Behåll infällning** för nya lager i panelerna för **Lager** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

Flytta objekt till ett annat lager

Paletten **Lager** ger dig tre olika sätt att flytta befintliga objekt till ett annat lager.

Använd **objektverktyget** , markera alla de objekt som du vill flytta och gör sedan något av följande:

- Klicka på knappen **Flytta objekt till lager** , och välj sedan mållagret i dialogrutan **Flytta objekt**.
- Dra **Objektsymbolen**  till mållagret.
- Klipp ut objekten från det aktuella lagret och klistra in dem på mållagret.

Du kan placera en kopia av ett objekt på ett annat lager genom att trycka på **Kontroll/Ctrl** samtidigt som du drar **Objektsymbolen**  till mållagret i paletten **Lager**.

- ➔ Du kan flytta mallsidobjekt som finns på layoutsidor från det **Förinställda** lagret till andra lager, men om du gör det är dessa objekt inte längre mallsidobjekt.

Ändra lagrens staplingsordning

Stapling av objekt på ett lager fungerar på samma sätt som på en "vanlig" sida. På ett lager har varje objekt en egen plats i staplingsordningen (turordningen för objekten på lagret framifrån och bak). När du ritar objekt på ett lager staplas nya objekt framför befintliga objekt på det lagret. Du kan använda kommandona **Lägg bakom**, **Flytta bakåt**, **Lägg framför** och **Flytta framåt** (menyn **Objekt**) för att ändra objektens staplingsordning på ett lager, men dessa kommandon flyttar inte objekten till andra lager. Allt på ett främre lager visas dock alltid framför allt på ett bakre lager.

Om du vill ändra lagrens staplingsordning kan du dra ett lager till en ny plats i paletten **Lager**. (Lagret högst upp i paletten **Lager** är det främsta lagret i layouten.)

Lager och textinfällning

Objekt på lager följer standardreglerna för infällning i QuarkXPress: Text kan bara brytas runt objekt som ligger framför texten ifråga. Om du t.ex. ritar ett litet bildblock i mitten av en textspalt kommer texten som standard att flöda runt bildblocket.

- ➔ QuarkXPress tar dessutom hänsyn till inställningen för **Typ** på fliken **Infällning** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**) när programmet avgör om texten ska flöda runt objekt.

När du gömmer ett lager kan du antingen visa eller gömma den textinfällning som orsakats av objekten som är i vägen på det lagret. Standardinställningen är att textinfällning som framtvingas av gömda objekt bibehålls.

- Om du vill gömma den textinfällning som framtvingas av objekt på ett dolt lager ska du dubbelklicka på det dolda lagret i paletten **Lager** för att visa dialogrutan **Attribut** och sedan avmarkera **Bevara infällning** och klicka på **OK**.
- Om du vill ändra den här standardinställningen för infällning för nya lager avmarkerar du **Behåll infällning** i panelen **Lager** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

Duplicera lager

Om du vill duplicera ett lager markerar du det i paletten **Lager** och väljer **Duplicera lager** i palettmenyn **Lager**. Det nya, duplicerade lagret placeras framför det ursprungliga lagret.

Om du duplicerar en artikel med länkade textblock som har placerats på olika lager kommer du att märka följande saker:

- Om du duplicerar det lager som innehåller det första blocket i artikeln dupliceras all text i detta block och texten i de länkade block som fullbordar artikeln. Det första blocket visas på det duplicerade lagret och visar en överflödessymbol.
- Om du duplicerar ett lager som innehåller ett av blocken i mitten av artikeln, dupliceras all text i detta block och texten i de länkade block som fullbordar artikeln. Mittenblocket visas på det duplicerade lagret och visar en överflödessymbol. Ingen text från eventuella tidigare block i artikeln kopieras till det duplicerade lagret.
- Om du duplicerar det lager som innehåller det sista blocket i en artikel dupliceras bara texten i det sista blocket och ingen text från tidigare block i artikeln kopieras till det duplicerade lagret.

Föreana lager

När du förenar två eller flera lager, flyttar alla objekt på samtliga lager till ett och samma lager. Staplingsordningen bevaras både i och emellan de förenade lagren (alla objekt på ett främre lager bevaras med andra ord framför alla objekt på ett bakre lager). Så här förenar du lager:

- 1 Markera de lager som ska förenas i paletten **Lager**.
 - 2 Klicka på knappen **Föreana lager**  i paletten **Lager**. Dialogrutan **Föreana lagervisas**.
 - 3 Välj ett destinationslager på menyn **Välj destinationslager**.
 - 4 Klicka på **OK**. De visuella tecknen för de förenade objekten visar färgen för det lager som föreningen skedde med, och de lager som du markerade för förening tas automatiskt bort.
- ➡ Det går inte att förena lager om något av de markerade lagren är låsta.
- ➡ Objekten kan förenas från det Förinställda lagret men det Förinställda lagret tas aldrig bort med föreningsåtgärden.

Låsa objekt på lager

Du kan undvika att göra oavsiktliga ändringar i ett objekt på ett lager genom att låsa hela lagret i paletten **Lager**.

Låsningen av lager är oberoende av låsningen av objekt. Objekt som låses med kommandot **Objekt > Lås** kan fortfarande markeras och redigeras, medan objekt på ett låst lager inte kan markeras alls. Om du låser ett objekt på ett lager med kommandot **Objekt > Lås**, och sedan låser och låser upp lagret är objektet fortfarande låst även efter det att lagret har låsts upp.

Spalten **Lås** i paletten **Lager** styr låsningen av lager. Du kan låsa lager på något av följande sätt:

- Klicka i spalten **Lås** till vänster om lagrets namn för att låsa eller låsa upp ett lager. Du kan också dubbelklicka på lagret för att visa dialogrutan **Attribut**, markera eller avmarkera **Låsta** och sedan klicka på **OK**.
- Om du vill låsa alla lager utom ett, håller du ned Kommando/Ctrl och klickar i spalten **Lås** bredvid det lager som ska vara olåst.
- Om du vill låsa alla lager väljer du **Lås alla lager** i palettmenyn.

Använda mallsidor med lager

Mallsideobjekten finns på layoutsidornas **Förinställda** lager. Mallsidesobjekt har följande egenskaper på lager:

- Om du använder en mallside på en layoutsida påverkar objekten på mallsidan endast det **förinställda** lagret på den sidan.
- Objekt som läggs till på mallsidan placeras bakom eventuella objekt som har lagts till på en layoutsidas **förinställda** lager.
- Mallsideobjekt som finns på det **förinställda** lagret kan flyttas till ett annat lager, men objekten kommer då inte längre att vara mallsideobjekt.

Förhindra utskrift av lager

På samma sätt som du kan undvika att skicka utdata för objekt som bildblock genom att använda dialogrutan **Modifiera** kan du undvika att skicka utdata för lager. Om du vill förhindra att ett lager skrivs ut ska du dubbelklicka på lagret i paletten **Lager**. Markera **Skicka inte utdata** i dialogrutan **Attribut**, och klicka sedan på **OK**.

När **Skicka inte utdata** är markerat för ett lager, är det som standard avmarkerat i panelen **Lager** i dialogrutan **Skriv ut**, och det lagret kommer därför inte att skrivas ut (om du inte markerar lagret manuellt i dialogrutan **Skriv ut**).



I dialogrutan **Skriv ut** finns inställningar som styr vilka lager som kommer att skrivas ut.

- ➔ Om du vill ändra den här standardinställningen för utskrift för nya lager markerar du **Skicka inte utdata** i panelen **Lager** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).
- ➔ Inställningen för **Skicka inte utdata** för ett lager är oberoende av inställningarna för **Skicka inte utdata** och **Skriv inte ut bilden** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**).

Arbeta med listor

Listfunktionen gör att du kan samla texten i stycken som använder en viss tecken- eller stycketytografimall. Listfunktionen används oftast för att skapa innehållsförteckningar, men du kan även använda den för att skapa en lista över illustrationer eller bilder i publikationen.

Förbereda för listor

Innan du skapar en lista måste du skapa och använda typografimallar i dokumentet. Börja med att skapa typografimallar som ska användas i en innehållsförteckning, till exempel "Kapitelnamn", "Avsnittsnamn" och "Brödtext". Skapa sedan ytterligare en typografimall för stycken för den formaterade innehållsförteckningen.

Inkludera typografimallar i en lista

Det första steget när du skapar en lista är att bestämma vilka typografimallar som ska ingå i listan. När du skapar en innehållsförteckning kan du ta med typografimallarna för kapitel och avsnitt i listan, eftersom en innehållsförteckning i allmänhet innehåller kapitelrubrikerna och respektive sidnummer. Du kan ta med typografimallar för stycken och tecken i listor.

Ange nivåerna för en lista.

Innan du genererar en lista måste du också bestämma dig för hur de olika nivåerna i stycketytografimallarna ska definieras. Du kanske vill att kapitelrubrikerna ska klassificeras som nivå ett och att ämnena i kapitlen ska klassificeras som nivå två. Om du t.ex. skriver en handbok om ett program och ett kapitel i handboken heter "Menyn Arkiv", vill du kanske att kapitelrubriken "Menyn Arkiv" ska klassificeras som nivå ett. Ämnena "Nytt", "Öppna", "Stäng" och "Spara" (underrubriker i kapitlet "Menyn Arkiv") skulle kunna klassificeras som nivå två. Om du fattar dessa beslut innan du börjar generera en lista, blir förfarandet mycket lättare.

Skapa en lista

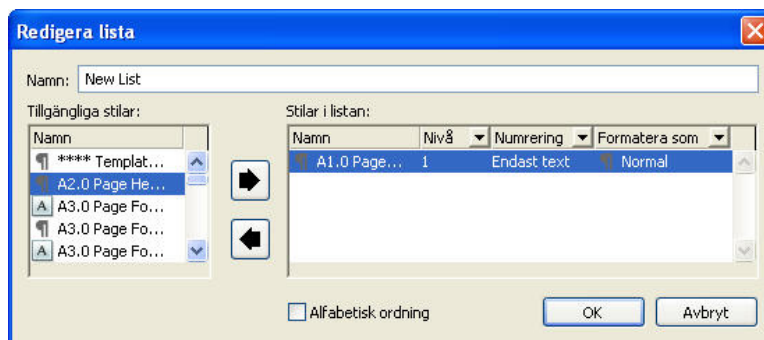
När du har skapat och använt typografimallarna i dokumentet och har bestämt vilka som ska vara med på listan kan du börja skapa listan. Välj **Redigera > Listor** och klicka på **Ny** för att visa dialogrutan **Redigera lista** och ange ett namn i fältet **Namn**.

Listan **Tillgängliga stilar** visar alla typografimallarna i det aktiva projektet. Markera de typografimallar som du vill använda i listan, en i taget, och klicka på **Lägg till** för att lägga till dem i listan **Stilar i listan**. Om du t.ex. vill inkludera alla rubriker som använder typografimallarna "Rubrik 1" och "Rubrik 2" i en innehållsförteckning, lägger du till dessa två typografimallar i listan **Stilar i listan**.

När du har angivit vilka typografimallar som ska vara med i innehållsförteckningen kan du ange hur innehållsförteckningen ska formateras. Välj en **Nivå**, ett av alternativen för **Numrering** och en typografimall under **Formatera som** för varje stil i listan **Stilar i listan**:

- **Nivå** avgör hur listans innehåll dras in i paletten **Listor** (högre nivåer dras in mer).
- **Numrering** gör att du kan styra om det ska ingå ett sidnummer för de olika typografimallarna i listan och var det ska placeras.

- **Formatera som** gör att du kan ange vilken typografimall som ska användas för de olika nivåerdan i den automatiskt skapade innehållsförteckningen.



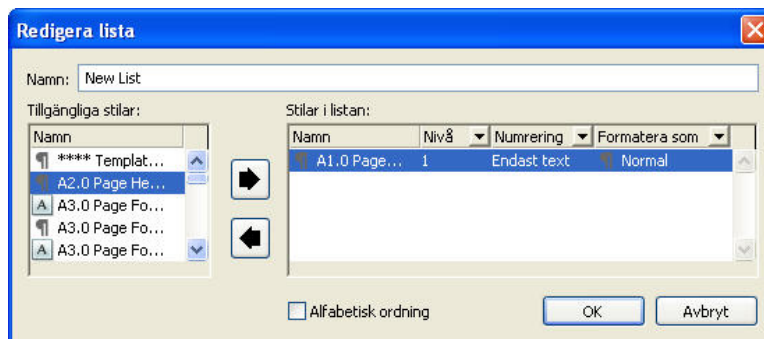
Du kan använda dialogrutan **Redigera lista** för att skapa listor för automatiska innehållsförteckningar etc.

Importera listor från ett annat dokument

Med QuarkXPress kan du lägga till listor från andra dokument eller från dialogrutan **Listor (Redigera > Listor)**, eller genom att använda kommandot **Lägg till (Arkiv > Lägg till)**.

Navigera med listor

Visa en lista genom att öppna paletten **Listor** (menyn **Fönster**), markera listan i menyn **Listnamn**, och klicka sedan på **Uppdatera**. Den markerade listan visas i paletten **Listor**.



Du kan använda dialogrutan **Redigera lista** för att skapa listor för automatiska innehållsförteckningar etc.

- ➡ Om din artikel innehåller flera layouts kan du välja en annan layout i listan **Visa lista för**.

Leta reda på en viss rad i den aktiva listan genom att ange ett ord från raden i fältet **Sök** i paletten. Listan i paletten rullar till den första förekomsten av ordet i listan.

Dubbeltklicka i paletten **Listor** för att hoppa till ett visst stycke. Fönstret rullar till den plats i layouten där stycket är placerat.

Skapa listor

Skapa en innehållsförteckning (eller någon annan lista) i layouten genom att placera textinsättningspunkten där du vill att listan ska placeras, och klicka sedan på **Skapa** i paletten **Listor**. Listan skapas automatiskt. De typografimallar du valde för listan i menyn **Formatera som** (dialogrutan **Ny lista**) används automatiskt.

- ➡ Om texten i dokumentet finns på montagebordet, visas ett dolktecken † (Mac OS) eller tecknen "PB" (Windows) vid sidan om texten i den lista som skapats i stället för ett sidnummer.

Uppdatera listor

Paletten **Listor** uppdateras inte automatiskt när du arbetar i dokumentet. När du gör ändringar i texten måste du uppdatera listan för att se till att den är aktuell. Om du klickar på knappen **Uppdatera** i paletten **Listor** söker programmet efter listobjekt i dokumentet och återskapar en lista i paletten **Listor**.

Uppdatera en lista som redan har flödats in i ett textblock genom att markera blocket, klicka på **Uppdatera** för att se till att listan är aktuell och klicka sedan på **Skapa**. Programmet märker att det redan finns en kopia av listan i layouten och visar ett meddelande som frågar om du vill **Infoga** en ny kopia av listan eller **Ersätta** den befintliga versionen. Klicka på **Ersätt** för att uppdatera den befintliga listan.

Arbeta med listor i böcker

Du kan skapa en lista som hänvisar till alla kapitlen i en bok. När du har definierat mallkapitlet som inkluderar de listor du vill använda i boken, kan du synkronisera kapitlen och uppdatera listorna i paletten **Listor** (**Visa > Visa listor**). När listan har definierats, uppdaterats och förenats kan du skapa listan i ett aktivt textblock.

Specificera en lista för en bok

Så här specificerar du en lista för en bok:

- 1 Öppna mallkapitlet. Listor för en bok måste finnas i mallkapitlet.
- 2 I mallkapitlet skapar du en lista som innehåller önskade specifikationer.
- 3 I paletten **Bok** klickar du på knappen **Synkronisera**. Detta garanterar att listspecifikationerna läggs till i varje kapitel.
- 4 Välj **Visa > Visa listor**. Välj den öppna boken på menyn **Visa listor**.
- 5 Markera det textblock där du vill att den skapade listan ska visas och klicka på **Skapa**.

Uppdatera en lista för en bok

När du klickar på **Uppdatera** för att uppdatera en lista för den öppna boken, öppnar och genom söker QuarkXPress alla kapitlen i boken efter text som hör till listan. Texten visas sedan i paletten **Listor**. Så här uppdaterar du en lista för en bok:

- 1 Välj **Visa > Visa listor** för att öppna paletten **Listor**.
- 2 Visa bokens lista genom att välja den öppna boken i menyn **Visa lista**.

- 3 Klicka på **Uppdatera** om du vill läsa in alla kapitlen i boken igen och skapa en ny lista. När proceduren är klar visas listan för boken i paletten **Listor**.

Arbeta med index

I QuarkXPress, skapas indes genom att ord i dokumentet markeras som indexord på första, andra, tredje och fjärde nivån. Du kan skapa korsreferenser och välja om indexordet ska sträcka sig över ett ord, flera stycken markerad text eller all text tills nästa förekomst av en viss typografimall. När det är dags att skapa indexet anger du ett format (hierarkiskt eller löpande), interpunktion, en mallside och typografimallar för de olika nivåerna. QuarkXPress skapar och formaterar sedan indexet åt dig.

Program kan automatisera inskrivning, formatering och uppdatering av sidnummer i ett index, men det krävs att en person avgör vad som ska ingå i ett meningsfullt, användbart index. Eftersom det inte går att automatisera förfarandet helt och hållet kan det ta extra tid att skapa ett index, men det är väl använd tid om det innebär att dina läsare kan hitta vad de söker.

Bestämma färg för indexmarkeringar

När du lägger till ett ord i ett index markeras ordet med klamrar eller en ruta som kallas för indexmarkeringar. Indexmarkeringar visas i ett dokument när paletten **Index** är öppen (**Visa > Visa index**). Du kan anpassa färgen på indexmarkeringarna i dialogrutan **Indexinställningar**.

- 1 Välj **QuarkXPress/Redigera > Inställningar > Index**.
- 2 Klicka på **Indexmarkeringsfärg** så visas färgvalet.
- 3 Använd rullningslisterna, pilarna, fälten och/eller färghjulet för att ange färg för indexmarkeringarna.
- 4 Klicka på **OK** för att stänga färgväljaren och klicka sedan på **OK** för att stänga dialogrutan **Indexinställningar**.

➡ När du indexerar ett textavsnitt markeras detta med klamrar. När du placerar textinsättningsbalken i texten och skriver in ett indexord, markeras platsen med en ruta.

Skapa indexord

Alla objekt i ett index, oavsett om det är ett eller flera ord, kallas för ett indexord. Varje indexord tilldelas en nivå. Nivåerna indikerar indexordets hierarki, från första till fjärde nivån. Indexorden på första nivån är de mest generella och indexorden på fjärde nivån är de mest specifika.

I QuarkXPress kan du skapa fyra nivåer med indexord i ett hierarkiskt index och två nivåer med indexord i ett löpande index.

Skapa ett indexord på första nivån

Ett indexord på första nivån är ett huvudämne som sorteras i alfabetisk ordning i ett index.

➔ Innan du börjar lägga till ord i ett index måste du först bestämma om du ska skapa ett *hierarkiskt* index eller ett *löpande* index. Ett hierarkiskt index har upp till fyra informationsnivåer och orden särskiljs med vagnreturer och olika typografimallar. Ett löpande index har två informationsnivåer där indexord på andra nivån följer omedelbart efter första nivåns indexord inom samma stycke.

- 1 Placera textinsättningsbalken i texten eller markera ett textområde för att etablera början på den text som du vill indexera.
- 2 Ange text för indexordet på första nivån i fältet **Text** i paletten **Index** (menyn **Visa**) genom att markera texten i dokumentet eller genom att skriva in den i fältet.
- 3 Om du vill åsidosätta den alfabetiska placeringen av ett ord, skriver du in text i fältet **Sortera som**. Om ordet exempelvis är "20:e århundradet" kanske du vill att det ska sorteras som "Tjugonde århundradet". Detta påverkar inte indexordets stavning.
- 4 Välj **Första nivå** på menyn **Nivå**.
- 5 Om du vill åsidosätta den förinställda teckenformateringen för sidnummer eller korsreferenser, väljer du en annan teckentypografimall på menyn **Stil**. Den förinställda formateringen är teckenstilen för indexordets text.
- 6 Välj ett alternativ på menyn **Räckvidd** för att ange det textområde som täcks av indexordet.
- 7 Klicka på **Lägg till**  i paletten **Index**. Indexord på första nivån placeras alfabetiskt i listan **Ord**. I dokumentet markeras den indexerade texten med klamrar eller en ruta. Du kan också klicka på knappen **Lägg till alla**  om du vill lägga till alla förekomster av den markerade texten i listan **Ord**.

➔ Du kan lägga till ett indexord genom att markera texten i dokumentet, visa snabbmenyn och välja **Lägg till i index**. Ordet läggs till med de markerade nivåerna, stilen och räckvidden. Snabbmenyn som visas är densamma som snabbmenyn för ett textblock, med undantag av **Lägg till i index**.

Om du markerar ett ord, lägger till det i ett index och sedan försöker lägga till samma ord igen (t.ex. under en annan nivå), får du ett varningsmeddelande. "En indexinställning finns redan här." Om du vill indexera samma ord flera gånger placerar du textinsättningsbalken i ordet och anger sedan önskat ord i fältet **Text**. Det andra indexordet visar en ruta och klamrar för indexmarkeringen.

Om du håller ned Alt ändras knappen **Lägg till** till **Lägg till i omvänd ordning** . Med knappen **Lägg till i omvänd ordning** läggs ett ord till i listan **Ord** i omvänd ordning och ett kommatecken läggs till i posten. "Eva Karlsson" läggs t.ex. till som "Karlsson, Eva" när du klickar på knappen **Lägg till i omvänd ordning**. "Eva Karlsson Lilja" läggs till som "Lilja, Eva Karlsson".

Om du håller ned Alt ändras knappen **Lägg till alla** till **Lägg till alla i omvänd ordning** . Om du klickar på knappen **Lägg till alla i omvänd ordning** läggs alla förekomster av den markerade texten till i listan **Ord** i omvänd ordning.

Skapa ett indexord på andra, tredje eller fjärde nivå

I ett hierarkiskt index är indexorden på andra, tredje och fjärde nivå placerade under posterna på första nivån i ett nytt stycke. I ett löpande index följer indexorden på andra nivå indexorden på den första nivån i samma stycke.

- 1 Placera textinsättningsbalken i början av det textavsnitt som du vill indexera.
 - 2 Använd inställningarna för **Text**, **Sortera som**, **Stil** och **Räckvidd** precis som när du skapar ett indexord på första nivån.
 - 3 Klicka bredvid en post i den vänstra kolumnen i listan **Indexord** för att ange att posten ska vara den högre nivån som indexord på andra, tredje och fjärde nivå kommer att placeras under.
- ➡ Indexord på andra, tredje och fjärde nivå är indragna om styckets typografimall i det skapade indexet har ett värde för vänsterindrag.
- 4 Välj **Andra nivå**, **Tredje nivå** eller **Fjärde nivå** på menyn **Nivå**.
Pilens  placering bestämmer vilket alternativ för **Nivå** som är tillgängligt. Alternativet **Andra nivå** är tillgängligt när pilen är placerad vid sidan om ett indexord på första eller andra nivåns indexord, alternativet **Tredje nivå** är tillgängligt när pilen är placerad vid sidan om ett indexord på första, andra eller tredje nivå och alternativet **Fjärde nivå** är tillgängligt när pilen är placerad vid sidan om ett indexord på första, andra, tredje eller fjärde nivå.
 - 5 Klicka på knappen **Lägg till** . Det nya indexordet sorteras alfabetiskt och placeras indraget under tillhörande post.
- ➡ Välj **Bortse ifrån sidnummer** på menyn **Räckvidd** om ett indexord ska användas som rubrik för flera informationsnivåer. Om du t.ex. skapar en kokbok kan du skapa ett indexord för "kaka", utesluta dess sidnummer och sedan visa olika sorters kakor, till exempel "choklad" eller "citron" som poster på andra och tredje nivå.

Skapa korsreferenser

Du kan, förutom att ange sidnumren för indexord även hänvisa läsaren till andra ämnen. I en hänvisning till "typografi," kan du t.ex. ange "Se även teckensnitt". Om du vill göra detta ska du skapa en korsreferens. Du kan skapa en korsreferens i ett befintligt indexord eller lägga till en ny post för själva korsreferensen. Skapa korsreferenser i paletten **Index** (**Visa > Visa index**).

Skapa en korsreferens för ett nytt indexord

Skapa en korsreferens för ett nytt indexord så här:

- 1 Placera textinsättningsbalken var som helst i texten (det spelar ingen roll var du placerar den eftersom det inte kommer att anges något sidnummer för ordet).
- 2 Skriv in text för ordet i fältet **Text** i paletten **Index**.
- 3 Använd inställningarna för **Sortera som** och **Nivå** på samma sätt som för andra indexord.

- 4 Välj **Korsref.** på menyn **Räckvidd**. Välj typ av korsreferens på menyn: **Se**, **Se även** eller **Se häri**.
- 5 Ange indexordet för korsreferensen genom att skriva in text i fältet eller välja ett befintligt ord i listan.
- 6 Klicka på knappen **Lägg till**. Expandera posten för att se texten i korsreferensen.

Skapa en korsreferens för ett befintligt indexord

Skapa en korsreferens för ett befintligt indexord så här:

- 1 Placera textinsättningsbalken var som helst i texten (det spelar ingen roll var du placerar den eftersom det inte kommer att anges något sidnummer för ordet).
 - 2 Markera ett indexord i listan **Ord**. Ordet placeras automatiskt i fältet **Text**.
 - 3 Klicka på knappen **Redigera**  i paletten **Index**, dubbelklicka på indexordet eller markera det och visa snabbmenyn.
 - 4 Välj **Korsref.** på menyn **Räckvidd**. Välj typ av korsreferens på menyn: **Se**, **Se även** eller **Se häri**.
 - 5 Ange indexordet för korsreferensen genom att skriva in text i fältet eller välja ett befintligt ord i listan.
- ➔ Om du vill se korsreferensens text i listan **Ord** tillsammans med sidnummerreferenser, expanderar du posten.
- ➔ När du skapar ett index följer korsreferenserna sidnummerreferenserna. Du anger indexreglerna i dialogrutan **Indexinställningar** (**Redigera** > **Inställningar** > **Index**). Om du anger **Ordens stil** använder korsreferensen samma typografimall som den post den följer. OM du anger en teckentypografimall för en korsreferens i menyn **Stil** (paletten **Index**), åsidosätts den typografimall du angav i dialogrutan **Indexinställningar**. Texten du anger i fältet **Korsreferens** kommer att använda denna typografimall, men typografimallen används inte för de delar av korsreferensen som innehåller "Se", "Se även" och "Se häri".

Skiljetecken före korsreferenser anges i fältet **Före korsreferens** i dialogrutan **Indexinställningar** (**QuarkXPress Redigera** > **Inställningar** > **Index**). Om du vill ha ett skiljetecken efter en korsreferens, skriver du tecknet efter texten för korsreferensen som du angav i paletten **Index**.

Redigera ett indexord

Du kan markera ett indexord och redigera informationen i fälten **Text** eller **Sorterasom**. Du kan också markera en korsreferens eller sidnummerreferens och redigera informationen på menyerna **Stil** eller **Räckvidd**. Det går också att ändra ett indexords nivå.

- 1 Markera ett ord eller en referens i listan **Ord**. (Expandera posten om du vill se hänvisningar.)

- 2 Klicka på knappen **Redigera**  i paletten **Index**, dubbelklicka på indexordet eller markera det och välj **Redigera** i snabbmenyn.
I redigeringsläget visas knappen **Redigera**  omvänt.
- 3 Ändra det markerade ordet eller referensen. Du kan också markera och redigera andra ord och referenser.
- 4 Klicka på **Redigera**  igen för att avsluta redigeringsläget.

Radera ett indexord

Så här tar du bort ett indexord och dess indexmarkeringar i texten:

- 1 Markera ett ord eller en referens i listan **Ord**. (Expandera posten om du vill se hänvisningar.)
- 2 Öppna snabbmenyn och välj **Ta bort** eller klicka på knappen **Ta bort**  i paletten **Index**.

Ange skiljetecken för ett index

I dialogrutan **Indexinställningar** kan du ange vilka skiljetecken som ska infogas när du skapar ett index.

- 1 Välj **QuarkXPress/Redigera > Inställningar > Index**.
- 2 Skriv in skiljetecknen för indexet, inklusive eventuella kringliggande mellanslag, och typografimallen för korsreferensstilen i fälten för **Skiljetecken**.
 - **Efter ord** anger vilket skiljetecken som följer omedelbart efter varje indexord (vanligtvis kolon). Exempel: I "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" används ett kolon och ett mellanslag efter indexordet "QuarkXPress".

I de fall där en korsreferens används omedelbart efter ett indexord, används tecknen för **Före korsreferens** i stället för tecknen för **Efter ord**.
 - **Mellan sidnummer** anger vilka ord eller skiljetecken som används för att ange flera sidnummer (vanligtvis kommatecken eller kolon). Exempel: I "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" används ett kommatecken och ett mellanslag mellan sidnummer.
 - **Inom sidintervall** anger vilka ord eller skiljetecken som används för att ange ett flera sidor i rad (vanligtvis ett tankstreck, ett bindestreck eller ordet "till" med ett mellanslag före och efter, så här: " till "). Exempel: I "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" används ett tankstreck för att ange flera sidor i rad.
 - **Före korsreferens** anger vilka ord eller skiljetecken som används före en korsreferens (vanligtvis punkt, kolon eller mellanslag). Exempel: I "QuarkXPress: xii, 16–17, 19. Se även sidlayout" används en punkt och ett mellanslag före korsreferensen.
 - **Korsreferensstil** anger vilken typografimall som ska användas som korsreferens. Den här typografimallen används endast för orden "Se", "Se även" och "Se häri".
 - **Mellan ord** anger vilka ord eller skiljetecken som används mellan orden i ett löpande index (vanligtvis semikolon eller punkt). Ett löpande index visar en lista med ord och underordnade ord för ett indexord i ett och samma stycke, i stället för hierarkiskt med

indrag. Exempel: I "QuarkXPress: xii, 16–17, 19; skriva ut från: 62–64; typografi: 32, 34" används ett semikolon mellan posterna.

I ett hierarkiskt index används tecknen **Mellan ord** för att ange avslutande skiljetecken för varje stycke.

3 Klicka på OK.

- ➔ Ett komplett index består av formaterad text, inte av dynamiska länkar till indexerad text. Om du fortsätter att redigera texten eller listan **Ord**, måste du skapa om indexet igen.
- ➔ Du kan ange upp till 72 tecken i något av fälten för **Skiljetecken**. Du kan dessutom använda vissa XPress-koder i fälten för **Skiljetecken**. Om du t.ex. skriver \t i fältet **Efter ord** när du skapar ett index, läggs en standardtabb automatiskt in efter alla indexord.

Skapa ett index

Använd dialogrutan **Skapa index** för att skapa ett index från innehållet i paletten **Index**.

När du skapar ett index, sammanställer QuarkXPress listan, formaterar den enligt dina specifikationer och sedan flödas indexet in på sidorna baserat på vilken mallside du väljer. Om du gör indexinställningarna när ett dokument är öppet gäller de endast för detta dokument.

Innan du skapar ett index måste du skapa en mallside med ett automatiskt textblock för indexet. Skapa därefter stycketypografimallar för avsnittsrubriker och alla förekommande nivåer i indexet. Normalt skiljer du de olika nivåerna åt med olika indrag.

När du genererar ett index för en bok bör indexet flödas till det sista kapitlet i boken. Om indexet flödas till något annat kapitel i en bok med kontinuerlig sidnumrering kanske sidnumren som följer indexkapitlet ändras. Du kanske vill skapa ett separat kapitel bara för index och placera det i slutet av boken.

Så här skapar du ett index:

- 1** Välj **Övrigt > Skapa index** eller visa snabbmenyn för paletten **Index** och välj **Skapa index**.
- 2** Klicka på **Hierarkiskt** eller **Löpande** som **Format**. Om ditt index har fler än två informationsnivåer, bör du skapa ett hierarkiskt index. Om du bestämmer dig för ett löpande index, kommer alla informationsnivåer för ett indexord att visas löpande i samma stycke.
- 3** Markera **Hela boken** för att indexera hela den bok som dokumentet ingår i. Om dokumentet inte ingår i en bok är detta alternativ inte tillgängligt. Om det är avmarkerat indexeras bara det aktuella dokumentet.
- 4** Markera **Ersätt befintligt index** om du vill skriva över det befintliga indexet.

- 5 Om du vill lägga till rubriker för varje alfabetiskt avsnitt i indexet markerar du **Lägg till bokstavsrubriker** och väljer en typografimall på menyn.
 - 6 Välj en **Mallsida** för indexet (endast mallsidor med automatiska textblock visas). QuarkXPress lägger automatiskt till erforderliga sidor i slutet av det dokument som ska innehålla indexet. Om du har angett motstående sida som mallsida, läggs en högersida till först.
 - 7 Välj typografimallar för varje nivå i indexet på menyerna **Nivåstilar**. Om du markerade **Löpande** som **Format**, är endast menyn **Första nivån** tillgänglig (eftersom alla nivåer flödas till samma stycke).
 - 8 Klicka på **OK** för att stänga dialogrutan **Skapa index** och skapa ditt index.
- ➡ Om du vill jämföra två versioner av ett index avmarkerar du **Ersätt befintligt index** i dialogrutan **Skapa index** (menyn **Övrigt**).

Redigera färdiga index

När du har skapat ett index måste du granska det ordentligt. Kontrollera att det är heltäckande, att korsreferenserna är korrekta och att nivåerna är logiska. Se om du gillar formateringen av skiljetecken. Det är osannolikt att du blir nöjd första gången. Du kan förbättra vissa saker genom att redigera och sedan skapa om indexet. Andra frågor kräver speciell formatering av indextexten.

Text som inte skrivs ut i ett index

Om texten, som du markerat med klamrar, inte skrivs ut därför att den finns på montagebordet, täcks av andra objekt eller flödar över sitt block, visas dolttecknet † (Mac OS) eller tecknen "PB" med ett mellanslag efter B (Windows) bredvid indexordet i stället för ett sidnummer.

Endast Mac OS: Om du vill söka efter dolttecknet trycker du ned Alt+T i fältet **Sök efter** i dialogrutan **Sök/Ersätt** (menyn **Redigera**), och ser sedan efter om du kan lösa problemet i dokumentet genom att helt enkelt ta bort dolttecknen från det skapade indexet.

Endast Windows: Om du vill söka efter tecknen "PB" anger du dem (inklusive mellanslag) i fältet **Sök efter** i dialogrutan **Sök/Ersätt** (menyn **Redigera**), och ser sedan efter om du kan lösa problemet i dokumentet genom att helt enkelt ta bort tecknen från det skapade indexet.

Redigera och omskapa ett index

När du ska lösa problem med skiljetecken, indexord eller organiseringen av indexet, använder du paletten **Index**, dialogrutan **Indexinställningar** (**QuarkXPress/Redigera > Inställningar > Index**), eller dialogrutan **Skapa index** (menyn **Övrigt**). Gör nödvändiga justeringar och skapa indexet igen.

Uppdatera index

Du måste omskapa ett befintligt index om du redigerar texten i dokumentet vid ett senare tillfälle. QuarkXPress uppdaterar inte ett index automatiskt. Skapa inte ditt slutliga index förrän du är relativt övertygad om att ditt dokument är komplett.

Använda lokal formatering i ett index

När du har ett index som du är nöjd med och du nästan är helt säker på att publikationen inte kommer att ändras, kan du fortfarande förbättra utseendet på indexet med lokal formatering. Om du till exempel har en post under rubrikerna "W", "X", "Y" och "Z" kan du kombinera dem till en enda rubrik som "W-Z". Och du kan använda dialogrutan **Sök/Ersätt** (menyn **Redigera**) för att använda vissa teckenstilar för vissa ord. Kom ihåg att ändringarna inte återspeglas i framtida versioner av indexet om du senare bestämmer dig för att ta bort eller ändra poster.

Arbeta med böcker

Det kan vara svårt att hantera publiceringar av flera dokument i taget. Relaterade dokument måste hållas ihop, men ändå skiljas åt. Detta blir lättare med hjälp av böcker.

Böcker är QuarkXPress-filer som visas som fönster med länkar till enskilda dokument som kallas kapitel. När du har lagt till kapitel i en bok, kan du öppna, stänga och organisera kapitlen via paletten **Bok**. I QuarkXPress kan du synkronisera typografimallar och andra specifikationer som används i olika kapitel, skriva ut ett kapitel med hjälp av paletten **Bok** och automatiskt uppdatera sidnumreringen i alla kapitel.

Du kan öppna upp till 25 böcker i taget i QuarkXPress. Fler än en användare kan öppna böcker på en och samma gång, så att medlemmarna i en arbetsgrupp kan få tillgång till olika kapitel. Böcker är öppna tills du stänger dem eller avslutar QuarkXPress. De ändringar du gör i böcker sparas när du stänger paletten **Bok** eller avslutar QuarkXPress.

Ändringar som du gör i böcker (såsom att lägga till eller omorganisera kapitel) sparas när du stänger böcker eller när du avslutar QuarkXPress. När du öppnar och redigerar kapitel i en bok måste du spara kapiteldokumentet på samma sätt som andra QuarkXPress-projekt, genom att använda kommandot **Spara** (menyn **Arkiv**).

- ➔ Allteftersom medlemmar i en arbetsgrupp gör justeringar i en bok–t.ex. öppnar och omorganiserar kapitel–uppdateras boken. Paletten **Bok** uppdateras automatiskt om du klickar på den.

Skapa böcker

En bok i QuarkXPress är en samling med dokument (kapitel). Du kan skapa en ny bok när som helst. Så här skapar du en ny bok:

- 1 Välj **Arkiv > Ny(tt) > Projekt**.
- 2 Ange den nya bokfilens placering med hjälp av inställningarna i dialogrutan.
- 3 Skriv ett namn för boken i fältet **Boknamn/Filnamn**.
- 4 Klicka på **Skapa**. Den nya boken visas som ett fönster framför alla öppna projekt.

- ➔ Du kan lagra bokfiler i en delad miljö så att flera användare kan öppna böcker och redigera kapitel. Innan du kan använda bokfunktionen i en fleranvändarmiljö, måste alla användare ha samma sökväg från sina datorer till boken; boken måste därför vara lagrad på en gemensam nätverksserver i stället för på en enskild användares dator.

Arbeta med kapitel

Böcker innehåller enskilda QuarkXPress-dokument (som kallas för kapitel). Skapa kapitel genom att lägga till dokument i öppna böcker. Du öppnar kapitlen från paletten **Bok** istället för att använda kommandot **Öppna** (menyn **Arkiv**). Du kan omorganisera kapitlen i en bok och du kan ta bort kapitel från en bok. Kapitlen i en bok måste lagras på samma volym som boken.

Lägga till kapitel i böcker

Du kan lägga till 1 000 kapitel i en bok. Så här lägger du till kapitel i en öppen bok:

- 1 Klicka på **Infoga kapitel**  i paletten **Bok**.
- 2 Använd inställningarna i dialogrutan för att hitta det första dokumentet som du vill lägga till i boken. Det första kapitlet som du lägger till i en bok blir förinställt mallkapitel. Mallkapitlet bestämmer typografimallar, färger, specifikationer för avstavning och utslutning, listor och streck och ränder som används genomgående i boken. Följande attribut gäller särskilt för mallkapitel: kapitel som inte är mallkapitel har andra attribut än mallkapitel.
- 3 Markera dokumentet i listan och klicka på **Lägg till**. Om dokumentet skapades i en tidigare version av QuarkXPress talar ett varningsmeddelande om att när du lägger till dokumentet uppdateras det till aktuellt format. Om du klickar på **OK** uppdateras dokumentet och sparas igen som ett bokkapitel i QuarkXPress.
- 4 Upprepa steg 1–3 och lägg till ytterligare kapitel i boken.

Allteftersom du lägger till kapitel anges dessa i paletten **Bok**. Om ett kapitel är markerat i paletten **Bok** när du klickar på knappen **Infoga kapitel** , läggs nästa kapitel in alldeles efter det markerade kapitlet. Om inget kapitel är markerat läggs nästa kapitel till i slutet av listan.

Ett kapitel kan bara användas i en bok. Om du vill använda ett kapitel även i en annan bok, skapar du en kopia av projektet genom att använda kommandot **Spara som** (menyn **Arkiv**). Lägg till denna dokumentkopia i den andra boken. När du placerar ett kapitel i en annan bok kan det ändra den bokens sidnumrering.

Kapitelstatus

När du väl har lagt till kapitel i en bok, kan du och andra användare börja öppna, stänga och organisera kapitel med hjälp av **bokpaletten**. I kolumnen **Status** i **bokpaletten** visas nuvarande status för varje kapitel:

- **Tillgänglig** innebär att du kan öppna detta kapitel.
- **Öppet** innebär att du redan har detta kapitel öppet på datorn.
- **[Användarnamn]** innebär att en annan användare har öppnat detta kapitel. Användarnamnet är detsamma som det namn som allokerats till användarens dator. I dokumentationen som medföljde datorn finns fullständiga upplysningar om hur du delar filer och benämner datorer.
- **Modifierad** innebär att kapitlet har öppnats och modifierats oberoende av boken. Om du vill uppdatera statusen till **Tillgänglig** ska du öppna kapitlet med **bokpaletten** och sedan stänga kapitlet igen.

- **Saknas** innebär att kapitelfilen har flyttats efter det att kapitlet lades till boken. Dubbelklicka på kapitelnamnet för att visa dialogrutan och leta sedan reda på filen.

Öppna kapitel i böcker

Även om flera användare kan öppna samma bok kan endast en användare åt gången öppna ett kapitel. Det måste stå **Tillgänglig** eller **Modifierad** i kolumnen **Status** för kapitlet för att du ska kunna öppna ett kapitel. Dubbelklicka på namnet på ett tillgängligt kapitel för att öppna det.

Öppna kapitel oberoende av böcker

Om du behöver arbeta på en dator som inte är en del av det nätverk där boken finns (om du t.ex. skulle behöva redigera ett kapitel hemma), kan du arbeta på en kopia oberoende av dess bok. När du är klar med kapitlet kopierar du tillbaka det till dess ursprungliga placering i nätverket. Kapitlet visas nu i paletten **Bok** med statusen **Modifierad**.

- ➡ Om du vill försäkra dig om att ingen annan användare har tillgång till och kan redigera originalkopian medan du arbetar med en kopia hemma, kan du placera originalet i en annan mapp så att dess status visas som **Saknas** i paletten **Bok**.

Omorganisera kapitel i böcker

Oavsett status kan du när som helst omorganisera kapitlen i en bok. När du omorganiserar kapitel uppdateras sidnumren automatiskt. Klicka på kapitelnamnet så att det markeras och klicka sedan på en av knapparna för **Flytta kapitel** ,  i paletten **Bok**. Det markerade kapitlet flyttas upp eller ned en rad.

Ta bort kapitel ur böcker

Du kan ta bort ett kapitel ur en bok när som helst. Klicka på kapitelnamnet så att det markeras och klicka sedan på knappen **Ta bort kapitel** . Kapitelnamnet tas då bort ur paletten **Bok** och länkarna till kapitlet bryts. Kapitlet blir då ett standardmässigt QuarkXPress-dokument.

Styr sidnumreringen

Om dina kapitel innehåller avsnitt (**Sida > Avsnitt**) när du lägger till dem i en bok, bibehålls dessa avsnitt och deras sidnumrering. Varje kapitel i en bok kan t.ex. vara ett nytt avsnitt. Om dina kapitel inte innehåller avsnitt tilldelar QuarkXPress kapitlen i en bok löpande sidnumrering. Om det första kapitlet i en bok t.ex. är 10 sidor långt börjar det andra kapitlet på sidan 11.

Du kan ändra sidnumreringen i en bok genom att lägga till och ta bort avsnitt. Om en dokumentsida har ett automatiskt sidnummertecken visar sidan korrekt sidnummer.

Arbeta med kapitel som indelats i avsnitt

QuarkXPress behåller sidnumreringen för boken från inledningen av ett avsnitt i ett kapitel till dess att programmet finner en ny start. Om det första kapitlet i en bok t.ex. är ett avsnitt med sidnummerprefixet "A" kommer följande kapitel att ha samma prefix för numrering tills QuarkXPress hittar ett nytt avsnitt. I detta exempel kanske det andra kapitlet är ett nytt avsnitt med prefixet "B".

Du kan lägga till, ändra och ta bort avsnitt i bokkapitel när du vill (**Sida > Avsnitt**). Om du tar bort alla avsnitt ur samtliga kapitel återgår boken till löpande sidnumrering.

- ➔ Du måste använda automatisk sidpaginering för att kunna visa kapitlets sidnummer i paletten **Bok**.

Arbeta med kapitel som inte delats in i avsnitt

Om det inte finns några avsnitt i bokens kapitel, skapar QuarkXPress en inledning för bokkapitlet på första sidan av varje kapitel. Bokkapitlets inledning talar om för programmet att det ska påbörja sidnumreringen efter sista sidan i föregående kapitel. Om du vill ändra ett kapitals inledning och skapa ett avsnitt ska du öppna kapitlet och välja **Sida > Avsnitt**. Markera **Inled avsnitt**. Detta avmarkerar **Inled kapitel**. När du lägger till sidor, omorganiserar eller utesluter ett kapitel, kommer påföljande sidor att numreras enligt detta inledande avsnitt.

- ➔ Om du vill att kapitelsidor ska tilldelas korrekt sidnumrering i boken måste du ange det automatiska sidnummertecknet när du skriver in sidnummer.

Alla användare som öppnar en bok kan lägga till, ändra ordningsföljden för och ta bort kapitel. De kan också lägga till avsnitt i kapitel för att ändra fortlöpande sidnumrering och synkronisera kapitel. Du kan tilldela en användare (typ redaktören) dessa uppgifter och helt enkelt instruera användaren att öppna och stänga boken med hjälp av paletten.

Om du öppnar ett kapitel utanför dess associerade QuarkXPress-bok (vilket innebär att du inte använde paletten **Bok** till att öppna det), kan sidnumreringen tillfälligt ändras. Om kapitlet innehåller kapitelinledningar som automatiskt uppdaterar sidnummer mellan olika kapitel, kommer kapitlet att börja på sidan 1 när du redigerar utanför boken. När du öppnar kapitlet igen med paletten **Bok** uppdateras sidnumreringen automatiskt. Om kapitlet innehåller vanliga avsnittsinledningar påverkas inte sidnumren vid redigering utanför boken.

Synkronisera kapitel

Om du vill att alla kapitel i boken ska ha samma typografimallar, färger, specifikationer för avstavning och utslutning, listor och streck och ränder, kan du synkronisera dessa specifikationer så att de matchar de som finns i ett mallkapitel. Det förinställda mallkapitlet är bokens första kapitel, men du kan byta mallkapitel när du vill.

När du synkroniserar kapitlen, jämförs alla kapitel-specifikationer med mallkapitlets stilar, och justeringar genomförs efter behov. När du synkroniserat kapitlen, kommer samtliga kapitel att ha konsekvent definierade typografimallar, färger, specifikationer för avstavning och utslutning, listor, streck och linjer.

Ange mallkapitel

Det förinställda mallkapitlet är det första kapitlet som du lägger till i boken. Mallkapitlet visas med ett M till vänster om kapitelnamnet på paletten **Bok**. När du vill byta mallkapitel klickar du för att markera det nya mallkapitlet. Klicka sedan på det tomma utrymmet till vänster om kapitlets namn. Mallkapitlets symbol, M, flyttas då till det nya kapitlet.

Synkronisera specifikationer

Innan du synkroniserar specifikationerna i en bok, bör du först försäkra dig om att typografimallar, färger, avstavning och utslutning, listor, streck och ränder är korrekt definierade i mallkapitlet. Sedan gör du så här:

- 1 Kontrollera att alla kapitel i boken har statusen **Tillgänglig**. Om ett kapitel inte finns tillgängligt synkroniseras inte tillhörande specifikationer.
 - 2 Markera de kapitel som du vill synkronisera. Om du vill markera flera kapitel i rad, ska du klicka på det första kapitlet och trycka på Skift-tangenten samtidigt som du klickar på det sista kapitlet i området. Du markerar flera kapitel som inte ligger i följd genom att trycka på Kommando/Ctrl samtidigt som du klickar på kapitlet.
 - 3 Klicka på knappen **Synkronisera bok**  i paletten **Bok**. Dialogrutan **Synkronisera markerade kapitel** visas.
 - 4 Klicka på fliken **Typografimallar, Färger, A &U, Listor** eller **Streck och ränder** om du vill välja från en lista över de här specifikationerna. I listan **Tillgänglig** visas alla lämpliga specifikationer. Markera de specifikationer som du vill synkronisera och dubbelklicka på dem, eller klicka på pilsymbolen för att flytta dem till kolumnen **Inkludera**.
 - 5 Om du vill synkronisera alla specifikationer i dialogrutan **Synkronisera markerade kapitel**, klickar du på knappen **Synkronisera alla**.
 - 6 Klicka på **OK**. Varje kapitel i boken öppnas och jämförs med mallkapitlet. Kapitlen modifieras vid behov och sparas. När du synkroniserar kapitlen modifieras kapitlen enligt följande:
 - Specifikationer med samma namn jämförs och kapitelspecifikationer redigeras vid behov så att dessa stämmer överens med mallkapitlets specifikationer.
 - Specifikationer i mallkapitlet, som saknas i andra kapitel, läggs till i de kapitlen.
 - Specifikationer som definierats i andra kapitel, men som saknas i mallkapitlet, lämnas orörda.
- ➡ Om du genomför ändringar som påverkar specifikationerna i en bok måste du synkronisera kapitlen igen.
- ➡ Du kan använda synkroniseringen för att göra globala ändringar i någon av specifikationerna i en bok. Om du t.ex. beslutar dig för att ändra en dekorfärg som används i hela boken, ska du ändra färgdefinitionen i mallkapitlet och sedan klicka på knappen **Synkronisera bok** .

Skriva ut kapitel

Med hjälp av paletten **Bok** kan du snabbt skriva ut flera kapitel med samma inställningar. Du kan skriva ut en hel bok eller utvalda kapitel med paletten **Bok**. Så här skriver du ut kapitel i en öppen bok:

- 1 Kontrollera att de kapitel som du vill skriva ut har statusen **Tillgänglig** eller **Öppen**. Du kan inte skriva ut kapitel som har statusen **Saknas** eller som används av andra.

- 2 Om du vill skriva ut hela boken ska du inte markera något kapitel. Du väljer ett kapitel, genom att klicka på det. Om du vill välja flera kapitel i rad ska du trycka på Skift-tangenten medan du klickar på kapitlen. Du markerar flera kapitel som inte ligger i följd genom att trycka på Kommando/Ctrl samtidigt som du klickar på kapitlen.
 - 3 Klicka på knappen **Skriv ut kapitel**  i paletten **Bok** om du vill visa dialogrutan **Skriv ut**.
 - 4 Om du vill skriva ut alla sidor i de markerade kapitlen, väljer du **Alla** på menyn **Sidor**.
 - 5 Ange inställningar för utskrift som vanligt eller välj ett alternativ på menyn **Utskriftsstil**. Alla sidor eller kapitel skrivs ut med dessa inställningar.
 - 6 Klicka på **OK**. QuarkXPress öppnar kapitlen, skriver ut angivna sidor och stänger varje kapitel. Om ett kapitel saknas eller används av någon annan skrivs boken inte ut.
- ➡ I fält där du anger sidnummer (t.ex. dialogrutan **Skriv ut**), måste du ange komplett sidnummer, inklusive prefix eller absolut sidnummer. Det absoluta sidnumret är sidans verkliga position i förhållande till den första sidan i dokumentet oavsett hur dokumentet är uppdelat i avsnitt. Om du vill ange ett absolut nummer i en dialogruta ska du skriva ett plustecken (+) före sidnumret. Om du t.ex. vill visa första sidan i ett dokument skriver du "+1".

Ska index och innehållsförteckningar

I QuarkXPress kan du generera index och innehållsförteckningar för en hel bok. Dessa funktioner aktiveras i listor och index i stället för i paletten **Bok**. Notera dock att alla kapitel måste ha statusen **Tillgänglig** för att du ska kunna generera kompletta listor och index.

Index för böcker

Indexfunktionerna finns tillgängliga när QuarkXTensions-programmet Index körs. Du skapar ett index och markerar indexord med paletten **Index** (menyn **Visa**). Du anger indexreglerna i dialogrutan **Indexinställningar** (QuarkXPress/Redigera > **Inställningar** > **Index**). När en bok är klar, skapar du ett index med hjälp av dialogrutan **Skapa index** (menyn **Övrigt**).

Listor för böcker

I QuarkXPress är en lista en sammanställd lista med text som utformats med speciella stycketytografimallar. Du kan t.ex. hämta all text från typografimallen "Kapitelnamn" och all text från typografimallen "Avsnittsnamn" och sammanställa en innehållsförteckning med två nivåer. Listor är inte nödvändigtvis begränsade till innehållsförteckningar. Du kan t.ex. skapa en lista över illustrationer från typografimallen som används för rubriker. Du skapar listor i dialogrutan **Listor** (menyn **Redigera**) eller paletten **Listor** (menyn **Visa**).

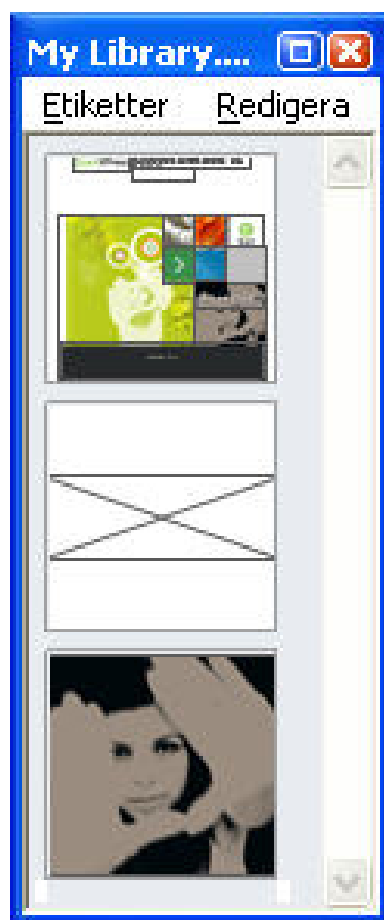
Arbeta med bibliotek

Bibliotek är ett bekvämt sätt att lagra sidobjekt som du använder ofta, t.ex. logotyper, sidhuvudet på publikationens förstasida, juridisk text och fotografier. Du kan lagra

upp till 2 000 objekt i ett enskilt bibliotek. Ett biblioteksobjekt kan vara ett textblock, en textbana, ett bildblock, en linje, flera markerade objekt eller en grupp. Du flyttar objekten in i och ut ur biblioteken genom att dra dem eller genom att kopiera och klistra in.

Bibliotek är ett bra förvaringsställe för förvaring av objekt som behöver vara lättillgängliga i en layout. Exempel på sådana objekt är företagets logotyp, juridisk information, bilder och text som ofta används, diagramformat och klippboksbilder. Objekt med komplicerad formatering kan också sparas i ett bibliotek.

Använd rullningslistan i paletten **Bibliotek** för att rulla vertikalt genom biblioteksobjekten. Om du vill ändra storleken på en **bibliotekspalett** drar du i justeringsrutan i palettens nedre högra hörn. Du kan också förstora en **bibliotekspalett** genom att klicka i zoomrutan. Du återställer storleken genom att klicka i zoomrutan igen.



En **bibliotekspalett**

- ➔ Ett QuarkXPress-bibliotek kan inte användas på olika plattformar. Det betyder att bibliotek måste öppnas på den plattform som de skapades på.

Skapa bibliotek

Du kan skapa ett nytt bibliotek när du vill, så länge du inte har fler än 25 filer öppna samtidigt. Så här skapar du ett nytt bibliotek:

- 1 Välj **Arkiv > Ny(tt) > Bibliotek**.

➡ När du skapar ett nytt bibliotek är det öppet tills du stänger det manuellt. När du startar QuarkXPress öppnas eventuella bibliotekspaletter som tidigare var öppna, automatiskt igen och placeras i de förvalda bibliotekspositionerna.

- 2 Ange den nya biblioteksfilens placering med hjälp av inställningarna i dialogrutan.
- 3 Skriv ett namn på biblioteket i fältet **Biblioteksnamn/Filnamn**.
- 4 Klicka på **Skapa**.

Lägga till biblioteksobjekt

När du utökar biblioteket med nya objekt placeras kopior av dessa objekt i biblioteket och visas som miniatyurer. Originalobjekten finns fortfarande kvar i dokumentet. Så här lägger du till objekt i ett öppet bibliotek:

- 1 Markera **objektverktyget** .
- 2 Markera objekten eller en grupp med objekt som ska placeras i biblioteket. Om du vill markera flera objekt håller du ned Skift samtidigt som du klickar på dem. Om du markerar flera objekt sparas de dock i biblioteket som en post och inte som enskilda objekt.
- 3 Dra objekten eller gruppen till biblioteket och släpp musknappen när bibliotekspekaren  visas. Biblioteksobjektet placeras då mellan pilarna.

Manipulera biblioteksobjekt

Placera ett biblioteksobjekt i ett dokument genom att välja ett verktyg och klicka på biblioteksobjektet. Dra objektet till dokumentet. En kopia av biblioteksobjektet placeras i dokumentet.

Manipulera biblioteksobjekt

Du kan omorganisera biblioteksobjektens ordningsföljd, flytta objekt från ett bibliotek till ett annat, ersätta och ta bort biblioteksobjekt.

- Om du vill omordna ett objekt i ett bibliotek klickar du på objektet och drar det till den nya positionen.
- Du kan kopiera ett objekt från ett bibliotek till ett annat genom att klicka på objektet och dra det till ett annat öppet bibliotek.
- Du kan ersätta ett objekt i biblioteket genom att markera ersättningsobjekten i ett dokument och sedan välja **Redigera > Kopiera**. Klicka på objektet i biblioteket för att markera det och välj **Redigera > Klistra in**.
- Om du vill ta bort ett objekt från ett bibliotek i Mac OS, klickar du på objektet och väljer **Redigera > Radera**, **Redigera > Klipp ut** eller trycker på Delete. Om du vill ta bort ett objekt från ett bibliotek i Windows, väljer du **Redigera** (palettmenyn **Bibliotek**) > **Radera** eller **Redigera > Klipp ut**.

➡ *Endast Windows:* När du kopierar, klistrar in eller tar bort biblioteksobjekt i Windows, använder du menyn **Redigera** längst upp i paletten **Bibliotek**.

- ➡ Om du flyttar en bild med hög upplösning när du har importerat den till dokumentet, måste du uppdatera sökvägen till bilden med kommandot **Användning** (menyn **Övrigt**) när du flyttar biblioteksobjektet till ett dokument.

Arbeta med etiketter

Du kan hantera dina biblioteksobjekt i QuarkXPress genom att märka dem med etiketter. Du kan använda samma etikett för flera objekt och du kan visa biblioteksobjekten selektivt efter deras etiketter. Om du har ett bibliotek som innehåller massor av företagslogotyper kan du t.ex. märka de enskilda objekten med lämpligt företagsnamn.

Sätta etiketter på biblioteksobjekt

När du satt en etikett på ett biblioteksobjekt kan du använda den etiketten för andra objekt. Du kan också ge varje biblioteksobjekt ett unikt namn. Så här sätter du en etikett på ett biblioteksobjekt:

- 1 Dubbelklicka på biblioteksobjektet för att öppna dialogrutan **Biblioteksobjekt**.
- 2 Ange ett beskrivande namn i fältet **Etikett** eller välj ett namn på menyn **Etikett**. Om du vill ändra ett etikettnamn anger du det nya namnet eller väljer ett nytt namn i listan.
- 3 Klicka på **OK**.

Visa biblioteksobjekt efter etikett

Om du vill visa biblioteksobjekt efter etikett klickar du på menyn (Mac OS) eller menyn **Etikett** (Windows) längst upp till vänster i paletten **Bibliotek**. Välj vilka etiketter som ska visa tillhörande poster.

- På menyn finns en lista med **Alla**, **Namnlösa**, och de etiketter du skapat och använt för objekt.
- Du kan välja fler än en etikett om du vill visa flera kategorier för objekten. En bock visas vid sidan om varje markerad etikett.
- Om du väljer fler än en etikett i Mac OS visas **Blandade etiketter** på listmenyn. När du markerar menyn **Etiketter** i Windows visas en bock vid sidan om de etiketter som visas i paletten.
- Välj **Alla** om du vill se alla biblioteksobjekt utan hänsyn till etiketter.
- Välj **Namnlösa** om du vill se objekt utan etikett. Du kan välja **Namnlös** förutom de andra etiketterna.
- Dölj poster med etikett genom att välja etiketten igen.

Spara bibliotek

När du klickar på stängningsrutan i en bibliotekspalett sparar QuarkXPress automatiskt ändringarna i biblioteket. Om du vill kan du använda funktionen Spara bibliotek automatiskt, så att alla ändringar sparas direkt. Så här aktiverar du Spara bibliotek automatiskt:

- 1 Välj **QuarkXPress/Redigera > Inställningar** och klicka på **Spara** i listan till vänster för att visa panelen **Spara**.
- 2 Markera **Spara bibliotek automatiskt**.
- 3 Klicka på **OK**.

Utdata

Oavsett om du vill skriva ut korrektur för granskning på en laserskrivare eller om du behöver färdig film eller plåtar från en fotosättare med hög upplösning, kan du alltid få tillfredsställande resultat med hjälp av QuarkXPress.

Utskriftslayouter

I många publiceringsmiljöer kan du skriva ut på många olika utdataenheter, allt från bläckstråleskrivare till laserskrivare eller t.o.m. plåtsättare som ger mycket hög kvalitet. Nedanstående avsnitt förklarar hur du skriver ut från QuarkXPress.

Uppdatera sökvägar till bilder

QuarkXPress använder två olika typer av information för importerade bilder: låg upplösning och hög upplösning. Data med låg upplösning används för att visa förhandsvisningsbilder. När du skriver ut letar programmet reda på de högupplösningsdata som ingår i bildfilerna med hjälp av sökvägarna till bilderna.

Bildens sökväg etableras när du importerar en bild till ett QuarkXPress-dokument. QuarkXPress sparar informationen om varje bilds sökväg och vid vilken tidpunkt bilden senast ändrades.

Om en bild flyttas eller ändras efter det att den har importerats får du ett meddelande från QuarkXPress när du kör kommandot **Skriv ut** eller kommandot **Samla ihop för utskrift** (menyn **Arkiv**).

- ➡ Om du låter bilderna vara i samma mapp som QuarkXPress-dokumentet, behöver du inte hålla reda på sökvägarna till bilderna. QuarkXPress kan alltid "hitta" bilder som är i samma mapp som dokumentet, vare sig bilden befann sig i denna mapp eller ej när den importerades.

Open Prepress Interface-system (OPI) ersätter högupplösningsbilder och separerar skannade fullfärgsbilder på förhand. Om du använder denna typ av system vid tryckningen kan du t.ex. importera en RGB-TIFF-bild i låg upplösning i ett dokument och ange att QuarkXPress automatiskt ska skriva in OPI-kommentarer så att lågupplösningsbilderna byts ut mot högupplösningsbilder när dokumentet trycks. Olika typer av OPI-system byter ut bilder på olika sätt.

Använda inställningarna i dialogrutan **Skriv ut**

Så här skriver du ut en utskriftslayout:

- 1 Välj **Arkiv > Skriv ut** (Kommando+P/Ctrl+P). Dialogrutan **Skriv ut** visas.
- 2 Välj en skrivardrivrutin genom att välja ett alternativ i menyn **Skrivare**.
 - *Endast Windows:* Om du klickar på knappen **Egenskaper** öppnas en dialogruta med inställningar som gäller för den skrivardrivrutin du har valt. Ytterligare information om alternativen i denna dialogruta eller om hur du installerar skrivare, finns i dokumentationen som medföljer Microsoft Windows.
- 3 Ange utskriftsalternativ på ett av följande sätt:
 - Välj ett alternativ i menyn **Utskriftsstil** om du vill använda en befintlig utdatastil:
 - Om du vill konfigurera utskriftsalternativen manuellt använder du inställningarna i dialogrutans nedre hälft. Den här delen av dialogrutan **Skriv ut** är uppdelad i paneler. Visa en panel genom att klicka på dess namn i listan längst ned till vänster. Mer information finns under "*Dialogrutan Skriv ut.*"
 - Om du vill fånga de utskriftsalternativ som är valda för närvarande som en ny utdatastil väljer du **Ny utdatastil för utskrift** i menyn **Utskriftsstil**.
- 4 Ange hur många kopior du vill skriva ut genom att skriva in ett värde i fältet **Antal**.
- 5 Ange vilka sidor du vill skriva ut i fältet **Sidor**. Du kan ange att du vill skriva ut sidintervall, sidor som inte är i följd eller en kombination av sidintervall och sidor som inte är i följd. Använd kommatecken och bindestreck när du definierar en följd av sidor eller enstaka sidor. Om du exempelvis har en layout på 20 sidor och vill skriva ut sidan 3 till 9, sidan 12 till 15 och sidan 19, ska du ange 3–9, 12–15, 19 i fältet Sidor.
- 6 Ange om du bara vill skriva ut ojämn, jämn eller alla sidor genom att välja ett alternativ i menyn **Sidsekvens**. **Alla** (den förvalda inställningen) skriver ut alla tillhörande sidor. När du väljer **Ojämn** skrivs endast sidor med ojämn sidnummer ut. När du väljer **Jämn** skrivs endast sidor med jämn sidnummer ut.
- 7 Om du vill att dokumentet ska skrivas ut i mindre eller större format anger du en procentsats i fältet **Skala**. Förinställningen är 100%.
- 8 Markera **Sortera** om du skriver ut två eller flera kopior av layouten, och du vill att kopiorna ska matas ut ur skrivaren i turordning. Om **Sortera** är avmarkerat skriver QuarkXPress ut flera kopior av varje sida åt gången.
- 9 Markera **Uppslag** för att skriva ut uppslag (sidor som är sammanfogade horisontellt) sida vid sida på film eller papper.
- 10 Markera **Omvänd utskrift** om du vill skriva ut en flersidig layout i omvänd ordning. Den sista sidan i layouten skrivs ut först.
- 11 Markera **Anpassa till utskriftsområde** om du vill förstora eller förminska sidstorleken i dokumentet så att den passar i det utskrivbara området på det material som är markerat för närvarande.

12 Endast Mac OS: Klicka på knappen **Skrivare** för att öppna dialogrutan för **skrivardrivrutinen**. I dokumentationen som medföljde datorn finns ytterligare upplysningar.

13 Klicka på **Skriv ut** för att skriva ut layouten.

14 Klicka på **Avbryt** för att stänga dialogrutan **Skriv ut** utan att spara inställningarna eller skriva ut layouten.

➡ Området högst upp till höger i dialogrutan **Skriv ut** är förhandsvisningsområdet. Denna bild visar hur sidorna kommer att se ut när de skrivs ut på utdataenheten.

Dialogrutan **Skriv ut**

Panelerna i dialogrutan **Skriv ut** beskrivs i nedanstående avsnitt.

Panelen Enhet

Använd panelen **Enhet** för att styra inställningar som är specifika för enheten, inklusive PPD-val och placering av sidan:

- När du väljer en PPD, fyllsfälten **Pappersstorlek**, **Bredd** och **Höjd** automatiskt med data som är förinställd i PPD-filen. Om du väljer en PPD-fil för en fotosättare blir även fälten **Mellanrum** och **Förskjutning** tillgängliga. Du kan anpassa listan med tillgängliga PPD-filer i menyn **PPD** i dialogrutan **PPD-hantering** (menyn **Övrigt**). Om du inte har rätt PPD-fil bör du välja en liknande, inbyggd, allmän PPD-fil.
- Ange vilken pappersstorlek skrivaren använder genom att välja en storlek i menyn **Pappersstorlek**.
- Ange bredden och höjden på anpassat media som kan användas i skrivaren genom att välja **Egen** i menyn **Pappersstorlek** och skriv in värden i fälten **Bredd** och **Höjd**. Använd inställningen **Automatisk** i fältet **Höjd** när du skickar utdata till en fotosättare med kontinuerlig matning eller som inte har någon trumma.
- Välj ett alternativ i menyn **Placering** så att layouten placeras på rätt ställe på det markerade utskriftsmaterialet.
- Den förvalda upplösningen för den valda PPDn skrivs automatiskt in i fältet **Upplösning**.
- Endast för fotosättare: Skriv in ett värde i fältet **Förskjutning** som anger hur mycket sidans vänsterkant kommer att förskjutas (åt endera hållet) från vänsterkanten på utskriftsmaterialet.
- Endast för fotosättare: Skriv in ett värde i fältet **Mellanrum** som anger hur stort mellanrummet mellan layoutsidorna ska vara när sidorna skrivs ut på rullen.
- Markera **Negativ utskrift** om du vill skriva ut negativa sidbilder.
- Om du vill att QuarkXPress ska skriva ut rapporter med PostScript-fel ska du markera **PostScript Felhanterare**.

Panelen Sidor

Använd panelen **Sidor** för att ange sidororientering, delning, sidvändning och andra liknande alternativ:

- Klicka på en av alternativknapparna för **Orientering (Stående eller Liggande)** för att ange om du vill skriva ut i stående eller liggande format.
- Markera **Inkludera tomma sidor** för att inkludera tomma sidor i utskriften.
- Markera **Miniatyrer** för att skriva ut flera layoutsidor på ett enda pappersark i förminskad storlek.
- Välj ett alternativ i menyn **Sidvändning** för att vända utskriften vertikalt eller horisontellt.

Välj ett alternativ i menyn **Siddelning** om du vill skriva ut en stor layout i avsnitt (delar). QuarkXPress skriver ut vinkelmärken och information om var varje del är placerad, så att det blir lättare att foga samman dem.

- När du väljer **Manuell** styr du hur sidan delas genom att förflytta linjalens origo.
- Välj **Automatisk** om du vill att QuarkXPress ska avgöra hur många delar som behövs för att skriva ut de enskilda dokumentsidorna baserat på layoutstorleken, mediastorleken, ifall **Absolut överlappning** har markerats eller ej, och värdet i fältet **Överlappning**. Det värde som anges i fältet **Överlappning** är den mängd som QuarkXPress kommer att använda för att sträcka sidan efter behov för att skapa den delen. När **Absolut överlappning** är markerat kommer QuarkXPress bara att använda värdet i fältet **Överlappning** när sidan sträcks för att skapa den delen. Om **Absolut överlappning** är avmarkerat kommer QuarkXPress att använda åtminstone värdet i fältet **Överlappning** när delen skapas, men kan använda en större mängd om det behövs. Markera inte **Absolut överlappning** om du vill att layouten ska centreras i de slutgiltigt sammanfogade delarna.

Panelen Bilder

Använd panelen **Bilder** för att styra hur bilder skrivs ut:

- Ange hur bilder ska skrivas ut genom att välja ett alternativ i menyn **Utskrift**. **Normal** gör att bilderna skrivs ut i hög upplösning med användning av data från bildens källfiler. **Låg upplösning** skriver ut bilder i förhandsvisningsupplösningen på skärmen. **Snabb** gör att bilder och övertoningar inte skrivs ut och istället skrivs blocket ut med ett "x" och med blockets ram, ungefär på samma sätt som ett tomt bildblock på skärmen.
- Välj ett format för utskriftsdata genom att välja ett alternativ i menyn **Data**. Dokumenten skrivs ut snabbare i binärt format, men **ASCII** är mer portabelt eftersom det är ett standardformat som kan läsas av flera olika typer av skrivare och utskriftsmellanlagrare. Alternativet **Clean 8-bit** kombinerar ASCII och binära data i ett mångsidigt och portabelt filformat.
- Markera **Skriv över EPS svart** för att tvinga alla svarta element i importerade EPS-bilder att övertrycka (oavsett vilken inställning som angivits i EPS-filen).
- Markera **TIFF-utskrift i full upplösning** för att skriva ut 1-bitars TIFF-bilder i full upplösning (utan att överskrida den upplösning som angetts i listalternativet **Enhet**). Om **TIFF-utskrift i full upplösning** är avmarkerat kommer bilder som är större än 1 byte att samplas ned till två gånger lpi-värdet.

Panelen Teckensnitt

Använd panelen **Teckensnitt** för att ange vilka teckensnitt som ingår i dina utdata. Observera att många av alternativen i denna panel endast är tillgängliga vid utskrift på en PostScript-skrivare.

- Markera **Optimera teckensnittsformat** om du skriver ut på en utskriftsenhet av typen PostScript 3 eller senare, eller en enhet som använder PostScript 2 version 2015 eller senare.
- Markera **Hämta layoutteckensnitt** för att ladda ned alla teckensnitt som används i layouten och alla systemteckensnitt. To control which fonts are downloaded, Avmarkera **Hämta layoutens teckensnitt** och markera sedan **Hämta** för samtliga teckensnitt som du vill ladda ned. Du kan styra vilka teckensnitt som visas i listan genom att välja ett alternativ i menyn **Visa**.
- Markera **Hämta importerade PDF/EPS-teckensnitt** för att ladda ned alla teckensnitt som krävs av importerade PDF- och EPS-filer.

Panelen Färg

Använd panelen **Färg** för att styra färgen på utskrifter och visning på skärmen.

- Välj **Komposit** på menyn **Läge** om du vill skriva ut alla färger på en sida. Välj **Separationer** i menyn **Läge** om du vill trycka en plåt för varje sida (för användning på en fyrfärgspress). Mer information om komposit utskrift finns under "[Komposit utskrift i färg](#)". Mer information om separationer finns under "[Skriva ut färgseparationer](#)".
- Ange inställningarna för utskriftsenheten eller tryckpressen genom att välja ett alternativ i menyn **Inställning**. Mer information om färghantering finns under "[Källinställningar och utdatainställningar](#)".
- Ange den förvalda rasterpunktformen och frekvensen i menyerna **Rastrering** och **Frekvens** drop-down menus. Alternativet **Skrivare** i menyn **Rastrering** låter utskriftsenheten avgöra vilka rasterpunktsinställningar som ska användas.
- Använd reglagen i listan med plåtar för att endast trycka vissa plåtar och för att styra rastreringsalternativen för de enskilda plåtarna.

Panelen Märken

Använd panelen **Märken** för att inkludera beskärningsmärken, passmärken och utfallningsmärken vid utskriften. *Skärmärken* är korta vertikala och horisontella linjer som skrivs ut utanför sidans slutliga beskurna storlek och indikerar var sidan ska beskäras. *Passmärken* är symboler som används för att rikta in överlappande plåtar. *Utfallningsmärken* anger sidans utfallningsgränser.

- Välj **Centrerad** eller **Förskjutna** i menyn **Märken** för att inkludera beskärningsmärken och passmärken på varje sida.
- När du väljer **Centrerad** eller **Förskjutna**, blir fälten **Bredd**, **Längd** och **Förskjutning** tillgängliga. Värdena i fälten **Bredd** och **Längd** anger hur breda och långa beskärningsmärkena ska vara. Värdena i fältet **Förskjutning** anger skärmärkenas avstånd från sidans kant.
- Markera alternativet **Inkludera utfallningsmärken** om du vill ha märken som anger var utfallningen ska vara.

Panelen Lager

Använd panelen **Lager** för att ange vilka lager som ska skrivas ut eller visas och vilka som inte ska skrivas ut eller visas.

*Endast dialogrutan **Utskrift**:* Markera **Använd i layout** för att använda inställningarna i panelen **Lager** i layouten.

Panelen Utfallning

Använd panelen **Utfallning** för att låta objekten falla utanför sidans kanter vid utskriften. Utfallningsinställningarna gäller för alla sidor i layouten.

Om du vill skapa en utfallning genom att definiera hur långt utfallningen sträcker sig från layoutsidas kanter, väljer du **Symmetrisk** eller **Asymmetrisk** i menyn **Utfallningstyp**.

- Om du vill skapa en utfallning som sträcker sig samma avstånd från alla sidkanter, väljer du **Symmetrisk** och skriver in ett värde i fältet **Värde** som anger utfallningens avstånd.
- Om du vill skapa en utfallning med olika avstånd från varje sidkant väljer du **Asymmetrisk** och skriver in värden som anger utfallningens avstånd i fälten **Över**, **Under**, **Vänster** och **Höger**.
- *Endast för utskrift och PDF-utdata:* Du kan utvidga utfallningen så att den även gäller för alla sidobjekt som sträcker sig utanför sidgränserna genom att välja **Sidobjekt**.
- *Endast för utskrift och PDF-utdata:* Markera **Beskär vid utfallningskanten** för att definiera att utfallande objekt ska kapas av vid utfallningskanten istället för att skrivas ut i sin helhet.

➡ Panelen **Utfallning** är endast tillgänglig om XTensions-programmet Custom Bleeds har installerats.

Panelen Genomskinlighet

I panelen **Genomskinlighet** kan du ange hur genomskinligheten ska hanteras vid exporten.

- Inställningen **Vektorbilder** gör att du kan ange en upplösning för rastrering av bilder som inkluderar vektordata när de ingår i ett genomskinlighetsförhållande. I normala fall är det bäst att använda ett relativt högt värde för vektorbilder, eftersom de ofta innehåller skarpa linjer som ser ojämna ut vid lägre upplösningar. Det här fältet styr även återgivningsupplösningen för bitmappade ramar i ett genomskinlighetsförhållande.
- Inställningen **Övertoningar** gör att du kan ange en upplösning för övertoningar när de ingår i ett genomskinlighetsförhållande. Övertoningar kan vanligtvis rastreras vid en ganska låg upplösning eftersom de inte innehåller skarpa kanter.
- Inställningen för bakomliggande **Skuggor** gör att du kan ange vid vilken upplösning bakomliggande skuggor ska rastreras. Det här värdet kan vara relativt lågt, så länge du inte skapar bakomliggande skuggor med en **Oskärpa** på noll.

Om du väljer ett lägre upplösningsvärde för ett eller flera av dessa fält kan du dra ner på den tid det tar att slå samman bilderna och bearbetningstiden minskar när du skickar den färdiga layoutens utdata för tryck eller skärmvisning.

Om roterade eller skjuvade objekt ingår i ett genomskinlighetsförhållande måste de rasteras innan de skickas till rippen. Eftersom rotation och skjuvning ofta försämrar kvaliteten på bilder i låg upplösning, kan QuarkXPress uppsamla sådana objekt innan de roteras eller skjuvas, och därmed försämrar bilderna inte alls lika mycket. Markera **Uppsampla rotationer** om du vill ställa in den uppsamlade upplösningen manuellt för roterade eller skjuvade objekt och bilder som ingår i ett genomskinlighetsförhållande. Om du använder lågupplösningsvärden och ett roterat eller skevt objekt verkar fyrkantigt eller otydligt kan du markera den här rutan och sedan ange ett värde i fältet **Till**. Fältet **Till** bör vara minst lika med det högsta upplösningsvärdet i något av fälten **Vektorbilder**, **Övertoningar** och **Skuggor**.

I fältet **dpi för bilder som är mindre än** kan du ange över vilket värde roterade eller skjuvade objekt inte ska uppsamlas. Syftet med det här fältet är att förhindra att roterade eller skjuvade objekt som ligger nära värdet för **Uppsampla rotationer till** uppsamlas i onödan. Det här värdet bör vanligtvis ställas in på ungefär 100 dpi mindre än värdet för **Uppsampla rotationer till**.

Markera **Ignorera sammanslagning av genomskinlighet** för att skriva ut objekt utan hänsyn till deras genomskinlighet. Alla objekt behandlas som 100% ogenomskinliga, oavsett vilket opacitetsvärde som används, och bakomliggande skuggor och masker ignoreras. Det här alternativet kan vara användbart för felsökning av problem som uppstår vid utskrift eller export av layouter med genomskinlighet.

Du kan styra upplösningen för den sammanslagna genomskinligheten i importerade PDF- och Adobe Illustrator-filer genom att ange ett värde i fältet **Sammanlagen upplösning**.

- ➡ Sammanslagningsfunktionen rasterar endast ett område om det innehåller ett rasterelement, exempelvis en bakomliggande skugga, en övertoning, en halvgenomskinlig bild eller en bild som har maskerats med en alfakanal. Sammanslagningsfunktionen rasterar inte områden med heltäckande färg (oavsett om de består av halvgenomskinliga lager) om inte dessa områden har överlappats av ett rasterelement.

Panelen JDF

I panelen **JDF** kan du ange om du vill spara en JDF-fil från projektets Job Jackets-struktur. När du markerar **Skriv ut JDF**, blir listan **Inkludera kontakt för Job Jacket** tillgänglig. Välj en kontakt bland kontaktresurserna i projektets Job Jacket-struktur.

Panelen OPI

I panelen **OPI** kan du styra inställningarna för Open Prepress Interface (OPI).

- Markera **OPI aktiv** om du inte använder en OPI-server.
- Markera **Inkludera bilder** för att inkludera TIFF- eller EPS-bilder i utdataströmmen.

- Markera **Låg upplösning** för att inkludera de TIFF-bilder i låg upplösning som används i layouten, istället för versioner i hög upplösning.

Om programmet inte hittar någon högupplösningsfil för en EPS-bild används förhandsvisningsbilden istället.

➡ Panelen **OPI** är endast tillgänglig om XTensions-programmet **OPI** har installerats.

Panelen Avancerade

I panelen **Avancerade** kan du ange utskriftsenhetens PostScript-nivå.

Panelen Sammanfattning

Panelen **Sammanfattning** visar en sammanfattning av inställningarna i de andra panelerna.

Förhandsvisningsområdet

Dialogrutan **Skriv ut** (menyn **Arkiv**) för utskriftslayouter ger en grafisk representation av den färdiga sidan i området som kallas för *förhandsvisningsområdet*.

Förhandsvisningsområdet visar inte de faktiska objekten på layoutsidorna utan visar sidans form och orientering i förhållande till målmediet.

- Den blå rektangeln representerar layoutsidan.
- Den gröna rektangeln representerar det utskrivbara området för markerat material.
- En svart rektangel representerar medieområdet när du har valt en arkmatad enhet i menyn **PPD** (panelen **Enhet**).
- Ett grått område runt layouten visar utfallningar när en utfallningsinställning har valts i XTensions-programmet Custom Bleeds (panelen **Utfallning**).
- Om sidans storlek, inklusive skärmärken och/eller utfallning, är större än utskriftsmediets utskrivbara område, indikerar ett rött område de delar av layouten som finns utanför det utskrivbara området och som därför kommer att klippas av. Om **Automatisk** delning är aktiverat i panelen **Sidor** visas inte det röda området.
- Bokstaven "R" illustrerar rotation, positivt/ negativt och vändning.
- Pilen till vänster om den grafiska förhandsvisningen indikerar filmens eller sidmatningens riktning.
- Under den grafiska förhandsvisningen finns två mindre symboler: Symbolen med separata ark indikerar att du har markerat en utskriftsenhet för arkmatat papper i menyn **PPD** (panelen **Enhet**), medan en valsmatningssymbol indikerar att du har valt en valsmatad utskriftsenhet i menyn **PPD**. Frågetecknet är en knapp som visar en förklaring av de olika färger som används i förhandsvisningsområdet.
- Om passmärken har aktiverats (panelen **Märken**), visas även dessa i förhandsvisningsområdet.
- Om **Miniatyrer** har markerats (panelen **Sidor**), visas en förhandsvisningsbild med miniatyrer.

Skriva ut färgseparationer

Så här skriver du ut färgseparationer:

1 Öppna panelen **Färg** i dialogrutan **Skriv ut** (menyn **Arkiv**).

2 Välj **Separation** i menyn **Läge**.

3 Välj ett alternativ i listan **Inställning**:

- Alternativet **Process och dekor** producerar plåtar för process- och dekorfärger som används i layouten.
- Alternativet **Konvertera till process** konverterar alla färger i filen till processfärger (när dokumentet trycks) och skriver ut fyrfärgsplåtar.
- Alternativet **In-RIP-separationer** skriver ut alla process- och dekorfärgsplåtar och utdatan är i sammansatt kompositformat. Den PostScript-fil som ska skrivas ut innehåller dock separationsdata.

Alternativet **In-RIP-separationer** ska bara markeras om du använder en utskriftsenhet av typen PostScript level 3. Observera att menyn **Inställning** även innehåller alla separationsbaserade utdatainställningar som finns upptagna i dialogrutan **Standardinställningar för utdata** (Redigera > Utdatainställningar).

4 Om du vill ange en annan täthet än den förinställda ska du skriva in ett lpi-värde (linjer per tum) i fältet **Täthet** eller välja ett alternativ i menyn **Täthet**.

5 Listan längst ned i panelen **Färger** visar vilka plåtar som används i layouten, och de förvalda inställningarna för **Raster**, **Täthet**, **Vinkel** och **Funktion**. De förvalda inställningarna i listan med plåtar ger i allmänhet rätt utskriftsresultat. Men du kan behöva justera dem för dina speciella omständigheter. Om det står ett streck i en spalt kan du inte redigera posten i spalten.

- Avmarkera plåten i kolumnen **Skriv ut** om du inte vill att en enskild separationsplåt ska skrivas ut eller markera plåten och välj **Nej** i popupmenyn **Skriv ut**.
- Spalten **Plåt** visar en lista över dekorfärger och processfärger i dokumentet när du väljer **Separation** i menyn **Läge**. Menyn **Inställning** högst upp i panelen **Färger** anger vilka layoutplåtar som finns med på listan.
- I menyn **Raster** kan du ange en annan rastervinkel för en dekorfärg. De förinställda bildskärmsvärdena för dekorfärg anges i menyn **Raster** i dialogrutan **Redigera färger** (Redigera > Färger > Ny).
- I spalten **Täthet** visas ett värde som anger linjerastrets täthet. Detta är antalet linjer per tum (lpi) som kommer att användas för varje färgplåt. Om du inte vill använda det förinställda värdet för en plåt kan du öppna dialogrutan **Täthet/Annan** genom att välja **Annan** i menyn **Täthet**.
- Spalten **Vinkel** visar rastervinkeln för varje färgplåt. Om du inte vill använda det förinställda värdet för en plåt kan du öppna dialogrutan **Täthet/Annan** genom att välja **Annan** i menyn **Täthet**.
- Om du vill ange alternerande punktformer i utskrivna raster ska du välja ett alternativ i menyn för spalten **Funktion**.

Komposit utskrift i färg

Så här skriver du ut med komposit, eller sammansatt färg (istället för att använda färgseparationer):

- 1 Öppna panelen **Färg** i dialogrutan **Skriv ut** (menyn **Arkiv**).
 - 2 Välj **Komposit** i menyn **Läge**.
 - 3 Välj ett alternativ i listan **Inställning**:
 - **Gråskala**
 - **Komposit CMYK**
 - **Komposit RGB**
 - **Komposit CMYK och dekorfärg** (skriver ut med komposit PostScript, för en enhet som stöder In-RIP-separationer).
 - **Som den är** (beskriver färgade objekt som använder källfärgrymder när du skriver ut på en komposit PostScript-färgskrivare).
- ➡ Menyn **Inställning** innehåller även alla separationsbaserade utdatainställningar som du skapade i dialogrutan **Standardinställningar för utdata** (**Redigera > Utdatainställningar**).
- 4 Välj **Konventionell** eller **Skrivare** i menyn **Rastrering**. Alternativet **Konventionell** använder rastertäthetsvärden som har beräknats av QuarkXPress. Alternativet **Skrivare** använder de rastertäthetsvärden som gäller på den valda skrivaren och när du väljer detta alternativ skickar inte QuarkXPress några rastreringsdata.
 - 5 Om du vill ange en annan täthet än den förinställda ska du skriva in ett lpi-värde (linjer per tum) i fältet **Täthet** eller välja ett alternativ i menyn **Täthet**.

Exportera layouter

Med kommandona för **Export**, **Skriv ut** etc, kan du skicka utdatafiler i följande format:

- PostScript (PS)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Portable Document Format (PDF), med eller utan PDF/X-verifiering
- HyperText Markup Language (HTML)
- Extensible HyperText Markup Language (XHTML)
- Extensible Markup Language (XML)
- Extensible Stylesheet Language (XSL)
- Extensible Stylesheet Language Translator (XSLT)

Du kommer åt exportalternativen genom att välja **Arkiv > Exportera** eller klicka på knappen **Exportera** .

Den aktiva layouttypen avgör vilka exportalternativ som är tillgängliga i QuarkXPress. När en utskriftslayout visas är exempelvis kommandot för export av en webblayout i HTML-format (**Arkiv > Exportera > HTML**) inte tillgängligt.

Exportera en layout i EPS-format

När du exporterar en layoutsida som en EPS-fil (Encapsulated PostScript), kan du ange ett filnamn och en plats och ställa in flera EPS-exportparametrar (med anpassade inställningar eller en EPS-utdatastil). Så här använder du de grundläggande EPS-exportinställningarna:

- 1 Välj **Arkiv > Exportera > Sida som EPS**. Dialogrutan **Sida som EPS** visas.
- 2 Ange ett nytt namn i fältet **Sida**.
- 3 Välj ett alternativ i menyn **EPS-stil** om du vill använda en befintlig utdatastil:
- 4 Klicka på **Alternativ** om du vill ändra utdatainställningarna. Använd panelerna i dialogrutan för att styra den exporterade filens format.
 - Välj ett alternativ i menyn **EPS-stil** om du vill använda en EPS-utdatastil: Välj **Ny utdatastil för EPS-filer** om du vill skapa en EPS-utdatastil från de aktuella inställningarna.
 - Välj ett alternativ i menyn **Format** om du vill ange ett format för EPS-filen.
 - I panelen **Allmänna** anger du EPS-filens skala, formatet på EPS-filens förhandsvisning, om sidans vita områden ska behandlas som genomskinliga eller ogenomskinliga i EPS-filen och om EPS-filens utdata ska skickas som ett uppslag.
 - I panelen **Färg** väljer du en utdatainställning för EPS-filen och vilka plåtar som ska inkluderas.
 - I panelen **Teckensnitt** anger du vilka teckensnitt som är inbäddade i den exporterade EPS-filen.
 - I panelen **Märken** anger du passmärkenas placering, bredd och längd i EPS-filen.
 - I panelen **Utfallning** anger du om utfallningen ska vara symmetrisk eller assymetrisk och hur långt den ska sträcka sig runt EPS-filen.
 - I panelen **Genomskinlighet** aktiverar och stänger du av genomskinligheten och styr upplösningen för komprimerade objekt i EPS-filen.
 - I panelen **OPI** anger du alternativen för hur originalbilder i full upplösning ska inkluderas i EPS-filen och styr TIFF- och EPS-alternativen var för sig.
 - I panelen **JDF** anger du om en JDF-fil (Job Definition Format) ska skapas samtidigt som EPS-filen. Du kan välja att göra detta om du använder Job Jackets i ett JDF-arbetsflöde.
 - Använd panelen **Avancerade** för att välja om EPS-filen håller sig till PostScript Level 2 eller PostScript Level 3.
- 5 Klicka på **OK**. (Klicka på **Fånga inställningar** för att fånga de aktuella inställningarna utan att skapa en EPS-fil.)
- 6 Klicka på **Spara**.

Exportera en layout i PDF-format

Så här exporterar du den aktiva layouten i PDF-format:

- 1 Välj **Arkiv > Exportera > Layout som PDF**. Dialogrutan **Exportera som PDF** visas.
 - 2 Ange ett nytt namn i fältet **Sidor**.
 - 3 Välj ett alternativ i menyn **PDF-stil** om du vill använda en befintlig utdatastil:
 - 4 Klicka på **Alternativ** om du vill ändra utdatainställningarna. Använd panelerna i dialogrutan för att styra den exporterade filens format.
- Ange en PDF-utdatastil genom att välja ett alternativ i menyn **PDF-stil**: Välj **Ny utdatastil för PDF** om du vill skapa en PDF-utdatastil från de aktuella inställningarna.
 - Välj ett alternativ i menyn **Verifiering** om du vill använda PDF/X-verifiering. De tillgängliga alternativen inkluderar **PDF/X 1a** och **PDF/X 3**. Observera att verifieringstypen **PDF/X 1a** endast tillåter CMYK- och dekorfärger, men verifieringstypen **PDF/X 3** gör att du kan inkludera färger och bilder som använder andra färgområden och även ICC-färgprofiler (som definieras i käll- och utdatainställningarna för färghantering).
 - I panelen **Färg** anger du om du vill skapa komposit utdata eller separationer, du väljer även en utdatainställning för PDF-filen och vilka plåtar som ska inkluderas.
 - I panelen **Kompression** anger du kompressionsalternativen för olika bildtyper i PDF-filen.
 - I panelen **Sidor** anger du om uppslag ska exporteras, om du vill exportera varje sida som en enskild PDF-fil, om du vill inkludera tomma sidor och om du vill bädda in en miniatyr av PDF-filen.
 - I panelen **Märken** anger du passmärkenas placering, bredd och längd i PDF-filen.
 - I panelen **Hyperlänkar** anger du hur länkar och listor från layouten exporteras och hur hyperlänkar ska visas i PDF-filen. Du kan också använda den här panelen för att ange den förinställda zoomningen i PDF-filen.
 - I panelen **Metadata** kan du ange vad som ska visas i fliken **Beskrivning** i dialogrutan **Dokumentegenskaper** i Adobe Acrobat Reader.
 - I panelen **Teckensnitt** anger du vilka teckensnitt som är inbäddade i den exporterade PDF-filen.
 - I panelen **Utfallning** anger du hur utfallningen ska hanteras i PDF-filen.
 - Använd panelen **Lager** för att ange vilka lager som ska inkluderas i PDF-filen och för att skapa PDF-lager från lager i QuarkXPress-layouten.
 - Använd panelen **Genomskinlighet** för att styra hur genomskinliga objekt slås samman. Du kan inaktivera sammanslagningen och bevara de genomskinlighetsförhållandena i den exporterade PDF-filen genom att klicka på **Exportera ursprunglig genomskinlighet**. Markera **Ignorera sammanslagning av genomskinlighet** för att skicka objekt utan hänsyn till deras genomskinlighet. Klicka på **Slå samman genomskinlighet** för att aktivera sammanslagningen.

När sammanslagningen är aktiverad kan du ange vilken upplösning som ska användas för att rastra bilder som inkluderar vektordata i ett genomskinlighetsförhållande.

Det gör du genom att klicka på menyn **Vektorbilder** och välja eller ange ett dpi-värde. Den här inställningen gäller bara när sammanslagning är aktiverad.

Ange en upplösning för övertoningar (oavsett om sammanslagning är aktiverad eller ej) genom att klicka på menyn **Övertoningar** och välja eller ange ett dpi-värde. Ange en upplösning för rastring av bakomliggande skuggor (oavsett om sammanslagning är aktiverad eller ej) genom att klicka på menyn **Skuggor** och välja eller ange ett dpi-värde.

Ange en upplösning för roterade och skjuvade objekt när sammanslagning är aktiverad genom att markera **Uppsampla rotationer** och ange sedan ett värde i fältet **Till**. Fältet **Till** bör vara minst lika med det högsta upplösningssvärdet i något av fälten **Vektorbilder**, **Övertoningar** och **Skuggor**.

Du kan styra upplösningen för sammanslagen genomskinlighet i importerade PDF- och Adobe Illustrator-filer genom att ange ett värde i fältet **Sammanslagen upplösning**.

➡ **Exportera ursprunglig genomskinlighet** är inte tillgänglig om du väljer **PDF/X-1a: 2001** eller **PDF/X-3: 2002** i menyn **Verifiering**. Funktionen är inte heller tillgänglig om du väljer **Separationer** i menyn **Läge** i panelen **Färg**.

- I panelen **OPI** anger du alternativen för hur originalbilder i full upplösning ska inkluderas i PDF-filen (detta alternativ är inte tillgängligt när du väljer **PDF/X 1a** eller **PDF/X 3** i menyn **Verifiering**).
- I panelen **JDF** anger du om en JDF-fil (Job Definition Format) ska skapas samtidigt som PDF-filen. Du kan välja att göra detta om du använder Job Jackets i ett JDF-arbetsflöde.
- I panelen **Sammanfattning** visas en sammanfattning av de markerade PDF-exportalternativen.

5 Klicka på **OK**. Klicka på **Fånga inställningar** för att spara de aktuella inställningarna utan att skapa en PDF-fil.

6 Klicka på **Spara**.

➡ Om du använder ett destilleringsprogram från en annan programleverantör, och du vill skapa en PostScript-fil, ändrar du inställningarna i panelen **PDF** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**). Mer information finns i avsnittet "[Inställningar – Program – PDF](#)".

Skapa en PostScript-fil

Skapa en PostScript-fil från en layout genom att öppna panelen **PDF** i dialogrutan **Inställningar** (**QuarkXPress/Redigera** > **Inställningar**) och markera **Skapa en PostScript-fil** som ska destilleras senare. När du väljer **Arkiv** > **Exportera** > **Layouther som PDF**, skapar QuarkXPress en PostScript-fil med det namn och den plats som du anger istället för att skapa en PDF-fil.

Använda Samla ihop för utskrift:

Så här använder du funktionen **Samla ihop för utskrift**:

- 1 Öppna fliken **Teckensnitt** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**) för att bekräfta att alla teckensnitt finns tillgängliga. Markera sedan fliken **Bilder** i dialogrutan **Användning** för att bekräfta att alla importerade bilder länkas till dokumentet och visar en status som är **OK**.
- 2 Välj **Arkiv > Samla ihop för utskrift**. Dialogrutan **Samla ihop för utskrift** visas.
- 3 Öppna fliken **Samla ihop för utskrift**. När du använder den här funktionen skapas en rapport automatiskt. Markera **Endast rapport** i fliken **Samla ihop för utskrift** om du bara vill skapa den här rapporten. Om du avmarkerar rutan kan du markera en eller flera av följande rutor:
 - Markera **Layout** för att kopiera projektfilen till den angivna målmappen.
 - Alternativet **Länkade bilder** kopierar importerade bildfiler som måste förbli länkade till dokumentet för utskrift i hög upplösning. När QuarkXPress samlar ihop bilder med dokumentet uppdateras sökvägen till varje insamlad bild så att den återger de nya filplatserna i mappen "Bilder" i målmappen.
 - Alternativet **Färgprofiler** kopierar alla ICC-profiler (International Color Consortium) som är associerade med dokumentet eller importerade bilder.
 - *Endast Mac OS:* Alternativet **Skärmteckensnitt** kopierar de skärmteckensnitt som behövs för att visa dokumentet.
 - *Endast Mac OS:* Alternativet **Skrivarteckensnitt** kopierar de skrivarteckensnitt som behövs för att skriva ut dokumentet.
 - *Endast Windows:* Alternativet **Teckensnitt** kopierar de teckensnitt som behövs för att skriva ut dokumentet.
- ➡ I Mac OS fungerar TrueType-teckensnitt både som bildskärms- och skrivarteckensnitt. Om du bara använder TrueType-teckensnitt i dokumentet, samlar QuarkXPress antingen ihop dem när du markerar **Skärmteckensnitt** eller när du markerar **Skrivarteckensnitt**. Om dokumentet använder en kombination av TrueType-teckensnitt och teckensnitt av Typ 1 bör du markera både **Skärmteckensnitt** och **Skrivarteckensnitt** så att du kan vara säker på att teckensnitten av Typ 1 samlas in helt och hållet.
- 4 Markera **Återge bildändringar** i fliken **Vista**, om du vill att eventuella bildeffekter ska läggas in i bilderna före insamlingen. Om den här rutan är avmarkerad samlas bilderna in i sitt originalformat, utan några bildeffekter.
- 5 Klicka på **Spara**.
- ➡ När du väljer att samla ihop teckensnitt kommer QuarkXPress även att samla ihop teckensnitt i importerade EPS-filer, om sådana teckensnitt är aktiva på datorn.

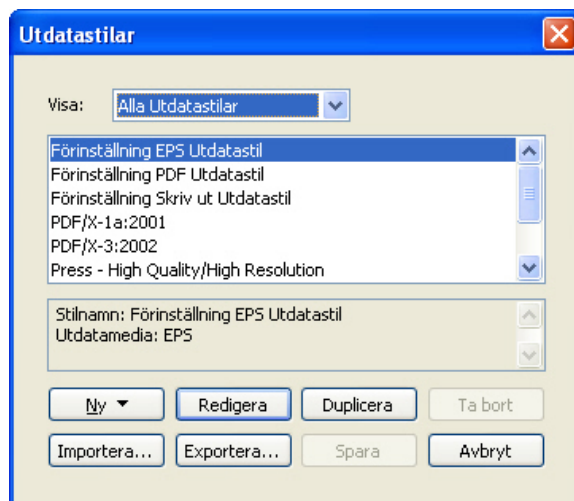
Arbeta med utdatastilar

Med hjälp av utdatastilar kan du fånga in inställningar för utskrift och visning i PDF- och EPS-format. Du kan använda utdatastilar när du använder kommandona **Arkiv > Skriv ut**, **Arkiv > Exportera > Spara sida som EPS** och **Arkiv > Layout > Exportera som PDF**. QuarkXPress innehåller förvalda inställningar för alla utdataalternativ.

Dessa inställningar kan ligga som grund för de ändringar du behöver göra så att inställningarna anpassas efter dina behov. Du kan också skapa utdatastilar från scratch.

Så här skapar du en utdatastil:

- 1 Välj **Redigera > Utdatastilar**. Dialogrutan **Utdatastilar** visas.



Skapa, importera, exportera, redigera och ta bort utdatastilar i dialogrutan **Utdatastilar**.

- 2 Välj ett alternativ i menyn **Ny**.
- 3 Ange ett namn för stilen i fältet **Namn**.
- 4 Ange inställningarna i panelerna. Information om EPS-alternativ finns i "[Exportera en layout i EPS-format](#)". Information om PDF-alternativ finns i "[Exportera en layout i PDF-format](#)".
- 5 Klicka på **OK**.
- 6 Klicka på **Spara**.

Arbeta med svällning

Svällningsfunktionen försöker kompensera för färgpassningsfel genom att expandera ljusa färgområden så att de till viss del överlappar mörkare färgområden. I QuarkXPress kan du skapa automatisk svällning genom att ange förinställda svällningsinställningar på program- och dokumentnivå. Du kan dessutom anpassa svällningen genom att ange specifika svällningsvärden för enskilda färger i förhållande till andra färger, och du kan anpassa svällningen för särskilda objekt i en layout.

Så här fungerar svällning

När du anger svällning i QuarkXPress anger du hur en *objektfärg* sväller i förhållande till en *bakgrundsfärg*. Objektfärgen är den färg som används på ett objekt (t.ex. text eller ett block), som är placerat framför en annan färg. Bakgrundsfärgen är den färg som används på ett objekt (t.ex. text eller ett block), som är placerat bakom en objektfärg. När en objektfärg och en bakgrundsfärg ligger intill varandra på den tryckta sidan, avgörs svällningsriktningen av färgernas relativa *ljushet* (eller intensitet).

Du kan svälla en objektfärg i förhållande till en bakgrundsfärg på fyra olika sätt:

- *Övertryck*: När objektfärgen skrivs ut direkt på en bakgrundsfärg.
- *Ursparning*: När objektfärgens form "klippas ut" (en ursparning skapas) från bakgrundsfärgen.
- *Spridning*: När den ljusare objektfärgen är en aning förstörad, så att objektets form överlappar den mörkare bakgrundsfärgen.
- *Krympning*: När den mörkare objektfärgen är en aning förminskad, så att bakgrundsfärgens form överlappar objektfärgen.

Svällningsvärdena i QuarkXPress avgörs i ett av tre stadier:

- *Förvald svällning* är den förinställda metod som QuarkXPress använder för automatisk svällning av färger i olika nyanser och tonvärden. Metoden bygger på objektens och bakgrundsfärgernas relativa luminans. I fönstret **Svällning** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera > Preferences**) anger du förvalda inställningar för svällning i QuarkXPress och för enskilda QuarkXPress-layouter (layoutspecifik svällning).
 - *Färgspecifik svällning* är svällning som anges för en objektfärg i förhållande till en bakgrundsfärg. Du kan styra svällningsförhållandena för varje färg i paletten **Färger** (menyn **Fönster**) genom att ange värden för **Övertryck**, **Ursparning**, **Värde (+)** för spridningar, **Värde (-)** för krympningar eller **Egna värden**, i dialogrutan **Svällningsspecifikationer** (**Redigera > Färger > Redigera svällning**).
 - *Objektspecifik svällning* är svällning som anges för alla objekt som använder paletten **Svällningsinformation** (menyn **Fönster**).
- ➡ Med dokumentspecifika inställningar åsidosätts förinställda inställningar; med färgspecifika inställningar åsidosätts alla förinställda inställningar och med objektspecifika inställningar åsidosätts alla andra svällningsinställningar.
- ➡ Utskriften påverkas inte av de angivna svällningsvärdena om du skriver ut en komposit utskrift (utan separationer) eller skriver ut på en laserskrivare
- ➡ När du anger svällningsvärdena bör du tänka på vilken tryckpress, vilket papper, vilken papperstorlek, vilka tryckfärger och vilket linjeraster (lpi) som kommer att användas för att producera jobbet. Du får bäst resultat om du använder den svällningsmetod som reproanstalten och tryckeriet rekommenderar.

Svällning av EPS-bilder

Svällningsinställningarna (övertryck och ursparningar) i importerade EPS-filer används när du placerar dessa bilder framför andra QuarkXPress-objekt.

- ➡ De kommandon du använder för att skapa övertryckta konturer av blockformer för svällningar varierar mellan olika illustrationsprogram. I programmets dokumentation finns anvisningar om hur du skapar konturer av blockformer och övertryck.

Skapa och använda djupsvart färg

Tryckare och layoutare använder ofta *djupsvart* för att skapa en djupare, mörkare svart färg, för att uppnå en jämn, mycket mörk färg över stora områden med tryckfärg. Vanlig djupsvart består av 100 % svart processfärg, som har lagts ut över en rasterad andel av en uppbyggd processfärg.

Eftersom färgen består av mer än en processtryckfärg, kan det hända att den misspassas på tryckpressen. QuarkXPress hanterar svällningen annorlunda för djupsvart. Om en objektfärg sprids till en djupsvart bakgrund, sprids alla processfärger utom svart i enlighet med värdet i fältet **Värde** (**Redigera > Inställningar > panelen Svällning**). Om en bakgrundsfärg krymper den djupsvarta objektfärgen, krymps alla processfärger utom svart. Detta speciella svällningsförfarande används för att processfärgerna i bakgrunden inte ska synas igenom ifall misspassning uppstår.

- ➡ I QuarkXPress används en djupsvart svällning bara om den procentuella andelen svart processfärg i en djupsvart färg är större än eller lika med procentvärdet i fältet **Övertrycksgräns** (**Redigera > Inställningar > panelen Svällning**).
- ➡ QuarkXPress applicerar bara en djupsvart svällning när tonvärdet 100 % appliceras på djupsvart färg.

Kompressions- och produktionsproblem

Eftersom PostScript inte förstår genomskinlighet, simuleras genomskinligheten genom att *komprimera* utskriftsdata och ändra sidelementen för att producera den avsedda designen. Kompressionen sker endast i utskriftsdata–när objekten matas in i utskriftsmotorn–så dina QuarkXPress-layouter ändras aldrig. Så här fungerar kompression i QuarkXPress:

Blocken bryts först ner i mindre delar, genomskinliga element identifieras och förhållanden mellan diskreta former (inklusive textkonturer) dekonstrueras. Områden som inte behöver rasteras fylls med en ny färg som skapas av befintliga färger som förenas. (Områden med Ingen eller 0% opacitet behöver inte komprimeras om de inte används för övertoningar och bilder.)

Områden som behöver rasteras ger beskärningsbanor. (Halvt ogenomskinliga bilder, skuggor, halvt ogenomskinliga övertoningar och halvt ogenomskinliga objekt som överlappar sidelement måste rasteras.)

Inställningarna i panelen **Genomskinlighet** i dialogrutan **Skriv ut** (menyn **Arkiv**) styr utskriftsupplösningen för sidelement som rasteras pga genomskinlighet eller bakomliggande skuggor. Ytterligare information finns under "[Panelen Genomskinlighet](#)".

Svällning behövs i allmänhet inte när du arbetar med förhållandet mellan olika objekts genomskinlighet. När svällningen träder i kraft, ärver de banor som skapades vid nedbrytningen av block övertrycksinställningarna för ogenomskinliga objekt. Krympning och spridning som har ställts in för genomskinliga objekt ignoreras. Alla andra objekt som skapas när blocken bryts ner ställs in på ursparning och körs genom QuarkXPress standardsvällning när separationerna bearbetas i programmet.

Genomskinliga sidelement komprimeras alltid vid export till PDF-format.

Samarbete och användning en enda källa för flera ändamål

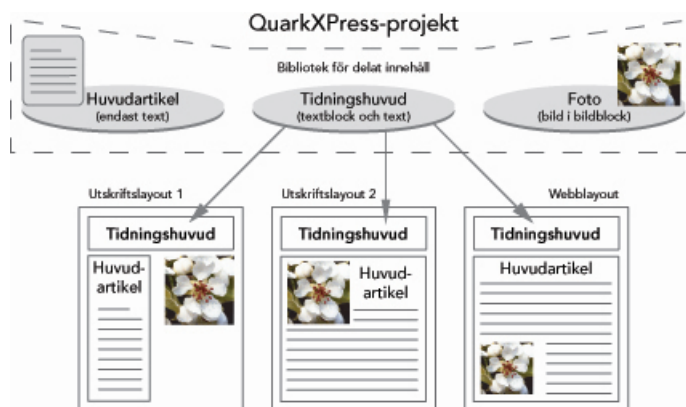
Du kan använda synkroniseringsfunktionen för att förpacka information så att samma innehåll kan distribueras i flera format och genom flera kanaler. Förutom att anpassa designen efter olika medier–utskrift, webben eller interaktivt–kan du även skapa projekt som innehåller flera layoutstorlekar. Det bästa av allt är att du kan strömlinjeforma ditt arbete genom att automatiskt synkronisera innehållet mellan olika typer av layouter.

Arbeta med delat innehåll

Om du någonsin har arbetat med ett projekt där samma innehåll måste se likadant ut på flera ställen är du säkert medveten om att det kan vara lite riskabelt. Tänk om den tryckta versionen av ett dokument uppdateras, men webbversionen inte gör det. QuarkXPress innehåller funktionen *delat innehåll* för att ta itu med detta problem. Den här funktionen gör att du kan länka innehåll som används på olika platser i en projektfil. Om en kopia av innehållet ändras uppdateras de andra kopiorna omedelbart och automatiskt för att återspegla ändringarna.

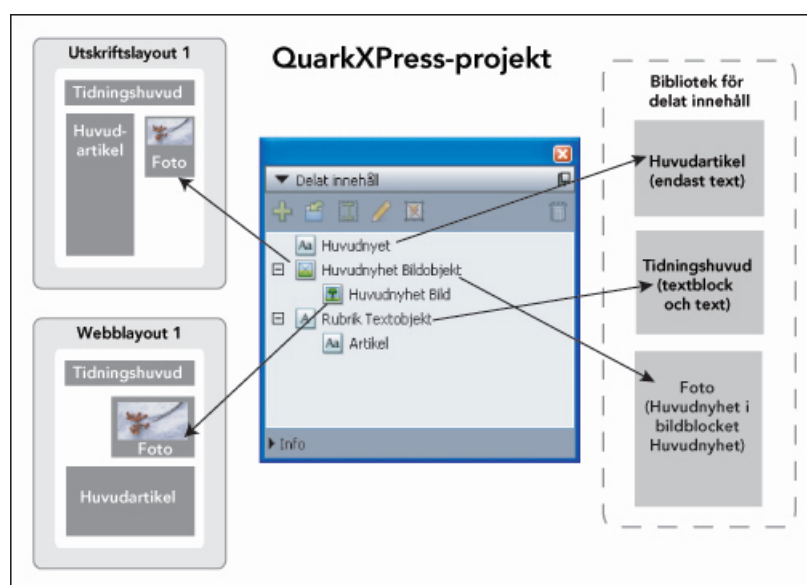
QuarkXPress behåller en mallversion för de flesta synkroniserade objekt, men lagrar denna mallversion i en osynlig del av projektfilen som kallas för *biblioteket för delat innehåll*. När du gör en ändring i ett synkroniserat objekt i en layout, sparas ändringen i mallversionen i biblioteket med delat innehåll, och sedan uppdaterar QuarkXPress automatiskt alla synkroniserade kopior av objektet i projektet för att återspegla ändringen. Det innebär att om du uppdaterar objekt A uppdateras objekt B automatiskt via mallobjektet i biblioteket med delat innehåll – och om du uppdaterar objekt B uppdateras objekt A på samma sätt.

Biblioteket för delat innehåll kan innehålla bilder, block, linjer, formaterad och oformaterad text, kedjor med textblock, grupper och Composition Zones. När du lägger till något i biblioteket för delat innehåll kan du styra vilka aspekter av innehållet eller objektet som ska *synkroniseras* (vara detsamma varje gång det förekommer) och vilka aspekter som *inte* ska synkroniseras.



Biblioteket för delat innehåll innehåller text, bilder, linjer, Composition Zones och objekt som kan användas i olika layouts i ett projekt. När du ändrar en förekomst av ett objekt i ett bibliotek för delat innehåll i en layout uppdateras alla förekomster i alla layouts automatiskt eftersom de är länkade till mallversionen i biblioteket för delat innehåll.

Objekt i biblioteket för delat innehåll visas i paletten **Delat innehåll**. I den här paletten kan du duplicera och synkronisera innehållet i flera layouts, som i nedanstående bild.



Paletten **Delat innehåll** ger tillgång till objekt i biblioteket för delat innehåll. Här använder, "Utskriftslayout 1" både "Bildblock för förstasidesartikeln" och bilden, men "Webblayout 1" använder bara själva bilden (i ett större bildblock). Om bilden ändras i någon av layouterna uppdateras båda layouterna automatiskt.

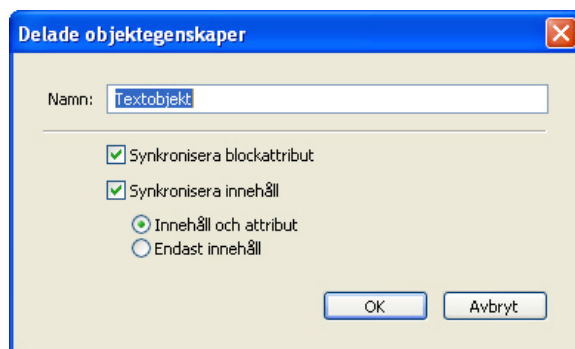
➡ Information om hur du inkluderar olika typer av layouts i ett enskilt projekt finns under "[Projekt och layouter](#)".

Dela och synkronisera innehåll

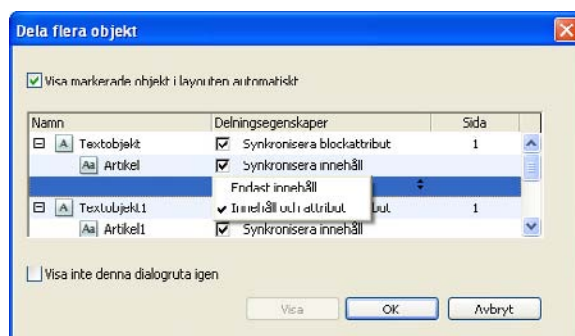
Så här delar och synkroniserar du block, linjer, grupper och innehåll:

- 1 Öppna paletten **Delat innehåll** (menyn Fönster).
- 2 Markera de objekt som du vill synkronisera.

- 3 Klicka på **Lägg till objekt**  i paletten **Delat innehåll**. När du markerar ett objekt öppnas dialogrutan **Delade objekttegenskaper**. Om du markerar flera objekt öppnas dialogrutan **Dela flera objekt**.

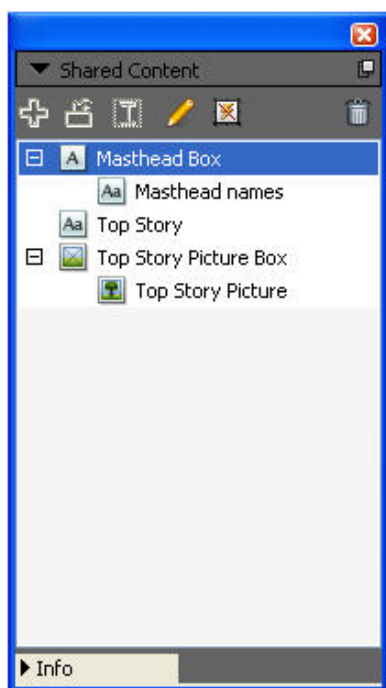


Använd dialogrutan **Delade objekttegenskaper** för att dela och synkronisera enskilda objekt.



Använd dialogrutan **Dela flera objekt** för att dela och synkronisera flera objekt.

- ➡ Om **Visa markerade objekt i layouten automatiskt** har markerats kan du navigera till ett objekt genom att klicka på dess namn i listan.
- ➡ Du kan bara synkronisera attributen för delade linjer.
- 4 Dela egenskaperna för ett markerat objekt genom att markera **Synkronisera blockattribut** för objektet.
- 5 Dela texten eller bilden i ett markerat objekt genom att markera **Synkronisera innehåll** för blocket. Dela både texten eller bilden och dess formatering genom att klicka på eller välja **Innehåll och attribut**. Dela bara texten eller bilden genom att klicka på eller välja **Endast innehåll**. I "[Så här fungerar synkroniseringsalternativen](#)" kan du läsa om block- och innehållsalternativ.
- 6 Klicka på **OK** för att lägga till de markerade objekten i paletten **Delat innehåll**.



Paletten **Delat innehåll** ger tillgång till objekt och innehåll i biblioteket för delat innehåll.

Så här fungerar synkroniseringsalternativen

Du kan välja mellan olika synkroniseringsalternativ i dialogrutan **Delade objekttegenskaper** när du lägger till objekt och innehåll i paletten **Delat innehåll**.

- Avmarkera **Synkronisera blockattribut** och markera **Synkronisera innehåll** om du vill synkronisera innehållet i det markerade textblocket, textbanan eller bildblocket utan att synkronisera själva blocket eller banan. Text som synkroniseras på detta sätt måste dras till ett textblock eller en textbana och bilder som synkroniseras på detta sätt måste dras till ett bildblock.
- Du kan synkronisera texten eller bilden och innehållsattributen (t.ex. formatering för text, skalning, rotation och bildeffekter) genom att klicka på eller välja **Innehåll och attribut**.
- Du kan synkronisera texten eller bilden samtidigt som du tillåter viss unik redigering av innehållsattributen genom att klicka på eller välja **Endast innehåll**. Om du gör detta kan texten eller bilden formateras på olika sätt i olika delar av projektet. Men om du redigerar texten eller uppdaterar bilden på ena stället görs ändringen överallt.
- Markera **Synkronisera blockattribut** och avmarkera **Synkronisera innehåll** om du vill synkronisera ett textblock, textbana eller bildblock samt deras attribut *utan* att synkronisera innehållet. Antag exempelvis att du gör detta med ett text- eller bildblock och sedan drar ut två kopior av blocket. Om du sedan ändrar storleken på ett av blocken och lägger till en ram, ändras storleken på det andra blocket automatiskt och det får samma ram. Du kan dock importera olika innehåll i varje block.

Markera **Synkronisera blockattribut** och **Synkronisera innehåll** och klicka på eller välj **Innehåll och attribut** om du vill synkronisera objektattribut, innehåll och innehållsattribut. Om du synkroniserar två block på det här sättet görs alla ändringar

som görs i det ena blocket även i det andra blocket, inklusive förändringar i blockstorlek, innehåll och formatering.

Placera ett synkroniserat objekt

Så här placerar du ett synkroniserat objekt eller en synkroniserad grupp:

- 1 Markera målposten i paletten **Delat innehåll**.
- 2 Dra paletten **Delat innehåll** till sidan.

Placera synkroniserat innehåll

Så här placerar du synkroniserat innehåll:

- 1 Markera ett textblock, en textbana eller ett bildblock.
- 2 Markera text- eller bildinnehållet i paletten **Delat innehåll** och klicka på **Infoga**. Observera hur objektets handtag för storleksförändring ändras till synkroniseringssymboler. Du kan också dra texten eller bilden från paletten **Delat innehåll** till ett aktivt textblock, textbana eller bildblock.

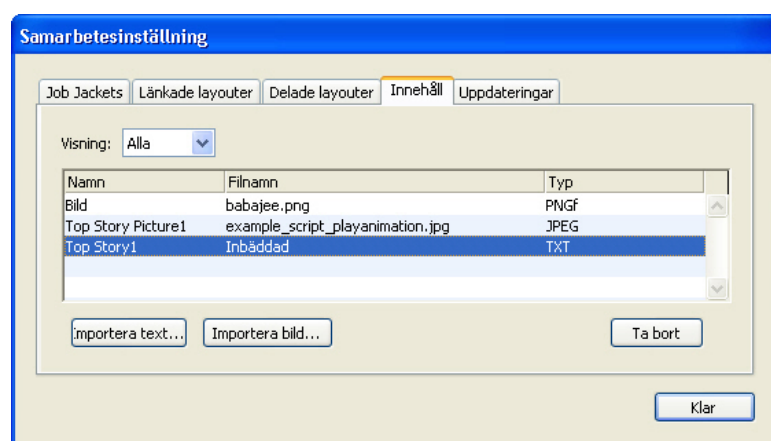
Och du kan dra texten eller bilden från paletten **Delat innehåll** till ett aktivt textblock, textbana eller bildblock.

Importera innehållet till biblioteket med delat innehåll

Förutom att importera text eller bilder till text- eller bildblock kan du även importera innehåll direkt till paletten **Delat innehåll** på två olika sätt.

Så här importerar du innehållet med dialogrutan **Samarbetesinställning**:

- 1 Se till att ett projekt är aktivt och välj **Arkiv > Samarbetesinställning**. Det importerade innehållet visas i fliken **Innehåll** i dialogrutan **Samarbetesinställning** och i paletten **Delat innehåll**.



Fliken **Innehåll** i dialogrutan **Samarbetesinställning**

- 2 Klicka på **Importera text** för att öppna dialogrutan **Importera text**. Markera en textfil och klicka på **Öppna**. Ange hur innehåll och attribut ska delas i dialogrutan **Delade objekttegenskaper**.

- 3 Klicka på **Importera bild** för att öppna dialogrutan **Importera bild**. Markera en bildfil och klicka på **Öppna**. Ange hur innehåll och attribut ska delas i dialogrutan **Delade objekttegenskaper**.

Du kan också importera innehåll med knappen **Importera**  i paletten **Delat innehåll**. Men knappen är bara tillgänglig när du markerar en symbol för text-  eller bildrediering  i paletten **Delat innehåll**. Observera att text som importeras på det här sättet bäddas in i projektfilen och ingen länk bevaras till källtextfilen. Bilder som importeras på det här sättet kan dock visas och uppdateras i panelen **Bilder** i dialogrutan **Användning**.

Arbeta med Composition Zones

Följande avsnitt visar hur Composition Zones kan strömlinjeforma befintliga arbetsflöden genom att tillåta att gruppens medlemmar arbetar i samma QuarkXPress-projekt på samma gång.

Så här fungerar Composition Zones

Ett *Composition Zones-objekt* är en layout eller ett användardefinierat område i en layout som kan delas med andra QuarkXPress-användare.

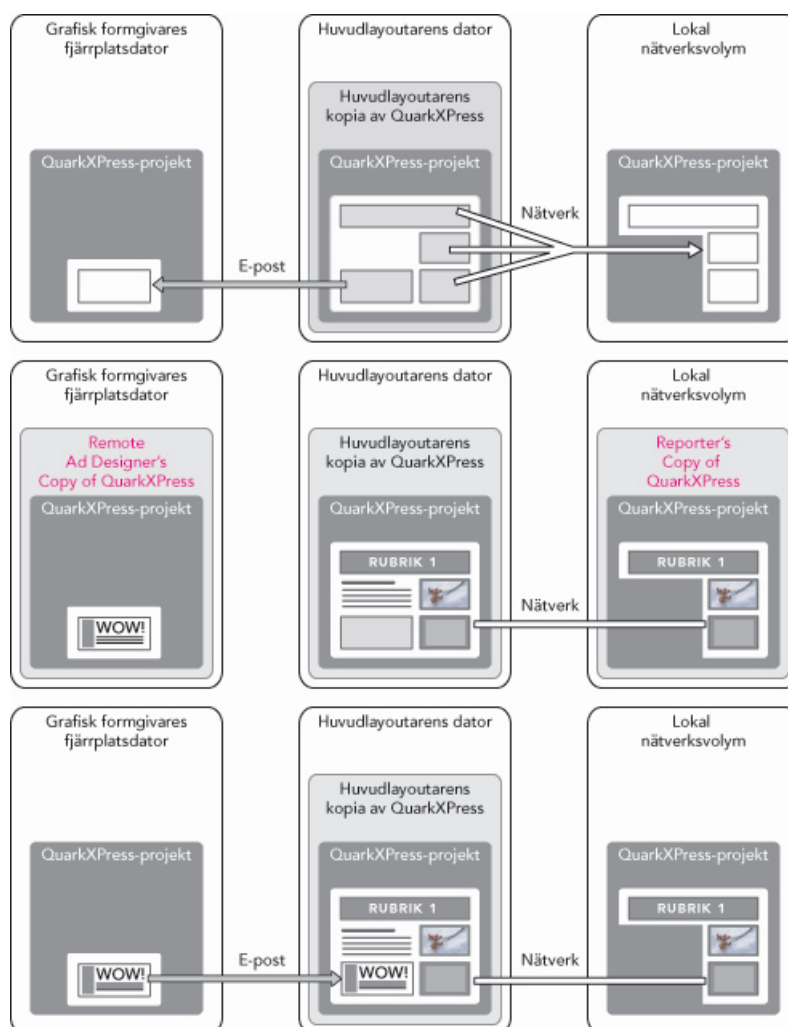
- ➡ XTensions-programmet Composition Zones måste vara laddat för att du ska kunna arbeta med Composition Zones i QuarkXPress.

Vi tänker oss att en layoutare är ansvarig för QuarkXPress projektfiler för en tidskrift. Layoutaren kan använda Composition Zones för att dela innehållet med skribenter, redaktörer, andra layoutare och utomstående frilansare som också använder QuarkXPress.

Layoutaren kan "dra ut" projektområdet för annonsen i QuarkXPress från ett projekt med hjälp av **Composition Zones-objektet** och sedan exportera detta Composition Zones-objekt som en enskild fil. Den resulterande filen inkluderar rätt specifikationer, vilket gör att personen som skapade annonsen får mindre att göra när hon eller han börjar arbeta med filen. Den person som skapade annonsen arbetar i QuarkXPress och lägger till innehållet och skickar sedan tillbaka filen – inklusive nödvändiga bilder och teckensnitt – till layoutaren. Layoutaren placerar sedan den uppdaterade filen i rätt mapp och layouten uppdateras automatiskt och visar annonsen. Eftersom Composition Zones-objekt fungerar precis som en QuarkXPress-layout kan layoutaren öppna filen för att rätta till stavfel eller göra andra ändringar.

Under tiden kan layoutaren avdela ett annat Composition Zones-objekt för en artikel på samma sida som annonsen. Layoutaren ritar upp tre block: Ett för rubriken, ett för artikelns brödtext och ett för en bild. Layoutaren använder Skift-tangenten för att markera alla tre blocken och skapar en ny Composition Zones-fil från dessa tre block, exporterar filen och meddelar sedan skribenten att filen är tillgänglig i personalens delade nätverksmapp. Uppdateringarna visas i layoutarens projekt allteftersom skribenten arbetar med filen och sparar de uppdaterade versionerna. Artikeln kan redigeras senare i projektet på samma sätt som annonsen.

SAMARBETE OCH ANVÄNDNING EN ENDA KÄLLA FÖR FLERA ÄNDAMÅL



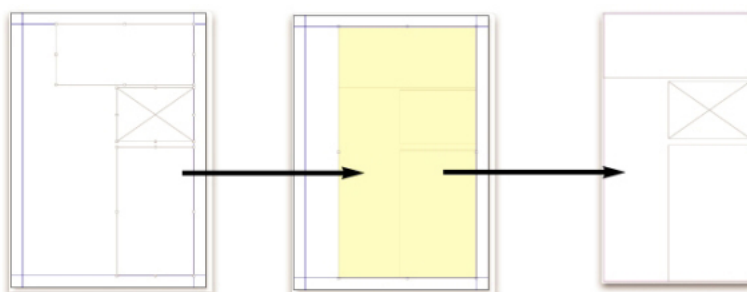
Över: Huvudlayoutaren exporterar delar av ett projekt som Composition Zones och skickar sedan en fil med e-post till en frilansande AD och lägger upp en annan fil på en lokal nätverksansluten server. **Mitten:** Huvudlayoutaren, reportern och AD:n arbetar med sina egna bitar av sidan på en och samma gång. **Under:** AD:n skickar den färdiga annonsen till huvudlayoutaren med e-post, sidan uppdateras automatiskt och layouten är klar.

Ovanstående scenario visar de huvudsakliga användningsområdena för Composition Zones, men funktionen kan även användas för att samarbeta på andra sätt. Composition Zones kan exempelvis begränsas till de projekt som de har definierats för, och det finns många anledningar att göra detta. Layoutaren kanske vill använda en annons på mer än ett ställe i projektet, och annonsen kanske inkluderar flera text- och bildblock. Det går inte att använda paletten **Delat innehåll** för att synkronisera en grupp med objekt, men om layoutaren skapar ett Composition Zones-objekt som baseras på flera markerade objekt synkroniseras detta Composition Zones-objekt och kan sedan användas i hela projektet. Layoutaren kanske avdelar en layout för den tryckta tidskriften och en annan layout i samma projekt för en webbsida som innehåller annonsen. Layoutaren kan begränsa användningen av detta Composition Zones-objekt så att det endast kan användas i det här projektet, men annonsen kan se exakt likadan ut i tryck som på webben.

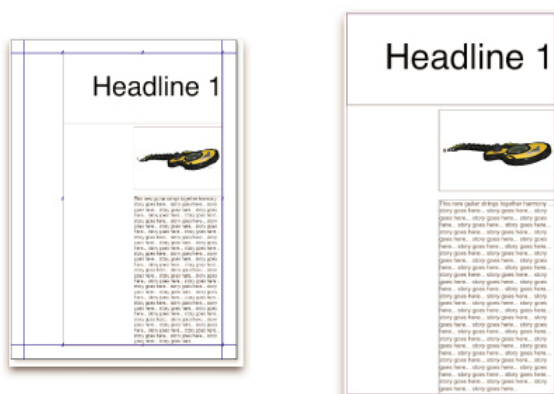
Composition Zones och terminologi

Composition Zones är unika eftersom de har samma egenskaper som *objekt* när du placerar dem i en layout, men de uppträder även som *layouter* när du redigerar deras innehåll.

- **Composition Zones-objekt:** Ett objekt som visar innehållet i en layout som finns någon annanstans. Du kan betrakta ett Composition Zones-objekt som ett "fönster" som du kan se innehållet i en annan layout genom. Den layout som visas i ett Composition Zones-objekt kallas för dess *komponeringslayout* (se nästa definition). Varje Composition Zones-objekt får sitt innehåll från en (och bara en) komponeringslayout.
- **Komponeringslayout:** En speciell layouttyp som endast används för att ge ett Composition Zones-objekt innehåll. Du kan betrakta en komponeringslayout som den layout som syns genom Composition Zones-objektets "fönster". Flera synkroniserade Composition Zones-objekt kan visa innehållet i en och samma komponeringslayout. En komponeringslayout kan dock bara redigeras av en person åt gången.

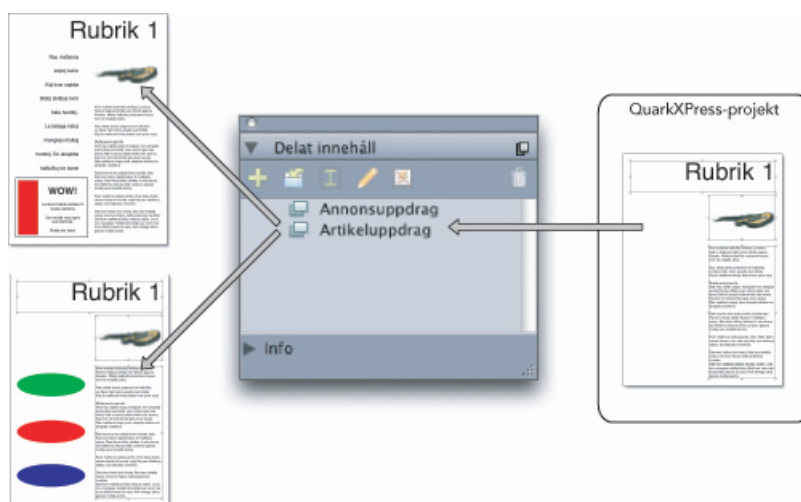


När du skapar ett Composition Zones-objekt skapar QuarkXPress automatiskt en komponeringslayout där innehållet för Composition Zones-objektet kan skapas.



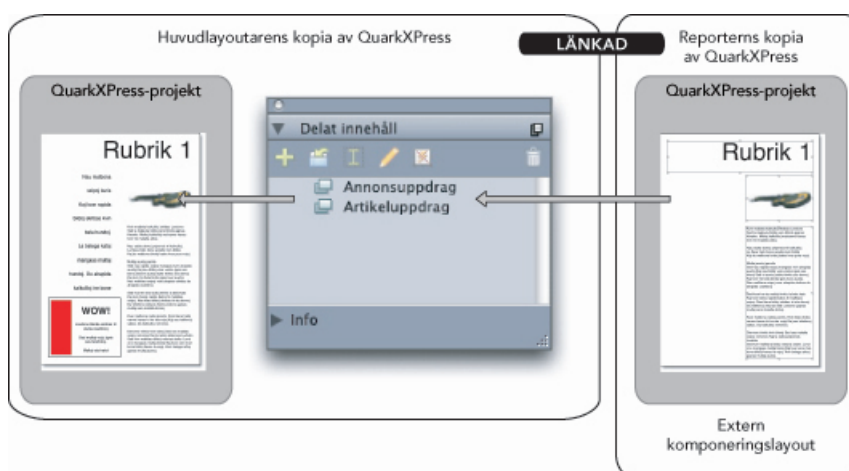
När du lägger till innehåll i en komponeringslayout uppdaterar den automatiskt alla motsvarande Composition Zones-objekt. Uppdateringarna visas i Composition Zones-objekten i enlighet med gjorda inställningar för de layouter som innehåller Composition Zones-objekt (omedelbart, vid utskrift eller när projektet öppnas).

- **Ursprungligt Composition Zones-objekt:** Den ursprungliga layout eller användardefinierade område som ett Composition Zones-objekt skapades från.
- **Placerat Composition Zone-objekt:** Ett Composition Zones-objekt som du har placerat i en layout med hjälp av paletten **Delat innehåll**.



Komponeringslayouterna visas i paletten **Delat innehåll**. Du kan använda den här paletten för att placera komponeringslayouter i flera layouter–i samma projekt eller i andra projekt.

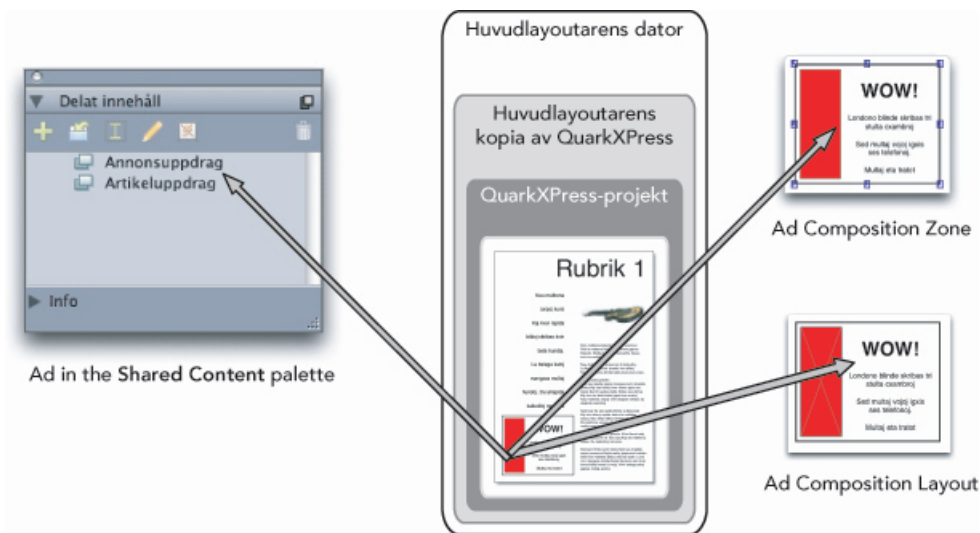
- *Ursprunglig värdlayout:* Den layout där Composition Zones-objekt skapades.
- *Värdlayout:* En layout som ett Composition Zones-objekt har placerats i.
- *Extern komponeringslayout:* En komponeringslayout som har exporterats som ett separat QuarkXPress-projekt. En annan användare kan redigera en extern komponeringslayout och denna användares ändringar uppdateras i alla värdlayouter.



När du exporterar en komponeringslayout kan en annan användare redigera denna layout. Den andra användarens redigeringar kan visas automatiskt i alla värdlayouter som innehåller Composition Zones-objekt som baseras på den externa komponeringslayouten.

- *Länkningsbar komponeringslayout:* När du avdelar en länkningsbar komponeringslayout i projektet kan andra QuarkXPress-användare länka till projektet och använda den här komponeringslayouten till att placera Composition Zones-objekt i sina layouter. Ändringar i en länkningsbar komponeringslayout kan endast ske inne i den länkningsbara komponeringslayouten (av dig eller andra användare som kan komma åt den ursprungliga värdlayouten). Länkningsbara komponeringslayouter visas i fliken **Delade layouter** i dialogrutan **Samarbetsinställning** (menyn **Arkiv**).

- *Komponeringslayout för ett enda projekt:* En komponeringslayout som bara kan placeras och redigeras i det projekt där komponeringslayouten skapades.
- *Länkad komponeringslayout:* En komponeringslayout som du kommer åt genom att länka till ett projekt som innehåller en länkningsbar komponeringslayout. Länkade komponeringslayouter visas i paletten **Delat innehåll** och i fliken **Delade layouter** i dialogrutan **Samarbetesinställning** (menyn **Arkiv**). Du placerar Composition Zones-objekt genom att dra länkade komponeringslayouter från paletten **Delat innehåll** till din layout.
- *Bibliotek med delat innehåll:* Se "[Arbeta med delat innehåll](#)".



Överst till höger: Ett Composition Zones-objekt visas som ett objekt i en värdlayout.

Nederst till höger: När du redigerar innehållet i ett Composition Zones-objekt måste du öppna komponeringslayouten. **Vänster:** Paletten **Delat innehåll** visar en lista med Composition Zones-objekt.

Skapa ett Composition Zones-objekt

Du kan skapa ett Composition Zones-objekt (och motsvarande komponeringslayout) på tre olika sätt.

- Du kan markera flera objekt och sedan välja **Objekt > Composition Zones > Skapa**.
- Du kan avdela en hel layout som en Composition Zones.
- Du kan markera **Compositional Zones-verktyget** och rita upp det område du vill avdela för Composition Zones-objektet manuellt.

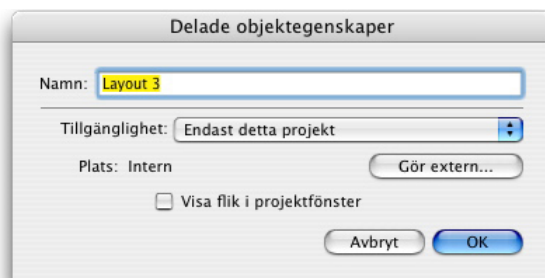
Följande avsnitt visar alla tre sätt att skapa ett Composition Zones-objekt, som i det här fallet endast ska användas i ett projekt (dvs. en *komponeringslayout för ett enskilt projekt*).

Skapa ett Composition Zones-objekt från flera markerade objekt

Så här skapar du ett Composition Zones-objekt som baseras på flera markerade objekt:

- 1 Markera **objektverktyget**  eller **redigeringsverktyget** , tryck på Skift-tangenten och markera fler än ett objekt.

- 2 Välj **Objekt > Composition Zones > Skapa**. Gruppen ersätts med ett block med samma storlek som gruppens gränser.
- 3 Om du vill avsluta skapandet av Composition Zones-objektet väljer du **Objekt > Dela** eller visar paletten **Dela innehåll** (menyn **Fönster**) och klickar på **Lägg till objekt**. Dialogrutan **Delade objekttegenskaper** visas.



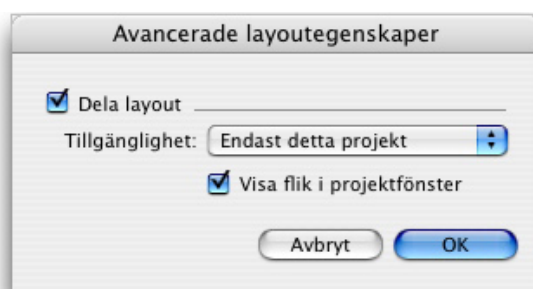
Använd dialogrutan **Delade objekttegenskaper** för att ge komponeringslayouten ett namn och ange tillgängligheten.

- 4 Skriv in ett namn för komponeringslayouten i fältet **Namn**.
 - 5 Välj **Endast detta projekt** i menyn **Tillgänglighet**.
 - 6 Markera **Visa flik i projektfönster** om du vill att det ska gå att komma åt komponeringslayouten från layoutfliken längst ned i projektfönstret.
 - 7 Klicka på **OK** om du vill spara komponeringslayouten.
- ➔ Om placeringen av ett eller flera markerade objekt är låst (**Objekt > Lås > Placering**), går det inte att skapa ett Composition Zones-objekt.

Skapa ett Composition Zones-objekt från en layout

Så här skapar du ett Composition Zones-objekt som baseras på en hel layout:

- 1 Visa den layout som du vill avdela som ett Composition Zones-objekt (i det här exemplet "Layout1").
- 2 Välj **Layout > Avancerade layouttegenskaper**.
- 3 Markera **Dela layout**.



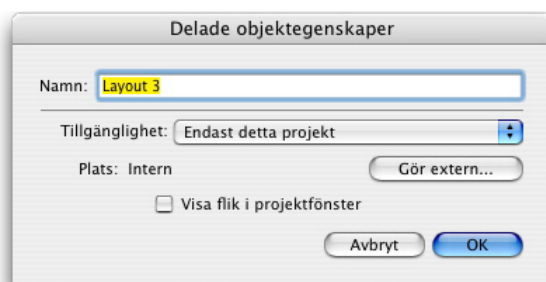
Ange delningen för en komponeringslayout som baseras på en hel layout i dialogrutan **Avancerade layouttegenskaper**.

- 4 Välj **Endast detta projekt** i menyn **Tillgänglighet**.
 - 5 Markera **Visa flik i projektfönster** om du vill visa komponeringslayouten så att det är lätt att komma åt den från layoutfliken längst ned i projektfönstret. Om du avmarkerar **Visa flik i projektfönster** kan du komma åt komponeringslayouten genom att markera Composition Zones-objektet och välja **Objekt > Composition Zones > Redigera**.
 - 6 Klicka på **OK**. Komponeringslayouten visas i paletten **Delat innehåll**.
- ➔ En komponeringslayout kan innehålla flera sidor. På menyn **Sida** eller i paletten **Sidlayout** kan du lägga till, ta bort och flytta sidor.

Skapa ett Composition Zones-objekt med verktyget för Composition Zones

Så här definierar du ett Composition Zones-objekt manuellt:

- 1 Markera verktyget för Composition Zones i paletten **Verktyg**.
- 2 Dra för att rita upp Composition Zones-objektet.
- 3 Om du vill avsluta skapandet av Composition Zones-objektet väljer du **Objekt > Dela** eller visar paletten **Delat innehåll** (menyn **Fönster**) och klickar på **Lägg till objekt** . Dialogrutan **Delade objekttegenskaper** visas.



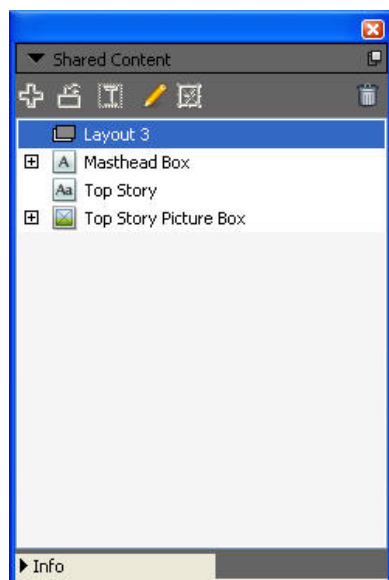
I dialogrutan **Delade objekttegenskaper** kan du ge din komponeringslayout ett namn, ange tillgängligheten och ange om en flik ska visas längst ned i projektfönstret.

- 4 Skriv in ett namn för komponeringslayouten i fältet **Namn**.
- 5 Välj **Endast detta projekt** i menyn **Tillgänglighet**.
- 6 Klicka på **OK**. Komponeringslayouten visas i paletten **Delat innehåll**.

Placera ett Composition Zones-objekt

När du har lagt till en komponeringslayout i paletten **Delat innehåll** kan du placera ett Composition Zones-objekt som baseras på denna komponeringslayout på en sida. Så här placerar du ett Composition Zones-objekt:

- 1 Visa paletten **Delat innehåll** (menyn **Fönster**).



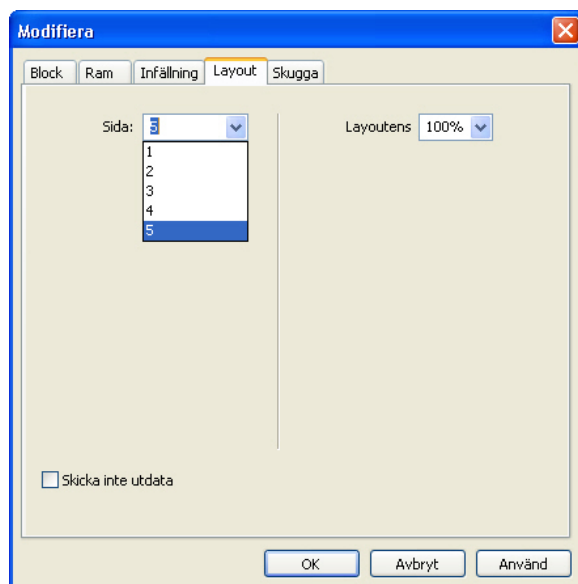
Paletten **Delat innehåll** visar en lista med både komponeringslayouterna och annat delat innehåll.

- 2 Markera den komponeringslayout som du vill placera.
- 3 Dra komponeringslayouten från paletten **Delat innehåll** till layouten.

Hantera flera sidor i ett placerat Composition Zones-objekt

En komponeringslayout kan innehålla flera sidor. Men ett Composition Zones-objekt som baseras på denna komponeringslayout kan bara visa en sida åt gången. Så här anger du vilken sida som ska visas i ett Composition Zones-objekt:

- 1 Markera Composition Zones-objektet.
- 2 Välj **Objekt > Modifiera** och klicka sedan på fliken **Layout**.
- 3 Välj en sida på menyn **Sida**.



Visa en viss sida i en komponeringslayout i det placerade Composition Zones-objektet på menyn **Sida** på fliken **Layout** i dialogrutan **Modifera**.

- 4 Klicka på OK.

Redigera attributen i ett Composition Zones-objekt

Så här redigerar du attributen i ett Composition Zones-objekt:

- 1 Markera ett Composition Zones-objekt.
- 2 Välj **Objekt > Modifera**.
- 3 Ange placering, storlek, färg, opacitet och utskriftsmöjligheter i fliken **Block** i dialogrutan **Modifera**.
- 4 Gör andra strukturella justeringar i flikarna **Ram**, **Infällning** och **Skugga**.
- 5 Du kan navigera mellan sidor, ange om bilder ska skrivas ut eller ej och justera layoutens opacitet i fliken **Layout**.

Hålla reda på uppdateringar för ett Composition Zones-objekt

QuarkXPress håller reda på Composition Zones-objekten på samma sätt som programmet håller reda på importerade bilder (se "[Visa listor över bilder, verifiera bildernas status och uppdatera bilder](#)"). Dessutom:

- **Avlänkad** anger att **Tillgängligheten** har ändrats från **Alla projekt** till **Endast detta projekt** i den ursprungliga värdlayouten.
- **Otillgänglig** anger att Composition Zones-objektet inte kan uppdateras, vilket kan bero på att layouttypen ändrades från utskrift till webben eller interaktiv.

Konvertera ett Composition Zones-objekt till en bild

Du kan skapa en extern bildfil från ett Composition Zones-objekt genom att välja **Objekt > Composition Zones > Konvertera till bild**. Detta skapar en bild som är lämplig för den layouttyp som Compositions Zones-objektet skapades i.

Innan du konverterar ett Composition Zones-objekt till en bild visas Composition Zones-objektet i panelen **Composition Zones** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**). Men innan du väljer **Objekt > Komponeringszon > Konvertera till bild** får du ett meddelande som talar om att Composition Zones-objektet kommer att avsynkroniseras. Den resulterande bilden visas på panelen **Bild** i dialogrutan **Användning**. Komponeringslayouten blir dock kvar i paletten **Delat innehåll**.

Avsynkronisera ett Composition Zones-objekt

När du avsynkroniserar ett Composition Zones-objekt är dess komponeringslayout fortfarande tillgänglig i projektet. Så här avsynkroniserar du ett Composition Zones-objekt:

- 1 Markera Composition Zones-objektet i layoutfönstret.
- 2 Välj **Objekt > Avsynkronisera**. Komponeringslayouten blir kvar i paletten **Delat innehåll** och på fliken **Delade layouter** i dialogrutan **Samarbetesinställning** så att du kan använda den vid ett senare tillfälle. Men när du hädanefter gör ändringar i det avsynkroniserade Composition Zones-objektet i layoutfönstret synkroniseras inte ändringarna.

Dela en komponeringslayout

Du kan ange delning när du skapar en komponeringslayout och du kan även ändra delningsinställningarna vid ett senare tillfälle. Delningsalternativen inkluderar:

- *Synkroniserad, redigerbar delning över flera projekt:* Du kan exportera en komponeringslayout till en separat projektfil som kan öppnas och redigeras fritt. Det här kallas för en *extern komponeringslayout*. Andra projekt kan länka till en projektfil som innehåller en extern komponeringslayout och användarna kan skapa Composition Zones-objekt från denna layout.
 - *Synkroniserad, länkad delning över flera projekt:* Du kan göra så att interna komponeringslayouter kan länkas. Det här innebär att andra projekt kan länka till det projekt som innehåller den interna komponeringslayouten och skapa Composition Zones-objekt från denna layout.
 - *Delning av enskilt projekt:* Du kan begränsa användningen av komponeringslayouten till det projekt som innehåller layouten (detta kallas för en *layout för ett enskilt projekt*).
- ➡ När du *länkar* till ett projekt kan du skapa Composition Zones-objekt från alla delade komponeringslayouter i projektet. Men du kan inte redigera en komponeringslayout om du inte *öppnar* det projekt som innehåller layouten. Flera användare kan länka till ett projekt som innehåller en komponeringslayout på en och samma gång, men det är bara en person åt gången som kan öppna projektet och redigera layouten.

Dela en komponeringslayout för redigering

Om du vill att andra användare ska kunna redigera din komponeringslayout som en separat fil kan du skapa en *extern komponeringslayout*. När en användare redigerar denna externa komponeringslayout uppdateras innehållet i den ursprungliga värdlayout som komponeringslayouten skapades i (och uppdaterar även andra projekt som länkas till den externa komponeringslayouten). Uppdateringarna visas i

Composition Zones-objekten i enlighet med de inställningar som gjorts för de layouter som innehåller Composition Zones-objekt (omedelbart, när projektet öppnas eller vid utskrift).

Du använder knappen **Gör till extern** i dialogrutan **Delade objekttegenskaper** för att skapa alla externa komponeringslayouter. Dialogrutan **Delade objekttegenskaper** visas när du skapar en komponeringslayout som baseras på flera markerade block, eller när du använder verktyget för **Composition Zones** och sedan klickar på **Lägg till objekt** i paletten **Delat innehåll** eller väljer **Objekt > Dela**. För befintliga komponeringslayouter kommer du åt knappen **Gör extern** från paletten **Delat innehåll**.

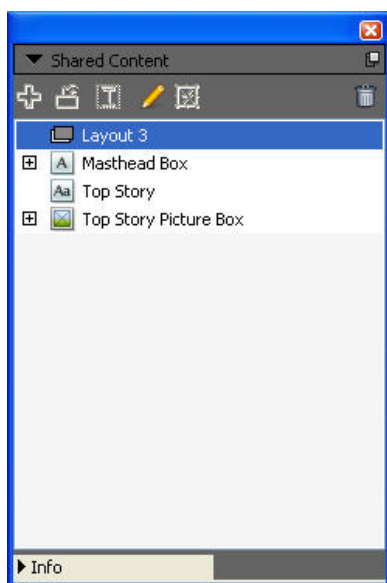
Så här skapar du en extern komponeringslayout från paletten **Delat innehåll**:

- 1 Visa paletten **Delat innehåll**.
 - 2 Markera komponeringslayouten som visas i paletten **Delat innehåll**.
 - 3 Klicka på knappen **Redigera**.
 - 4 Klicka på **Gör till extern** i dialogrutan **Delade objekttegenskaper**. Dialogrutan **Spara som** öppnas.
 - 5 Ange ett filnamn, välj en plats och klicka på **Spara**. Den externa komponeringslayouten skapas som ett separat QuarkXPress-projekt.
- ➔ När du markerar det externa Composition Zones-objektet i paletten **Delat innehåll** och klickar på **Redigera** visas **Gör till intern** på knappen.

Dela en komponeringslayout från paletten Delat innehåll.

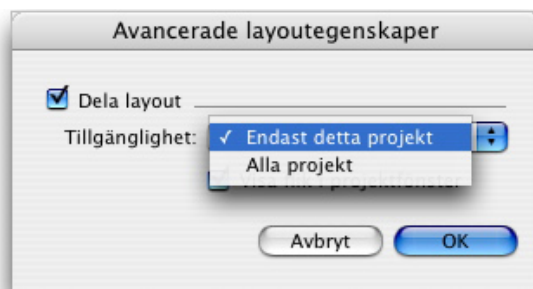
Ange delning från paletten **Delat innehåll** så här:

- 1 Visa paletten **Delat innehåll** (menyn **Fönster**).



Använd paletten **Delat innehåll** för att dela en komponeringslayout så att den kan placeras.

- 2 Markera komponeringslayouten och klicka på **Redigera** ✎ så visas dialogrutan **Delade objekttegenskaper**.



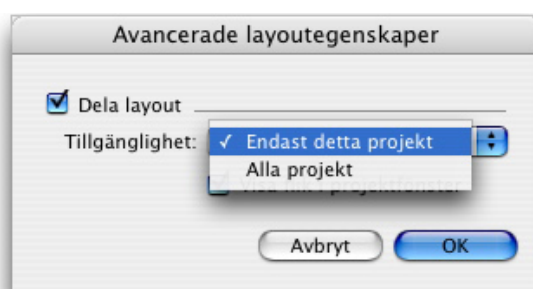
Menyn **Tillgänglighet** ser likadan ut i dialogrutorna **Avancerade layoutegenskaper** och **Delade objekttegenskaper**.

- 3 Välj **Alla projekt** i menyn **Tillgänglighet**.
- 4 Klicka på **OK**.

Dela en komponeringslayout från layouten

Ange delning från komponeringslayouten så här:

- 1 Öppna komponeringslayouten och välj **Layout > Avancerade layoutegenskaper**. Du kan även Kontroll-klicka/högerklicka på komponeringslayoutens flik längst ned i projektfönstret och välja **Avancerade layoutegenskaper**. Layoutfliken är tillgänglig om du markerar **Visa flik i projektfönster** i dialogrutan **Delade objekttegenskaper**.
Avancerade layoutegenskaper eller dialogrutan **Avancerade layoutegenskaper**.



Använd menyn **Tillgänglighet** i dialogrutorna **Avancerade layoutegenskaper** för att ange vilka projekt som är tillgängliga.

- 2 Listan **Tillgänglighet** innehåller **Alla projekt** och **Endast detta projekt**. Välj **Alla projekt** så att andra användare kan länka till det aktiva projektet och placera detta Composition Zones-objekt.
- 3 Klicka på **OK**.

Hålla reda på uppdateringar för ett Composition Zones-objekt

QuarkXPress håller reda på Composition Zones-objekten på samma sätt som programmet håller reda på importerade bilder (se "[Visa listor över bilder, verifiera bildernas status och uppdatera bilder](#)"). Dessutom:

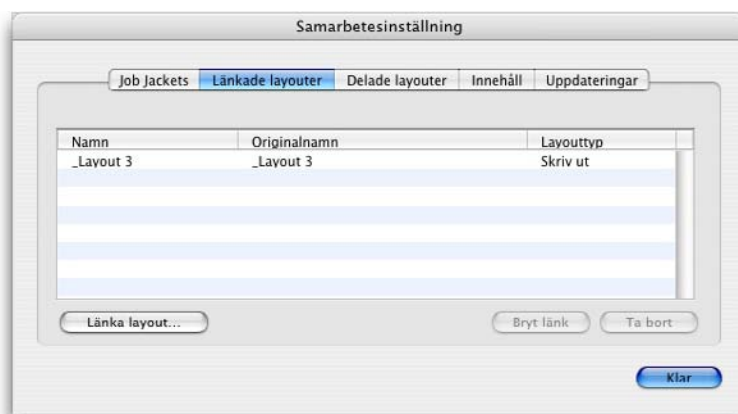
- **Avlänkad** anger att **Tillgängligheten** har ändrats från **Alla projekt** till **Endast detta projekt** i den ursprungliga värdlayouten.
- **Otillgänglig** anger att Composition Zones-objektet inte kan uppdateras, vilket kan bero på att layouttypen ändrades från utskrift till webben eller interaktiv.

Länka till en komponeringslayout i ett annat projekt

När **Tillgängligheten** för en komponeringslayout är **Alla projekt** går det att länka komponeringslayouten. Andra användare kan länka till den länkningsbara komponeringslayouten från ett separat projekt och placera den länkningsbara komponeringslayouten i en av projektlayouterna som ett Composition Zones-objekt.

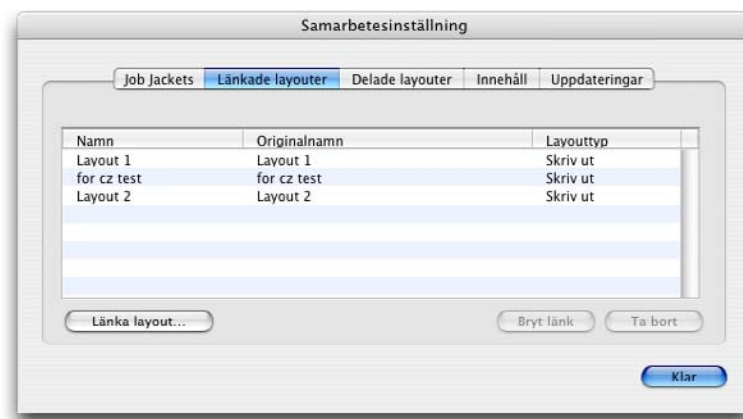
Så här etablerar du en länk till ett projekt som innehåller länkningsbara komponeringslayouter.

- 1 Ha ett projekt öppet och välj **Arkiv > Samarbetesinställning** så visas dialogrutan **Samarbetesinställning**.
- 2 Klicka på fliken **Länkade layouter**.



Du kan komma åt länkade komponeringslayouter i andra projekt från fliken **Länkade layouter** i dialogrutan **Samarbetesinställning**.

- 3 Klicka på knappen **Länka layout**. Dialogrutan **Länka layout** visas.
- 4 Markera det projekt som innehåller de länkningsbara komponeringslayouter som du vill lägga till i projektet och klicka på **Öppna**.
- 5 De länkningsbara komponeringslayouterna i det projekt som du vill länka till visas i dialogrutan **Samarbetesinställning** och i paletten **Delat innehåll**.



Fliken **Länkade layouter** i dialogrutan **Samarbetsinställning** visar en lista över länkningsbara komponeringslayouter från andra projekt.

- ➔ Du kan placera valfri länkad komponeringslayout i det aktiva projektets layout. När du placerar en länkad komponeringslayout påminner det resulterande Composition Zones-objektet om en importerad bild eftersom du kan visa Composition Zones-objektet, men det går inte att redigera innehållet. Du kan dock redigera attributen i Composition Zones-objekt på samma sätt som du kan redigera attributen i ett bildblock.

Redigera en komponeringslayout: Innehåll

När du redigerar en komponeringslayout kan du ändra innehållet och justera attribut på layoutnivå.

Så här redigerar du innehållet i en komponeringslayout:

- 1 Om du vill ha en extern komponeringslayoutsfil väljer du **Arkiv > Öppna**.
- 2 Om du vill använda en komponeringslayout i ditt QuarkXPress-projekt klickar du på layoutnamnet på layoutfliken längst ned i projektfönstret (tillgängligt om **Visa flik i projektfönster** är markerat). Om namnet på komponeringslayouten inte visas i layoutfliken väljer du **objektverktyget**  och dubbelklickar på Compositions Zones-objektet.
- 3 När komponeringslayouten visas går det att redigera allt innehåll i komponeringslayouten. Du kan använda meny- och palettkommandon för att ändra text, grafik och objekt och du kan använda verktyg för att lägga till innehåll.
- 4 Välj **Arkiv > Spara** om du vill att ändringarna ska återspeglas i den ursprungliga värdlayouten (och i eventuella andra layouter som den externa komponeringslayouten har länkats till och placerats i). Om du redigerar en komponeringslayout för ett enskilt projekt uppdateras innehållet i Composition Zones-objektet när du stänger fönstret.

Redigera en komponeringslayout: Attribut

Så här redigerar du layoutattributen i en komponeringslayout:

- 1 Öppna den externa komponeringslayoutsfilen (**Arkiv > Öppna**) eller aktivera komponeringslayouten med layoutfliken. Du kan också aktivera komponeringslayouten

genom att markera **objektverktyget**  och dubbelklicka på Composition Zones-objektet,

- 2 Välj **Layout > Layoutegenskaper** för att visa dialogrutan **Layoutegenskaper**.
 - 3 För utskriftslayouter bekräftar du eller ändrar storlek, orientering och inställningar för motstående sidor och klickar sedan på **OK**.
 - 4 För webblayouter bekräftar du eller ändrar bakgrunds- och länkfärgen, layoutstorleken och bakgrundsbilden (om det finns någon) och klickar på **OK**.
- ➔ Du kan ändra layouttypen i dialogrutan **Layoutegenskaper**, men det kan hända att du förlorar innehållet och inställningarna. Och detta gör att komponeringslayouten blir **Otillgänglig** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**) i andra QuarkXPress-projekt som länkar till komponeringslayouten.

Återhämta innehållet i en extern komponeringslayout

Om du förlorar en extern komponeringslayout (någon kanske råkade ta bort den från nätverket), visas alla Composition Zones-objekt som baseras på denna komponeringslayout som **Saknas** i panelen **Composition Zones** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**). Du har dock fortfarande åtkomst till innehållet och du kan skapa en ny komponeringslayout från valfri värdlayout som använder den komponeringslayout som saknas. Så här återhämtar du innehållet i en förlorad extern komponeringslayout:

- 1 Visa en layout med ett Composition Zones-objekt som baseras på den komponeringslayout som saknas.
- 2 Välj **Arkiv > Samarbetesinställning**.
- 3 Klicka på fliken **Länkade layouter**.
- 4 Markera den saknade komponeringslayouten.
- 5 Klicka på **Bryt länk**. Komponeringslayouten tas bort från fliken **Länkade layouter** och en ny komponeringslayout läggs till på fliken **Delade layouter** i dialogrutan **Samarbetesinställning**. Namnet på den här komponeringslayouten ser i och för sig likadant ut i paletten **Delat innehåll**, men det omvandlas faktiskt till en ny komponeringslayout med **Tillgängligheten** begränsad till **Endast detta projekt**. Sedan kan du placera och redigera komponeringslayouten.

Redigera innehållet i en komponeringslayout för ett enskilt projekt

En *komponeringslayout för ett enskilt projekt* är begränsad till det projektet där denna layout skapades. Du kommer åt en komponeringslayout och kan redigera den på olika sätt beroende på hur du har ställt in **Visa flik i projektfönster** i dialogrutan **Avancerade layoutegenskaper**. När du markerar **Visa flik i projektfönster** kan du komma åt komponeringslayouten från layoutfliken högst upp i projektfönstret. När du klickar på fliken aktiveras komponeringslayouten så att du kan redigera innehållet och layoutattributen.

Om du inte markerar **Visa flik i projektfönster** måste du markera objektverktyget och dubbelklicka på det ursprungliga Composition Zones-objektet. Komponeringslayouten visas.

Om komponeringslayouten har skapats från en hel layout markerar du **Visa flik i projektfönster** i dialogrutan **Avancerade layoutegenskaper**, så att det är lätt att komma åt layouten. Annars måste du markera komponeringslayouten i paletten **Delat innehåll**, klicka på **Redigera** och sedan markera **Visa flik i projektfönster**.

Avsynkronisera en komponeringslayout

När du avsynkroniserar en komponeringslayout bryter QuarkXPress länken mellan denna komponeringslayout och alla befintliga Composition Zones-objekt som baseras på denna komponeringslayout. Om du vill avsynkronisera alla förekomster av ett Composition Zones-objekt i ett projekt markerar du komponeringslayouten i paletten **Delat innehåll** och klickar på knappen **Avsynkronisera alla** . Men om du sedan ändrar komponeringslayouten och placerar ett nytt Composition Zones-objekt som är baserat på denna, återspeglas ändringen i det nya Composition Zones-objektet.

Bryt länken till en komponeringslayout

Om ditt QuarkXPress-projekt innehåller ett Composition Zones-objekt som är länkat till en komponeringslayout i ett annat projekt, och du bryter länken, kan du använda Composition Zones-objektet till något annat utan att den uppdateras när det uppstår ändringar i det projekt som innehåller komponeringslayouten. När du bryter länken blir Composition Zones-objektet kvar i biblioteket med delat innehåll och är fortfarande tillgängligt i paletten **Delat innehåll**.

Så här bryter du länken mellan ett Composition Zones-objekt och motsvarande komponeringslayout:

- 1 Välj **Arkiv > Samarbetesinställning**.
- 2 Markera komponeringslayouten på fliken **Länkade layouter** och klicka på **Bryt länk**.
- 3 Klicka på **Klar**. Komponeringslayouten tas bort från fliken **Länkade layouter** och en ny komponeringslayout läggs till på fliken **Delade layouter** i dialogrutan **Samarbetesinställning**. Komponeringslayouten blir kvar i biblioteket med delat innehåll.

Ta bort en länkad komponeringslayout

Borttagningen av en länkad komponeringslayout går till på ungefär samma sätt som när du bryter länken till en länkad komponeringslayout. Skillnaden är att när du tar bort en länkad komponeringslayout tas komponeringslayouten bort från biblioteket med delat innehåll, och visas därmed inte längre i paletten **Delat innehåll**. Du kan använda knappen **Ta bort** i dialogrutan **Samarbetesinställning** för att ta bort länken till en länkad komponeringslayout och du kan använda knappen **Ta bort**  i paletten **Delat innehåll** för att ta bort eventuella länkade Composition Zones-objekt från paletten **Delat innehåll**. Oavsett hur du gör tas komponeringslayouten bort från paletten **Delat innehåll**.

Så här tar du bort en länkad komponeringslayout:

- 1 Välj **Arkiv > Samarbetesinställning**.
- 2 Markera komponeringslayouten på fliken **Länkade layouter**.

3 Klicka på **Ta bort**.

➡ Du kan bara använda knappen **Ta bort** för länkade komponeringslayouter.

➡ När du har tagit bort en länkad komponeringslayout blir Composition Zones-objektet kvar på layoutsidan och du kan välja **Objekt > Dela** för att lägga tillbaka Composition Zones-objektet i paletten **Delat innehåll**.

Ta bort en komponeringslayout

Så här tar du bort en komponeringslayout:

1 Visa paletten **Delat innehåll**.

2 Markera komponeringslayouten i paletten och klicka på **Ta bort** .

➡ Knappen **Ta bort** i fliken **Länkade layouter** har samma effekt som knappen **Ta bort** i paletten **Delat innehåll**.

Använd samarbetesinställningen

Dialogrutan **Samarbetesinställning** (menyn **Arkiv**) inkluderar samarbetesinställningar på projektnivå. Du kan använda dessa inställningar för att göra följande saker:

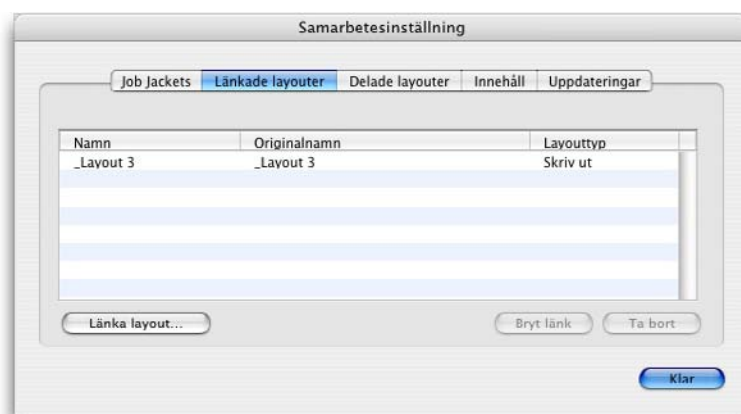
- Etablera länkar till komponeringslayouter i externa projekt.
- Visa information om delade komponeringslayouter i det aktiva projektet.
- Dela Job Jackets.
- Importera text eller bilder i biblioteket med delat innehåll.
- Ta bort text eller bilder som har importerats med dialogrutan **Samarbetesinställning**.
- Ange hur ofta det aktiva projektet ska uppdateras med ändringar i det länkade innehållet eller inställningarna i Job Jackets.

Nedanstående avsnitt beskriver dessa inställningar.

Länka till andra projekt

Du kan skapa komponeringslayouter och se till att dessa komponeringslayouter är tillgängliga för andra medarbetare i gruppen, och du kan länka till projekt som innehåller länkningsbara komponeringslayouter.

SAMARBETE OCH ANVÄNDNING EN ENDA KÄLLA FÖR FLERA ÄNDAMÅL



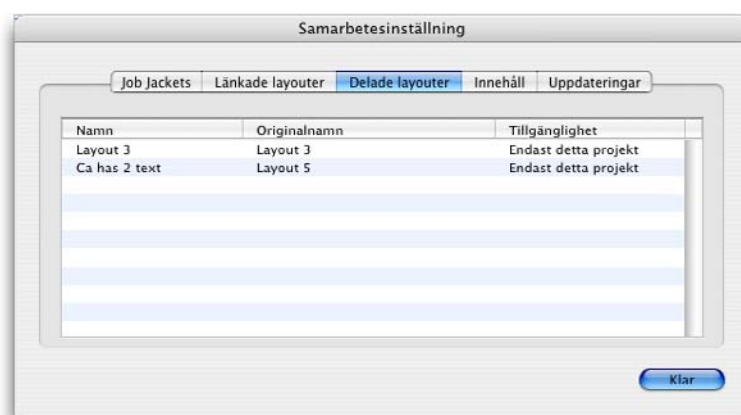
Använd fliken **Länkade layouter** i dialogrutan **Samarbetsinställning** för att länka till andra projekt som innehåller länkningsbara komponeringslayouter, för att bryta länkar till länkningsbara komponeringslayouter i andra projekt och för att ta bort länkade komponeringslayouter från projektet.

Du kan lära dig att länka till andra projekt i avsnittet "[Länka till en komponeringslayout i ett annat projekt](#)". Om du vill lära dig att använda knapparna **Bryt länk** och **Ta bort** ska du läsa "[Avsynkronisera en komponeringslayout](#)".

Spalten **Namn** visar komponeringslayoutens namn som det angavs i paletten **Delat innehåll** och spalten **Ursprungligt namn** visar komponeringslayoutens ursprungliga namn, som det angavs i den ursprungliga värdlayouten. Tack vare att du kan se båda namnen blir det lättare att spåra komponeringslayouter ifall du skulle döpa om en komponeringslayout i paletten **Delat innehåll**.

Visa information om länkningsbara komponeringslayouter

Du kan visa en lista över länkningsbara komponeringslayouter i projektet i fliken **Delade layouter**.

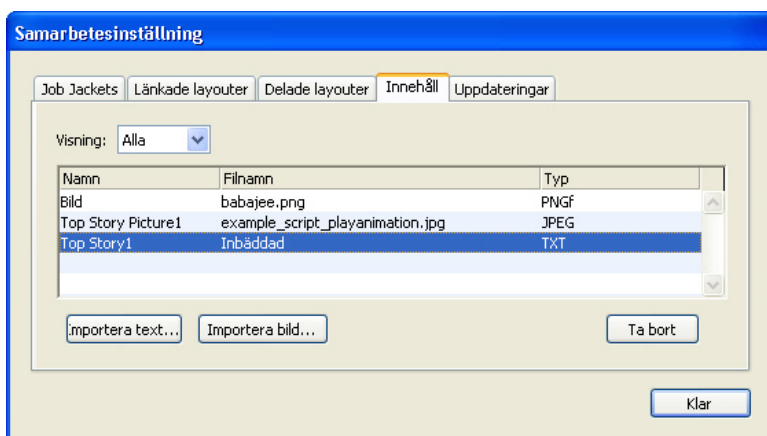


Du kan identifiera länkningsbara komponeringslayouter i projektet i fliken **Delade layouter** i dialogrutan **Samarbetsinställning**.

Spalten **Namn** visar komponeringslayoutens namn som det angavs i paletten **Delat innehåll** och spalten **Ursprungligt namn** visar det namn som användes för komponeringslayouten i dialogrutan **Layoutegenskaper**.

Importera och hantera delat innehåll

Fliken **Innehåll** i dialogrutan **Samarbetesinställning** (menyn Arkiv) gör att du kan importera text och bilder, och fliken visar en lista med synkroniserad text och synkroniserade bilder i ett projekt.

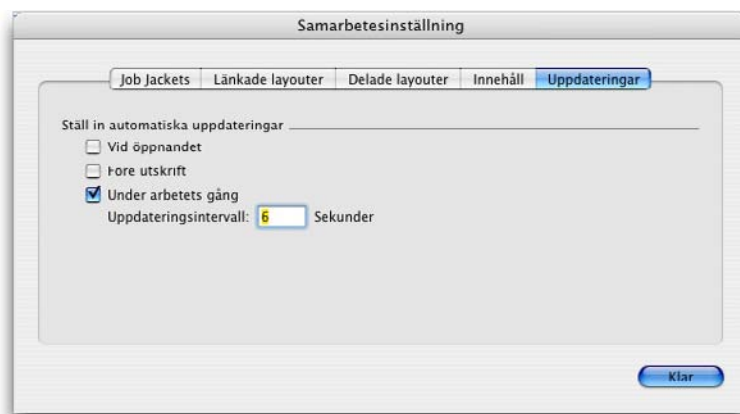


Använd fliken **Innehåll** i dialogrutan **Samarbetesinställning** för att importera text och bilder.

När du importerar text och bilder med hjälp av fliken **Innehåll** placeras innehållet direkt i paletten **Delat innehåll**.

Ange alternativ för uppdatering

Du kan ange hur ofta Composition Zones som baseras på länkade layouter ska uppdateras.



Ange uppdateringsalternativen i fliken **Uppdateringar** i dialogrutan **Samarbetesinställning**.

- **Vid öppnandet:** Uppdaterar när du öppnar projektet.
- **Före utskrift:** Uppdaterar innan du öppnar projektet.
- **Under arbetets gång:** Uppdaterar i enlighet med det angivna Uppdateringsintervallet.

Interaktiva layouter

Formatets mångsidighet och Flashspelarnas utbreddhet har gjort att SWF-formatet används av de flesta kreativa grupper som arbetar med utveckling av interaktiva projekt som är visuellt förbluffande, kan hantera sofistikerad interaktivitet och som nästan alla som tittar på en skärm kan komma åt.

Med interaktiva layouter kan du nu skapa livfulla, interaktiva SWF-projekt, som innehåller både ljud, filmer och animeringar, med hjälp av en uppsättning med funktioner som har testats under lång tid och gör QuarkXPress till ett av de främsta sidlayoutprogrammen i världen–och dessutom behöver du inte lära dig en ny och komplicerad designmiljö.

Så här fungerar interaktiva layouter

Det är lätt att göra så att en QuarkXPress-layout blir interaktiv. Du behöver bara bli införstådd med följande tre koncept:

- **Objekt:** Ett *objekt* är ett textblock, ett bildblock eller en linje som har döpts med hjälp av paletten **Interaktiv**. Du kan se ett objekt som "något som slutanvändaren intreragerar med". Exempelvis **textblocksobjekt** och **animeringsobjekt**.
- **Användarhändelser:** En *användarhändelse* är något som slutanvändaren gör med musen. Du kan se en användarhändelse som "hur slutanvändaren interagerar med objektet". Exempelvis **Klicka ned** och **Öppna med musen**.
- **Åtgärder:** En *åtgärd* är det som händer när slutanvändaren utlöser en av ett objekts användarhändelser. Du kan se en åtgärd som "vad ett objekt gör när en slutanvändare interagerar med det". Exempelvis **Spela upp animering** och **Visa nästa sida**.

Antag t.ex. att du markerar ett bildblock, omvandlar det till ett knappobjekt, väljer användarhändelsen **Klicka upp** för knappobjektet och tilldelar denna användarhändelse åtgärden **Visa nästa sida**. När slutanvändaren kör SWF-presentationen och klickar på bildblocket, hoppar presentationen till nästa sida.

Det är lätt att skapa en interaktiv layout. Du ritar helt enkelt upp objekten i layouten med samma QuarkXPress-verktyg och -funktioner som du använder för utskriftslayouter, inklusive text- och bildblock, typografimallar osv. Sedan markerar du dessa "*Skapa interaktiva komponenter*" och gör dem interaktiva genom tre enkla steg:

- 1 Ge objektet ett namn.
 - 2 Definiera användarhändelsen (vad slutanvändaren gör med musen) som objektet ska reagera på.
 - 3 Definiera den eller de åtgärder som ska utlösas av användarhändelsen.
- ➡ Funktionerna för hängande tecken och designraster är inte tillgängliga i interaktiva layouter.

Typer av interaktiva layouter

Det finns tre olika typer av interaktiva layouter:

- *Presentationslayout*: En interaktiv layout som du kan exportera för att skapa en SWF-fil. I den här layouten sammanställer du SWF-presentationer.
- *Knapplayout*: En interaktiv layout där du kan skapa en knapp med flera lägen. Ytterligare information om knappobjekt finns under "[Arbeta med knappobjekt](#)".
- *Bildsekvenslayout*: En interaktiv layout där du kan skapa en rad bilder som kan spelas upp i ett animeringsobjekt. Ytterligare information om animeringsobjekt finns under "[Arbeta med animeringsobjekt](#)".

Objekttyper

Ett objekt är ett QuarkXPress-objekt (t.ex ett text- eller bildblock) som du har tilldelat ett namn och en objekttyp. Om du inte ändrar ett QuarkXPress-objekt till ett objekt blir det helt enkelt en del av bakgrunden. Det finns tio olika typer av objekt:

- *Grundläggande objekt*: Ett QuarkXPress-objekt (exempelvis ett bildblock, textblock eller en linje) eller en grupp med objekt som har fått ett namn. Grundläggande objekt gör i sig själva inget särskilt, men du kan använda åtgärder för att gömma, visa eller flytta dem. Grundläggande objekt kan även reagera på användarhändelser.
- *Knappobjekt*: Ett objekt som innehåller en knapp för flera lägen. Du kan skapa knappar med hjälp av knapplayouter.
- *Animeringsobjekt*: Ett objekt som kan flytta längs en bana, innehålla en bildsekvens eller innehålla en bildsekvens och flytta längs en bana. En bildsekvens är en rad med bilder som du skapar med en bildsekvenslayout (i en interaktiv layout).
- *Videoobjekt*: Ett block som innehåller en film.
- *SWF-objekt*: Ett block som innehåller en importerad SWF-presentation.
- *Textblocksobjekt*: Ett rektangulärt block eller en rak linje som innehåller text som slutanvändaren kan markera. Ett *listobjekt* är en särskild sorts textblocksobjekt som gör att slutanvändaren kan markera varje linje som ett enskilt objekt.
- *Menyobjekt*: Ett block som låter slutanvändaren välja i en lista med olika alternativ. Ett *menyradsobjekt* är ett menyobjekt som visas som en vågrät lista med menyer. Ett *popupmenyobjekt* är ett menyobjekt som visas som en rullgardinsmeny.
- *Fönsterobjekt*: Ett objekt som kan visas och gömmas i ett eget fönster, exempelvis som en dialogruta eller en palett, istället för att vara begränsat till presentationens fönster.

- **Knappgrupp:** En grupperad uppsättning med På/Av-knappar som fungerar som en grupp med alternativknappar. När en slutanvändare aktiverar en av knapparna i en knappgrupp inaktiveras alla andra knappar i gruppen.

De olika objekttyperna har utformats för att göra olika saker, så fliken **Objekt** i paletten **Interaktiv** ändras beroende på vilken typ av objekt som har markerats.

Interaktiva layouter—ett exempel

Vi antar att Brad ansvarar för ett rockbands publicitet. Bandet har en turnéplan som uppdateras konstant. Brads jobb är att se till att:

- Bandet har en häftig SWF-plats som inkluderar den senaste turnéplanen.
- Bandet även har en snygg HTML-plats som inkluderar den senaste turnéplanen för fans som inte har Flash Player.
- Bandet har en distributionslista och skickar ett direktreklamutskick, som visar den aktuella turnéplanen, med jämna mellanrum.

När han har bestämt sig för hur bandets grafiska image ska se ut gör Brad layouten för reklambladet med hjälp av en utskriftslayout i ett QuarkXPress-projekt, och importerar sedan den aktuella turnéplanen.



En vanlig utskriftslayout i QuarkXPress.

När han är klar med designen för reklambladet väljer han **Layout > Duplicera** för att duplicera innehållet till en webblayout i samma projekt. Nu kan han arbeta med HTML-versionen av sidan i samma fil.

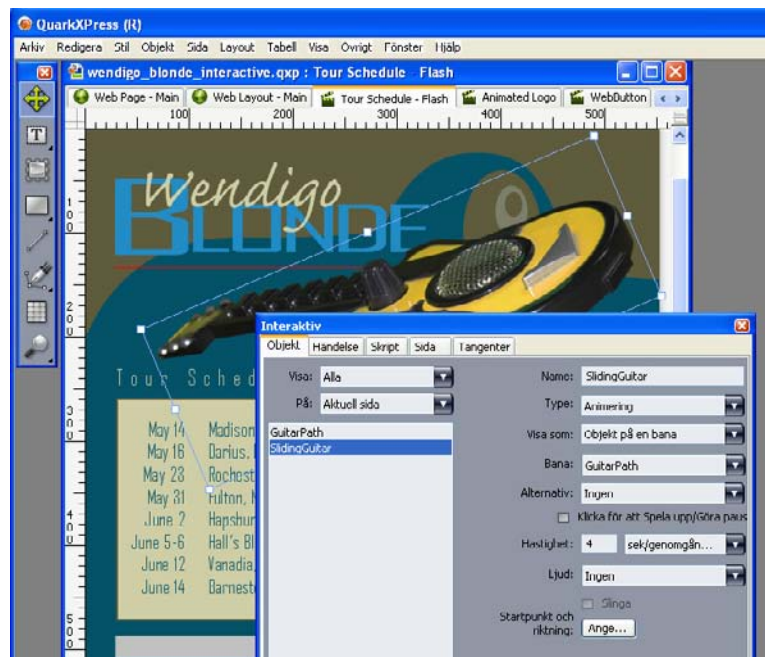


En webblayout som skapats genom att duplicera utskriftslayouten.

Nu duplicerar han webblayouten till en interaktiv layout, genom att använda kommandot **Layout > Duplicera** igen.

Han vill lägga till interaktivitet och bestämmer sig för att låta gitarren glida in från höger när en slutanvändare öppnar SWF-presentationen. Han åstadkommer detta genom att göra så här:

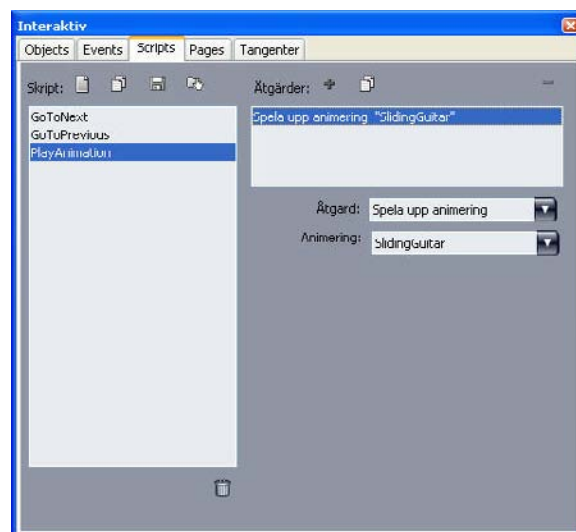
- Han lägger till en röd linje som fungerar som den bana gitarren kommer att förflyttas längs med. Han omvandlar linjen till ett grundläggande objekt i paletten **Interaktiv** och döper den till "Gitarrbana". Under **Alternativ** väljer han **Ursprungligen gömd** (så att slutanvändaren inte ser linjen).
- Han markerar gitarrbilden och omvandlar den till ett animeringsobjekt med namnet "GlidandeGitarr" i paletten **Interaktiv**. Han anger att bilden ska förflyttas längs den röda linjen genom att välja **Objekt på en bana** i menyn **Visa som** och väljer sedan **Gitarrbana** (den röda linjen) i menyn **Bana**. Han ställer in hur fort gitarren ska glida längs skärmen genom att skriva in **4** i fältet **Hastighet**.



Använd fliken **Objekt** för att omvandla ett objekt till ett animeringsobjekt.

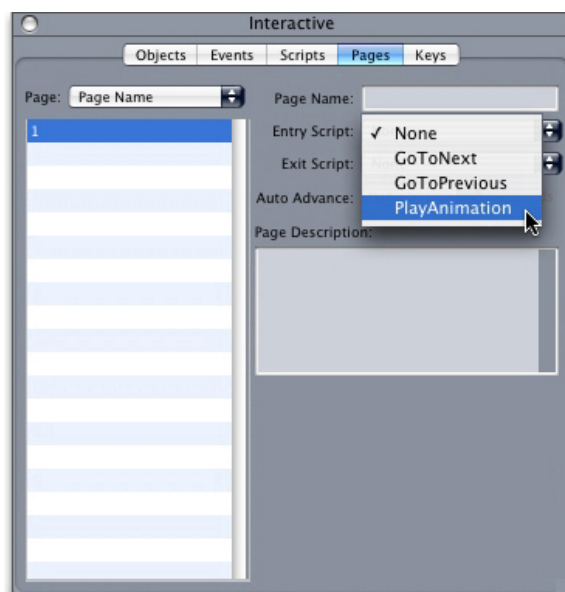
Nu måste Brad göra två saker som gör att animationen spelas upp:

- 1 Han skapar ett skript som spelar upp animationen.



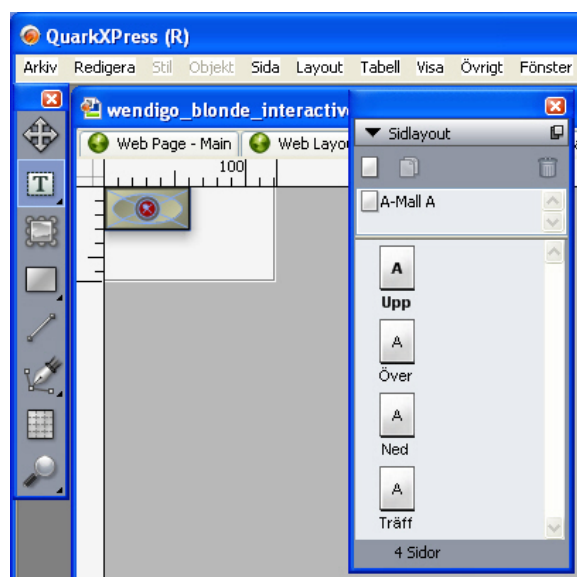
På fliken **Skript** kan du skapa skript.

- 2 Han kopplar det här skriptet till presentationens första sida så att det körs när den sidan visas genom att välja skriptets namn i menyn **Öppningsskript** för sidan.



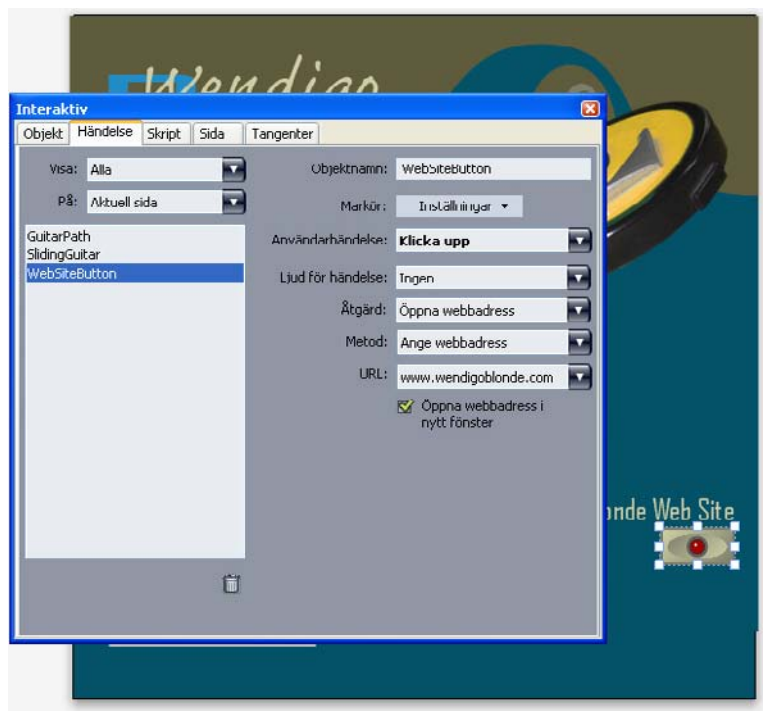
På fliken **Sida** kan du tilldela sidorna skript.

Nu vill Brad lägga till en knapp som kommer att öppna bandledarens HTML-plats i ett separat fönster. Han skapar knappen genom att rita upp ett bildblock, döper det till "Webbplatsknapp", väljer **Knapp** i menyn **Objekttyp**, och väljer sedan **Ny** i menyn **Knapp**. Detta skapar en knapplayout med fyra sidor, där Brad konstruerar de fyra lägena för knappobjektet (och det enda han behöver är några QuarkXPress-verktyg). De olika knapplägena innebär att Brad kan ge slutanvändaren feedback: Om varje läge har en särskild bild ändras knappens utseende beroende på om den är uppe eller nere, aktiverad eller inaktiverad.



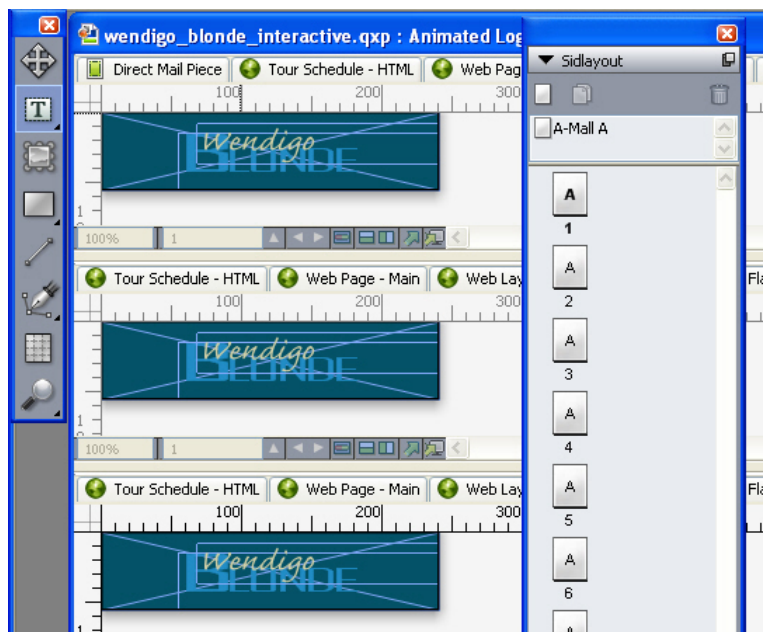
I paletten **Sidelayout** kan du visa lägena för den knapp du skapar.

Nu måste Brad konfigurera knappen, så han går tillbaka till presentations layouten och ställer in knappen så att den öppnar bandets websida genom att lägga till en åtgärd för **Öppna URL** i knappobjektets användarhändelse för **Klicka upp**.



På fliken **Händelse** kan du tilldela de olika lägena på ett knappobjekt händelser.

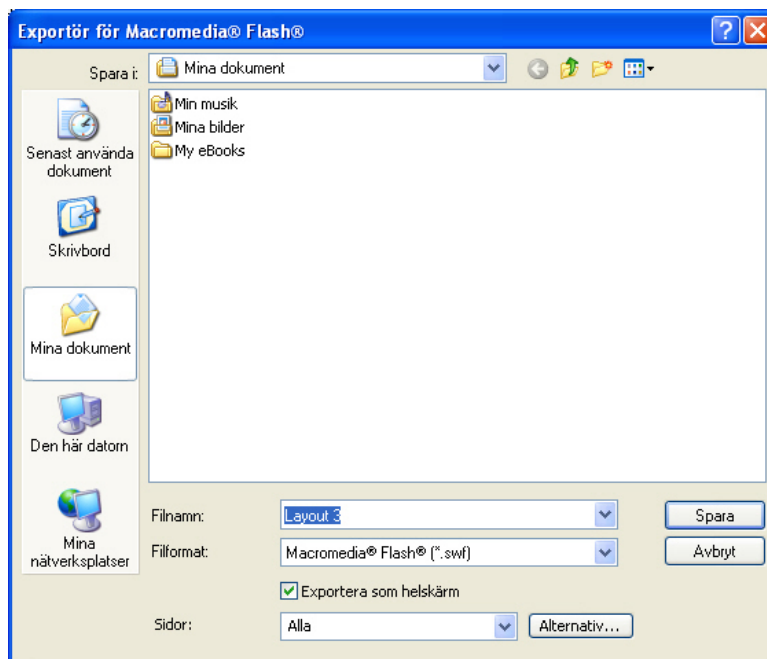
Nu vill Brad lägga till en animerad logotypsekvens i presentationen. Han skapar bildsekvensen genom att rita upp ett bildblock, döper blocket till "AnimeradLogotyp", väljer **Animering** i menyn **Objekttyp**, väljer **Sekvens i ett block** i menyn **Visa som**, och väljer sedan **Ny** i menyn **Sekvens**. Detta skapar en bildsekvenslayout. Brad lägger till 10 sidor i bildsekvenslayouten och konstruerar sedan animeringens 11 ramar genom att placera en ram på varje sida.



I paletten **Sidlayout** kan du förhandsvisa ramarna i en bildsekvens.

Han ser till att animeringen kan spelas upp genom att lägga till **Spela upp animering** i samma skript som han använde för att starta animeringen "Glidande gitarr".

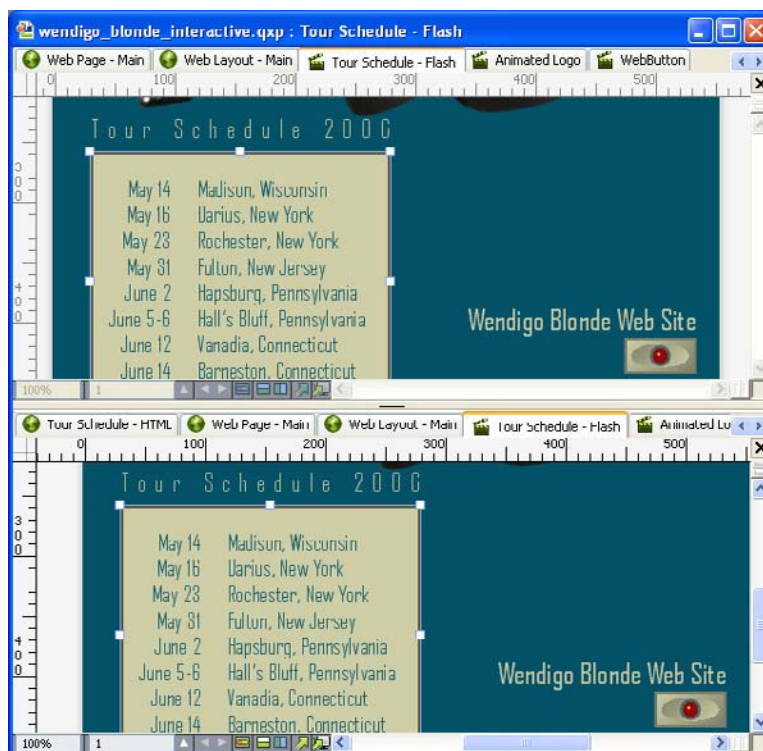
SWF-sidan för bandets turnéplan är klar, så han väljer **Arkiv > Exportera > Exportör för Macromedia Flash**, ställer in exportalternativen och exporterar presentationen i SWF-format.



I dialogrutan **Exportör för Macromedia Flash** kan du styra exportalternativen.

När alla tre versionerna av sidan–utskrift, webb och interaktiv–ser OK ut, synkroniserar han turnéplanerna i alla tre layouterna med hjälp av paletten **Delat innehåll**. Sedan skriver han ut utskriftslayouten, exporterar webblayouten till HTML och exporterar den interaktiva layouten i SWF-format.

En vecka senare anländer en ny version av turnéplanen. Brad öppnar projektet och börjar skriva in den nya planen i utskriftslayouten. Genom att dela vyn kan han se att även de andra två layouterna uppdateras.



Du kan se flera layouter samtidigt i QuarkXPress, vilket innebär att du kan se när innehållet uppdateras samtidigt i en utskriftslayout och i en interaktiv layout.

Nu behöver webblayouten och den interaktiva layouten bara exporteras, och sedan är webbplatsen uppdaterad. Och om det är dags att trycka det nya reklambladet är även det redo.

Skapa interaktiva komponenter

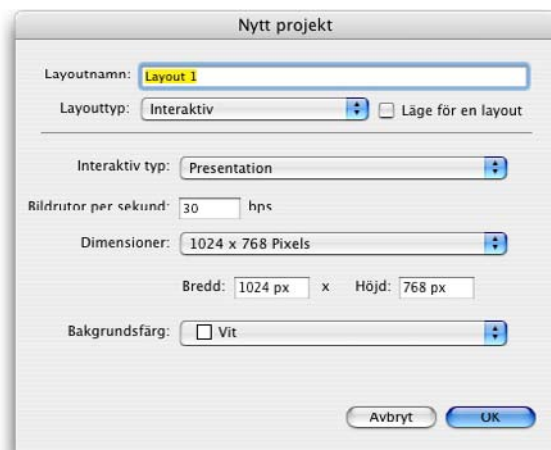
Innan du kan exportera en presentationslayout i SWF-format, måste du skapa presentationslayouten och några interaktiva objekt. Det här avsnittet beskriver hur du skapar en presentationslayout och hur du placerar olika komponenter i den, exempelvis knappar, animeringar, SWF-filer och filmer.

Skapa en presentationslayout

En presentationslayout är en interaktiv layout som kan exporteras i SWF-format. Så här skapar du en presentationslayout:

- 1 Skapa en interaktiv layout:
 - Om du skapar en presentationslayout som den första layouten i ett projekt väljer du **Arkiv > Ny(tt) > Projekt**.
 - Om du skapar en presentationslayout som en layout i ett befintligt projekt öppnar du projektet och väljer **Layout > Ny**.
 - Om du vill skapa en presentationslayout som baseras på en befintlig layout, öppnar du layouten och väljer **Layout > Duplicera**.

Dialogrutorna **Nytt projekt**, **Ny layout** eller **Duplicera layout** visas (de ser i stort sett likadana ut).



I dialogrutan **Nytt projekt** kan du skapa en presentationslayout.

- 2 Välj **Interaktiv** i menyn **Layouttyp**.
- 3 Välj **Presentation** i menyn **Interaktiv typ**.
- 4 Ange hur stor den exporterade presentationen ska vara genom att välja ett alternativ i menyn **Dimensioner** eller genom att skriva in en anpassad bredd och höjd i fälten **Bredd** och **Höjd**.
- 5 Ställ in en bakgrundsfärg för den exporterade presentationen genom att välja ett alternativ i menyn **Bakgrundsfärg**.

Skapa ett objekt

I det här sammanhanget är ett *objekt* ett vanligt objekt som har tilldelats ett namn eller en objekttyp i paletten **Interaktiv**. Du måste ge objektet ett namn eller en objekttyp innan du kan göra något interaktivt med det. Så här skapar du ett interaktivt objekt i en presentationslayout:

- 1 Klicka på fliken **Objekt** i paletten **Interaktiv**.
- 2 Rita upp eller markera ett objekt beroende på vilken typ av objekt du vill skapa:
 - *Grundläggande objekt*: Rita upp eller markera ett bildblock, textblock, innehållslöst block (**Objekt** > **Innehåll** > **Inget**), en linje, textbana, tabell eller grupp med objekt.
 - *Knappobjekt*: Rita upp eller markera ett bildblock.
 - *Animeringsobjekt*: Rita upp eller markera ett bildblock, textblock, innehållslöst block, en linje, textbana, tabell eller grupp med objekt.
 - *Videoobjekt*: Rita upp eller markera ett bildblock.
 - *SWF-objekt*: Rita upp eller markera ett bildblock.
 - *Textblocksobjekt*: Rita upp eller markera ett textblock.
 - *Menyobjekt*: Rita upp eller markera ett bildblock eller ett textblock.

- *Fönsterobjekt*: Rita upp eller markera ett bildblock, textblock, innehållslöst block eller en tabell.
- *Gruppobjekt*: Rita upp eller markera en grupp med objekt.

3 Ange ett namn för objektet i fältet **Objektnamn**.

➡ Skript och åtgärder hänvisar till objektets namn, så varje enskilt objektnamn på sidan måste vara unikt.

➡ Objektnamn är inte skiftlägeskänsliga. Så du kan t.ex. döpa ett objekt till "Startknapp", och sedan hänvisa till det som "startknapp" i ett uttryck. (Ytterligare information om uttryck finns i "[Arbeta med uttryck](#)".)

4 Ange vilken typ av objekt du vill skapa genom att välja ett alternativ i menyn **Objekttyp**.

5 Konfigurerera objektet med de andra inställningarna på fliken **Objekt**.

Konfigurerera ett SWF-objekt

Ett SWF-objekt är ett objekt som innehåller en importerad SWF-fil. Så här konfigurerar du ett SWF-objekt:

- 1 Skapa ett SWF-objekt enligt beskrivningen i avsnittet "[Skapa ett objekt](#)". Se till att SWF-objektet har markerats.
- 2 Ange vilken SWF-fil som ska spelas upp i SWF-objektet genom att välja ett alternativ i menyn **SWF**:
 - Välj **Övrigt** om du vill importera en fil.
 - Om du vill använda en SWF-fil som redan används någon annanstans i det aktiva projektet väljer du filens namn.
 - Om du vill infoga en sökväg som kommer att hänvisa till en SWF-fil när objektet körs (även om denna SWF-fil inte är tillgänglig för närvarande), väljer du **Extern**. Det här alternativet gör att det exporterade projektets storlek kan vara relativt liten, men det kan hända att länkarna bryts.
- 3 Om du väljer **Extern** i menyn **SWF** visas dialogrutan **Extern filreferens**.



I dialogrutan **Extern filreferens** kan du ange sökvägen till en fil.

Ange sökvägen på ett av följande sätt:

- Om du vill hänvisa till filen från ditt lokala filsystem väljer du **Fil** i menyn **Typ** och anger sedan sökvägen till denna fil i fältet **Sökväg**. Du kan antingen skriva in sökvägen eller leta reda på filen och klicka på den.
- Om du vill använda en fil på Internet, väljer du **URL** i menyn **Typ** och skriver sedan in filens URL (kallas även webbadress) i fältet **URL**.
- Om du vill hänvisa till en fil från det lokala filsystemet med hjälp av en sökväg som har skapats av ett uttryck, väljer du **Filuttryck** i menyn **Typ** och skriver sedan antingen in ett uttryck i fältet **Uttryck** eller klickar på knappen  för att använda dialogrutan **Uttrycksredigerare**.
- Om du vill hänvisa till en fil på Internet med hjälp av en URL som har skapats av ett uttryck, väljer du **Filuttryck** i menyn **Typ** och skriver sedan antingen in ett uttryck i fältet **Uttryck** eller klickar på knappen  för att använda dialogrutan **Uttrycksredigerare**.

4 Ange ytterligare inställningar för SWF-objektet genom att välja ett eller flera alternativ i menyn **Alternativ**:

- Välj **Ursprungligen gömd** för att gömma objektet tills det visas med en åtgärd för **Visa**.
- Välj **Ursprungligen inaktiverad** för att förhindra att ändringar görs i objektet innan det har aktiverats med en åtgärd för **Aktivera**.
- Välj **Behåll status när sida visas** för att bevara objektets status när en annan presentationssida visas.
- Välj **Slinga** om du vill att filen ska spelas upp kontinuerligt, om och om igen.
- Välj **Slinga fram och tillbaka** om du vill att filen ska spelas upp kontinuerligt från början till slutet och sedan från slutet till början.

➡ Alternativet **Slinga fram och tillbaka** är inte tillgängligt för videoobjekt.

5 Ange objektets ursprungliga placering på sidan genom att välja ett alternativ i menyn **Ursprunglig placering**:

- Välj **Hem** om objektet ursprungligen ska visas på den aktuella platsen på sidan.
- Välj **Över**, **Vänster**, **Under** eller **Höger** för att först visa objektet på något av montageborden.

6 Ange hur snabbt filen ska spelas upp genom att ange ett värde för bildfrekvens i fältet **Bildrutor per sekund** eller genom att välja **Förinställning** för att använda den bildfrekvens som är inbäddad i SWF-filen.

Konfigurera ett videoobjekt

Ett videoobjekt är ett objekt som innehåller en film. Så här konfigurerar du ett videoobjekt:

- 1** Skapa ett videoobjekt enligt beskrivningen i avsnittet "*Skapa ett objekt*". Se till att videoobjektet är markerat.

2 Ange vilken film som ska spelas upp genom att välja ett alternativ i menyn **Video**:

- Välj **Övrigt** för att importera en AVI- eller MOV-fil.
- Om du vill använda en film som redan används någon annanstans väljer du filmens filnamn.
- Välj **Extern** för att infoga en bana som hänvisar till en FLV-fil när projektet körs (även om denna fil inte är tillgänglig för närvarande).

➡ Det går bara att länka till FLV-filer för videoobjekt om du väljer **Extern**. Om du vill länka till en extern SWF-fil ska du konfigurera **Objekttypen** som SWF.

3 Om du väljer **Extern** i menyn **Video** visas dialogrutan **Extern filreferens**.



I dialogrutan **Extern filreferens** kan du ange sökvägen till en fil.

Ange sökvägen på ett av följande sätt:

- Om du vill hänvisa till filen från ditt lokala filsystem väljer du **Fil** i menyn **Typ** och anger sedan sökvägen till denna fil i fältet **Sökväg**. Du kan antingen skriva in sökvägen eller leta reda på filen och klicka på den.
- Om du vill använda en fil på Internet, väljer du **URL** i menyn **Typ** och skriver sedan in filens URL (kallas även webbadress) i fältet **URL**.
- Om du vill hänvisa till en fil från det lokala filsystemet med hjälp av en sökväg som har skapats av ett uttryck, väljer du **Filuttryck** i menyn **Typ** och skriver sedan antingen in ett uttryck i fältet **Uttryck** eller klickar på knappen  för att använda dialogrutan **Uttrycksredigerare**.
- Om du vill hänvisa till en fil på Internet med hjälp av en URL som har skapats av ett uttryck, väljer du **Filuttryck** i menyn **Typ** och skriver sedan antingen in ett uttryck i fältet **Uttryck** eller klickar på knappen  för att använda dialogrutan **Uttrycksredigerare**.

4 Ange vilket format filmen ska konverteras till vid export genom att välja ett alternativ i menyn **Videotyp**.

- **SWF**: Används för att konvertera en film till SWF-videoformat vid exporten. Observera att Flash Player 6 endast kan spela upp SWF-video.
- **FLV**: Används för att konvertera en film till FLV-format vid exporten. Flash Player 7 eller högre krävs för detta format.

5 Ange ytterligare inställningar för videoobjektet genom att välja ett eller flera alternativ i menyn **Alternativ**:

- Välj **Ursprungligen gömd** för att gömma objektet tills det visas med en åtgärd för **Visa**.
 - Välj **Ursprungligen inaktiverad** för att förhindra att ändringar görs i filmobjektet innan det har aktiverats med en åtgärd för **Aktivera**.
 - Välj **Behåll status när sida visas** för att bevara objektets status när en annan presentationssida visas.
 - Välj **Slinga** om du vill att filen ska spelas upp kontinuerligt, om och om igen.
- 6** Ange objektets ursprungliga placering på sidan genom att välja ett alternativ i menyn **Ursprunglig placering**:
- Välj **Hem** om objektet ursprungligen ska visas på den aktuella platsen på sidan.
 - Välj **Över**, **Vänster**, **Under** eller **Höger** för att först visa objektet på något av montageborden.
- 7** Ange ytterligare alternativ enligt följande:
- Markera **Klicka för att Spela upp/Göra paus** för att göra så att filmen spelas upp och pausas om vartannat när användaren klickar på den.
 - Klicka på **Exportinställningar** för att ange avancerade exportinställningar för video- och audio för filmen.
- ➡ När du har ställt in ett videoobjekt måste du använda en åtgärd för att spela upp det, annars visas bara videons första bildruta.

Arbeta med animeringsobjekt

Du kan välja mellan två olika animeringstyper i presentationslayouter:

- **Ett interaktivt objekt som förflyttas längs en bana:** Exempelvis en logotyp eller något annat designelement som glider över skärmen. När du skapar den här typen av animeringar behöver du två saker: ett animeringsobjekt som innehåller det objekt som ska förflyttas längs banan och ett annat objekt som definierar själva banan som objektet ska förflyttas längsmed. Animeringsobjektet kan vara i stort sett vad som helst och banobjektet kan vara en linje eller ett block i valfri form.
- **En bildsekvens i ett block:** Exempelvis ett snurrande hjul, ett blinkande tecken eller ett timglas. Om du vill skapa den här typen av animering måste du skapa en viss typ av interaktiv layout som kallas för en bildsekvenslayout, som helt enkelt är en layout där varje enskild sida representerar en bildruta i en animeringssekvens. Du kan rita upp bildrutorna manuellt på sidorna med hjälp av verktygen i QuarkXPress, importera varje bildruta som en bild, eller använda en kombination av båda sätten. Ytterligare information om bildsekvenser finns under "[Skapa en bildsekvens](#)" nedan.

Du kan också kombinera de två metoderna för att skapa en bildsekvens i ett block som förflyttas längs en bana. Du kan t.ex. skapa en bildsekvens för en snurrande jordglob och sedan låta globen förflyttas längs en cirkelformad bana på skärmen.

- ➔ Det är viktigt att komma ihåg att ett animeringsobjekt inte gör något i det exporterade projektet om du inte använder alternativet **Klicka för att spela upp/göra paus** eller en åtgärd för **Spela upp animering** för att starta animeringen.

Konfigurera ett animeringsobjekt

Så här konfigurerar du ett animeringsobjekt:

- 1 Skapa ett animeringsobjekt enligt beskrivningen i avsnittet "*Skapa ett objekt*". Se till att animeringsobjektet har markerats.
- 2 Välj en animering i menyn **Visa som**:
 - **Objekt på en bana**: Ett objekt som förflyttas längs en bana.
 - **Sekvens i ett block**: Ett block som innehåller en bildsekvens.
 - **Sekvens på en bana**: Ett block som innehåller en bildsekvens och förflyttas längs en bana.
- 3 Ange vilken bildsekvens som ska spelas upp (om så är fallet) genom att välja ett alternativ i menyn **Sekvens**.
 - **Layoutnamn**: Om du vill använda en bildsekvens i samma projekt väljer du namnet på den bildsekvenslayout som innehåller bildsekvensen.
 - **Ny**: Välj det här alternativet för att skapa en bildsekvenslayout i samma projekt.
 - **Redigera**: Välj det här alternativet för att markera en bildsekvenslayout i samma projekt och för att växla till denna bildsekvenslayout så att den kan redigeras.
 - **Välj extern fil**: Välj det här alternativet för att välja en bildsekvenslayout i ett annat QuarkXPress-projekt.
- 4 Ange hur snabbt filen ska spelas upp genom att ange ett värde för bildfrekvens i fältet **Bildrutor per sekund**. Bildsekvensens förinställda bildfrekvens laddas som standard.
- 5 Ange en sökväg till det block som innehåller ett objekt eller en sekvens som objektet kan förflyttas längs med, genom att välja ett alternativ i menyn **Sökväg**. Du kan använda valfritt namngivet block- eller linjebaserat objekt som bana.
- 6 Ange inställningar för förflyttningen av objektet längs en bana genom att välja ett eller flera alternativ i menyn **Alternativ**:
 - Välj **Slinga** om du vill att animeringsobjektet ska förflyttas kontinuerligt, om och om igen, från banans startpunkt till dess ändpunkt.
 - Välj **Slinga fram och tillbaka** om du vill att animeringsobjektet ska förflyttas kontinuerligt från början till slutet av banan och sedan från slutet till början.
 - Välj **Ursprungligen gömd** för att gömma animeringsobjektet tills det visas med en åtgärd för **Visa**.
 - Välj **Gömd i slutet** för att gömma animeringsobjektet när uppspelningen är slut.
 - Välj **Behåll status när sida visas** för att bevara animeringsobjektets status när en slutanvändare avslutar och sedan går tillbaka till den sida objektet är placerat på.

- Välj **Ursprungligen inaktiverad** om du inte vill att slutanvändaren ska kunna interagera med objektet från början.

7 Markera **Klicka för att Spela upp/Göra paus** för att göra så att animeringen spelas upp och pausas om vartannat när användaren klickar på den.

8 Ange med vilken hastighet animeringsobjektet ska förflyttas längs banan genom att skriva in ett värde i fältet **Hastighet** och sedan välja en enhet i menyn.

9 Ange om ett ljud ska spelas upp när animeringen börjar genom att välja ett alternativ i menyn **Ljud**:

- Om du vill importera en ljudfil väljer du **Övrigt** i menyn **Ljud**.
- Om du vill använda en ljudfil som redan används någon annanstans i det aktiva projektet väljer du ljudfilens namn.
- Om du vill infoga en bana som hänvisar till en ljudfil när projektet körs (även om filen inte är tillgänglig), väljer du **Extern**.

➡ Det går bara att länka till externa ljudfiler som är i MP3- eller WAV-format.

10 Markera **Slinga** om du vill att ljudet ska upprepas kontinuerligt när animeringen körs.

11 Om du väljer **Extern** i menyn **Ljud** visas dialogrutan **Extern filreferens**.

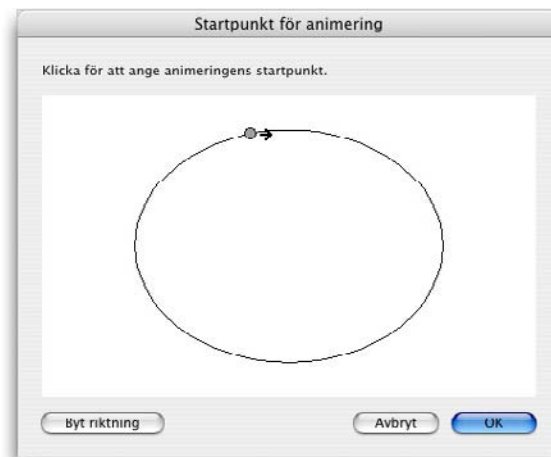


I dialogrutan **Extern filreferens** kan du ange sökvägen till en fil.

Ange sökvägen på ett av följande sätt:

- Om du vill hänvisa till filen från ditt lokala filsystem väljer du **Fil** i menyn **Typ** och anger sedan sökvägen till denna fil i fältet **Sökväg**.
- Om du vill använda en fil på Internet, väljer du **URL** i menyn **Typ** och skriver sedan in filens URL (kallas även webbadress) i fältet **URL**.
- Om du vill hänvisa till en fil från det lokala filsystemet med hjälp av en sökväg som har skapats av ett uttryck, väljer du **Filuttryck** i menyn **Typ** och skriver sedan antingen in ett uttryck i fältet **Uttryck** eller klickar på knappen  för att använda dialogrutan **Uttrycksredigerare**.
- Om du vill hänvisa till en fil på Internet med hjälp av en URL som har skapats av ett uttryck, väljer du **Filuttryck** i menyn **Typ** och skriver sedan antingen in ett uttryck i fältet **Uttryck** eller klickar på knappen  för att använda dialogrutan **Uttrycksredigerare**.

12 Klicka på **Ange** för att ange en startpunkt och riktning för blocket som innehåller bildsekvensen. Dialogrutan **Startpunkt för animering** visas.



I dialogrutan **Startpunkt för animering** kan du ange en startpunkt och riktning för ett objekt eller en bildsekvens på en bana.

Ange en startpunkt för blocket som innehåller bildsekvensen genom att klicka varsomhelst längs banan. Klicka på **Byt riktning** för att ändra blockrörelsens ursprungliga riktning. Klicka på **OK** när du är klar.

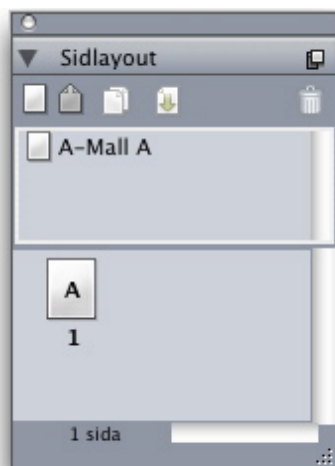
- ➔ När du har ställt in ett animeringsobjekt måste du använda en åtgärd för att animera det.

Skapa en bildsekvens

Om du vill skapa ett animeringsobjekt som innehåller en bildsekvens (**Sekvens i ett block** eller **Sekvens på en bana**), måste du först skapa en bildsekvenslayout. En bildsekvenslayout är en särskild sorts interaktiv layout där du kan skapa en separat sida för varje bildruta i en bildsekvens.

Så här skapar du en bildsekvenslayout:

- 1 Skapa ett animeringsobjekt enligt beskrivningen i avsnittet "*Skapa ett objekt*". Se till att animeringsobjektet har markerats.
- 2 Ange att du vill använda en bildsekvens genom att välja **Sekvens i ett block** eller **Sekvens på en bana** i menyn **Visa som**.
- 3 Skapa en bildsekvenslayout genom att välja **Ny** i menyn **Sekvens**. Dialogrutan **Ny interaktiv layout** visas.
- 4 Ge layouten ett namn och skriv in en bildfrekvens i fältet **Bildrutor per sekund**, och klicka sedan på **OK**. **Bredden** och **Höjden** kopieras automatiskt från animeringsobjektet.)
- 5 Kontrollera att **Fönster > Sidlayout** har markerats. Paletten **Sidlayout** visar en sida för varje bildruta i bildsekvensen.



I Paletten **Sidlayout** (**Fönster > Sidlayout**) kan du se alla bildrutor i bildsekvensen och komma åt dem.

- 6 Markera den första bildrutan i bildsekvensen genom att dubbelklicka på sidan i paletten **Sidlayout** och rita sedan upp den första bildrutan med sidlayoutverktygen i QuarkXPress, eller rita ett bildblock och importera den första bildrutan i en befintlig bildsekvens.
 - 7 Skapa animeringens andra bildruta genom att Kontroll+klicka/högerklicka på sidan i paletten **Sidlayout** och välj **Infoga sidor**. Dialogrutan **Infoga sidor** visas.
 - 8 Skriv in **1** i fältet **Infoga** i dialogrutan **Infoga sidor** och klicka på **OK**. Den andra sidan visas i paletten **Sidlayout**.
 - 9 Kopiera och klistra in innehållet från den första sidan på den andra sidan så att båda bildrutorna ser likadana ut. Du kan flytta mellan bildrutorna med hjälp av paletten **Sidlayout**.
 - 10 Skapa bildrutan genom att uppdatera innehållet i den nya bildrutan.
 - 11 Upprepa föregående fyra steg tills alla bildrutor är klara.
 - 12 Växla tillbaka till presentationslayouten när du är klar, med hjälp av layoutflikarna längst ned i fönstret eller genom att välja **Layout > Gå till**.
- ➔ Du kan också skapa en bildsekvens på samma sätt som du skapar en presentationslayout genom att välja **Arkiv > Ny(tt) > Project** eller **Layout > Ny**. Men det vanligaste sättet att skapa en bildsekvenslayout är ovanstående metod. När du skapar en bildsekvenslayout på det här sättet fångas blockstorleken automatiskt in och används i den nya bildsekvenslayouten.
- ➔ Det går inte att ta bort en bildsekvenslayout förrän du avsynkroniserar den. Du avsynkroniserar en bildsekvenslayout genom att markera den i paletten **Delat innehåll** och sedan klicka på knappen **Ta bort** .

Arbeta med knappobjekt

Det finns två olika typer av knappobjekt i presentationslayouter:

- **Ett interaktivt objekt som beter sig som en knapp:** Nästan alla typer av interaktiva objekt inkluderar användarhändelser som **Klicka ned** (användaren klickar med musen på objektet), **Klicka upp** (användaren släpper musknappen på objektet) och **Dubbelklicka** (användaren dubbelklickar på knappen). Genom att tilldela användarhändelserna åtgärder kan du omvandla nästan vad som helst till en knapp.
- **Ett knappobjekt som innehåller en knapp med flera lägen:** En *knapp med flera lägen* är en knapp som ändrar utseende när användaren klickar på den. En sådan knapp kan ge användaren visuell feedback genom att den ser annorlunda ut beroende på om den är i Av- eller På-läget. Om du vill använda en knapp med flera lägen måste du rita upp knappens olika lägen (eller importera dem som bilder) i en särskild sorts interaktiv layout som kallas för en knapplayout.

Du kan också gruppera flera På/Av-knappar för att skapa en *knappgrupp*, där endast en knapp åt gången får vara i läget På. Det här kan vara användbart i situationer när du vill begränsa slutanvändarens val, så att endast ett av alternativen kan markeras, och de utesluter varandra.

Skapa en knapp med flera lägen

Du måste skapa en knapplayout innan du kan skapa en knapp med flera lägen. En knapplayout är en särskild sorts interaktiv layout som har en enskild sida för varje knapp med flera lägen.

Du kan skapa följande typer av knappar med flera lägen:

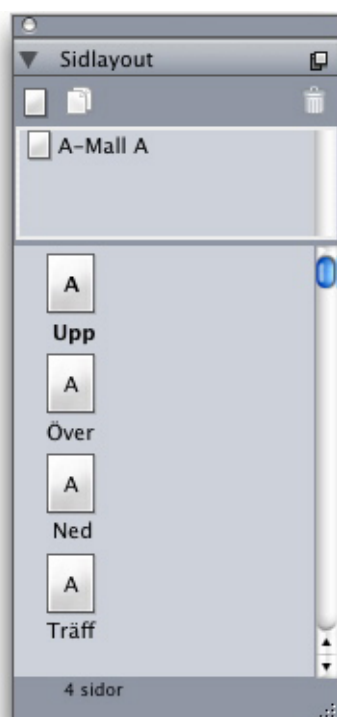
- **Enkel:** En enkel knapp är alltid antingen uppe eller nere. Enkla knappar är bra för att utlösa en enkel åtgärd (t.ex. spela upp en film).
- **Enkel med inaktivering:** En enkel knapp med inaktivering är en enkel knapp som har ytterligare ett läge som kallas för inaktiveringsläget.
- **På/Av:** En På/Av-knapp fungerar som en växelspak; varje klickning växlar knappen från På till Av eller från Av till På.
- **På/Av med inaktivering:** En På/Av-knapp med inaktivering är en På/Av-knapp med ytterligare ett läge som kallas för inaktiveringsläget.

En knapp med flera lägen kan ha olika kombinationer av följande lägen:

- **Upp:** Slut användaren har inte klickat på knappen.
 - **Över:** Muspekaren befinner sig ovanpå knappen men slut användaren har inte klickat med musen.
 - **Ned:** Slut användaren har klickat på knappen och den är fortfarande nedtryckt.
 - **Träff:** Definierar knappens interaktiva område. Det här läget visas inte. Det ger bara en indikation om var knappen ska vara "klickningsbar" och var det inte ska gå att klicka på den. Du kan se det här läget som en "knappmask". Om du låter det här läget vara tomt fungerar inte knappen.
 - **Inaktivera:** Det går inte att klicka på knappen.
- ➡ Eftersom du kan klicka på en På/Av-knapp i både dess Upp- och Ned-läge, har På/Av-knappar två På-lägen (På-Upp, På-Ned) och två Av-lägen (Av-Upp, Av-Ned). Du behöver dock inte skapa olika bilder för varje knappläge om du inte vill.

Så här konstruerar du en knapp med flera lägen i en knapplayout:

- 1 Skapa ett knappobjekt enligt beskrivningen i avsnittet "*Skapa ett objekt*". Se till att knappobjektet har markerats.
- 2 Skapa en knapplayout genom att välja **Ny** i menyn **Knapp**. Dialogrutan **Ny interaktiv layout** visas.
- 3 Ge layouten ett namn och välj en knapptyp i menyn **Knapptyp**, och klicka sedan på **OK**. **Bredden** och **Höjden** kopieras automatiskt från knappobjektet.)
- 4 Kontrollera att **Fönster > Sidlayout** har markerats. Paletten **Sidlayout** visar en sida för varje knappläge.



Paletten **Sidlayout**(**Fönster > Sidlayout**) kan du visa och komma åt de olika knapplägena i en knapplayout.

- 5 Markera ett knappläge genom att dubbelklicka på dess sida i paletten **Sidlayout** och sedan rita upp knappläget med QuarkXPress sidlayoutverktyg, eller rita ett bildblock och importera knappläget som en bild.
- 6 Kopiera och klistra in innehållet från ett knappläge till ett annat så att knapplägena är identiska. Du kan flytta mellan knapplägena med hjälp av paletten **Sidlayout**.
- 7 Uppdatera knapplägets innehåll.
- 8 Upprepa följande tre steg tills du har designat alla lägen för knappen.
- 9 Om du bara vill att en del av knappområdet ska vara interaktivt (det går att klicka på det), ritar du upp block i läget **Träff**, där du vill att det ska gå att klicka.
- 10 Växla tillbaka till presentationslayouten när du är klar, med hjälp av layoutflikarna längst ned i fönstret eller genom att välja **Layout > Gå till**.

- ➔ Du kan också skapa en knapplayout på samma sätt som du skapar en presentationslayout genom att välja **Arkiv > Ny(tt) > Project** eller **Layout > Ny**. Men det vanligaste sättet att skapa en knapplayout är ovanstående metod. När du skapar en knapplayout på det här sättet fångas blockstorleken automatiskt in och används i den nya knapplayouten.
- ➔ Det går inte att ta bort en knapplayout förrän du avsynkroniserar den. Du avsynkroniserar en knapplayout genom att markera den i paletten **Delat innehåll** och sedan klicka på knappen **Ta bort** .

Konfigurera ett knappobjekt

Så här konfigurerar du ett knappobjekt:

- 1 Skapa ett knappobjekt enligt beskrivningen i avsnittet "*Skapa ett objekt*". Se till att knappobjektet har markerats.
- 2 Ange vilken knapplayout som ska användas genom att välja ett alternativ i menyn **Knapp**.
 - **Layoutnamn**: Om du vill använda en knapplayout i samma projekt väljer du namnet på layouten.
 - **Ny**: Välj det här alternativet för att skapa en knapplayout i samma projekt.
 - **Redigera**: Välj det här alternativet för att markera en knapplayout i samma projekt och för att växla till denna knapplayout så att den kan redigeras.
 - **Välj extern fil**: Välj det här alternativet för att markera en knapplayout i ett separat QuarkXPress-projekt.
- 3 Ange inställningar för knappobjektet genom att välja ett eller flera alternativ i menyn **Alternativ**:
 - Välj **Ursprungligen gömd** för att gömma knappobjektet tills det visas med en åtgärd för **Visa**.
 - Välj **Ursprungligen inaktiverad** om du vill inaktivera knappobjektet tills det aktiveras med en åtgärd för **Aktivera**.
 - Välj **Behåll status när sida visas** för att bevara knappobjektets status när en slutanvändare avslutar och sedan går tillbaka till den sida objektet är placerat på.
 - Markera **Ursprungligen aktiverad** för att ange att knappen till att börja med ska vara i läget På.
- 4 Ange knappobjektets ursprungliga placering på sidan genom att välja ett alternativ i menyn **Ursprunglig placering**:
 - Välj **Hem** om objektet ursprungligen ska visas på den aktuella platsen på sidan.
 - Välj **Över**, **Vänster**, **Under** eller **Höger** för att först visa objektet på något av montageborden.

- 5 Ange ett tangentkommando som aktiverar en enkel knapp eller växlar mellan en På/Av-knapp eller en På/Av-knapp med inaktivering genom att skriva in en tangentkombination i fältet **Tangentalias**.

Skapa en knappgrupp

Du kan gruppera flera På/Av-knappar (eller På/Av-knappar med inaktivering) så att de fungerar som en uppsättning med alternativknappar (med andra ord, om användaren aktiverar en knapp stängs alla andra knapparna i gruppen automatiskt av). Så här skapar du en knappgrupp:

- 1 Skapa två eller flera knappobjekt och konfigurera var och en som en På/Av-knapp eller en På/Av-knapp med inaktivering med flera lägen.
- 2 Markera alla knappobjekten (men ingenting annat) med hjälp av objektverktyget .
- 3 Gruppera knappobjekten med **Objekt > Gruppera**.
- 4 Välj **Knappgrupp** i menyn **Objekttyp** på fliken **Objekt** i paletten **Interaktiv** och ange ett namn för knappgruppen i fältet **Objektnamn**.

Bildsekvenslayouter, knapplayouter och delat innehåll

När du lägger till en bildsekvens eller en knapp med flera lägen i en presentationslayout, använder QuarkXPress tekniken Composition Zones för att placera en kopia av målbildsekvenslayouten eller knapplayouten i ett block i presentationslayouten.

Bildsekvenslayouter och knapplayouter är på samma sätt som alla komponeringslayouter synkroniserade med motsvarande block i presentationslayouten. Därför visas alla bildsekvenslayouter eller knapplayouter som du har använt i paletten **Delat innehåll**, och animeringar och knappar har de utmärkande handtag som identifierar synkroniserade objekt.

Composition Zones kan användas till att bädda in en interaktiv layout i en webblayout och sedan kan webblayouten exporteras för att skapa en HTML-sida med en inbäddad SWF-presentation.

Arbeta med menyer

Interaktiva layouter kan användas med två olika typer av menyer:

- **Menyrad:** Flera menyer som ordnas horisontellt, med listor med menyalternativ som rullas ned från menyerna. Menyrader kan även innehålla undermenyer.
- **Popupmeny:** En rullgardinsmeny. Popupmenyer kan även innehålla undermenyer.

Innan du kan skapa någon av dessa menyer måste du först skapa en *interaktiv meny*. En interaktiv meny har inget användargränssnitt i QuarkXPress: Det är helt enkelt en lista med menyer, undermenyer och menyalternativ som lagras i projektet. När du skapar en interaktiv meny kan du definiera menyer, menyalternativ, avskiljningslinjer och undermenyer. Varje menyalternativ kan knytas till en **Åtgärd** som avgör vad som händer när en slutanvändare väljer detta menyalternativ.

När du har skapat en interaktiv meny kan du tilldela menyn ett eller flera menyobjekt. Menyobjekt avgör var menyn visas och hur den ser ut.

Skapa en interaktiv Meny

Du måste skapa en *interaktiv meny* innan du kan skapa ett menyobjekt. En interaktiv meny är en meny som lagras i ett projekt, men inte visas på skärmen förrän du använder den i ett menyobjekt.

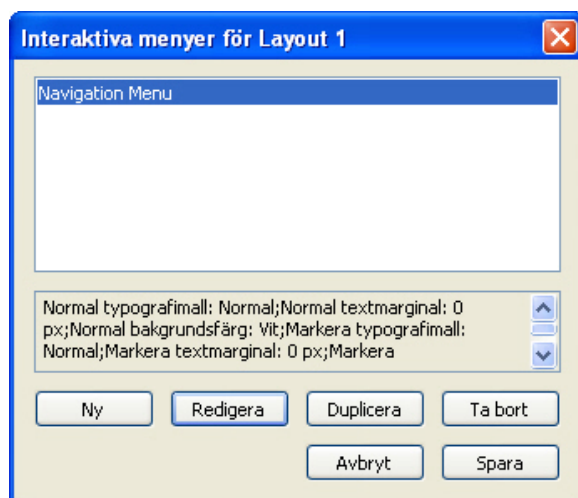
En interaktiv meny kan innehålla menyalternativ, undermenyer och skiljelinjer. De enskilda menyalternativen och undermenyalternativen kan tilldelas åtgärder (t.ex. länkning till en annan sida eller öppning av en URL).

En interaktiv meny kan visas som en menyrad eller som en popupmeny (rullgardinsmeny).

- Om en interaktiv meny visas som en menyrad, visas menyalternativen som menyer högst upp i menyraden, undermenyer på första nivån visas under menyerna som menyalternativ i en lista, och eventuella ytterligare undermenyer visas som undermenyer till menyalternativen.
- Om en interaktiv meny visas som en popupmeny, visas menyalternativen vertikalt som menyalternativ i en lista och *alla* undermenyer visas som undermenyer till menyalternativen.

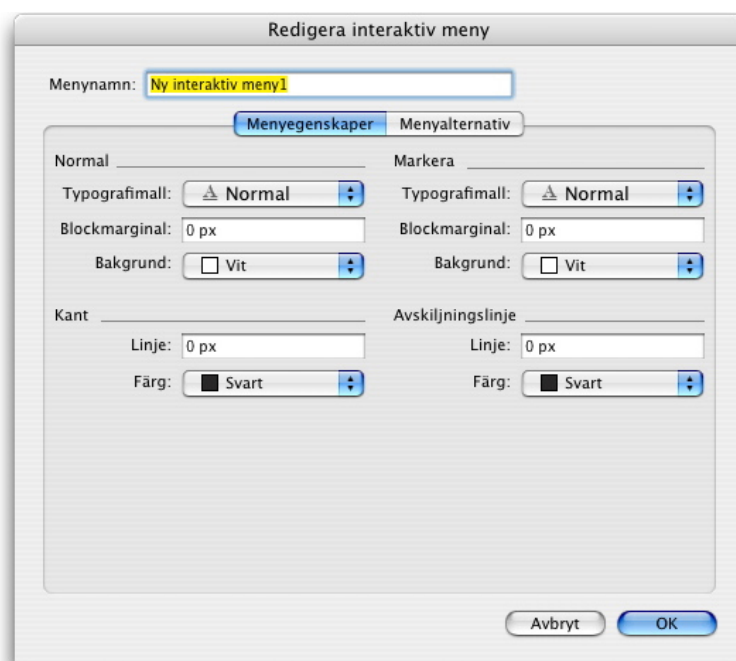
Så här skapar du en interaktiv meny:

- 1 Välj **Redigera > Överlappande menyer**. Dialogrutan **Interaktiva menyer** visas.



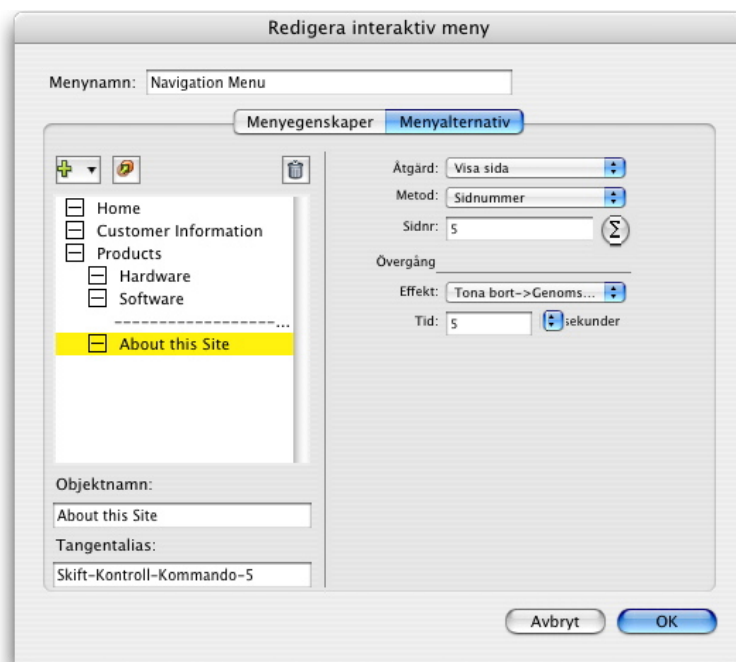
I dialogrutan **Interaktiva menyer** kan du skapa, ta bort och duplicera interaktiva menyer.

- 2 Klicka på **Ny** för att skapa en interaktiv meny. Dialogrutan **Redigera interaktiv meny** visas.



På fliken **Menyegenskaper** i dialogrutan **Redigera interaktiv meny** kan du styra den interaktiva menyns utseende.

- 3 Ange ett namn för menyn i fältet **Menynamn**. Det här är det namn som du kommer att använda för att tilldela ett menyobjekt den interaktiva menyn. Menynamnet visas inte i exporterade filer.
- 4 Använd fliken **Menyegenskaper** för att avgöra hur menyn kommer att se ut:
 - Tilldela menyns **Normala** och **Markerade** lägen en typografimall, en blockmarginal och en bakgrund. (Värdet för **Blockmarginal** används runt objektets alla sidor.)
 - Ange grovleken och färgen på menyns linjer i fälten **Kant** och **Avskiljningslinje**.
- 5 Klicka på fliken **Menyalternativ**.



Fliken **Menyalternativ** i dialogrutan **Redigera interaktiv meny** gör att du kan lägga till menyalternativ, undermenyer och avskiljningslinjer i en interaktiv meny.

6 Gör så här för att lägga till ett menyalternativ eller ett undermenyalternativ:

- Om du vill skapa ett menyalternativ väljer du **Meny** på knappen **Lägg till meny** . Eller, om du vill skapa ett menyalternativ i en av undermenyerna till det menyalternativ som har markerats i rullningslistan, väljer du **Undermeny**.
- Skriv in ett namn för menyalternativet i fältet **Objektnamn**.
- Ange vilket tangentkommando som ska aktivera menyalternativets åtgärd genom att skriva in en tangentkombination i fältet **Tangentalias**.
- Ange vilken åtgärd som ska utföras när menyalternativet markeras av en slutanvändare genom att välja en åtgärd i menyn **Åtgärd**.

7 Välj **Avskiljningslinje** i menyn för att lägga till en avskiljningslinje under det menyalternativ som har markerats i rullningslistan.

Konfigurera ett Menyobjekt

Så här konfigurerar du ett menyobjekt:

- 1** Skapa ett menyobjekt enligt beskrivningen i avsnittet "*Skapa ett objekt*". Se till att menyobjektet är markerat.
- 2** Ange hur menyn ska visas genom att välja ett alternativ i menyn **Visa som**.
 - **Menyrad:** Välj det här alternativet för att visa den interaktiva menyn som en horisontell menyrad i presentationen.
 - **Popup:** Välj det här alternativet för att visa den interaktiva menyn som en rullgardinsmeny.

- 3 Ange vilken interaktiv meny som ska användas genom att välja ett alternativ i menyn **Meny**.
 - **Namn på interaktiv meny:** Om du vill använda en befintlig interaktiv meny väljer du namnet på den menyn.
 - **Ny:** Välj det här alternativet för att skapa en interaktiv meny.
- 4 Ange menyns inställningar genom att välja ett eller flera alternativ i menyn **Alternativ**:
 - Välj **Ursprungligen gömd** för att gömma knappobjektet tills det visas med en åtgärd för **Visa**.
 - Välj **Ursprungligen inaktiverad** om du vill inaktivera knappobjektet tills det aktiveras med en åtgärd för **Aktivera**.
 - Välj **Behåll status när sida visas** för att bevara menyobjektets status när en slutanvändare avslutar och sedan går tillbaka till den sida objektet är placerat på.
- 5 Klicka på **Redigera meny** för att redigera den interaktiva meny som har markerats i menyn **Meny**.

Konfigurera ett fönsterobjekt

Ett fönsterobjekt är ett objekt som kan visas som ett fönster som är avskilt från det huvudsakliga presentationsfönstret, t.ex. en dialogruta eller en palett. Så här konfigurerar du ett fönsterobjekt:

- 1 Skapa ett fönsterobjekt enligt beskrivningen i avsnittet "[Skapa ett objekt](#)". Se till att fönsterobjektet har markerats.
- 2 Välj ett alternativ i menyn **Visa som**:
 - Välj **Spärrat fönster** för att skapa ett fönster som hindrar användaren från att komma åt andra fönster eller interagera med huvudpresentationen tills det stängs (som en dialogruta).
 - Välj **Ej spärrat fönster** för att skapa ett fönster som tillåter att användaren växlar till andra fönster och interagerar med huvudpresentationen när det är öppet (som en palett).
- 3 Ange hur fönstrets reglage ska se ut genom att välja ett alternativ i menyn **Stil**:
- 4 Välj ett alternativ i menyn **Position**:
 - Välj **Hem** för att öppna fönstret där det är placerat i presentations layouten.
 - Välj **Centrera på skärmen** för att öppna fönstret mitt på datorskärmen.
 - Välj **Vid absolut position** och skriv in värden i fälten **Från vänster** och **Uppifrån** för att öppna fönstret med det övre vänstra hörnet vid vissa angivna koordinater i förhållande till presentationsfönstrets övre vänstra hörn.
 - Markera **Kom ihåg position** för att öppna fönstret där det visades senast.

- 5 Om du väljer något annat än **Som det är utformat** i menyn **Visa som**, kan du styra fönsterobjektets utseende ännu mer med hjälp av följande inställningar:
 - Om du vill att fönstrets namnlist ska innehålla en rubrik, skriver du in rubriken i fältet **Rubrik**.
 - Om du vill att fönstret ska innehålla en stängningsknapp markerar du **Inkludera stängningsknapp**.

Konfigurera ett textblocksobjekt

Textblocksobjekt är interaktiva objekt där du kan visa och redigera text.

Textblocksobjekt kan bara bestå av ett fyrkantigt textblock. Du kan ange teckensnitt, storlek, teckenstil, färg och justering av texten i textblocksobjektet.

- ➡ Om ett textblock inte är ett textblocksobjekt, konverteras det till vektorer och visas alltid på samma sätt som i den interaktiva layouten. När du arbetar med ett textblocksobjekt måste du bädda in teckensnittet i presentationen om du vill försäkra dig om att de visas på slutanvändarens dator på rätt sätt (se "[Konfigurera exportinställningar](#)"). Du kan se till att ett teckensnitt faktiskt bäddas in genom att använda teckensnittet på minst ett tecken eller ett tomt stycke i ett textblocksobjekt någonstans i layouten. Om du inte bäddar in teckensnitt används ett standardteckensnitt.

Så här konfigurerar du ett textblocksobjekt:

- 1 Skapa ett textblocksobjekt enligt beskrivningen i avsnittet "[Skapa ett objekt](#)". Se till att textblocksobjektet har markerats.
- 2 Ange vilken typ av textblocksobjekt du vill använda genom att välja ett alternativ i menyn **Visa som**:
 - **Enkel**: Slut användaren kan markera och kopiera texten, men inte redigera texten.
 - **Redigerbar**: Slut användaren kan redigera texten i blocket.
 - **Rullningsbar**: Blocket innehåller en rullningslist. Slut användaren kan markera och kopiera texten, men inte redigera texten.
 - **Redigerbar och rullningsbar**: Blocket innehåller en rullningslist och slut användaren kan redigera texten i blocket.
 - **Lista**: Blocket innehåller en rullningslist och en lista med objekt, på olika rader. Användaren kan markera ett objekt i taget i listan.
- 3 Konfigurera resten av inställningarna för ett enkelt textblocksobjekt genom att välja ett eller flera alternativ i menyn **Alternativ**:
 - Välj **Ursprungligen gömd** för att gömma textblocksobjektet tills det visas med en åtgärd för **Visa**.
 - Välj **Ursprungligen inaktiverad** för att förhindra att ändringar görs i textblocksobjektet innan det har aktiverats med en åtgärd för **Aktivera**.

- Välj **Behåll status när sida visas** om du vill bevara textblocksobjektets läge när en slutanvändare går ur sidan och sedan går tillbaka till sidan med objektet.
 - Välj **Skyddad** om alla tecknen i rutan ska visas som asterisk. Det här alternativet kan vara användbart för fält där användaren skriver in ett lösenord.
- 4** Ange textblocksobjektets ursprungliga placering på sidan genom att välja ett alternativ i menyn **Ursprunglig placering**:
- Om textblocksobjektet alltid ska visas på samma plats som i presentationslayouten väljer du **Hem**.
 - Välj **Över**, **Vänster**, **Under** eller **Höger** för att först visa objektet på något av montageborden.

Arbeta med övergångar

Quark XPress innehåller flera övergångseffekter som du kan använda i dina presentationer. Du kan konfigurera övergångar för alla sidor i presentationslayouten eller konfigurera övergångar för enskilda sidor och objekt med hjälp av åtgärder och skript.

- **Täck över:** Du kan använda en täckande övergång för att förflytta en ny sida över den aktuella sidan eller för att dölja ett objekt med en glidande rörelse.
- **Frilägg:** Du kan använda en friläggande övergång för att förflytta den aktuella sidan från presentationen för att visa ett underliggande objekt med en glidande rörelse.
- **Ridå:** Du kan använda en ridåövergång för att frilägga ett objekt eller en ny sida med en glidande rörelse, ungefär som när en ridå går upp eller ner.
- **Tona:** Du kan använda en tonande övergång för att göra så att en sida eller ett objekt tonas in eller ut från det ursprungliga utseendet.
- **Zooma:** Du kan använda en zoomningsövergång för att göra så att en sida eller ett objekt zoomas in eller ut till mitten av presentationen med hjälp av en ingående eller utgående rörelse.

Konfigurera övergångar

Du kan konfigurera övergångar för samtliga sidor i presentationslayouten på en och samma gång, eller konfigurera övergångar för enskilda sidor och objekt med hjälp av åtgärder och skript.

Konfigurera övergångar för samtliga sidor i en **presentationslayout** genom att visa panelen **Presentation** i dialogrutan **Inställningar** (QuarkXPress/Redigera > **Inställningar**).

Konfigurera övergångar för enskilda objekt och sidor genom att välja en av följande åtgärder när du konfigurerar en användarhändelse eller skapar ett skript. När du har valt en av nedanstående åtgärder visas reglagen för **Övergångar** i paletten **Interaktiv** så att du kan konfigurera en övergång som en del av åtgärden.

- Göm objekt
- Visa objekt

- Visa första sidan
- Visa sista sidan
- Visa nästa sida
- Visa föregående sida
- Visa sida
- Gå tillbaka

Arbeta med sidor i interaktiva layouter

Sidorna är det område där du designar och styr den interaktiva layoutens flöde. En presentationslayout innehåller minst en sida. En bildsekvenslayout innehåller en sida för varje bildruta du skapar för att animera en uppsättning med bilder i rad. En knapplayout innehåller en sida för varje knappläge (t.ex. på, av, upp, ned, osv).

Sidor är precis som objekt, åtgärder och skript en viktig del i interaktiva layouter. Du kan t.ex.:

- Styra flödet i presentationen exakt genom att konfigurera sidorna så att de visas baserat på ett automatiskt tidsintervall eller när en slutanvändare trycker på en tangentkombination eller använder musen.
- Lägga till övergångar, exempelvis gradvisa toningar mellan sidor.
- Köra ett visst skript automatiskt när en sida visas eller avslutas.

Lägga till sidor i en Interaktiv layout

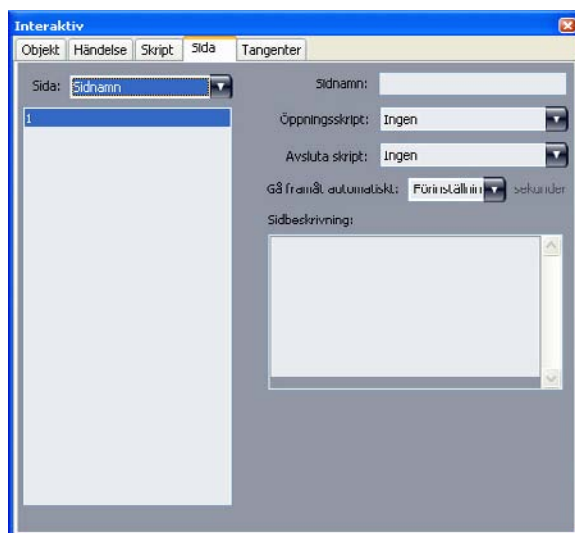
Du kan lägga till sidor in en presentationslayout eller bildsekvenslayout på två olika sätt:

- Välj **Sida > Infoga**, skriv in hur många sidor som ska läggas till och klicka på **OK**.
- Visa paletten **Sidlayout (Fönster > Sidlayout)**, Kontroll+klicka/högerklicka på en sida och skriv sedan in hur många sidor du vill lägga till och klicka på **OK**.

Konfigurera sidor

Du kan konfigurera sidor så att de fungerar i dina interaktiva layouter på flera sätt:

- **Med interaktiva inställningar:** Ställ in den förinställda sidövergången och det automatiska tidsintervallet mellan sidorna i en interaktiv layout genom att gå till panelen **Presentation** i dialogrutan **Inställningar (QuarkXPress/Redigera > Inställningar)**
- **Med åtgärder och skript:** Ställ in åtgärder och skript så att de hänvisar till sidorna i din presentation. Du kan t.ex. associera en åtgärd med användarhändelsen för en knapp så att nästa sida visas när slutanvändaren klickar på knappen.
- **Med fliken Sidor:** Konfigurera enskilda sidor i presentationslayouten med hjälp av fliken **Sidor** i paletten **Interaktiv**. På fliken **Sidor** i paletten **Interaktiv** finns en lista över alla sidorna i layouten efter sidnummer. Du kan sortera sidlistan efter sidnamn eller mallsidor.



På fliken **Sidor** i paletten **Interaktiv** kan du konfigurera sidor i den interaktiva layouten.

Konfigurera sidorna i presentationslayouten med hjälp av fliken **Sidor** genom att markera en sida i sidlistan och konfigurera lämpliga alternativ för sidan:

- **Sidnamn:** Skriv in ett namn för sidan i fältet **Sidnamn**. Sidnamn visas i listan över sidor och kan vara användbara för att ordna sidlistan. När du har namngett sidan kan du dessutom hänvisa till sidnamnet i valfritt skript.
- **Öppningsskript:** Välj ett skriptnamn i menyn **Öppningsskript** för att köra ett skript i presentationen när slutanvändaren öppnar sidan. Du kan t.ex. köra ett skript som gör att en bild tonas in när sidan visas.
- **Avslutningsskript:** Välj ett skriptnamn i menyn **Avslutningsskript** för att köra ett skript när en slutanvändare lämnar sidan. Du kan t.ex. köra ett skript som gör att presentationen stängs när en slutanvändare avslutar sidan.
- **Gå framåt automatiskt:** Välj ett alternativ i menyn **Gå framåt automatiskt** om du vill att sidan ska gå framåt automatiskt till nästa sida efter ett visst antal sekunder.

➡ Du kan konfigurera presentationens frammatning med hjälp av de interaktiva inställningarna.

- **Sidbeskrivning:** Skriv in en beskrivning för sidan i fältet **Sidbeskrivning** om du vill att sidan ska ha en beskrivning. Sidbeskrivningar kan göra det lättare att ordna sidorna. När du har skapat en sidbeskrivning kan du dessutom komma åt beskrivningen med hjälp av en åtgärd eller ett skript. Du kan t.ex. skapa ett skript som visar beskrivningen av sidan när en slutanvändare klickar på en knapp.

Arbeta med tangentkommandon

Menyer är ett enkelt och intuitivt sätt att navigera i en presentation, men erfarna användare förväntar sig tangentkommandon som gör att de snabbt kan komma åt kommandon som används ofta. Med hjälp av fliken **Tangenter** i paletten **Interaktiv** kan du skapa tangentkommandon som gör något av följande:

- Utlöser en händelse som är associerad med en klickning på en knapp.
- Utlöser en händelse som är associerad med ett menyalternativ.

- Kör ett visst skript automatiskt när användaren trycker på ett tangentkommando.

Så här skapar du ett tangentkommando:

1 Klicka på fliken **Tangenter** i paletten **Interaktiv**.

2 Markera ett alternativ i listan **Sida**.

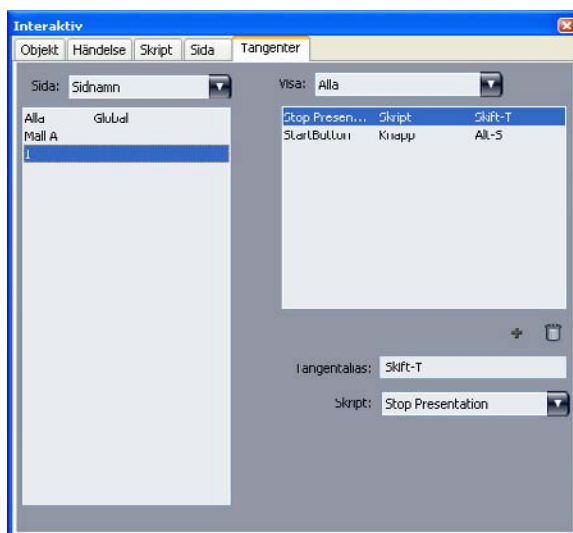
- Välj **Alla** för att skapa tangentkommandon som kör skript oavsett vilken sida slutanvändaren har öppen.
- Välj ett mallsidnamn för att göra så att alla knapparna och menyerna på denna mall sida blir tillgängliga i listan till höger, och för att skapa tangentkommandon som bara kör skript när slutanvändaren befinner sig på en sida som baseras på denna mall sida.
- Välj ett sidnummer för att göra så att alla knappar och menyer på sidan blir tillgängliga i listan till höger, och för att skapa tangentkommandon som bara kör skript när slutanvändaren befinner sig på denna sida.

3 Välj ett alternativ i menyn **Visa** för att styra vilka objekt som visas i listan till höger. Om du t.ex. vill skapa ett tangentkommando som utlöser en händelse som är associerad med en knappklickning, kan du välja **Knappar** för att endast visa knappar i listan.

4 Ange ett mål för tangentkommandot så här:

- Om du vill associera tangentkommandot med en knapp, markerar du knappnamnet i listan **Tangentkommandon**.
- Om du vill associera tangentkommandot med ett skript, klickar du på knappen **Lägg till tangent**  och väljer skriptnamnet i menyn **Skript**.

5 Ange tangentkombinationen i fältet **Tangentalias**. Du kan använda vilken enskild tangent som helst tillsammans med valfri kombination av tangenterna Kommando, Skift, Alternativ och Kontroll (MacOS) eller tangenterna Ctrl, Skift och Alt (Windows) för att skapa ett glitigt tangentkommando—utom kommandon som redan har reserverats för allmänna uppgifter, såsom Kommando+Q/Alt+F4, som har reserverats för att avsluta presentationen.



På fliken **Tangent** i paletten **Interaktiv** kan du skapa tangentkommandon och associera dem med skript.

- ➔ Vissa tangentkommandon kan inte användas i dina interaktiva layouter, eftersom de har reserverats för standarduppgifter eller inte är tillgängliga (eller inte finns) på tangentborden i MacOS eller Windows.
- ➔ Varje ny interaktiv layout innehåller automatiskt ett tangentkommando som kallas för "GoToNext" (höger piltangent) och ett tangentkommando som kallas för "GoToPrevious" (vänster piltangent). Dessa tangentkommandon är länkade till skript som visar nästa och föregående sida. De tillhandahålls för att göra navigeringen lättare, och du kan ta bort dem utan risk om du inte vill använda dem.

Konfigurera interaktiva inställningar

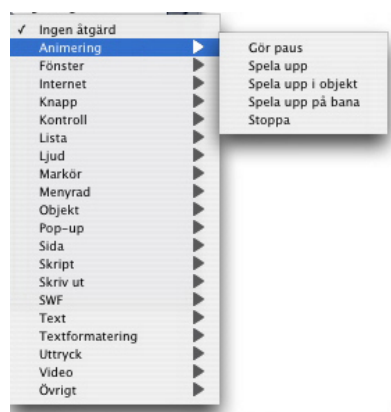
Interaktiva layouter har, precis som utskriftslayouter och webblayouter sin egen uppsättning med paneler i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**). De flesta av dessa paneler ser likadana ut som motsvarande paneler i utskrifts- och webblayouter, men det finns ytterligare två paneler: Panelen **Presentation** och panelen **SWF**.

Arbeta med åtgärder

Åtgärder är den komponent som gör att en presentationslayout blir interaktiv. Utan åtgärder finns den interaktiva layouten bara där utan att något händer. Du kan associera en åtgärd med en viss användarhändelse eller ställa samman en rad med åtgärder i ett skript som kan köras när slutanvändaren öppnar eller stänger presentationen, öppnar eller stänger en viss sida eller trycker på en viss tangentkombination.

Tilldela åtgärder

Använd menyn **Åtgärd** för att tilldela en interaktiv layout åtgärder. Menyn **Åtgärd** visas både på fliken **Händelse** och fliken **Skript** i paletten **Interaktiv**.



I menyn **Åtgärd** kan du tilldela användarhändelser åtgärder på fliken **Händelse** i paletten **Interaktiv** och ställa samman åtgärder i ett skript på fliken **Skript** i paletten **Interaktiv**.

Åtgärdsreferens

Det här avsnittet innehåller en lista över de åtgärder som är tillgängliga för presentationslayouter, och förklarar hur de olika åtgärder fungerar. Du kan hänvisa till det här avsnittet när du associerar åtgärder med användarhändelser och när du ställer samman skript.

➡ Text och textformateringsåtgärder fungerar inte med Flash Player version 5 och med QuickTime Player.

KOMMANDO	ÅTGÄRD	BESKRIVNING
Ingen åtgärd	Ingen åtgärd	Gör ingenting.
Animering > Paus	Gör paus i animering	Gör paus i det angivna animeringsobjektet.
Animering > Spela upp	Spela upp animering	Spelar upp det angivna animeringsobjektet. Om användaren har gjort paus i animeringen fortsätter uppspelningen från den senaste positionen. Om animeringen har stoppats börjar uppspelningen om från början.
Animering > Spela upp i objekt	Spela upp animering i objekt	Spelar upp den angivna bildsekvensen i det angivna animeringsobjektet.
Animering > Spela upp på bana	Spela upp animering på bana	Spelar upp den angivna bildsekvensen i det angivna animeringsobjektet samtidigt som objektet förflyttas längs den angivna banan.
Animering > Stoppa	Stoppa	Stoppar det angivna animeringsobjektet.
Knapp > Inaktivera	Inaktivera knapp	Inaktiverar det angivna knappobjektet.
Knapp > Aktivera	Aktivera knapp	Aktiverar det angivna knappobjektet.
Knapp > Av	Stäng av knapp	Ändrar det angivna knappobjektet till läget Av.

KOMMANDO	ÅTGÄRD	BESKRIVNING
Knapp > På	Aktivera knapp	Ändrar det angivna knappobjektet till läget På.
Kontroll > Break If	Break If	Endast tillgängligt i skript. Gör att du kan gå ur en Loop-slinga. Se " Använda villkorssatser ".
Kontroll > Else	Else	Endast tillgängligt i skript. Skapar en gren i en If-sats. Se " Använda villkorssatser ".
Kontroll > End If	End If	Endast tillgängligt i skript. Markerar slutet på en If-sats. Se " Använda villkorssatser ".
Kontroll > End Loop	End Loop	Endast tillgängligt i skript. Markerar slutet på en Loop-slinga. Se " Använda villkorssatser ".
Kontroll > End While	End While	Endast tillgängligt i skript. Markerar slutet på en While-slinga. Se " Använda villkorssatser ".
Kontroll > If	If	Endast tillgängligt i skript. Markerar början på en If-sats. Se " Använda villkorssatser ".
Kontroll > Loop	Loop	Endast tillgängligt i skript. Markerar början på en Loop-slinga. Se " Använda villkorssatser ".
Kontroll > While	While	Endast tillgängligt i skript. Markerar början på en While-slinga. Se " Använda villkorssatser ".
Markör > Göm	Göm markör	Gömmer muspekaren.
Markör > Visa	Visa markör	Visar muspekaren om den är gömd.
Markör > Använd	Använd markör	Ändrar muspekaren till angiven symbol.
Uttryck > Ställ in	Ställ in	Gör att du kan ställa in ett uttryck som kommer att köras. Ytterligare information om uttryck finns i " Så här fungerar uttryck ".
Internet > Hämta URL med text	Hämta URL med text	Hämtar textinnehållet i en angiven URL och infogar texten i det angivna textblocksobjektet. Obs! När presentationens exporterade SWF-fil visas i en webbläsare, måste åtgärdens URL ha samma superdomän som SWF-filen (om den visas i Flash Player version 6) eller samma domän som SWF-filen (om den visas i Flash Player version 7.) Obs! Om en textfil som visas med den här åtgärden innehåller två vagnreturer i rad, visas tre vagnreturer. Obs! En URL måste börja med prefixet "http://" för att fungera med den här åtgärden. Obs!

KOMMANDO	ÅTGÄRD	BESKRIVNING
		Obs! Om du länkar till en textfil på Skrivbordet eller i ett filsystem, måste du ange hela systemsökvägen till filen på en Mac OS-dator, om inte filen finns i samma mapp som den exporterade SWF-filen, (i vilket fall du bara behöver använda namnet på textfilen och inte behöver ange hela systemsökvägen).
Internet > Hämta variabel	Hämta variabel	Hämtar innehållet i en namngiven variabel i en URL-kodad textfil och placerar detta innehåll i ett textblocksobjekt. Obs! När presentationens exporterade SWF-fil visas i en webbläsare, måste åtgärdens URL ha samma superdomän som SWF-filen (om den visas i Flash Player version 6) eller samma domän som SWF-filen (om den visas i Flash Player version 7.) Obs! En URL måste börja med prefixet "http://" för att fungera med den här åtgärden.
Internet > Öppna URL	Öppna URL	Skickar angiven URL till den förinställda webbläsaren. Kan även låta användaren gå till denna URL. Obs! En URL måste börja med prefixet "http://" för att fungera med den här åtgärden.
Internet > Skicka sida	Skicka sida	Skickar innehållet i redigeringsbara textblock, det markerade objektet i en popupmeny eller lista, lägena på en På/Av-knapp och den markerade knappen i en grupp med På/Av-knappar på den angivna sidan till angiven URL. Du kan placera svaret (innehållet i ovanstående objekt) i ett textblocksobjekt eller behandla det som en fil som ska sparas på slutanvändarens dator. Obs! När presentationens exporterade SWF-fil visas i en webbläsare, måste åtgärdens URL ha samma superdomän som SWF-filen (om den visas i Flash Player version 6) eller samma domän som SWF-filen (om den visas i Flash Player version 7.) Obs! En URL måste börja med prefixet "http://" för att fungera med den här åtgärden.
Lista > Hämta markering	Hämta val i lista	Kopierar ett markerat objekts text eller position i valfri typ av textblocksobjekt till en annan typ av textblocksobjekt, eller till en fil som kan sparas på slutanvändarens dator.
Menyrad > Lägg till menyalternativ	Lägg till menyalternativ	Lägger till ett menyalternativ på angiven menyrad. Du kan ange

KOMMANDO	ÅTGÄRD	BESKRIVNING
		menyalternativets namn manuellt eller läsa det från ett textblocksobjekt. Du kan ange en lista med undermenyer för det nya menyalternativet och associera ett värde och ett skript med varje undermeny.
Menyrad > Markera	Markera menyrad	Markerar ett menyalternativ på den angivna menyraden.
Menyrad > Inaktivera alternativ	Inaktivera menyalternativ	Inaktiverar ett menyalternativ på den angivna menyraden.
Menyrad > Aktivera alternativ	Aktivera menyalternativ	Aktiverar ett menyalternativ på den angivna menyraden.
Menyrad > Ta bort objekt	Ta bort menyalternativ	Tar bort ett menyalternativ från den angivna menyraden.
Menyrad > Avmarkera	Avmarkera menyrad	Avmarkerar ett menyalternativ på den angivna menyraden.
Objekt > Inaktivera	Inaktivera objekt	Inaktiverar ett objekt för att förhindra att slutanvändaren interagerar med objektet.
Objekt > Visa bild	Visa bild	Visar en bild i ett objekt baserat på ett bildblock. Obs! Med den här åtgärden kan det hända att progressiva bilder och bilder som använder färgrymden CMYK inte visas på rätt sätt, och bilder med höga DPI-värden kan se suddiga ut.
Objekt > Dra	Dra objekt	Gör att användaren kan dra ett objekt. Används vanligtvis för användarhändelsen Klicka ned.
Objekt > Släpp	Släpp objekt	Gör att användaren kan släppa ett objekt. Används vanligtvis för användarhändelsen Klicka upp.
Objekt > Aktivera	Aktivera objekt	Aktiverar ett inaktiverat objekt.
Objekt > Göm	Göm objekt	Gömmer ett objekt, med valfri övergångseffekt.
Objekt > Återställ	Återställ objekt	Returnerar ett objekt till originalinställningarna och dess hemposition (där objektet fanns när presentationen startades).
Objekt > Ställ in position	Ställ in objektets position	Ställer in positionen för ett objekt.
Objekt > Visa	Visa objekt	Visar ett objekt som var gömt, med valfri övergångseffekt.
Objekt > Förflytta	Förflytta objekt	Flyttar ett objekt från en position till en annan, med en animerad "glidande" effekt.

KOMMANDO	ÅTGÄRD	BESKRIVNING
Sida > Visa	Visa sida	Visar en viss sida i presentationen, med valfri övergångseffekt.
Sida > Visa första	Visa första sidan	Visar den första sidan i presentationen, med valfri övergångseffekt.
Sida > Visa sista	Visa sista sidan	Visar den sista sidan i presentationen, med valfri övergångseffekt.
Sida > Visa nästa	Visa nästa sida	Visar nästa sida i presentationen, med valfri övergångseffekt.
Sida > Visa föregående	Visa föregående sida	Visar sidan före den aktuella sidan, med valfri övergångseffekt.
Sida > Hämta beskrivning	Hämta sidbeskrivning	Hämtar den beskrivning som gäller för sidan från fältet Sidbeskrivning på fliken Sida i paletten Interativ .
Sida > Hämta namn	Hämta sidnamn	Hämtar det namn som gäller för en sida från fältet Sidnamn på fliken Sida i paletten Interativ .
Sida > Gå tillbaka	Gå tillbaka	Visar den senast visade sidan i presentationen.
Popup > Lägg till objekt	Lägg till menyalternativ	Lägger till ett menyalternativ i det angivna popupmenyobjektet.
Popup > Hämta popupval	Hämta popupmenyval	Hämtar det markerade menyalternativet (enligt namn eller nummer) från det angivna popupmenyobjektet och placerar det i det angivna textblocksobjektet. Du kan lägga till menyalternativet i början av texten, lägga till menyalternativet i slutet av texten, ersätta all text med menyalternativet, eller endast ersätta den markerade texten med menyalternativet.
Popup > Inaktivera alternativ	Inaktivera menyalternativ	Inaktiverar ett menyalternativ i det angivna popupmenyobjektet.
Popup > Aktivera alternativ	Aktivera menyalternativ	Aktiverar ett menyalternativ i det angivna popupmenyobjektet.
Popup > Ta bort objekt	Ta bort menyalternativ	Tar bort ett menyalternativ från det angivna popupmenyobjektet.
Popup > Ställ in popupval	Ställ in popupmenyval	Markerar det angivna menyalternativet i det angivna popupmenyobjektet. Du kan ange vilket menyalternativ som ska vara målet genom att ange ett namn eller ett nummer (börjar med 1).
Skriv ut > Aktuell sida	Skriv ut aktuell sida	Skriver ut den aktiva sidan i presentationen.
Skriv ut > Textobjekt	Skriv ut textobjekt	Skriver ut innehållet i ett textobjekt.

KOMMANDO	ÅTGÄRD	BESKRIVNING
Skript > Inaktivera	Inaktivera skript	Inaktiverar ett skript.
Skript > Aktivera	Aktivera skript	Aktiverar ett skript.
Skript > Kör	Kör skript	Kör ett skript.
Skript > Stoppa	Stoppa skript	Stoppar ett skript. Det går inte att återuppta körningen av stoppade skript.
Ljud > Signal	Signal	Gör så att datorn avger en signal.
Ljud > Gör paus	Gör paus i ljud	Gör paus i ett ljud.
Ljud > Spela upp	Spela upp ljud	Spelar upp ett ljud.
Ljud > Spela upp bakgrund	Spela upp bakgrundsljud	Spelar upp ett bakgrundsljud.
Ljud > Ställ in bakgrundsvolym	Ställ in bakgrundsvolym	Ställer in bakgrundsljudets volym.
Ljud > Ställ in volym	Ställ in ljudvolym	Ställer in ljudets volym.
Ljud > Stoppa	Stoppa ljud	Stoppar ett ljud.
Ljud > Stoppa bakgrund	Stoppa bakgrundsljud	Stoppar ett bakgrundsljud.
SWF > Ladda	Ladda	Laddar en importerad SWF-presentation i ett SWF-objekt.
SWF > Gör paus	Gör paus	Gör paus i en importerad SWF-presentation.
SWF > Kör	Kör	Startar en importerad SWF-presentation.
SWF > Stoppa	Stoppa	Stoppar en importerad SWF-presentation.
SWF > Frigör	Frigör	Frigör en importerad SWF-presentation från ett SWF-objekt.
Text > Kopiera	Text > Kopiera	Kopierar den markerade texten från ett textblocksobjekt till Urklipp. Fungerar inte för användarhändelser som involverar en musklickning, eftersom all text avmarkeras vid en musklickning.
Text > Klipp ut	Text > Klipp ut	Klipper ut den markerade texten (om det är möjligt) från ett textblocksobjekt till Urklipp. Fungerar inte för användarhändelser som involverar en musklickning, eftersom all text avmarkeras vid en musklickning.
Text > Avmarkera	Avmarkera text	Avmarkerar den markerade texten i ett textblocksobjekt.
Text > Sök	Sök text	Söker efter text i ett visst textblocksobjekt. Du kan ange en bokstavlig söksträng eller läsa

KOMMANDO	ÅTGÄRD	BESKRIVNING
		söksträngen från ett annat textblocksobjekt.
Text > Hämta från URL	Hämta text från URL	Hämtar texten från en URL och placerar den i ett textblocksobjekt. Du kan ange en URL bokstavligt eller läsa in den från ett annat textblocksobjekt. Du kan hämta hela målet från en URL på en och samma gång eller hämta den rad för rad eller i delar som är åtskilda med tecken. Obs! När presentationens exporterade SWF-fil visas i en webbläsare, måste åtgärdens URL ha samma superdomän som SWF-filen (om den visas i Flash Player version 6) eller samma domän som SWF-filen (om den visas i Flash Player version 7.) Obs! Om en textfil som visas med den här åtgärden innehåller två vagnreturer i rad, visas tre vagnreturer. Obs! En URL måste börja med prefixet "http://" för att fungera med den här åtgärden.
Text > Klistra in	Klistra in text	Klistrar in text som har kopierats eller klippts ut med en åtgärd för kopiera eller klipp ut text i ett textblocksobjekt.
Text > Anslå på URL	Anslå på URL	Skickar innehållet i ett eller flera redigeringsbara objekt på sidan till en URL med antingen metoden HÄMTA (GET) eller ANSLÅ (POST). Du kan ange en URL bokstavligt eller läsa den från ett annat textblocksobjekt. Obs! En URL måste innehålla ett kolon (:) för att fungera med den här åtgärden. Om en URL startar med ett kolon antar programmet att du avser prefixet "http://".
Text > Markera	Markera text	Markerar texten i ett textblocksobjekt. Du kan ange markeringens start- och slutpunkter.
Text > Ställ in text	Ställ in text	Ersätter eller infogar text i ett textblocksobjekt. Den nya texten kan anges bokstavligt eller läsas in från ett annat textblocksobjekt. Du kan ange start- och slutpunkter för infogningen eller ersättningen.
Textformatering > Justera	Textjustering	Ställer in justeringen av texten i ett textblocksobjekt.
Textformatering > Färg	Textfärg	Använder en färg på texten i ett textblocksobjekt.
Textformatering > Teckensnitt	Teckensnitt för text	Använder ett teckensnitt på texten i ett textblocksobjekt.

KOMMANDO	ÅTGÄRD	BESKRIVNING
Textformatering > Indrag	Textindrag	Drar in texten i ett textblocksobjekt.
Textformatering > Radavstånd	Radavstånd för text	Ställer in det vertikala avståndet för texten i ett textblocksobjekt.
Textformatering > Stil	Textstil	Använder normal, fet, kursiv eller understruken formatering på texten i ett textobjekt. Obs! Även om ett projekt innehåller en åtgärd som formaterar text med en fet version av ett teckensnitt och du konfigurerar exportalternativen så att alla teckensnitt är inbäddade, innehåller inte det exporterade projektet den feta versionen av teckensnittet om inte den feta versionen av teckensnittet används i ett textblock någonstans i layouten.
Video > Visa i objekt	Visa video i objekt	Visar den första bildrutan i en film i ett visst videoobjekt.
Video > Gör paus	Gör paus i video	Gör paus i en film i ett videoobjekt. När filmen spelas upp igen börjar uppspelningen av pausade filmer där användaren gjorde paus.
Video > Spela upp	Spela upp video	Spelar upp en film från början i ett videoobjekt.
Video > Spela upp i objekt	Spela upp video i objekt	Spelar upp en film från början i ett visst videoobjekt. Med den här åtgärden kan du spela upp mer än en film i samma videoobjekt.
Video > Ställ in volym	Ställ in videovolym	Ställer in ljudvolymen för filmen i ett videoobjekt.
Video > Stoppa	Stoppa video	Stoppar uppspelningen av en film i ett videoobjekt. Stoppade filmer börjar om från början om de spelas upp igen.
Fönster > Stäng	Stäng fönster	Stänger ett fönsterobjekt.
Fönster > Dra	Dra fönster	Gör att användaren kan dra ett fönsterobjekt. Används vanligtvis för användarhändelsen Klicka ned.
Fönster > Släpp	Släpp fönster	Gör att användaren kan släppa ett fönsterobjekt. Används vanligtvis för användarhändelsen Klicka upp.
Fönster > Öppna	Öppna fönster	Öppnar ett fönsterobjekt.
Fönster > Ställ in rubrik	Ställ in rubrik	Ställer in texten i rubrikfältet för ett fönsterobjekt.
Övrigt > Tillåt användarinteraktion	Tillåt användarinteraktion	Om du har kört den här åtgärden fortsätter spelaren att bearbeta användarhändelser. Den här åtgärden används vanligtvis med åtgärden

KOMMANDO	ÅTGÄRD	BESKRIVNING
		"Tillåt inte interaktion med användaren" för att aktivera användarhändelser när de har blockerats.
Övrigt > Fördröjning	Fördröjning	Tvingar presentationen att inte göra någonting under en viss tid, eller vänta på en viss händelse.
Övrigt > Inaktivera tangentbord	Inaktivera tangentbord	Gör att presentationen inte känner av tangentbordskommandon.
Övrigt > Tillåt inte interaktion med användaren	Tillåt inte interaktion med användaren	Om du har aktiverat den här åtgärden blockeras alla användarhändelser, (inklusive musklickningar och tangentbordskommandon).
Övrigt > Aktivera tangentbord	Aktivera tangentbord	Aktiverar presentationen så att den känner av tangentbordskommandon.
Övrigt > Öppna projekt	Öppna projekt	Öppnar en annan SWF-presentation och stänger den aktuella SWF-presentationen.
Övrigt > Avsluta	Avsluta	Stänger Flash-spelaren.

Arbeta med händelser

Associeringen av en åtgärd med en användarhändelse består av tre steg:

- 1 Markera objektet för att associera det med åtgärden.
- 2 Välj vilken användarhändelse som ska initiera åtgärden.
- 3 Konfigurera själva åtgärden.

Välja en användarhändelse

En *användarhändelse* är något som slutanvändaren gör med musen. Du kan se en användarhändelse som "hur slutanvändaren interagerar med objektet". Iföljande tabell visas de användarhändelser som är tillgängliga för olika objekttyper.

ANVÄNDARHÄNDELSE	INITIERAR ÅTGÄRD NÄR
Klicka ner	Slutanvändaren klickar på objektet.
Klicka upp	Slutanvändaren släpper musknappen när hon/han har klickat på objektet och musmarkören fortfarande är placera ovanför det klickade objektet.
Dubbeltklicka	Slutanvändaren dubbelklickar på objektet.
Öppna med musen	Muspekaren flyttas över objektet.
Avsluta med musen	Muspekaren flyttas bort från objektet.
Klicka ned Av	Slutanvändaren klickar på en inaktiverad På/Av-knapp.

ANVÄNDARHÄNDELSE	INITIERAR ÅTGÄRD NÄR
Klicka upp På	Slutanvändaren släpper musknappen efter att ha klickat på en inaktiverad På/Av-knapp.
Klicka ned På	Slutanvändaren klickar på en aktiverad På/Av-knapp.
Klicka upp Av	Slutanvändaren släpper musknappen efter att ha klickat på en aktiverad På/Av-knapp.
Öppna fönster	Fönsterobjektet öppnas.
Stäng fönster	Fönsterobjektet stängs.

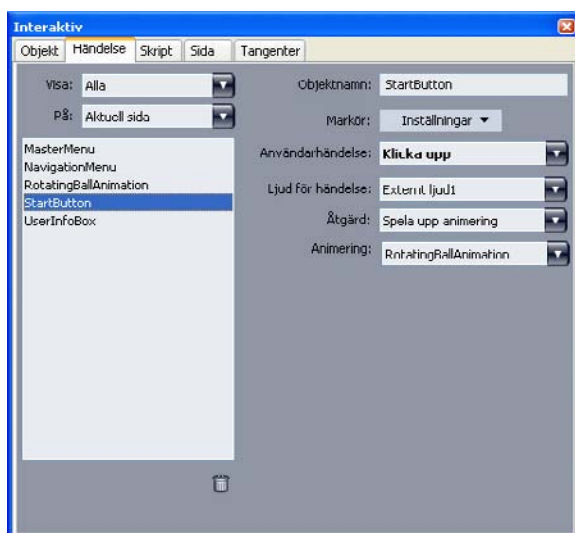
➔ Olika objekt kan användas med olika typer av användarhändelser. Det innebär att menyn **Användarhändelse** ändras beroende på vilken typ av objekt som har markerats.

Konfigurera användarhändelser

När du har skapat en komponent och bestämt vilka användarhändelser du vill använda måste du associera åtgärder med dessa användarhändelser. En åtgärd är det som händer när slutanvändaren utlöser ett objekts användarhändelser. Du kan se en åtgärd som "vad ett objekt gör när en slutanvändare interagerar med det".

Så här associerar du en åtgärd med ett objekts användarhändelse:

- 1 Markera objektet.
- 2 Klicka på fliken **Händelse** i paletten **Interaktiv**.



På fliken **Händelse** i paletten **Interaktiv** kan du tilldela användarhändelserna åtgärder. Du kan också använda åtgärder i skript.

- 3 Ange vilken musmarkör som ska visas när användarens mus befinner sig över objektet genom att välja en markör i menyn **Markör**.
- 4 Välj en händelse i menyn **Användarhändelse** (se "[Välja en användarhändelse](#)").
- 5 Ange om ett ljud ska spelas upp när användarhändelsen inträffar genom att välja ett alternativ i menyn **Ljud för händelse**:

- Om du vill importera en ljudfil väljer du **Övrigt** i menyn **Ljud**.
- Om du vill använda en ljudfil som redan används någon annanstans i det aktiva projektet väljer du ljudfilens namn.
- Om du vill infoga en bana som hänvisar till en ljudfil när projektet körs (även om filen inte är tillgänglig), väljer du **Extern**.

- 6 Om du väljer **Extern** i menyn **Ljud** visas dialogrutan **Extern filreferens**.



Ange sökvägen till en fil i dialogrutan **Extern filreferens**.

Ange sökvägen på ett av följande sätt:

- Om du vill hänvisa till filen från ditt lokala filsystem väljer du **Fil** i menyn **Typ** och anger sedan sökvägen till denna fil i fältet **Sökväg**.
- Om du vill använda en fil på Internet, väljer du **URL** i menyn **Typ** och skriver sedan in filens URL (kallas även webbadress) i fältet **URL**.
- Om du vill hänvisa till en fil från det lokala filsystemet med hjälp av en sökväg som har skapats av ett uttryck, väljer du **Filuttryck** i menyn **Typ** och skriver sedan antingen in ett uttryck i fältet **Uttryck** eller klickar på knappen  för att använda dialogrutan **Uttrycksredigerare**.
- Om du vill hänvisa till en fil på Internet med hjälp av en URL som har skapats av ett uttryck, väljer du **Filuttryck** i menyn **Typ** och skriver sedan antingen in ett uttryck i fältet **Uttryck** eller klickar på knappen  för att använda dialogrutan **Uttrycksredigerare**.

- 7 Ange vad som ska hända när användarhändelsen inträffar genom att välja en åtgärd i menyn **Åtgärd**. Området nedanför den markerade åtgärden ändras och visar de parametrar som associeras med åtgärden.

- 8 Konfigurera åtgärdens parametrar.

Arbeta med skript

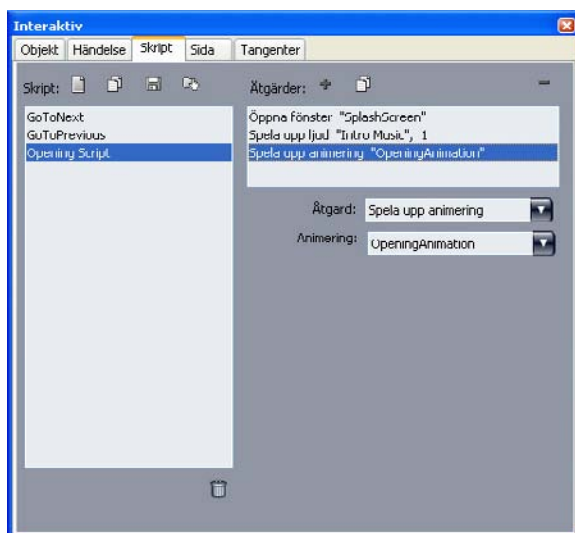
Ett skript är en rad åtgärder som har ställts samman i en viss ordning. När du kör ett skript utförs åtgärderna i turordning.

Skapa ett skript

Så här skapar du ett skript:

- 1 Klicka på fliken **Skript** i paletten **Interaktiv**.

- 2 Skapa ett skript genom att klicka på knappen . Ett nytt skript med ett förinställt namn läggs till i listan **Skript**.
 - 3 Ange ett namn för regeln i fältet **Skriptnamn**.
- ➔ Atgärder hänvisar till skript efter skriptnamn så alla skriptnamn i en layout måste vara unika.
- ➔ Skriptnamn är inte skiftlägeskänsliga.
- 4 Markera åtgärden i listan **Åtgärder**. Ett nytt skript innehåller som standard en förekomst av åtgärden **Ingen åtgärd**.
 - 5 Välj en åtgärd i menyn **Åtgärd** och konfigurera den sedan enligt beskrivningen under "*Konfigurera användarhändelser*".
 - 6 Klicka på knappen  för att lägga till en åtgärd efter den markerade åtgärden.
 - 7 Upprepa föregående två steg tills skriptet är klart.



På fliken **Skript** i paletten **Interaktiv** kan du skapa skript.

Använda villkorssatser

En villkorssats är en uppsättning med tre eller flera åtgärder som kan användas i ett skript för att starta andra åtgärder under vissa förhållanden. Du kan t.ex. använda en villkorssats för att göra så att en presentation beter sig på olika sätt beroende på vilken version av Flash Player slutanvändaren använder.

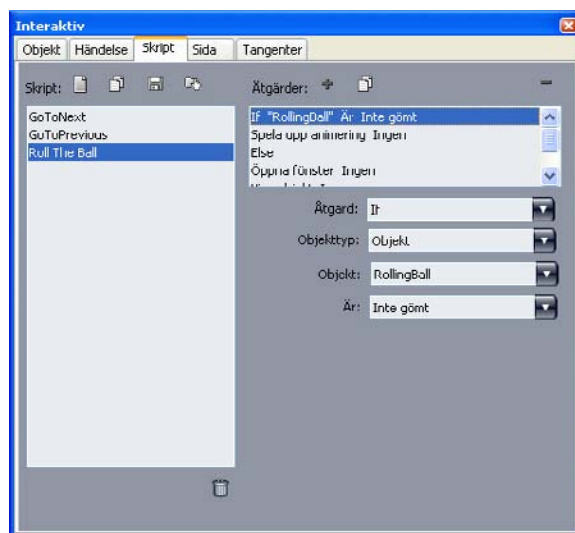
Du kan använda tre grundläggande villkorssatser i dina multimediepresentationer: If-satser, While-satser och Loop-satser.

Använda en If-sats i ett skript

Åtgärdena **If** och **End If** kan användas tillsammans för att skapa en *If-sats* i ett skript. If-satser kan användas för att initiera åtgärder när vissa villkor är uppfyllda. Du kan t.ex. skapa en If-sats som visar en viss sida i en presentation om presentationen används

på en Mac och en annan sida om presentationen visas på en Windows-dator. Så här använder du en If-sats i ett skript:

- 1 Skapa ett skript på fliken **Skript** i paletten **Interaktiv**.
- 2 Börja konstruera If-satsen genom att lägga till en **If-åtgärd** (**Kontroll > If**).
- 3 Ange vilket villkor som måste uppfyllas genom att välja ett alternativ i menyn **Objekttyp**; välj objektets namn i menyn **Objekt**, och välj sedan ett alternativ i menyn **Är** eller **Har**.
- 4 Ange vilken åtgärd som ska inträffa om villkoret uppfylls, genom att lägga till en åtgärd i skriptet omedelbart efter **If-åtgärden**, och konfigurera den så att den gör vad du har tänkt dig. Om du vill att mer än en sak ska hända när If-villkoret uppfylls kan du lägga till flera åtgärder.
- 5 Om du vill ange vad som ska hända om If-villkoret inte uppfylls, lägger du till en **Else-åtgärd** (**Kontroll > Else**) i slutet av skriptet och skriver sedan in en eller flera åtgärder.
- 6 Slutför If-satsen med en **End If-åtgärd** (**Kontroll > End If**).



Med hjälp av åtgärderna **If**, **Else** och **End If** kan du skapa villkorssatser. I det här fallet spelas ett ljud om Animering 2 spelas upp, och annars avger datorn en signal.

➡ Åtgärderna **If** och **End If** måste alltid användas tillsammans.

Använda en slinga i ett skript

En slinga är en programmeringsstruktur där en eller flera villkorssatser upprepas om och om igen, normalt sett tills ett villkor uppfylls. Två typer av slingor är tillgängliga i interaktiva layouter: Loop-slingor och While-slingor.

En Loop-slinga (som har skapats med åtgärderna **Loop**, **Break If** och **End Loop**) upprepar en rad åtgärder *tills* ett visst villkor (angivet i åtgärden **Break If**) uppfylls. Du kan t.ex. använda en Loop-slinga för att fortsätta att fråga en elev en fråga tills hon eller han ger rätt svar.

En While-slinga (som skapas med åtgärderna **While** och **End While**) upprepar en rad åtgärder så länge ett visst förhållande föreligger (som anges i åtgärden **While**). Du kan t.ex. använda en While-slinga för att spela upp en animering tills slutanvändaren flyttar bort muspekaren från fönstret.

Så här skapar du en Loop-slinga eller en While-slinga:

- 1 Skapa ett skript på fliken **Skript** i paletten **Interaktiv**.
- 2 Börja konstruera loop-satsen så här:
 - Om du vill konstruera en Loop-slinga lägger du till en **Loop-åtgärd (Kontroll > Loop)**.
 - Om du vill konstruera en While-slinga lägger du till en **While-åtgärd**. Ange vilket villkor som måste uppfyllas för att slingan ska fortsätta att köras genom att välja ett alternativ i menyn **Objekttyp**; välj objektets namn i menyn **Objekt**, och välj sedan ett alternativ i menyn **Är** eller **Har**. (Var medveten om att om du väljer **Uttryck** i menyn **Objekttyp** måste du skriva in ett uttryck som utvärderas till sant och falskt istället för att välja ett alternativ i menyn **Är** eller **Har**.
- 3 Ange vilken åtgärd som ska upprepas i slingan genom att lägga till en åtgärd i skriptet, omedelbart efter **If-åtgärden**, och konfigurera den som du har tänkt dig. Om du vill att mer än en sak ska hända i själva slingan kan du lägga till ytterligare åtgärder.
- 4 Om du skapar en Loop-slinga ska du lägga till åtgärden **Break If**. Ange vilket villkor som måste uppfyllas för att upprepningen av slingan ska upphöra genom att välja ett alternativ i menyn **Objekttyp**; välj objektets namn i menyn **Objekt**, och välj sedan ett alternativ i menyn **Är** eller **Har**.
- 5 Slutför slingan på ett av följande sätt:
 - Lägg till en **End Loop-åtgärd** för en Loop-slinga.
 - Lägg till en **End While-åtgärd** för en While-slinga.

Köra ett skript

När du har skapat ett skript på fliken **Skript**, måste du konfigurera presentationen så att skriptet kan köras. Presentationen konfigureras på olika sätt beroende på när du vill att skriptet ska köras.

Köra ett skript när en användarhändelse inträffar

Så här kör du ett skript när en användarhändelse inträffar:

- 1 Klicka på fliken **Händelse** i paletten **Interaktiv**.
- 2 Markera objektet i listan **Objekt**.
- 3 Om du vill ändra utseendet på musmarkören ställer du in detta i menyn **Markör**.
- 4 Markera ett alternativ i menyn **Användarhändelse**.
- 5 Om du vill ha ett ljud väljer du detta i menyn **Ljud för händelse**.
- 6 Välj **Skript > Kör** i menyn **Åtgärd**.

- 7 Välj skriptet i menyn **Skript**.

Köra ett skript från ett annat skript

Så här kör du ett skript från ett annat skript:

- 1 Klicka på fliken **Skript** i paletten **Interaktiv**.
- 2 Markera skriptet i listan **Skript**.
- 3 Lägg till en ny åtgärd i skriptet.
- 4 Välj **Skript > Kör** i menyn **Åtgärd**.
- 5 Välj skriptet i menyn **Skript**.

Köra ett skript när en slutanvändare öppnar eller avslutar en sida

Så här kör du ett skript när en slutanvändare öppnar eller avslutar en sida:

- 1 Klicka på fliken **Sida** i paletten **Interaktiv**.
- 2 Markera ett alternativ i listan **Sida**.
- 3 Välj skriptet i menyn **Öppningsskript** eller **Stängningsskript**.

Köra ett skript när en slutanvändare trycker på en tangentkombination

Så här kör du ett skript när en slutanvändare trycker på en tangentkombination:

- 1 Klicka på fliken **Tangenter** i paletten **Interaktiv**.
- 2 Markera ett alternativ i listan **Sida**.
- 3 Klicka på  för att lägga till en snabbtangent för skriptet.
- 4 Ange tangentkombinationen i fältet **Tangentalias**.
- 5 Välj skriptet i menyn **Skript**.

Exportera och importera skript

Du kan exportera skript med knappen  och importera skript med knappen  på fliken **Skript** i paletten **Interaktiv** (menyn **Fönster**). Observera att när du använder exportknappen exporteras endast de markerade skripten.

Förhandsvisa och exportera interaktiva layouter

Utvecklingen av interaktiva layouter innebär vanligtvis att designern måste förhandsgranska och exportera layouten om och om igen under arbetets gång. Testning är en mycket viktig del i arbetet, för att se till att det fullbordade projektet fungerar som projektdesignern vill att det ska fungera. QuarkXPress gör processen lättare tack vare att designern kan förhandsvisa layouten med en enkel musklickning och dessutom finns en användningsfunktion där designern kan kontrollera de olika mediefilerna som används i ett projekt.

När testningen är klar kan projektet exporteras. SWF-formatet har utformats så att det är lätt att anpassa det, så att du kan exportera ett projekt i det format som fungerar bäst för projektets målmedia. Med QuarkXPress kan du komma åt i stort sett alla anpassbara alternativ som är tillgängliga för SWF-format.

Förhandsvisa en presentationslayout

Du kan se hur en presentationslayout kommer att se ut när den har exporterats på ett av följande sätt:

- Om du vill förhandsvisa den aktuella sidan i den aktiva presentationslayouten i Flash Player, väljer du **Layout > Förhandsvisa > SWF > Förhandsvisa sida**.
- Om du vill förhandsvisa den aktiva presentationslayouten och börja med den sida som har angivits som förstasida i Flash Player, väljer du **Layout > Förhandsvisa SWF > Förhandsvisa layout** eller klickar på knappen  längst ned i projektfönstret.

Avsluta genom att trycka på Kommando+Q/Ctrl+F4 när du är klar, eller växla helt enkelt tillbaka till QuarkXPress.

➡ Flash Player måste vara installerat i systemet för att du ska kunna förhandsvisa en presentation.

Kontrollera användningen av interaktiva objekt

Du använder dialogrutan **Användning** för att kontrollera statusen för bildsekvenser, knappar med flera lägen, ljud, video och importerade SWF-filer på samma sätt som när du kontrollerar statusen för teckensnitt och bilder. Öppna dialogrutan genom att välja **Övrigt > Användning** och klicka på fliken **Multimedia**.

- Kryssrutan **Utdata** gör att du kan styra om enskilda multimedieobjekt ska exporteras eller ej. Detta kan vara användbart vid felsökning.
- Kryssrutan **Konvertera** gör att du kan konvertera filer som inte är i MP3-format till MP3-filer vid export.

Exportera en presentationslayout

När du exporterar en presentationslayout kan du välja mellan tre olika alternativ:

- **SWF**: Skapar en fil som kan visas med Macromedia Flash Player. Programmet Flash Player installeras med QuarkXPress 7, och är tillgängligt från Adobe på www.adobe.com. Det här exportformatet kan användas om du vill inkludera det på en HTML-sida som har utvecklats i ett annat program, men inte går att visa om inte slutanvändaren har installerat Flash Player på sin dator.
- **Windows Projector**: Skapar en fil som innehåller både den exporterade presentationen och Flash Player 7. Windows-användare kan visa presentationen genom att dubbelklicka på filen.
- **Macintosh Projector** (*endast Mac OS*): Skapar en fil som innehåller både den exporterade presentationen och Flash Player 7. Mac OS-användare kan visa presentationen genom att dubbelklicka på filen.

➡ Alternativet **Macintosh Projector** är för närvarande bara tillgängligt i Mac OS.

Så här exporterar du den aktiva interaktiva layouten:

- 1 Välj **Arkiv > Exportera > Exportprogram för Adobe® Flash®**. Dialogrutan **Exportprogram för Adobe® Flash®** öppnas.
- 2 Välj ett exportalternativ enligt ovanstående beskrivning.
- 3 Markera **Exportera som helskärm** om du som standard vill visa den exporterade SWF-presentationen i helskrämsläge.
- 4 Ange vilka sidor som ska inkluderas i fältet **Sidor**.
- 5 Klicka på **Alternativ** för att ange exportalternativen. Dialogrutan **Exportalternativ** visas. Ytterligare information om tillgängliga exportalternativ finns under "[Konfigurera exportinställningar](#)".
- 6 Klicka på **Spara**.

Konfigurera exportinställningar

När du exporterar en presentationslayout i SWF-format, kan du styra flera olika inställningar. Du kommer åt inställningarna i dialogrutan **Exportinställningar**, som du kan visa på följande sätt:

- Välj **Arkiv > Exportera > Exportprogram för Adobe® Flash®** och klicka på knappen **Alternativ** så att flikarna **Teckensnitt** och **Kompression** blir tillgängliga.
- Välj **Interaktiv layout > SWF > Förinställda alternativ** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) så att flikarna **Filformat**, **Teckensnitt** och **Kompression** blir tillgängliga.

I fliken **Filformat** kan du ange förinställda värden för de exportalternativ som visas i dialogrutan som visas i dialogrutan **Arkiv > Exportera > Exportprogram för Adobe® Flash®**. Området visas bara när du öppnar dialogrutan från dialogrutan **Inställningar**.

Om kryssrutan **Bädda in samtliga teckensnitt** i området **Teckensnitt** är markerad inkluderas alla teckensnitt som behövs för att återge texten i textblocksobjekt i den exporterade SWF-filen på rätt sätt. Observera att textblock som inte är textblocksobjekt **alltid** visas med det tilldelade teckensnittet, oavsett om denna kryssruta är markerad eller inte.

- ➡ Du kan kontrollera att teckensnittet verkligen har bäddats in genom att använda teckensnittet på minst ett tecken eller ett tomt stycke i ett textblocksobjekt någonstans i layouten.

Följande inställningar är tillgängliga i området **Kompression**:

- Skjutreglaget **JPEG-kvalitet**: Gör att du kan styra kvaliteten på JPEG-bilderna i den exporterade SWF-filen. Högre kvalitet kan ge bättre utseende, men större filstorlek.
- Kryssrutan **Komprimera inte ljud**: Okomprimerat ljud kan ge bättre ljudkvalitet men filstorleken blir större.
- Menyn **Kompatibel med**: Gör att du kan välja den lägsta kompatibla versionen av Flash Player. Allmänt sett innebär en tidigare version att kompatibiliteten med webbläsaren är bättre, men det kan hända att tidigare versioner inte stöder alla

funktionerna i presentationen. Flash Player version 6 stöder t.ex. inte FLV-videoformat. Det här värdet används endast om du inte exporterar med en inbäddad Flash Player; om du exporterar med en inbäddad Flash Player, används alltid version 9.

Arbeta med uttryck

Uttryck, variabler, operatorer och funktioner kombineras till ett programmeringsspråk som du kan använda för att skapa interaktiva presentationer med inbyggd logik. De flesta projekt behöver inga uttryck. Inställningarna i paletten **Interaktiv** räcker till för att skapa de flesta typer av multimediepresentationer. Erfarna användare, som vill ha bättre kontroll, kan dock ha stor glädje av uttryck.

Så här fungerar uttryck

Ett uttryck är en kortfattad uppsättning med anvisningar som talar om för en interaktiv presentation att den ska göra något. Exempelvis:

```
Block1.SetOpacity(50)
```

Det här uttrycket talar om för en interaktiv presentation att opaciteten i bildblocket "Block1" ska ställas in på 50% opacitet.

Alla uttryck består av flera olika delar. Följande fem komponenter kan ingå i ett uttryck:

- Parametrar
- Variabler
- Operatorer
- Funktioner
- Objekt

I det här exemplet är "Block1" ett objekt, "SetOpacity" är en funktion och "50" är en parameter. Genom att kombinera dessa delar i en viss ordning skapar vi ett uttryck som talar om för en interaktiv presentation att texten ska placeras i blocket.

Parametrar

En parameter är en upplysning. En parameter kan vara allt från ett heltal till ett interaktivt objekt. Det finns en variabeltyp tillgänglig för varje parametertyp.

Variabler

En variabel är ett ställe där en upplysning kan lagras. Du kan se en variabel som ett "fack" där du kan förvara ett värde. Presentationslayouter kan använda följande typer av variabler:

- *Heltal*: Ett heltal från -2 147 483 648 till 2 147 483 647 (inberäknat).
- *Decimal*: Ett bråkital från -9x10306 till 9x10306 med en precision på 15 decimalplatser.
- *Sträng*: Upp till 255 bokstäver, siffror och interpunktionstecken i rad.
- *Boolesk*: Sant eller falskt.

- *Punkt*: En x,y-koordinat (exempelvis: 10, 20). Varje siffra måste vara ett heltal från -2 147 483 648 till 2 147 483 647 (inberäknat).
- *Objekt*: En hänvisning till ett interaktivt objekt.

Alla variabler har ett unikt namn. När du använder en variabls namn i ett uttryck, talar du om för en interaktiv presentation att den ska hitta värdet som lagras i variabeln och använda detta värde i uttrycket.

Vi kan t.ex. tänka oss att du har en heltalsvariabel med namnet HeltVar som innehåller siffran 6. Du kan sedan skapa följande uttryck:

```
Block1.GetText(HeltVar)
```

När detta uttryck körs (eller "utvärderas"), hittar den interaktiva presentationen det lagrade värdet i variabeln "HeltVar" (6) och placerar detta värde i blocket med namnet "Block1". Sedan kommer textblocket "Block1" att innehålla siffran 6.

Variabler kan vara mycket användbara. Du kan använda en variabel för att lagra information, såsom numret på den senaste sidan någon besökte i en presentation, slutanvändarens namn eller antalet poäng någon har fått i ett spel.

➡ Variabelnamn är inte skiftlägeskänsliga.

Operatorer

Operatorer är symboler (såsom + och -) som innebär att du kan addera, subtrahera, multiplicera, dividera och utföra många andra typer av matematiska beräkningar.

Den viktigaste operatoren är likhetstecknet, eftersom det gör att du kan tilldela en variabel ett värde. I föregående exempel kunde vi ha använt följande enkla uttryck för att lagra siffran 6 i variabeln `HeltVar`:

```
HeltVar = 6
```

HeltVar = 6 Det här uttrycket talar om för en interaktiv presentation att den ska lagra värdet efter likhetstecknet i variabeln "HeltVar".

Andra operatorer gör att du kan kombinera eller jämföra tal och andra värden. Exempelvis:

```
HeltVar = 2 + 4
```

Det här exemplet använder två operatorer: Likhetstecknet och plustecknet. När uttrycket körs lägger den interaktiva presentationen ihop 2 + 4 och lägger in resultatet i `HeltVar`.

➡ Använd ett enkelt likhetstecken (=) för tilldelning, och ett dubbelt likhetstecken (==) för att kontrollera om värdena är lika.

Funktioner

Funktioner är kommandon som gör att du kan utföra komplicerade operationer. Det finns många typer av funktioner, men alla använder samma format:

```
Funktionsnamn()
```

I vissa funktioner måste du skriva in ett "argument" (en parameter eller variabel) inom parentes efter funktionsnamnet, och i andra måste du låta parentesen vara tom. Du bör alltid inkludera parentesen, oavsett om den innehåller ett värde eller ej.

Funktioner som kräver parametrar

I vissa funktioner måste du skriva in en parameter eller variabel inom parentes. När du infogar en parameter eller variabel i en funktions parentes, kallas detta för att "överföra" parametern eller variabeln till funktionen. Exempelvis:

```
Block1.Append(HeltVar)
```

I det här uttrycket överförs värdet i variabeln `HeltVar` till funktionen `Append`. Funktionen `Append` tar i sin tur denna parameter och placerar den i textblocksobjektet "Block1".

Funktioner som returnerar värden

Vissa funktioner har utformats för att utföra en beräkning eller bestämma ett objekts tillstånd. Sådana funktioner skapar information, såsom resultatet av beräkningen eller objektets tillstånd. När en av dessa funktioner har körts klart "returnerar" den denna information.

Tänk dig t.ex. funktionen `Nummer.sqrt()`. Den här funktionen beräknar kvadratroten ur valfritt värde som du överför till funktionen. Om du t.ex. vill ta reda på kvadratroten ur 25, skulle du kunna ange detta som "Nummer.sqrt(25)".

"Nummer.sqrt(25)" är dock inte ett fullständigt uttryck, eftersom det inte talar om för en interaktiv presentation vad den ska göra med det returnerade värdet (kvadratroten ur 25, eller 5). Du måste tala om för den interaktiva presentationen var informationen ska placeras för att skapa ett fullständigt uttryck.

Ett sätt att göra detta är att placera det i en variabel:

```
HeltVar = Nummer.sqrt(25)
```

När uttrycket har utvärderats blir `HeltVar` lika med 5.

➡ Varför börjar den här funktionen med `Nummer`? I det här fallet anger `Nummer` helt enkelt att funktionen är numerisk. Ytterligare information finns i avsnittet "[Objekt](#)".

Objekt

Vissa funktioner kräver ett "objekt" (något som funktionen kan påverka). Sådana funktioner kan antingen ändra objektets status eller hämta information om objektet. Dessa funktioner kallas för "objektfunktioner" eller "metoder". Vi använder följande syntax för sådana funktioner:

```
objektnamn.funktionsnamn()
```

Objektfunktioner fungerar på samma sätt som andra funktioner. Vi har redan tittat på det här exemplet:

```
Block1.GetText(HeltVar)
```

Här är textblocksobjektet "Block1" det objekt som vi vill att funktionen Append ska placera värdet som representeras av **HeltVar** i. Den här funktionen är ett exempel på en objektfunktion som returnerar ett värde.

Här är ett exempel på en objektfunktion som returnerar ett värde:

```
MinVariabel = Block1.IsVisible()
```

I det här uttrycket kontrollerar funktionen **IsVisible** om objektet "Block1" är synligt, och sedan placerar funktionen det Booleska resultatet (antingen "sant" eller "falskt") i variabeln MinVariabel.

Vissa objektfunktioner låter dig även komma åt andra objekt än interaktiva objekt. Exempelvis:

```
MinVariabel = Nummer.Sqrt(2)
```

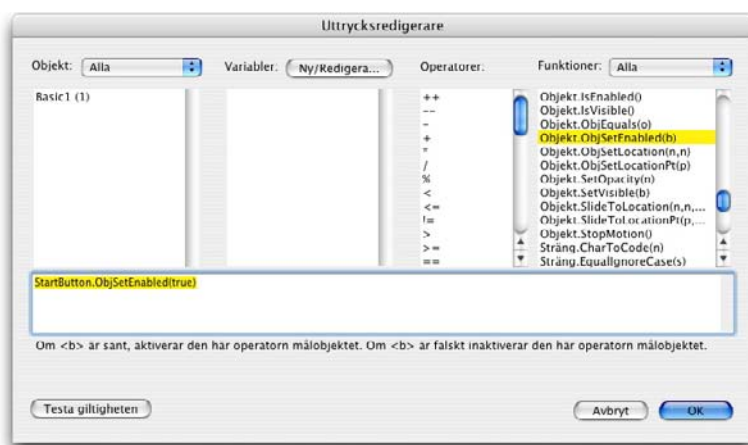
Objektet **Nummer** är helt enkelt ett bibliotek med matematiska funktioner istället för ett interaktivt objekt. Det här uttrycket talar om för **Nummer**-objektets **Sqrt**-funktion att den ska beräkna kvadratroten ur två och lagra resultatet i variabeln "MinVariabel".

- ➔ Om du vill hänvisa till ett objekt i ett uttryck, måste objektet följa vissa namnkonventioner. Det kanske inte börjar med ett nummer och kanske inte innehåller några andra symboler än ett dollartecken (\$) eller ett understrykningsstreck (_). Om det innehåller mellanslag kan du skriva in understrykningsstreck istället för mellanslagen när du hänvisar till namnet i ett uttryck.

Använda dialogrutan Uttrycksredigerare

Knappen **Uttrycksredigerare** , visar dialogrutan **Uttrycksredigerare**. I den här dialogrutan kan du skapa uttryck på två olika sätt:

- Om du inte har använt uttryck tidigare kan du konstruera dem genom att dubbelklicka på objekt i listorna i dialogrutans överdel i rätt ordning.
- Om du känner till hur uttryckssyntaxen fungerar kan du skriva in uttrycken direkt i det stora redigeringsfältet.



I dialogrutan **Uttrycksredigerare** kan du skapa och godkänna uttryck.

Du kan skapa flera olika typer av uttryck. Här följer några av de vanligaste typerna av uttryck:

- *Anropa en funktion i ett interaktivt objekt:* Här talar du huvudsakligen om för ett objekt att det ska göra något. Om du t.ex. vill göra så att ett gömt objekt blir synligt kan du anropa funktionen `SetVisible` för objektet: `MittBlock.SetVisible(sant)`
- *Tilldela en variabel ett värde:* Här ändrar du en variabls värde. Du kan t.ex. tilldela variabeln "Användarnamn" innehållet i ett textblocksobjekt:
`Användarnamn = MittTextblock.GetText()`

Anropa en funktion i ett interaktivt objekt

Så här konstruerar du ett uttryck som anropar en funktion i ett interaktivt objekt:

- 1 Om du vill påverka ett interaktivt objekt som redan finns i layouten, markerar du objektets namn i listan **Objekt**. Du kan begränsa objektlistan och endast visa en viss objekttyp genom att öppna menyn högst upp i listan.
- 2 Dubbelklicka på objektets namn för att lägga till det i redigeringsområdet.
- 3 Visa en lista över de funktioner som kan anropas för den här objekttypen genom att välja objekttypen i fråga i menyn **Funktioner**. Om du arbetar med ett animeringsobjekt, väljer du t.ex. **Animering**.
- 4 Rulla igenom listan **Funktioner** tills du hittar önskad funktion. Du kan se efter vad en funktion gör genom att klicka på dess namn och läsa beskrivningen som visas längst ned i dialogrutan. För den här typen av uttryck behöver du vanligtvis en funktion som inte returnerar ett värde, så leta efter funktionsbeskrivningar *som* inte börjar med ordet "Get". Om du t.ex. vill börja spela upp ett animeringsobjekt, väljer du `Animering.Play()`.
- 5 Dubbelklicka på funktionsnamnet för att lägga till det i redigeringsområdet.
- 6 Kontrollera att du har ett giltigt uttryck genom att klicka på **Testa giltigheten**. Observera att den här knappen bara kontrollerar uttryckets syntax; ett giltigt uttryck är inte nödvändigtvis ett uttryck som gör vad du vill att det ska göra.
- 7 Klicka på **OK**.

När uttryck utvärderas anropas den angivna funktionen i det angivna objektet. I det här fallet spelas animeringen upp.

Tilldela en variabel ett värde

Så här konstruerar du ett uttryck som tilldelar en variabel ett värde:

- 1 Om du inte har skapat variabeln ännu, klickar du på **Ny/Redigera** ovanför listan **Variabler** för att visa dialogrutan **Variabler**.
 - 2 Klicka på knappen, skriv in ett namn för variabeln och välj en typ i menyn **Typ**. Om du vill att variabeln ska vara en matris, markerar du **Matris** och anger antalet element i fältet **Element**. Klicka på **OK**.
- ➡ Du kan komma åt elementen i en matris genom variabelnamnet och placeringen i matrislistan.

- 3 Dubbelklicka på variabelnamnet i listan **Variabler** för att lägga till variabeln i redigeringsområdet. Om du exempelvis vill hämta text från ett textblocksobjekt och placera texten i strängvariabeln "Användarnamn" dubbelklickar du på **Användarnamn** i listan **Variabler**.
- 4 Infoga ett likhetstecken genom att dubbelklicka på likhetstecknet i området **Operatorer** eller genom att skriva in ett likhetstecken manuellt.
- 5 Det värde som du tilldelar variabeln kommer vanligtvis antingen från ett interaktivt objekt eller från någon form av beräkning.
 - Om du vill tilldela variabeln ett värde från ett interaktivt objekt, dubbel klickar du på objektets namn i listan **Objekt** och dubbelklickar sedan på ett **funktionsnamn** i listan **Funktioner**. Om du exempelvis vill hämta innehållet i ett textblocksobjekt som kallas MittTextblock, dubbelklickar du på **MittTextblock** i menyn **Objekt**, och dubbelklickar sedan på **Textobjekt.GetText()** i listan **Funktioner**.
 - Om du vill tilldela variabeln ett värde som är resultatet av en beräkning, använder du lämpliga funktioner i listan **Funktioner** och/eller lämpliga operatorer i listan **Operatorer**. Om du exempelvis vill konvertera värdet som lagras i strängvariabeln Användarnamn till versaler, lägger du till **Användarnamn.ToUpperCase()** i uttrycket med hjälp av listan **Objekt** och listan **Funktioner**. Du kan också beräkna den kombinerade längden för två strängar, genom att lägga till **Sträng1 + Sträng2** i redigeringsområdet med hjälp av listan **Variabler** och listan **Operatorer**.
- 6 Kontrollera att du har ett giltigt uttryck genom att klicka på **Testa giltigheten**. Observera att den här knappen bara kontrollerar uttryckets syntax; ett giltigt uttryck är inte nödvändigtvis ett uttryck som gör vad du vill att det ska göra.
- 7 Klicka på **OK**.

Job Jackets

Quarks funktion för Job Jackets är en revolutionerande idé som går längre än preflight-tekniken: Den här funktionen ser till att ett utskriftsjobb håller sig till specifikationerna *från det ögonblick då det skapas* och att det fortsätter att hålla sig till dessa specifikationer hela vägen genom projektet, tills det rullar av tryckpressen. Dessutom utökar Job Jackets konceptet med verkställande av jobbspecifikationer genom att interaktion med den enskilda användaren inte längre är nödvändig. Projekt länkas till synkroniserade, dynamiskt uppdaterade designspecifikationer som inkluderar allt från typografimallar och färger, till sidstorlek och antal.

Så här fungerar Job Jackets

Job Jackets har två huvudsakliga syften:

- Den tillåter att den som är ansvarig för jobbet kan skapa detaljerade specifikationer för utskrifts- och webbblayouter.
- Om du vill att en layoutare ska kunna skapa projekt och layouter från de här specifikationerna, delar du specifikationerna med andra originalare och kontrollerar att specifikationerna för layouten följs.

Anledningen till att Job Jackets skapades är att det kan vara ganska komplicerat att skapa layouter och skicka dem till tryckeriet.

Beakta till exempel några av de svårigheter som skapat bryderier för dem som skapat utskriftslayouter. Olika pressar har olika kapacitet och moderna sidlayoutprogram måste vara tillräckligt flexibla för att ge stöd åt alla olika typer av pressar. Det innebär att mycket kan gå fel, speciellt när den mänskliga faktorn räknas in. Här är några exempel:

- En layoutare kanske använder färger eller importerad grafik som inte kan återges korrekt på den tryckpress som ska användas.
- Ett dokument som budgeterats för 100 sidor kanske skickas för utskrift med 112 sidor.
- Ett projekt skickas till tryckpressen eller skrivaren utan de grafikfiler eller teckensnitt som krävs.

- En layout med liten text i en dekorfärg skickas till en fyrfärgspress, vilket resulterar i att texten inte går att läsa.
- Färghanteringsinställningar kanske konfigureras felaktigt för tryckpressen, vilket leder till oväntade resultat.

Stora och komplicerade tryckjobb innebär ännu större utrymme för misstag och kostnaden för sådana fel blir mycket större. Job Jackets förhindrar att användaren konstruerar jobb som inte kan tryckas eller som har konstruerats felaktigt.

Vad är Job Jackets?

Rent tekniskt är Job Jackets XML-strukturer som inkluderar specifikationer och regler för att skapa och inspektera QuarkXPress-layouter. När det gäller konceptet kan en Job Jackets-struktur jämföras med en mapp som innehåller Job Ticket-definitioner med beskrivningar av olika projekt och layouter, liksom annan typ av information.

Job Jackets baseras på den senaste versionen av JDF-schemat (Job Definition Format). Förutom att du kan kontrollera QuarkXPress-relaterade specifikationer kan du med hjälp av Job Jackets även ange värden för olika andra specifikationer som kan hanteras av JDF, t.ex. bindnings- och korsningsinställningar. När du skickar en layout till utskrift kan du inkludera layoutens JDF-information så att informationen kan användas i automatiserings- och informationssyfte längre ned i processledet. Det går att utöka Job Jackets-specifikationen så att utvecklare av JDF-kompatibla system kan bädda in sina egna implementeringsspecifika inställningar i Job Jackets innan de skickas uppåt i processledet till layoutarna. De här inställningarna kan sedan sparas i Job Jackets-filen och användas av XTensions-program, av JDF-kompatibla program och av andra system, för att automatisera och strömlinjeforma en mängd olika processer.

Genom att använda Job Jackets underlättas samarbetet i en arbetsgrupp. Flera layoutare som arbetar med olika layouter men delar samma uppsättning med specifikationer kan länka sina projekt till en delad Job Jackets-fil. Det innebär att om en av dem gör en ändring i t.ex. typografimallen, sprids ändringen automatiskt till de andras layouter.

Job Jackets struktur

Job Jackets är XML-strukturer som innehåller specifikationer och regler. Nedanstående avsnitt beskriver hur dessa specifikationer och regler är organiserade i Job Jackets.

Resurser

Job Jackets innehåller *resurser*, som inkluderar följande:

- 1 *Resurser på projektnivå:* Sådant som kan användas i ett visst projekt, exempelvis inställningar för typografimallar, färger, utdatastilar och färghantering
- 2 *Resurser på layoutnivå:* Sådant som kan användas i en viss layout, exempelvis:
 - *Layoutspecifikationer:* Inställningar som kan användas för att ge en layout en viss storlek, orientering etc.
 - *Utdataspecifikationer:* Inställningar som kan användas för att konfigurera ett projekt så att det producerar rätt utdata för en viss utdataenhet.

- *Regler och regeluppsättningar:* Tester som kan köras för att kontrollera en layout och verifiera att den följer specifikationerna.

Förutom de resurser som beskrivs ovan kan Job Jackets även innehålla vissa informationsresurser, inklusive följande:

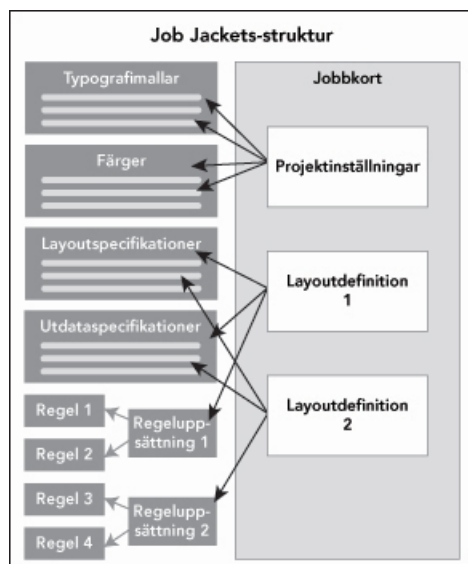
- *Jobbeskrivningar:* I den här kategorin inkluderas jobbnummer, version, anvisningar, anteckningar och nyckelord.
- *Kontakter:* Kontaktinformation för jobbandsvariga och andra som kommer i kontakt med jobbet. Om du lägger till kontakter kan det bli lättare att hitta rätt person om det uppstår något fel med jobbet.

Job Ticket

Resurserna i Job Jackets organiseras i ett eller flera *Job Ticket*. Varje Job Ticket innehåller en uppsättning med specifika resurser som kan användas för ett QuarkXPress-projekt.

Resurserna grupperas så här inom en Job Ticket:

- 1 *Projektinställningar:* En uppsättning med resurser på projektnivå som kan användas i ett enskilt projekt. I projektinställningarna inkluderas exempelvis typografimallar, färger, utdatastilar och färghanteringsinställningar. Varje Job Ticket innehåller en uppsättning projektinställningar.
- 2 *Layoutdefinitioner:* Uppsättningar med resurser på layoutnivå som var och en kan användas för en enskild layout. En Job Ticket behöver inte innehålla någon layoutdefinition, men kan innehålla flera. En layoutdefinition kan innehålla följande:
 - En layoutspecifikation (sidstorlek, orientering osv.)
 - Noll eller flera utdataspecifikationer (konfigurationer för en viss utdataenhet)
 - Noll eller flera regeluppsättningar (för kontroll av layouten)
 - En medietyp (utskrift eller webben)
 - Inställningar för färghantering (inställning av källa och utdatainställning)
 - Korrekturspecifikationer (korrekturläs utdata och återgivningsmål)
 - Informationsresurser (beskrivning, jobbeskrivning och anvisningar)

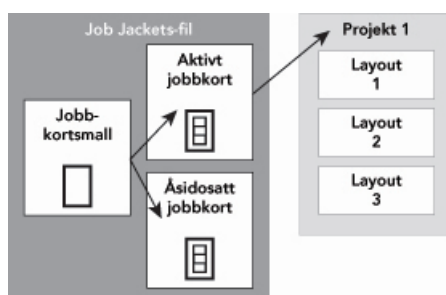


Resurser definieras och lagras i en Job Jackets-struktur. En Job Ticket innehåller en uppsättning projektinställningar för en viss typ av projekt samt layoutdefinitioner för noll eller flera layouter. Lägga märke till att resursdefinitionerna inte sparas i en Job Ticket, utan Job Ticket hänvisar eller pekar på resursdefinitioner som finns i Job Jackets-strukturen.

Job Ticket och Job Ticket-mallar

Det finns tre olika typer av Job Ticket:

- En *Job Ticket-mall* är en definition för ett Job Ticket-original. På sätt och vis fungerar en Job Ticket-mall på samma sätt som en mallside eller en mallfil i QuarkXPress.
- En *aktiv Job Ticket* är en kopia av en Job Ticket-mall som associeras med ett visst projekt.
- En *åsidossatt Job Ticket* är en kopia av en Job Ticket som har associerats med ett projekt, men som inte längre associeras med det projektet (t.ex. om projektet stängts utan att sparas).



En Job Jackets-fil kan innehålla Job Ticket-mallar (som innehåller definitioner för Job Ticket), aktiva Job Ticket (som associeras med ett visst projekt) och åsidossatta Job Ticket (som har associerats med ett projekt, men som inte längre associeras med det projektet).

Varje Job Ticket-mall kan användas för att generera Job Ticket-definitioner för ett eller flera projekt. Varje Job Ticket kan endast användas i ett projekt. När en Job Ticket används i ett projekt, blir resurserna i denna Job Ticket tillgängliga för projektet (projektet ärver t.ex. alla färger, typografimallar och layoutdefinitioner som visas i denna Job Ticket).

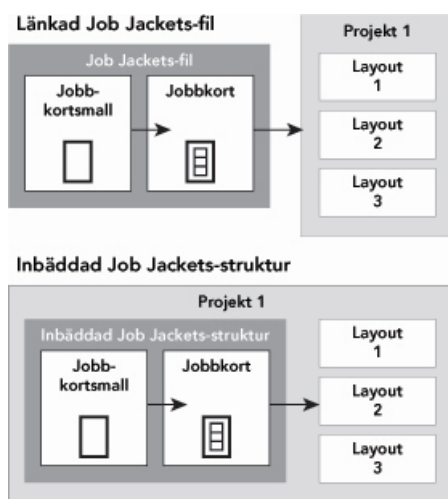
Du kan använda en Job Ticket i ett projekt på två olika sätt:

- När du skapar projektet väljer du **Arkiv > Ny(tt) > Projekt från Ticket** och markerar sedan en Job Ticket-mall. Informationen i denna Job Ticket kopieras till en ny Job Ticket för det nya projektet. Det nya projektet innehåller automatiskt en förkonfigurerad layout för var och en av de layoutdefinitioner som finns i Job Ticket-mallen, samt alla projektinställningar som definierats i Job Ticket-mallen.
- Skapa eller öppna ett befintligt projekt och välj sedan **Arkiv > Job Jackets > Länka projekt** och markera en Job Ticket-mall. Informationen i Job Ticket-mallen kopieras till en ny Job Ticket för just det här projektet. Projektet får alla projektinställningar som definierats i Job Ticket-mallen, och en ny förkonfigurerad layout skapas för var och en av de layoutdefinitioner som finns i Job Ticket-mallen.

➡ Det finns ingen länk mellan en Job Ticket och den Job Ticket-mall som den skapades från. Ändringar som görs i en Job Ticket-mall sprids inte till befintliga Job Ticket.

Länkade och inbäddade Job Jackets

Varje QuarkXPress-projekt associeras med en Job Jackets-struktur. Job Jackets-strukturen för ett projekt kan bäddas in i projektet eller lagras i en Job Jackets-fil i XML-format i det lokala filsystemet. Var Job Jackets-strukturen för projektet finns beror på hur du skapade projektet. Mer information finns i "Använda en Job Ticket-mall i ett projekt".



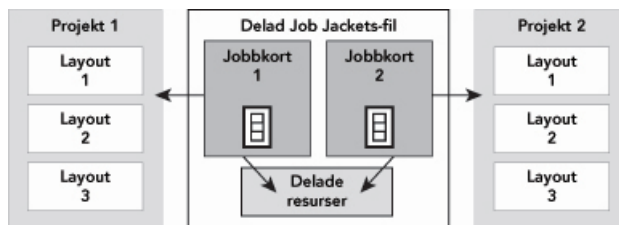
En Job Jackets-struktur kan finnas som en XML-fil i filsystemet eller vara inbäddad i projektfilen.

Som standard lagras Job Jackets-filer som inte är inbäddade på den plats som anges i fönstret **Job Jackets** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**). Men du kan lagra Job Jackets-filer var du vill. Om du t.ex. delar en Job Jackets-fil mellan layoutare i en arbetsgrupp (se "[Delade Job Jackets-filer](#)"), kanske du väljer att placera Job Jackets-filen på en filserver som alla kan nå via nätverket.

Om du vill ändra den förinställda lagringsplatsen för **Job Jackets**, ska du gå till panelen **Job Jackets** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **Redigera/QuarkXPress**), klicka på **Ange sökväg**, klicka på knappen **Välj** och bläddra till målkatalogen.

Delade Job Jackets-filer

En inbäddad Job Jackets-struktur kan bara användas av ett enda projekt: Projektet som den är inbäddad i. En fristående Job Jackets-fil kan däremot användas för mer än ett projekt. (Mer exakt betyder det att en delad Job Jackets-fil kan tillhandahålla resursdefinitioner för Job Ticket som används av mer än ett projekt.)



Med en delad Job Jackets-fil kan flera projekt dela resurser.

När en Job Jackets-fil delas av två projekt kan alla resurser som anges i Job Ticket synkroniseras mellan projekten. Det innebär t.ex. att om ägaren av Projekt 1 ändrar en färgdefinition som finns i båda Job Ticket-filerna, kan färgdefinitionen uppdateras automatiskt i Projekt 2.

Ett exempel på hur arbetsflödet fungerar med Job Jackets

I det här avsnittet beskrivs ett exempel på ett Job Jackets-arbetsflöde. Observera att det här är inte det enda möjliga arbetsflödet, det är bara ett exempel på hur Job Jackets kan användas. Följande definitioner används:

- *Jobbansvarig*: Den person som vet vad jobbet bör bestå av – exempelvis antal sidor, storlek, färger osv.
- *Utdataspecialist*: Den person som vet hur ett trycksaksjobb måste skapas och konfigureras för att skrivas ut på rätt sätt på den angivna tryckpressen.
- *Layoutare*: Den person som skapar själva layouten i QuarkXPress.

Så här ser ett typiskt arbetsflöde ut för Job Jackets:

- 1 En utdataspecialist och en jobbansvarig definierar tillsammans utdataspecifikationer och regler som gäller för ett trycksaksjobb (eller för en uppsättning med flera sammanhörande trycksaker), inklusive sidstorlek, antal sidor, färglista, svällningsinställningar, typografimallar, linjetjocklek och giltiga färgrymder för importerade bilder.
- 2 Den jobbansvarige skapar sedan en Job Ticket-mall i en Job Jackets-fil med hjälp av dessa specifikationer och regler. Job Ticket-mallen beskriver ett visst projekt och kan innehålla olika specifikationer och regler för varje layout i projektet (i det här exemplet har bara en layout definierats i Job Ticket-mallen). När Job Jackets-filen är klar ger den jobbansvarige filen till layoutaren.
- 3 Layoutaren skapar ett projekt från Job Ticket-mallen med kommandot **Arkiv > Nytt > Projekt från Ticket**. QuarkXPress skapar automatiskt en Job Ticket från Job Ticket-mallen och denna Job Ticket associeras med projektet. Job Ticket läser lämplig Job Jacket och alla Job Ticket-resurser infogas automatiskt i projektet (t.ex. färger,

typografimallar och färghanteringsinställningar). QuarkXPress skapar automatiskt alla layouter som definieras i en Job Ticket.

- 4 Layoutaren använder sedan denna Job Ticket som en uppsättning riktlinjer när layouten byggs upp. Layoutaren väljer med jämna mellanrum **Arkiv > Job Jackets > Utvärdera layout** för att kontrollera att hon håller sig inom riktlinjerna i Job Ticket-definitionen. När hon gör det öppnas en dialogruta där hon kan identifiera och navigera till eventuella designelement som bryter mot de regler som har definierats i projektets Job Ticket. På det här sättet kan layoutaren rätta till fel som uppstår, så att de inte upptäcks först vid förtrycket.
- 5 När en layout är klar skickar layoutaren filen med utdata via något av utdataalternativen, inklusive direkt utskrift, samla ihop för utskrift eller export till PDF eller PDF/X. Om Job Jackets-filen innehåller utdataspecifikationer kan dessa utdataspecifikationer användas för att skicka jobbet till utskrift i ett visst format och med vissa specialinställningar. Eftersom layouten har utvecklats enligt de specifikationer som angavs i Job Ticket-mallen är den redo när den kommer fram till tryckpressen.

Arbeta med Job Jackets

Informationen i Job Jackets lagras i XML-format. QuarkXPress har dock ett mångsidigt gränssnitt som gör det lätt att skapa och ändra Job Jackets. Följande ämnen beskriver själva stommen i användargränssnittet för Job Jackets.

Grundläge och avancerat läge

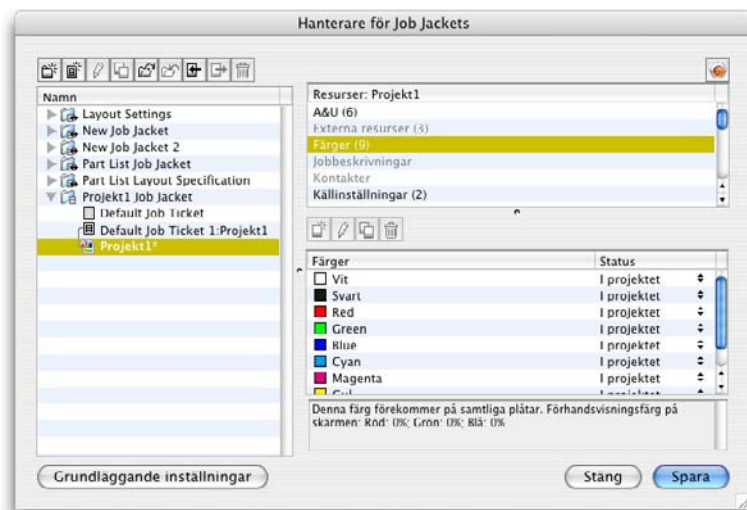
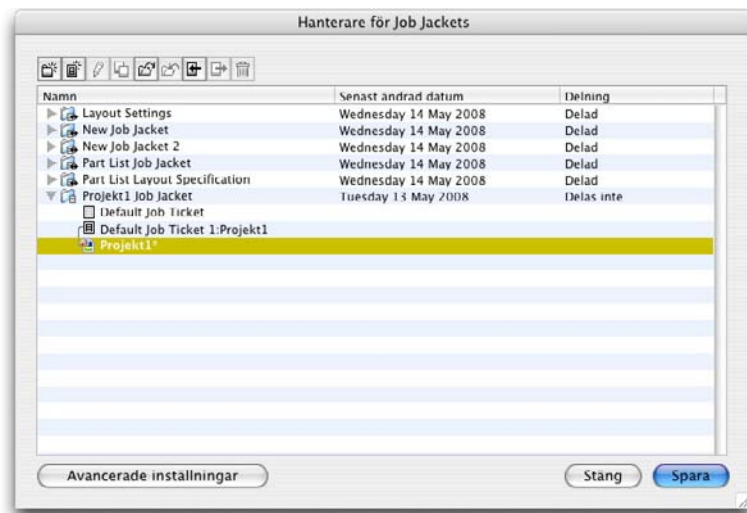
Dialogrutan **Job Jackets-hantering** (**Övrigt > Job Jackets-hantering**) innehåller ett enhetligt gränssnitt där en jobbandsvarig kan skapa och konfigurera Job Jackets och deras beståndsdelar.

Dialogrutan **Job Jackets-hantering** visar de Job Jackets som finns i den förinställda mappen för Job Jackets (se "[Den förinställda Job Jackets-filen](#)"), och de Job Jackets som associeras med eventuella öppna projekt. Det aktiva projektet (om det finns något) visas i fet stil med en asterisk.

Dialogrutan **Job Jackets-hantering** har två lägen:

- *Grundläge* är för layoutare och jobbandsvariga som inte behöver använda de avancerade JDF-funktionerna för Job Jackets. I det grundläget finns alla kontroller som behövs för att skapa, hantera och dela Job Jackets.
- *Avancerat läge* är för produktionsadministratörer som försöker använda JDF-funktionerna för att automatisera och integrera delar av arbetsflödet. I det avancerade läget används ett annat användargränssnitt som ger åtkomst till allt i det grundläget plus ytterligare resurser, t.ex. regler och JDF-resurser såsom bindnings- och korsningsspecifikationer.

Om du vill använda avancerat läge öppnar du dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**) och klickar på knappen **Avancerade inställningar**. Om du vill växla tillbaka till grundläge klickar du på knappen **Grundläggande inställningar**.



I dialogrutan **Job Jackets-hantering (Övrigt > Job Jackets Manager)** kan en jobbsansvarig arbeta med Job Jackets och dess komponenter. Denna dialogruta har ett grundläge (vänster) och ett avancerat läge (höger).

Skapa Job Jackets-filer

När och varför ska den som är ansvarig för jobbet skapa en ny Job Jackets-fil? Det finns inget självklart svar på den här frågan. Om du vill kan du lägga Job Ticket-definitioner för alla utskriftsjobb i en enda stor Job Jackets-fil. Det finns dock vissa riktlinjer som visar när separata Job Jackets-filer är att föredra.

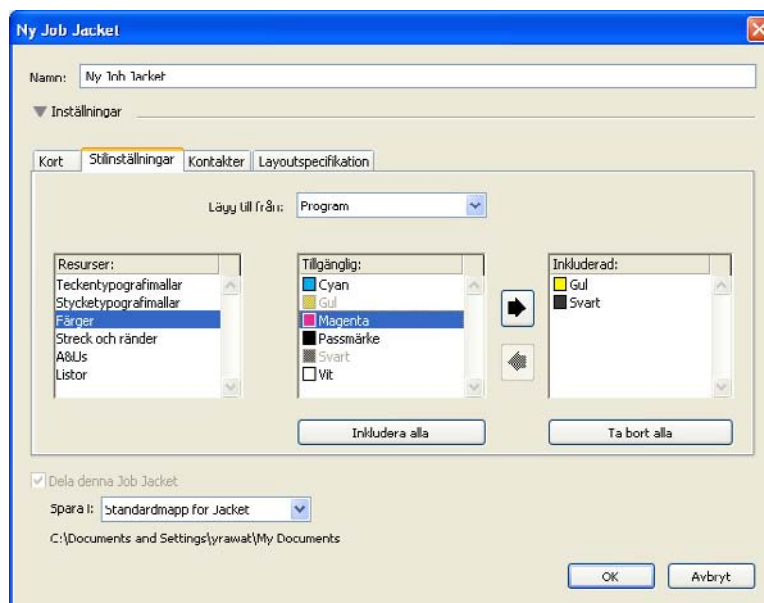
- Om du planerar att skapa flera utskriftsjobb som delar samma resurser (t.ex. färger, typografimallar, svällningsinställningar, färghanteringsinställningar och sidstorlekar) bör du skapa en Job Jackets-fil för alla dessa utskriftsjobb. Om du t.ex. driver en reklambyrå med flera olika kunder, som var och en har sin egen visuella framtoning, bör du skapa en Job Jackets-fil för varje kund.
- Om du är chef för en designgrupp och du vill försäkra dig om att alla layoutare som arbetar på ett visst projekt (t.ex. en marknadsföringskampanj) använder exakt samma resurser, kan du skapa en Job Jackets-fil och en Job Ticket-mall som innehåller de här resurserna. Layoutarna får sedan dela denna Job Jackets-fil.

- Om det är du som bearbetar utdatafilerna och du använder en viss tryckpress med särskilda krav, bör du skapa en Job Jackets-fil som tar hänsyn till dessa krav för varje kund (och på så sätt kan du hjälpa dem att undvika att kraven överskrids). Du kanske t.o.m. kan hämta en Job Jackets-fil som innehåller kraven för tryckpressen från tillverkaren.

Skapa en Job Jackets-fil: Grundläggande läge

Så här skapar du en Job Jackets-fil i grundläget:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (Övrigt > Job Jackets-hantering).
- 2 Om mer än en lista visas i dialogrutan klickar du på **Grundläggande inställningar** så att grundpanelen visas.
- 3 Klicka på knappen **Ny Job Jackets** . Dialogrutan **Ny Job Jackets** visas.
- 4 Ange ett namn för Job Jackets-filen i fältet **Namn**.
- 5 Om du vill tillåta att flera användare delar den här Job Jackets-filen markerar du **Dela denna Job Jacket**. Om du inte markerar den här rutan bäddas Job Jackets-filen in i det aktiva projektet (om det finns något). Observera att om du inte delar Job Jackets-filen nu kan du göra det senare via dialogrutan **Samarbetesinställning** (menyn **Arkiv**). (Mer information finns i "[Samarbeta med delade Job Jackets](#).)
- 6 Om du markerade **Dela denna Job Jacket** ovan, ska du ange var Job Jackets-filen ska lagras genom att välja ett alternativ i menyn **Spara i**:
 - Om du vill använda standardkatalogen (se "[Länkade och inbäddade Job Jackets](#)") väljer du **Standardmapp för Jacket**.
 - Om du vill spara den delade Job Jackets-filen i samma mapp som det aktiva projektet väljer du **Projektmapp**.
 - Om du vill spara den delade Job Jackets-filen någon annanstans väljer du **Annan** och bläddrar till en målkatalog (t.ex. en nätverksvolym som är tillgänglig för alla layoutare).
- 7 Klicka på kontrollen **Inställningar** så visas flikarna **Job Ticket**, **Stilinställningar**, **Kontakter** och **Layoutspecifikation**.



I dialogrutan **Ny Job Jackets** kan du lägga till resurser i en ny Job Jackets-fil.

- 8 Gå till fliken **Job Ticket** och lägg till Job Ticket-mallar i Job Jackets-filen. Mer information finns i "[Skapa en Job Ticket-mall: Grundläggande läge](#)".
- 9 Gå till fliken **Stilinställningar** och lägg till resurser i Job Jackets-filen. Du kan lägga till resurser på projektnivå från olika källor med alternativet **Lägg till från:**
 - Klicka på **Program** för att lägga till resurser från förinställningarna i programmet.
 - Om du vill lägga till resurser från en projektfil eller från en annan Job Jackets-fil klickar du på **Annan**. Klicka sedan på **Välj** och navigera till målfilen.

Använd de tre listorna längst ned i dialogrutan för att kopiera resurser till Job Ticket-mallen. Välj en resurstyp i den första listan, välj sedan specifika resurser i den andra listan och klicka på knappen så kopieras de här resurserna till den tredje listan (som visar resurserna av den här typen i Job Ticket-mallen).

Om du vill ta bort resurser från Job Jackets-filen väljer du en resurstyp i den första listan, väljer specifika resurser i den tredje listan och klickar på knappen **Ta bort**.

- 10 Med hjälp av kontakterna är det enkelt för alla som arbetar med en QuarkXPress-fil att få kontakt med den jobbandsvarige om något problem uppstår. Om du vill lägga till JDF-kontaktinformation i Job Jackets-filen klickar du på fliken **Kontakter** och sedan på knappen **Nytt objekt**  så läggs en ny kontakt till. Klicka på den expanderingsknappen bredvid den nya kontakten för att se tillhörande fält och fyll sedan i uppgifterna i fälten.
- 11 En layoutspecifikation gör att du kan ställa in attribut som sidstorlek och antal sidor för automatiskt genererade layouter. Om du vill lägga till en layoutspecifikation i Job Jackets-filen klickar du på fliken **Layoutspecifikation** och sedan på knappen **Nytt objekt**  så läggs en ny layoutspecifikation till. Klicka på expanderingsknappen bredvid den nya layoutspecifikationen för att se tillhörande fält, och fyll sedan i uppgifterna i fälten.
- 12 Klicka på **OK**.

Skapa en Job Jackets-fil: Avancerat läge

Så här skapar du en ny Job Jackets-fil i det avancerade läget:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**).
- 2 Om det bara visas en lista i dialogrutan klickar du på **Avancerade inställningar** så visas den avancerade panelen.
- 3 Klicka på knappen **Ny Job Jackets** . Dialogrutan **Ny Job Jackets** visas.
- 4 Ange ett namn för Job Jackets-filen, navigera till målkatalogen och klicka på **Spara**. Om du vill tillåta att flera layoutare ska kunna få åtkomst till samma Job Jackets-fil kan du välja en katalog där alla layoutare kan få åtkomst till Job Jackets-filen över nätverket.
- 5 Lägg till resurser i Job Jackets-filen enligt beskrivningen i "[Lägga till resurser i en Job Jackets-fil: Avancerat läge](#)".

Lägga till resurser i en Job Jackets-fil: Avancerat läge

Följande procedur är användbar om du vill skapa en Job Jackets-fil som baseras på resurserna i ett befintligt projekt. Om du t.ex. har förra årets kopia av ett broschyrprojekt och du vill lägga alla broschyrprojektets typografimallar, färger och så vidare i en ny Job Jackets-fil kan du använda den här proceduren. Du kan också använda proceduren om du vill kopiera resurser från en Job Jackets-fil till en annan.

Så här lägger du till resurser i en Job Jackets-fil i avancerat läge:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**).
 - 2 Om det bara visas en lista i dialogrutan klickar du på **Avancerade inställningar** så visas den avancerade panelen.
 - 3 Ange var du vill kopiera resurser från:
 - Om du vill kopiera resurser från en Job Jackets-struktur, en Job Ticket-mall eller en Job Ticket markerar du källobjektet i listan till vänster.
 - Om du vill kopiera resurser från ett öppet projekt markerar du projektet i listan till vänster.
 - Om du vill kopiera resurser från programmets standardinställningar klickar du på knappen **Ladda programresurser** .
 - 4 Välj en resurskategori i listan längst upp till höger.
 - 5 Dra och släpp enskilda resurser från listan längst ned till höger om Job Jackets-symbolen i listan till vänster.
- ➡ Du kan också dra resurser till en Job Ticket eller ett projekt.

Mer information om hur du ändrar platser för resurserna i en Job Ticket finns i "[Ange var resurserna ska sparas: Avancerat läge](#)".

Arbeta med Job Ticket

En Job Ticket är en uppsättning med resurser (specifikationer och regler) som kan användas för ett eller flera QuarkXPress-projekt. Varje Job Ticket har ett namn och lagras i en särskild Job Jackets-struktur. En Job Ticket innehåller både resurser på projektnivå (t.ex. färger, typografimallar och färghanteringsinställningar) och resurser på layoutnivå (t.ex. layoutspecifikationer och layoutdefinitioner).

Det finns tre olika typer av Job Ticket:

- En *Job Ticket-mall* är en definition för ett Job Ticket-original. På sätt och vis fungerar en Job Ticket-mall på samma sätt som en mallside eller en mallfil i QuarkXPress.
- En *aktiv Job Ticket* är en kopia av en Job Ticket-mall som associeras med ett visst projekt.
- En *åsidosatt Job Ticket* är en kopia av en Job Ticket som har associerats med ett projekt, men som inte längre associeras med det projektet (t.ex. om projektet stängts utan att sparas).

Skapa en Job Ticket-mall

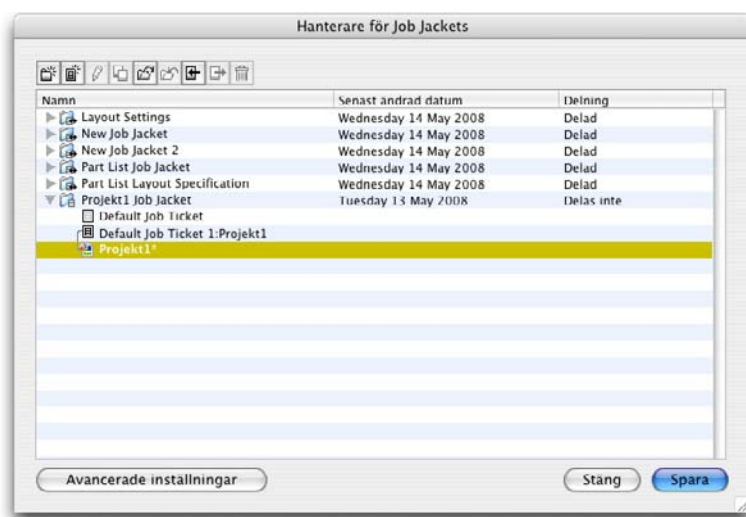
Här följer några riktlinjer som visar när separata Job Ticket-definitioner är att föredra.

- Om du har ett återkommande utskriftsjobb, exempelvis ett nyhetsbrev eller en tidskrift, kan det vara lämpligt att skapa en Job Ticket för detta jobb.
- Om du planerar att skapa flera typer av layouter (t.ex. affischer, vykort, webbplatser och Flash-presentationer) som allihop baseras på en enskild kampanj eller tema, bör du skapa en Job Ticket-mall för varje layout och lagra alla Job Ticket-mallar i en enda Job Jackets-fil. På det viset kan alla layouterna dela samma typografimallar, färger, etc.
- Om du har ett standardformat som används av flera personer, t.ex. ett annonsformat, bör du använda en Job Ticket som hjälper kunderna att skapa sina annonser enligt riktlinjerna.
- Om du vill se till att en grupp med layoutare använder samma typografimallar, färger eller andra resurser, samt att dessa resurser är synkroniserade mellan layouterna om resurserna skulle ändras, bör du lagra resurserna i en Job Ticket-mall så att de kan komma åt resurserna via en delad Job Jackets-fil. På det här sättet kan du upprätthålla standarden för en företagsprofil i stora organisationer.

Skapa en Job Ticket-mall: Grundläggande läge

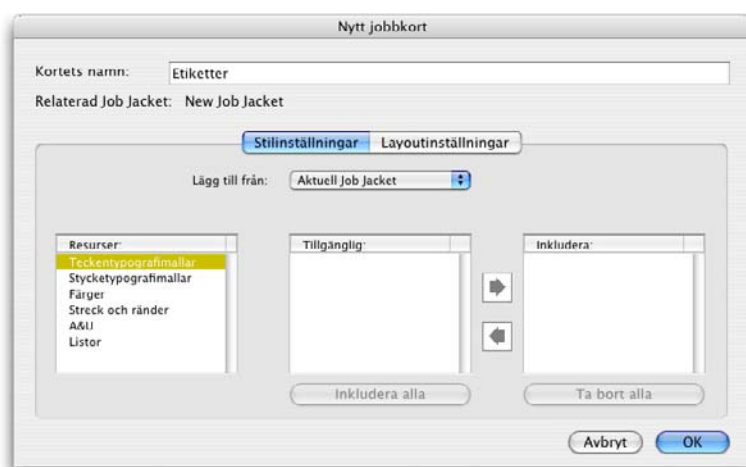
Så här lägger du till en Job Ticket-mall i en Job Jackets-struktur i grundläget:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (Övrigt > Job Jackets-hantering). Om mer än en lista visas i dialogrutan klickar du på **Grundläggande inställningar** så att grundpanelen visas.



Du kan skapa Job Ticket-mallar i grundpanelen i dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**).

- 2 Markera den Job Jackets-struktur som Job Ticket-mallen ska finnas i.
- 3 Klicka på knappen **Ny Job Ticket-mall** . Dialogrutan **Ny Job Ticket-mall** visas.



Du kan tilldela en ny Job Ticket-mall resurser i dialogrutan **Ny Job Ticket**.

- 4 Konfigurera den nya Job Ticket-mallen på det sätt som beskrivs i "[Arbeta med resurser i en Job Ticket: Grundläggande läge](#)".

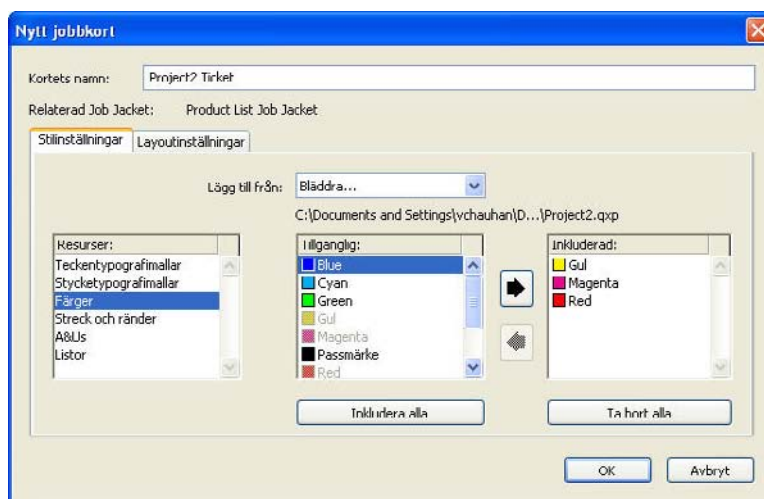
Redigera en Job Ticket: grundläge

Du redigerar aktiva Job Ticket för ett projekt genom att öppna projektet och sedan välja **Arkiv > Job Jackets > Modifiera Job Ticket**. Dialogrutan **Redigera Job Ticket** visas. Mer information om hur du använder dialogrutan **Redigera Job Ticket** finns i "[Arbeta med resurser i en Job Ticket: Grundläggande läge](#)".

Arbeta med resurser i en Job Ticket: Grundläggande läge

I det här avsnittet beskrivs hur du lägger till och tar bort resurser i en Job Ticket eller en Job Ticket-mall genom att använda dialogrutan **Ny Job Ticket** eller **Redigera Job**

Ticket. De här båda dialogrutorna är i allt väsentligt likadana förutom att dialogrutan **Redigera Job Ticket** ser lite annorlunda ut för en Job Ticket än för Job Ticket-mallar.



Du kan lägga till resurser i en Job Ticket-mall eller en Job Ticket i dialogrutorna **Ny Job Ticket** och **Redigera Job Ticket**.

Så här tilldelar du dialogrutan **Ny Job Ticket** eller **Redigera Job Ticket** resurser:

- 1 Om du vill lägga till eller ta bort resurser på projektnivå, använder du kontrollerna på fliken **Stilinställningar** (för Job Ticket-mallar) eller fliken **Projektinställningar** (för aktiva och åsidosatta Job Ticket-definitioner).

Du kan lägga till resurser på projektnivå från en mängd olika källor genom att använda menyn **Lägg till från**:

- Om du vill lägga till resurser från den överordnade Job Jackets-strukturen för en Job Ticket, väljer du **Aktuell Jacket**.
- Välj det aktuella **Länkade projektet** för att lägga till resurser från det aktiva projektet.
- Välj **Program** för att lägga till resurser från programmets förinställningar (gäller endast för Job Ticket-definitioner).
- Om du vill lägga till resurser från en projektfil eller från en Job Jackets-fil väljer du **Annan** och klickar sedan på **Välj** och navigerar till målfilen.

Om du vill kopiera resurser till en Job Ticket använder du de tre listorna längst ned i dialogrutan. Välj en resurstyp i den första listan, välj sedan specifika resurser i den andra listan och klicka på högerpilen så kopieras de här resurserna till den tredje listan (som visar resurserna av den här typen i din Job Ticket).

Om du vill ta bort resurser från en Job Ticket väljer du en resurstyp i den första listan, väljer specifika resurser i den tredje listan och klickar på vänsterpilen.

- 2 Om det finns en layoutdefinition betyder det att en layout skapas automatiskt när en Job Ticket används för ett projekt. När du skapar en layoutdefinition kan du ange en layoutspecifikation (med information som t.ex. sidstorlek och sidantal), en medietyp (utskrift, webb eller interaktiv), regeluppsättningar och utdataspecifikationer.

Om du vill lägga till en layoutdefinition i en Job Ticket klickar du på fliken **Layoutinställningar** och klickar sedan på knappen **+**. En ny layoutdefinition läggs till i listan.

Om du vill konfigurera den markerade layoutdefinitionen klickar du först på inställningen för **Layoutegenskaper** för att visa inställningarna för layoutegenskaper, och sedan gör du så här:

- Om du vill byta namn på layoutdefinitionen skriver du in ett namn i fältet **Layoutnamn**. Det här namnet används för den automatiskt genererade layouten.
- Om du vill ange information som t.ex. sidstorlek och sidantal för layoutdefinitionen, väljer du ett alternativ på menyn **Layoutspecifikation**. (Lägg märke till att en layoutspecifikation måste finnas i Job Jackets-strukturen innan du kan välja Layoutspecifikation här. Mer information finns i "[Skapa Job Jackets-filer](#)".)
- Om du vill visa vilken layouttyp som ska skapas automatiskt för den här layoutdefinitionen, väljer du ett alternativ på menyn **Medietyp**.
- Om du vill kopiera regeluppsättningar och utdataspecifikationer från den överordnade Job Jackets-strukturen till layoutdefinitionen, använder du de tre listorna längst ned i dialogrutan. Välj en resurstyp i den första listan, välj sedan specifika resurser i den andra listan och klicka på knappen så kopieras de här resurserna till den tredje listan (som visar resurserna av den här typen i layoutdefinitionen).

Om du vill ta bort en layoutdefinition markerar du den och klickar på knappen **—**.

- 3 Klicka på **OK** när du är klar med konfigurationen av Job Ticket-definitionen.

Skapa en Job Ticket-mall: Avancerat läge

Så här lägger du till en Job Ticket-mall i en Job Jackets-struktur i avancerat läge:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (Övrigt > **Job Jackets-hantering**). Om det bara visas en lista i dialogrutan klickar du på **Avancerade inställningar** så visas den avancerade panelen.
- 2 Du visar var den nya Job Ticket-mallen ska sparas genom att skapa eller markera en Job Jackets-symbol i den vänstra listan.
- 3 Klicka på knappen **Ny Job Ticket-mall** . En ny Job Ticket-mall läggs till i den markerade Job Jackets-strukturen.
- 4 Konfigurera den nya Job Ticket-mallen på det sätt som beskrivs i "[Arbeta med resurser i en Job Ticket: Avancerat läge](#)".

Arbeta med resurser i en Job Ticket: Avancerat läge

Det finns flera situationer då du kanske behöver jobba med resurserna i en Job Ticket:

- Du kan använda den här proceduren om du vill skapa en Job Ticket-mall med hjälp av resurserna i ett befintligt projekt. Om du t.ex. har förra årets kopia av ett broschyrprojekt och du vill lägga alla broschyrprojektets typografimallar, färger och så vidare i en ny Job Jackets-fil, eller i en Job Ticket för ett befintligt projekt kan du använda den här proceduren.

- Du kan använda den här proceduren för att kopiera resurser mellan olika Job Ticket-definitioner.
- Du kan använda den här proceduren för att kopiera resurser från en Job Jackets-struktur till en Job Ticket.

Så här lägger du till resurser i en Job Jackets-struktur i det avancerade läget:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**).
- 2 Om det bara visas en lista i dialogrutan klickar du på **Avancerade inställningar** så visas den avancerade panelen.
- 3 Ange var du vill kopiera resurser från:
 - Om du vill kopiera resurser från en Job Jackets-struktur, en Job Ticket-mall eller en Job Ticket markerar du källobjektet i listan längst upp till vänster.
 - Om du vill kopiera resurser från ett öppet projekt markerar du projektet i listan till vänster.
 - Om du vill kopiera resurser från programmets standardinställningar klickar du på knappen **Ladda programresurser** .
- 4 Välj en resurskategori i listan längst upp till höger.
- 5 Dra och släpp enskilda resurser från listan längst ned till höger om Job Ticket-mallen eller din Job Ticket i listan till vänster.

Lägga till en layoutdefinition i en Job Ticket: Avancerat läge

En layoutdefinition är en grupp specifikationer som kombineras för att beskriva en enskild layout. En layoutdefinition inkluderar resurser som t.ex. medietyp (utdata av typen utskrift, webben eller interaktiv), utdataspecifikationer och regeluppsättningar.

När du skapar ett projekt från en Job Ticket-mall skapas automatiskt en layout för varje layoutdefinition i den Job Ticket-mallen. Om en layoutdefinition inte innehåller en layoutspecifikation, visas dialogrutan **Nytt projekt** där du kan ange sidstorlek, marginaler osv.

När du lägger till en layoutdefinition i en aktiv Job Ticket, skapas en layout utifrån den här layoutdefinitionen som automatiskt läggs till i motsvarande projekt.

Så här lägger du till en layoutdefinition i en Job Ticket-mall eller i en Job Ticket:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt** > **Job Jackets-hantering**) och markera lämplig Job Ticket i listan till vänster.
- 2 Om du vill visa resurskontroller klickar du på knappen **Avancerade inställningar**.
- 3 Markera **Layouter** i listan längst upp till höger. Alla layoutdefinitioner i Job Ticket visas i listan längst ned till höger.
- 4 Klicka på knappen **Nytt objekt**  ovanför listan längst ned till höger. En ny layoutdefinitioner med namnet "Layout" läggs till. (Namnet du ger layoutdefinitionen används för layouten när du skapar ett projekt. Om du vill byta namn på en layoutdefinition dubbelklickar du på namnet och skriver in det nya namnet.)

- 5 Klicka på knappen bredvid namnet på layoutdefinitionen för att visa de olika fälten i layoutdefinitionen.
- 6 Ange eller skriv in värden för de fält som du vill använda.
- 7 Klicka på **Spara**.

Information om hur du använder layoutdefinitioner finns i "[Använda en layoutdefinition i ett projekt](#)".

Använda en Job Ticket-mall i ett projekt

Du kan använda en Job Ticket-mall i ett projekt på två olika sätt:

- Skapa ett nytt projekt från Job Ticket-mallen:
- Länka ett befintligt projekt till en Job Ticket-mall.

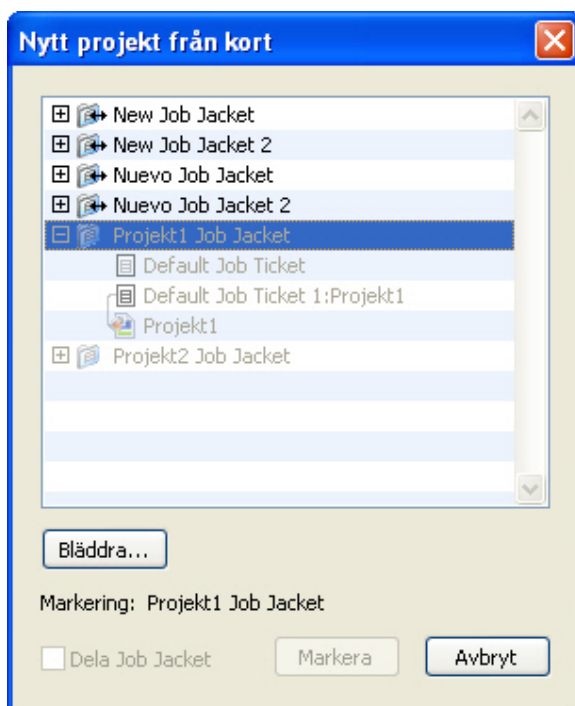
I båda fallen skapas en ny Job Ticket från Job Ticket-mallen och den nya Job Ticket används i projektet. Nedanstående avsnitt beskriver båda sätten.

Skapa ett projekt från en Job Ticket-mall

När du skapar ett nytt projekt från en Job Ticket-mall skapar QuarkXPress alltid en Job Ticket från denna Job Ticket-mall. Du kan välja var du vill att din Job Ticket ska lagras: I en delad Job Jackets-fil eller i en inbäddad Job Jackets-struktur i projektfilen.

Så här skapar du ett projekt från en Job Ticket-mall:

- 1 Välj **Arkiv > Ny(tt) > Projekt från Ticket**. Dialogrutan **Nytt projekt från Ticket** visas.



Markera en Job Ticket-mall för ett nytt projekt i dialogrutan **Nytt projekt från Ticket**.

- 2 Om den Job Jackets-struktur som du vill använda inte visas klickar du på **Bläddra**, letar upp Job Jackets-filen och klickar på **Öppna**.
 - 3 Markera den Job Ticket-mall som är målet i listan. (Observera att du också kan välja en åsidosatt Job Ticket.)
 - 4 Markera eller avmarkera kryssrutan **Dela Jacket** enligt följande:
 - Om du vill lagra projektets aktiva Job Ticket i en extern Job Jackets-fil så att din Job Ticket kan dela resurser med andra användare av den här Job Jackets-filen, markerar du **Dela Jacket**. (Mer information finns i "[Samarbeta med delade Job Jackets](#)".)
 - Om du vill lagra projektets Job Ticket inbäddad i en Job Jackets-struktur i projektfilen, avmarkerar du **Dela Jacket**.
 - 5 Klicka på **Välj**. Det nya projektet ärver projektinställningarna för Job Ticket-mallen och nya layouter för alla layoutdefinitioner i Job Ticket-mallen skapas automatiskt.
- ➡ Det går inte att lagra en Job Ticket i den förinställda Job Jackets-strukturen. Därför blir du ombedd att spara en ny Job Jackets-fil i filsystemet om du skapar ett nytt projekt från en Job Ticket-mall i den förinställda Job Ticket-strukturen och markerar **Dela Jacket**.

Länka ett befintligt projekt till en Job Jackets-fil:

När du länkar ett befintligt projekt till en Job Jackets-fil tar du bort projektets aktuella Job Ticket och länkar projektet till en ny Job Ticket som har skapats från en Job Ticket-mall i en annan Job Jackets-fil. Du kanske väljer att göra det här om du vill länka ett befintligt projekt till en Job Ticket-fil där en annan layoutare har en aktiv Job Ticket, så att resurser som används av er båda kan synkroniseras. (Mer information finns i "[Samarbeta med delade Job Jackets](#)".)

Så här använder du en Job Ticket i ett befintligt projekt:

- 1 Skapa eller öppna projektet.
- 2 Välj **Arkiv > Job Jackets > Länka projekt**. Dialogrutan **Länka projekt** visas.
- 3 Om den Job Jackets-fil som du vill använda inte visas klickar du på **Bläddra**, letar upp filen och klickar på **Öppna**.
- 4 Markera den Job Ticket-mall som är målet i listan.
- 5 Markera eller avmarkera kryssrutan **Dela Jacket** enligt följande:
 - Om du vill lagra projektets Job Ticket i den Job Jackets-fil som innehåller Job Ticket-mallen som är målet, markerar du **Dela Jacket**.
 - Om du vill lagra projektets Job Ticket inbäddad i en Job Jackets-struktur i projektfilen, avmarkerar du **Dela Jacket**.
- 6 Klicka på **Anslut**. Projektet ärver projektinställningarna för Job Ticket-mallen och layouter för alla layoutdefinitioner i Job Ticket-mallen skapas automatiskt.

- ➔ Om du använder en Job Ticket-mall i den förinställda Job Ticket-strukturen och markerar **Dela Jacket**, blir du ombedd att spara en ny Job Jackets-fil i filsystemet. Det beror på att det inte går att lagra en Job Ticket i den förinställda Job Jackets-strukturen.

Visa förhållanden mellan Job Ticket-filer

Du kan se förhållandena mellan Job Jackets, Job Ticket-mallar, Job Ticket-filer och projekt i dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**). Följande symboler visas i denna dialogruta:

- Job Jackets-struktur (länkad)
- Job Jackets-struktur (inbäddad)
- Job Ticket-mall
- Aktiv eller åsidosatt Job Ticket
- Projekt (ett projektnamn i fet stil anger det aktiva projektet)

Ett projekt som är länkat till en aktiv Job Ticket visas så här:



Ett projekt som är länkat till en aktiv Job Ticket

En åsidosatt Job Ticket har en -symbol men är inte länkat till något projekt. Detta kan innebära att projektet har flyttats, tagits bort eller aldrig sparades.

Använda en layoutdefinition i ett projekt

En layoutdefinition består av en grupp kombinerade inställningar som används för att beskriva en layout. Dessa inställningar kan bestå av en medietyp (utskrift eller webb), regeluppsättningar, utskriftsinställningar och källinställning för färghantering. En layoutdefinition består också av en layoutspecifikation, där information som sidstorlek och antal sidor ingår (observera att layoutspecifikationer måste skapas på Job Jackets-nivå).

När du associerar ett projekt med en Job Ticket-mall skapas automatiskt en layout för varje layoutdefinition i den Job Ticket-mallen. Sådana layouter har samma namn som de layoutdefinitioner de har baserats på.

Du kan använda en layoutdefinition i ett projekt på två olika sätt:

- Skapa ett nytt projekt från Job Ticket-mallen som innehåller layoutdefinitionen enligt beskrivningen i "[Skapa ett projekt från en Job Ticket-mall](#)".
- Länka en Job Ticket till det aktiva projektet efter att projektet har skapats enligt beskrivningen i "[Länka ett befintligt projekt till en Job Jackets-fil](#)".

Oavsett vilken metod du använder skapas de definierade layouterna automatiskt.

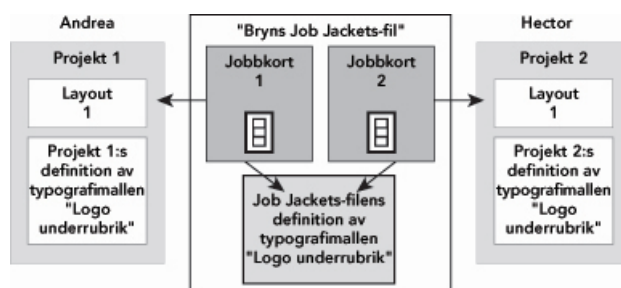
Samarbeta med delade Job Jackets

Resurserna i en delad Job Jackets-fil kan delas av alla projekt som använder Job Ticket-definitioner i Job Jackets-filen. När en delad resurs uppdateras i ett projekt kan

ändringen överförs automatiskt till alla andra projekt som inte använder resursen ifråga.

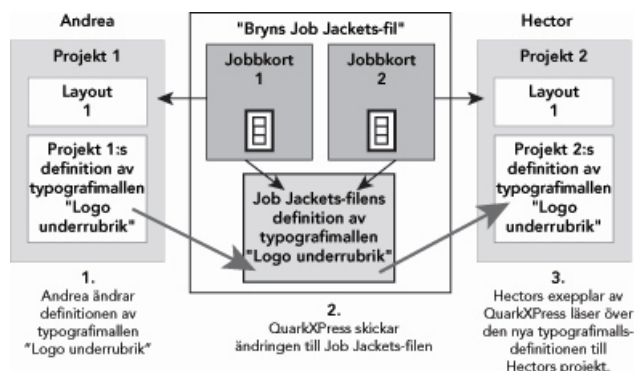
Anta t.ex. att två layoutare, Andrea och Hector, arbetar med två separata projekt. Varje projekt använder en Job Ticket i en Job Jackets-fil med namnet "Bryns Job Jackets". (Det spelar ingen roll om de två Job Ticket-definitionerna har baserats på samma Job Ticket-mall, så länge båda dessa Job Ticket ligger i "Bryns Job Jackets".)

Anta att båda dessa Job Ticket innehåller en typografimall med namnet "Logo underrubrik". Eftersom den här typografimallen finns i en Job Ticket sparas typografimallens definition i Job Jackets-filen. Och eftersom typografimallen finns i båda layoutarnas Job Ticket kan båda projekten använda typografimallsdefinitionen som har sparats i den delade Job Jackets-filen. Så om Andrea bestämmer sig för att ändra på det teckensnitt som används i typografimallen "Logo underrubrik", kan den ändringen automatiskt förmedlas till den layout som Hector arbetar med. Teckensnittet för den här kopian av typografimallen ändras också. Typografimallsresursen "Logo underrubrik" synkroniseras med andra ord mellan de två projekten.



I en delad Job Jackets-fil kan det bara finnas en definition för en resurs, oavsett hur många Job Ticket som använder resursen. Om Job Ticket-definitionerna för två projekt använder samma resurs (i det här fallet en typografimall), kan denna resurs synkroniseras automatiskt mellan projekten.

Det är viktigt att komma ihåg att kopian av en resurs i en projektfil är länkad till, men skild från, kopian av denna resurs i en Job Ticket. Det innebär att om resurskopian i ett projekt ändras, om t.ex. Andrea ändrar teckensnittet i typografimallen "Logo underrubrik", uppdateras inte resurskopian i Hectors projekt automatiskt, om inte samarbete har aktiverats för både Andreas och Hectors projekt (**Arkiv > Samarbetesinställning**). Om samarbete har aktiverats för Andrea förmedlas ändringen från Andreas projekt till den aktiva Job Ticket-definitionen automatiskt, och resurskopian i "Bryns Job Jackets" uppdateras automatiskt. Om samarbete även har aktiverats för Hector läser hans kopia av QuarkXPress in den uppdaterade definitionen från "Bryns Job Jackets" och infogar den nya definitionen i hans projekt.



När Andrea ändrar definitionen i den delade typografimallsresursen, skickas ändringen (via projektets aktiva Job Ticket) till den delade Job Jackets-filen. Sedan läser Hector's kopia av QuarkXPress in den uppdaterade typografimallsdefinitionen från Job Jackets-filen och den uppdateras i hans projekt.

De inställningar som kontrollerar när dessa uppdateringar utförs finns i dialogrutan **Samarbetesinställning** (menyn Arkiv).

Kontrollera hur projektet uppdaterar resursdefinitionerna från den delade Job Jackets-filen när projektet öppnas, innan det skickas till utskrift och när du arbetar i projektet med kryssrutorna **Vid öppnandet**, **Före utskrift** och **Under arbetets gång** på fliken **Uppdateringar**.

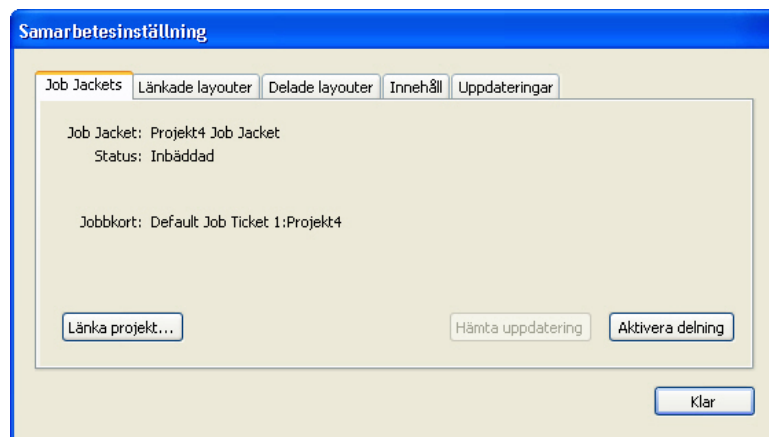


Om du vill kontrollera hur ofta ändringar för delade resurser skrivs till och läses från en delad Job Jackets-fil använder du fliken **Uppdateringar** i dialogrutan **Samarbetesinställning** (menyn **Arkiv**).

Fliken **Job Jackets** i den här dialogrutan visar namnet på det aktiva projektets Job Jackets-struktur, dess status (delad eller inte delad), sökvägen till Job Jackets-filen (om det finns någon) och namnet på det aktiva projektets aktiva Job Ticket. Följande knappar finns längst ned på fliken:

- **Byt Jacket:** Med den här knappen kan du länka projektet till en Job Ticket i en annan Job Jackets-fil.
- **Byt Ticket:** Med den här knappen kan du länka det här projektet till en annan Job Ticket.
- **Hämta uppdatering:** Om alternativen för automatisk uppdatering längst upp i den här dialogrutan inaktiveras, kan du utföra en manuell uppdatering med den här knappen.

- **Aktivera delning/Stäng av delning:** Med den här knappen kan du frigöra det aktiva projektet från den delade Job Jackets-filen. Projektets Job Ticket flyttas till en inbäddad Job Jackets-struktur i projektfilen.



Du kan styra delningen för det aktiva projektets Job Jackets-struktur i fliken **Job Jackets** i dialogrutan **Samarbetesinställning** (menyn **Arkiv**).

Det är viktigt att komma ihåg att en länk mellan två Job Ticket-definitioner inte betyder att *alla* resurser synkroniseras automatiskt mellan projekten som använder dessa Job Ticket-definitioner. En resurs synkroniseras bara mellan två projekt om följande tre förhållanden gäller:

- Resursen finns i båda projekten.
- Resursen finns i båda projektens Job Ticket-definitioner.
- Båda projektens Job Ticket-definitioner finns i samma Job Jackets-fil.

Exportera och importera Job Ticket

Det kan uppstå situationer där jobbkonstruktören behöver kopiera en Job Ticket-mall eller en Job Ticket från en Job Jackets-fil till en annan, eller behöver importera alla Job Ticket-mallar och Job Ticket-definitioner i en Job Jackets-struktur till en annan Job Jackets-struktur. Du kan göra detta med hjälp av funktionerna för export och import av Job Ticket.

Exportera en Job Ticket-mall eller en Job Ticket

Så här exporterar du en Job Ticket-mall eller en Job Ticket från en Job Jackets-struktur:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**) och markera den Job Ticket som är målet i listan till vänster.
- 2 Klicka på knappen **Exportera Ticket** ➡ ovanför listan till vänster. Dialogrutan **Ny Job Jackets** visas.
- 3 Ange ett namn och en plats och klicka på **Spara**. Alla markerade Job Ticket sparas i en Job Jackets-fil med det angivna namnet, samt eventuella nödvändiga resurser.

Importera en Job Ticket-mall eller en Job Ticket

Så här importerar du en Job Ticket-mall eller en Job Ticket till en Job Jackets-struktur:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**) och markera den Job Ticket som är målet i listan till vänster.
- 2 Klicka på knappen **Importera**  ovanför listan till vänster. Dialogrutan **Markera Job Jackets-fil** visas.
- 3 Markera en Job Jackets-fil och klicka på **Öppna**. Alla Job Ticket-mallar och Job Ticket i den markerade filen importeras till den markerade Job Jackets-strukturen tillsammans med eventuella nödvändiga resurser.

Den förinställda Job Jackets-filen

Vid QuarkXPress-installationen installeras även en förinställd Job Jackets-fil (innehåller en förinställd Job Ticket-mall) med namnet "DefaultJacket.xml" på den plats som anges i panelen **Job Jackets** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **Redigera/QuarkXPress**).

När du skapar ett projekt genom att välja **Arkiv > Nytt > Projekt** händer följande:

- En kopia skapas av denna förinställda Job Jackets-fil (med namnet "Förinställd Job Jackets") och den bäddas in i det nya projektet. Den inbäddade Job Jackets-strukturen får namnet "[filnamn] Job Jackets".
- I den inbäddade Job Jackets-strukturen skapas en Job Ticket från den förinställda Job Ticket-mallen (med namnet "Förinställd Job Ticket"). Den nya Job Ticket-definitionen får namnet "[filnamn] Ticket".
- QuarkXPress associerar Job Ticket-definitionen i den inbäddade Job Jackets-strukturen med det nya projektet.

Du kan använda den förinställda Job Jackets-filen när du kontrollerar resurserna som används i nya QuarkXPress-projekt. Du kan också redigera den förinställda Job Ticket-mallen som används av projekt som skapats via **Arkiv > Nytt > Projekt**. Det här avsnittet beskriver båda sätten.

➡ Det går inte att lagra en ny Job Ticket i den förinställda Job Jackets-filen. Ytterligare information finns i "[Skapa ett projekt från en Job Ticket-mall](#)".

Redigera den förinställda Job Ticket-mallen: Manyn Arkiv

Den förinställda Job Ticket-mallen används av nya projekt som skapas via **Arkiv > Nytt > Projekt**. Den förinställda Job Ticket-mallen kan redigeras på två sätt.

Så här redigerar du den förinställda Job Ticket-mallen från menyn **Arkiv**:

- 1 Stäng alla öppna projekt.
- 2 Om du vill öppna den förinställda jobbkortsmallen i dialogrutan **Modifiera jobbkort** väljer du **Arkiv > Job Jackets > Modifiera Job Ticket**.
- 3 Konfigurera den förinställda Job Ticket-mallen med inställningarna i dialogrutan **Modifiera Job Ticket** och klicka på **OK**.

Redigera den förinställda Job Ticket-mallen: Menyn Övrigt

Så här redigerar du den förinställda Job Ticket-mallen från dialogrutan **Job Jacket-hantering**:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jacket-hantering** (menyn **Övrigt**).
- 2 Klicka på knappen **Öppna Jacket**, navigera till den förinställda Job Jackets-filen och klicka på **Öppna**.
- 3 Expandera den förinställda Job Jackets-strukturen och välj Job Ticket-mallen "Förinställd Job Ticket" i listan.
- 4 Klicka på knappen **Redigera** . Dialogrutan **Redigera Job Ticket** öppnas.
- 5 Använd kontrollerna i dialogrutan **Redigera Job Ticket** när du konfigurerar den förinställda Job Ticket-mallen.
- 6 Klicka på **OK**.

Nästa projekt som skapas med kommandot **Arkiv > Nytt > Projekt** kommer att använda den ändrade förinställda Job Ticket-mallen.

Redigera den förinställda Job Jackets-filen

Du kan använda den förinställda Job Jackets-filen när du kontrollerar resurserna som används i nya QuarkXPress-projekt. Så här redigerar du den förinställda Job Jackets-filen:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**).
- 2 Klicka på knappen **Öppna Jacket** , navigera till den förinställda Job Jackets-filen och klicka på **Öppna**.
- 3 Välj Job Jackets-strukturen "Förinställd Job Jacket" i listan.
- 4 Konfigurerar den förinställda Job Jackets-strukturen med kontrollerna i dialogrutan **Job Jackets-hantering** och klicka på **OK**.

Mer information om hur du arbetar med resurser finns i avsnittet "[Arbeta med resurser i en Job Ticket: Avancerat läge](#)".

Arbeta med resurser: Avancerat läge

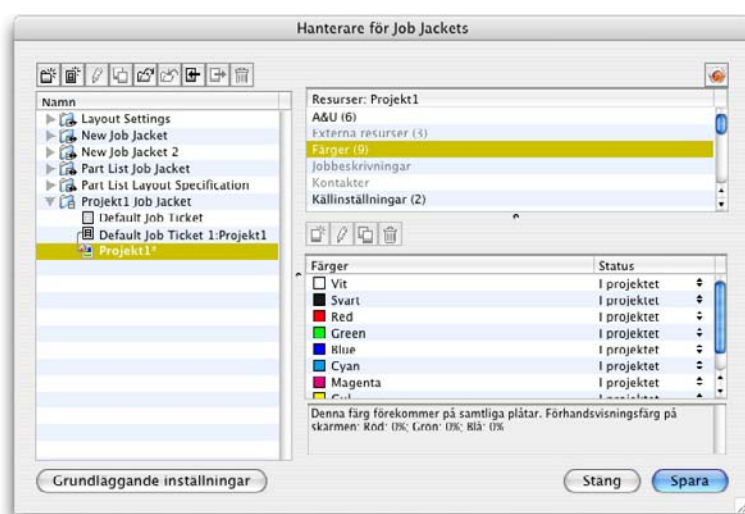
"Resurser" är en allmän kategori som beskriver de flesta av komponenterna som utgör Job Jackets och Job Ticket. Resurser inkluderar allt från typografimallar till specifikationer för sidstorleken. I avsnitten nedan beskrivs hur du får åtkomst till, skapar och uppdaterar resurser i det avancerade fönstret i dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**):

- ➡ Den som är ansvarig för jobbet kommer att använda det här förfarandet ofta, för olika ändamål. En layoutare behöver å andra sidan kanske aldrig använda det här förfarandet.

Komma åt resurser: Avancerat läge

Innan du kan arbeta med en resurs måste du hämta den. Så här får du åtkomst till en resurs:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**).
- 2 Om det bara visas en lista i dialogrutan klickar du på **Avancerade inställningar** för att visa panelen **Avancerade**.
- 3 I listan till vänster öppnar du eller skapar en Job Jackets-fil. Resurskategorierna i Job Jackets-filen visas i alfabetisk ordning i listan längst upp till höger.
- 4 Om du vill arbeta med resurser som är specifika för en Job Jackets-struktur väljer du Job Jackets-målstrukturen i listan till vänster. Observera att de resurskategorier som inte är tillgängliga representerar resurser som måste anges på Job Ticket-nivå.
- 5 Om du vill arbeta med resurser som är specifika för en Job Ticket visar du Job Jackets-strukturen och skapar , duplicerar eller importerar en Job Ticket. Sedan kontrollerar du att rätt Job Ticket mål är markerad i listan till vänster. Observera att nedtonade resurskategorier representerar resurser som måste anges på Job Jackets-nivå.
- 6 Välj en resurstyp i listan längst upp till höger. De resurser av den valda typen som redan finns visas i listan nederst till höger.



Använd dialogrutan **Job Jackets-hantering** för att visa, skapa, duplicera, ta bort, importera och exportera resurser.

Konfigurera resurser: Avancerat läge

När du har navigerat till en resurs i dialogrutan **Job Jackets-hantering**, kan du konfigurera resursen. Olika alternativ är tillgängliga för olika typer av resurser i den här dialogrutan:

- Du kan ange en katalog för de flesta resurser.
- Du kan ta bort de flesta resurser.

- Du kan skapa och modifiera vissa resurstyper, medan andra måste skapas och modifieras med hjälp av andra delar av QuarkXPress användargränssnitt.
- Du kan skapa, duplicera, ta bort och konfigurera layoutdefinitioner, utdataspecifikationer, layoutspecifikationer, jobbbeskrivningar, kontakter, regler och regeluppsättningar i en Job Jackets-struktur.

Du kan skapa och konfigurera en resurs, om det är tillåtet, i dialogrutan **Job Jackets-hantering** på följande sätt:

- 1 Om du vill skapa en ny resurs av den typ som valts i listan längst upp till höger klickar du på knappen **Nytt objekt** i listan längst ned till höger. Om du vill döpa om resursen klickar du på dess namn.
- 2 Om en resurs har en expanderarikon klickar du på symbolen. Resursen expanderas och sedan kan du konfigurera fälten som visas. Vissa resursfält innehåller menyer, medan du i andra kan ange värden manuellt.
- 3 Om en resurs har en -knapp, klickar du på knappen för att skapa flera förekomster av resursen. När du t.ex. skapar en layoutspecifikation kan du klicka på den här knappen på resursen **Dekorfärg** och skapa ytterligare dekorfärger.

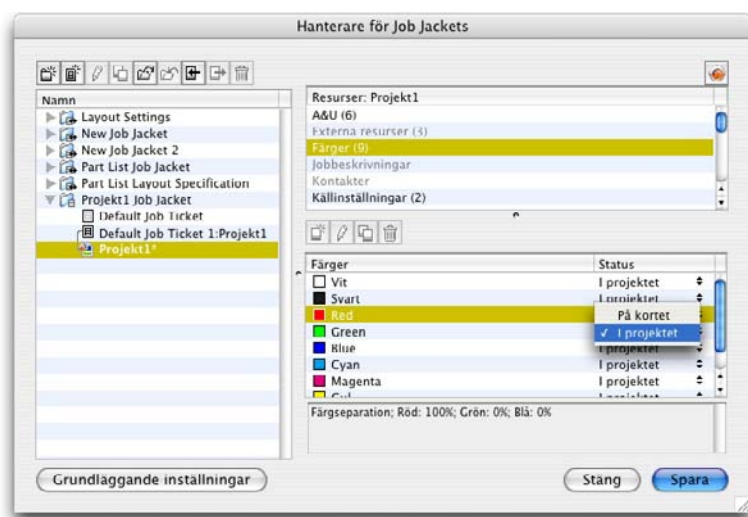
Ange var resurserna ska sparas: Avancerat läge

Resurserna kan sparas på flera ställen:

- **I Jacket:** Sparas i en Job Jackets-struktur, men används inte i någon av strukturens Job Ticket-mallar eller på någon Job Ticket.
- **I Ticket:** Sparas i en Job Jackets-struktur och associeras med en Job Ticket-mall eller en Job Ticket. Om en resurs som sparas i en Ticket finns i en Job Ticket-mall som associeras med ett projekt är resursen även tillgänglig i projektet.
- **I projektet:** Sparas i ett projekt men associeras INTE med en Job Jackets-struktur eller Job Ticket.

Så här anger du var resurserna ska lagras:

- 1 Öppna en resurs i dialogrutan **Job Jackets-hantering** enligt beskrivningen i "[Komma åt resurser: Avancerat läge](#)".
- 2 Markera resursen i listan längst ned till höger.
- 3 Välj en plats på menyn i kolumnen **Status**:
 - Om det objekt som markeras i den vänstra listan är en Job Jackets-struktur kan du bara välja **I Jacket**.
 - Om objektet som valts i den vänstra listan är en Job Ticket-mall eller en Job Ticket kan du ange om resursen ska associeras med Job Ticket-mallen eller en Job Ticket genom att välja **I Jacket** eller **I Ticket**.
 - Om objektet som valts i listan till vänster är ett projekt kan du ange om resursen bara ska definieras i projektet (**Status = I projektet**) eller om den använder definitionen i projektets aktiva Job Ticket (**Status = I Ticket**).



Ange var resurserna ska lagras genom att öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**).

Arbeta med layoutspecifikationer

Med en layoutspecifikation kan du definiera layoutspecifik information som t.ex. sidstorlek, sidantal, marginaler, uppslagsinformation, utfallningsinformation, bindningsinformation osv.

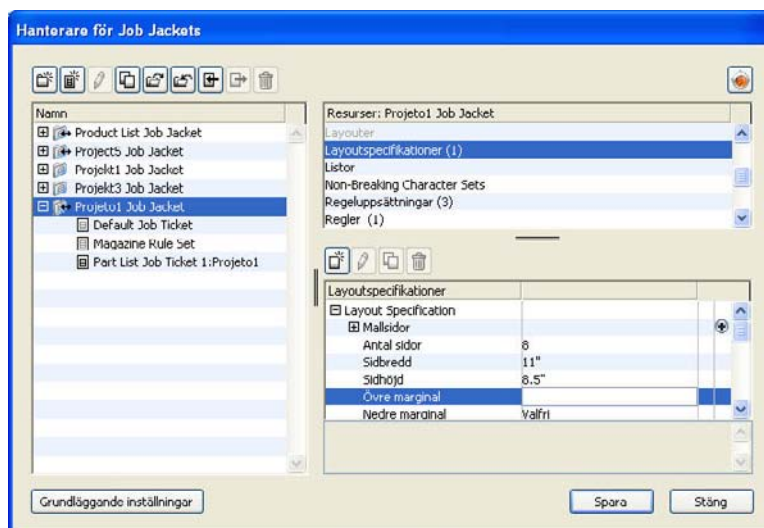
Det vanligaste sättet att arbeta med layoutspecifikationer är följande:

- 1 Skapa en layoutspecifikation (se "[Skapa en layoutspecifikation: Avancerat läge](#)"). Den här görs vanligtvis av den som är ansvarig för jobbet.
- 2 Associera layoutspecifikationen med en layout med hjälp av en Job Ticket-mall eller en Job Ticket: Det här görs vanligtvis av layoutaren.

Nedanstående avsnitt ger en detaljerad beskrivning av dessa förfaranden.

Skapa en layoutspecifikation: Avancerat läge

Layoutspecifikationer är resurser och måste därmed skapas i dialogrutan **Job Jackets-hantering**, enligt beskrivningen i "Arbeta med resurser: Avancerat läge."

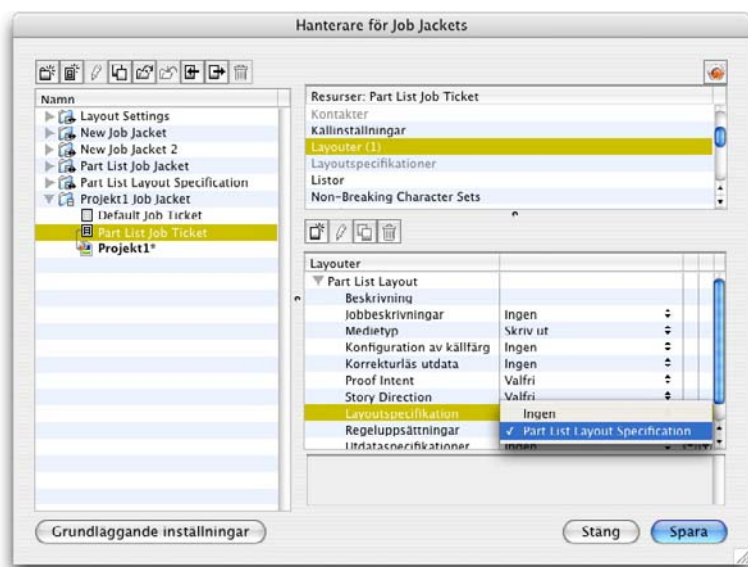


Skapa layoutspecifikationerna genom att öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**).

Använda en layoutspecifikation i en layout

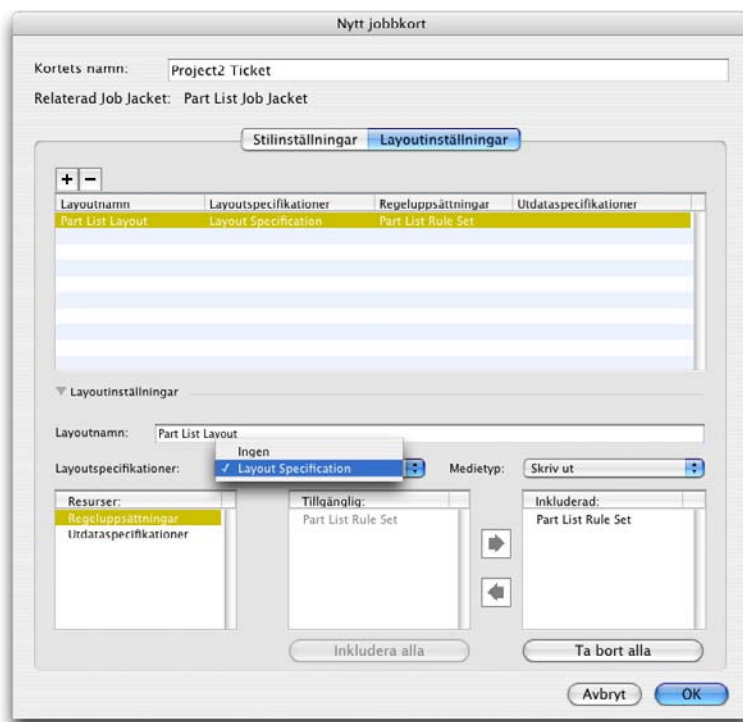
Du kan associera en layoutspecifikation med en layout på två sätt: Skapa layouten från en Job Ticket-mall, eller använd layoutspecifikationen i en befintlig layouts aktiva Job Ticket.

Den som är ansvarig för jobbet lägger vanligtvis till en layoutspecifikation i en layoutdefinition i en Job Jackets-fil *innan* det faktiska projektet och layouten skapas. Eftersom en layoutspecifikation är en resurs, lägger du till den i en layoutdefinition på precis samma sätt som när du lägger till andra resurser (se [Arbeta med resurser: Avancerat läge](#)).



Om du vill konfigurera en Job Ticket-mall så att den automatiskt skapar en layout som följer en viss layoutspecifikation, kan du associera layoutspecifikationen med layoutdefinitionen i dialogrutan **Job Jackets-hantering**.

En layoutare kan använda en layoutspecifikation i en layouts aktiva Job Ticket efter att projektet och layouten har skapats, i dialogrutan **Redigera Job Ticket** (Arkiv > Job Jackets > Modifiera Job Ticket). Om du vill lägga till en layoutspecifikation i en aktiv Job Ticket klickar du på fliken **Layoutinställningar**, väljer layouten i listan och väljer ett alternativ på menyn **Layoutspecifikationer**.



Du kan tilldela en layout i det aktiva projektet en layoutspecifikation i dialogrutan **Redigera Job Ticket** (Arkiv > Job Jackets > Modifiera Job Ticket).

Arbeta med utdataspecifikationer

En utdataspecifikation gör att du kan ange information som har att göra med utdata, exempelvis färgrymd och upplösning för bilder, grafiskt filformat, tryckfärgens täckning, rasteringsfrekvens, PostScript-nivå, PDF/X-kompatibilitet, m.m. Utdataspecifikationer är, på samma sätt som regler, tester som körs gentemot den aktiva layouten när layoutaren väljer Arkiv > Job Jackets > Utvärdera layout.

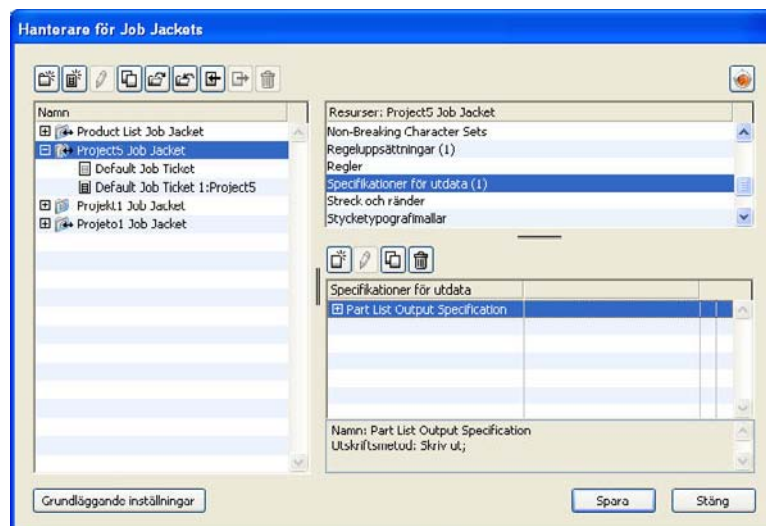
Det vanligaste sättet att arbeta med utdataspecifikationer är följande:

- 1 Skapa en utdataspecifikation (se "[Skapa en utdataspecifikation: Avancerat läge](#)"). Den här delen av jobbet utförs vanligen av en jobbandsvarig som arbetar med en utdataspecialist.
- 2 Associera utdataspecifikationen med en layout via en layoutdefinition i en Job Ticket-mall. Detta kan utföras av en jobbandsvarig eller av layoutaren, men oftast görs det av den jobbandsvarige.
- 3 Använd utdataspecifikationen när du skickar ett jobb för tryck eller exporterar det för visning på skärmen (Arkiv > Skicka jobb) för att försäkra dig om att jobbet är korrekt avbildat. Mer information finns i "[Använda utdataspecifikationer när jobbet skickas](#)".

Nedanstående avsnitt ger en detaljerad beskrivning av dessa förfaranden.

Skapa en utdataspecifikation: Avancerat läge

Utdataspecifikationer är resurser och måste därmed skapas i dialogrutan **Job Jackets-hantering**, enligt beskrivningen i "[Arbeta med resurser: Avancerat läge](#)".

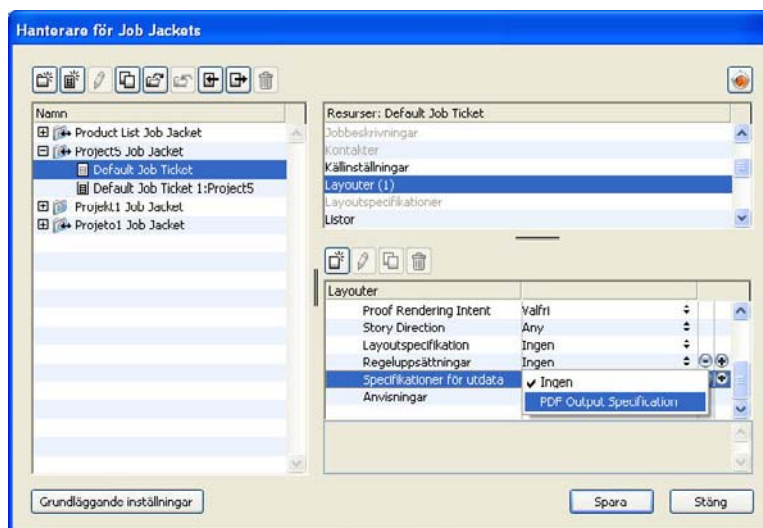


Skapa utdataspecifikationerna genom att öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**).

Använda en utdataspecifikation i en layout

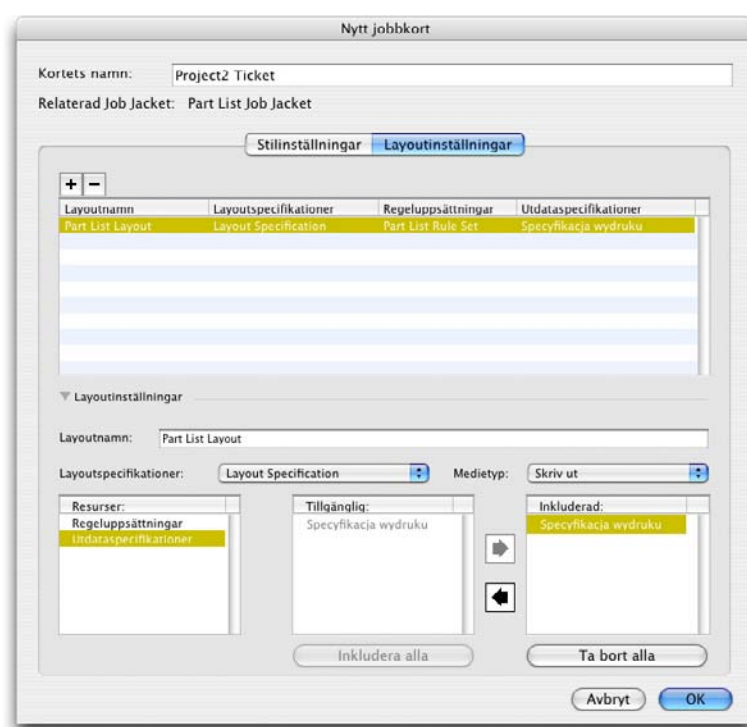
Du kan associera en utdataspecifikation med en layout på två sätt: Genom att skapa layouten från en Job Ticket-mall, eller använda utdataspecifikationen i en befintlig layouts aktiva Job Ticket.

Den som är ansvarig för jobbet lägger vanligtvis till en utdataspecifikation i en layoutdefinition i en Job Jackets-fil *innan* det faktiska projektet och layouten skapas. Eftersom en utskriftsspecifikation är en resurs lägger du till den i en layoutdefinition precis som med andra resurser (se "[Arbeta med resurser: Avancerat läge](#)").



Om du vill konfigurera en Job Ticket-mall så att den automatiskt skapar en ny layout som har en viss utdataspecifikation, kan du associera utdataspecifikationen med layoutdefinitionen i dialogrutan **Job Jackets-hantering**.

En layoutare kan associera en utdataspecifikation med en layout när projektet och layouten har skapats. Mer information om hur du gör det finns i avsnittet "[Redigera en Job Ticket: grundläge](#)".



Du kan tilldela en layout i det aktiva projektet en utdataspecifikation i dialogrutan **Redigera Job Ticket (Arkiv > Job Jackets > Modifiera Job Ticket)**.

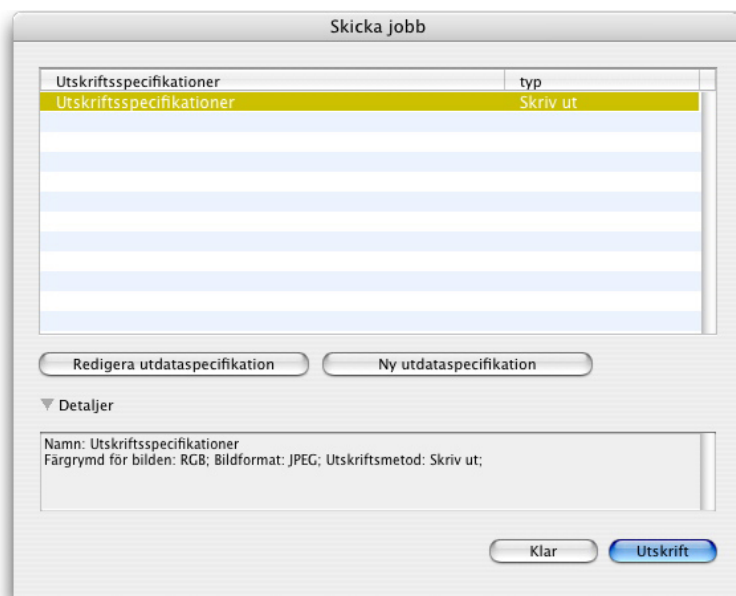
Använda utdataspecifikationer när jobbet skickas

En utdataspecifikation kan innehålla bestämda regler för hur ett jobb ska skickas för utskrift eller visning på skärmen, inklusive regler som måste utvärderas och riktlinjer för jobbetts väg till den slutgiltiga produkten. I en utdataspecifikation kan du t.ex. ange

att en layout inte får innehålla några bilder med en upplösning som är lägre än 150 dpi, och att layoutens utdata ska vara i PDF-format.

Om Job Jackets-strukturen för layouten innehåller en utdataspecifikation (se "[Skapa en utdataspecifikation: Avancerat läge](#)") kan du använda utskriftsspecifikationen när du skickar jobbet till utskrift eller för visning på en bildskärm. Gör så här:

- 1 Välj **Arkiv > Skicka jobb**. Dialogrutan **Skicka jobb** visas.
- 2 Välj en utdataspecifikation.
- 3 Klicka på **Utdata**.



Du kan skicka den aktiva layoutens utdata med hjälp av en utdataspecifikation som ingår i layoutens Job Jackets-struktur genom att använda dialogrutan **Skicka jobb** (menyn **Arkiv**).

➡ När du skickar ett jobb med alternativet **Skicka jobb** ingår alltid en JDF-fil.

Arbeta med regler och regeluppsättningar

En *regel* är ett test som körs mot den aktiva layouten när du väljer **Arkiv > Job Jackets > Utvärdera layout**.

Varje regel kan testa ett villkor. En regel kan t.ex. tala om att alla texttecken ska vara inställda för övertryck. Regler kan även inkludera beskrivningar, principer (som visar layoutaren om ett visst villkor är obligatoriskt, rekommenderat eller förbjudet) och anvisningar för hur problemsituationer åtgärdas.

Det vanligaste sättet att arbeta med regler och regeluppsättningar är följande:

- 1 Skapa regler (se "[Skapa regler: Avancerat läge](#)") och lägg till dem i en regeluppsättning (se "[Lägga till regler i en regeluppsättning: Avancerat läge](#)"). Detta utförs vanligen av en jobbandsvarig som eventuellt arbetar med en utdataspecialist.

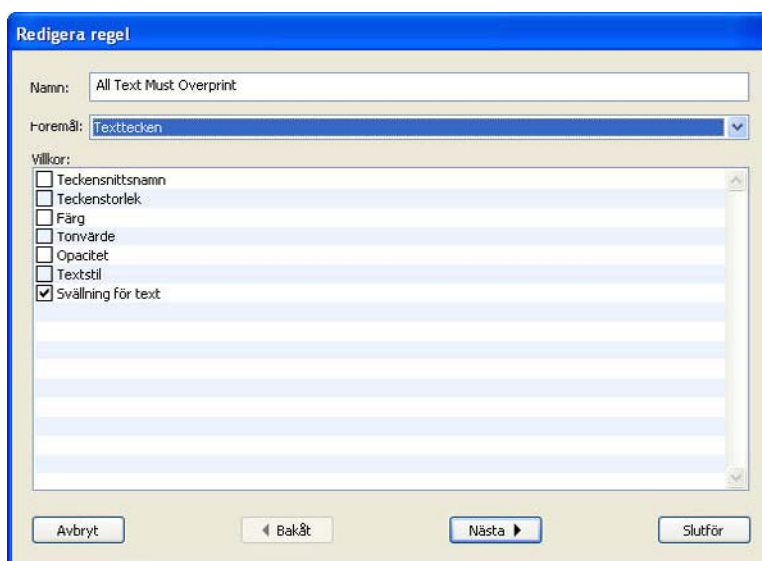
- 2 Associera regeluppsättningen med en layout med hjälp av en Job Ticket-mall (se "[Använda en regeluppsättning i en layout](#)"). Det här görs vanligtvis av den som är ansvarig för jobbet.
- 3 Utvärdera layouten med hjälp av regeluppsättningen (se "[Utvärdera en layout](#)"). Detta utförs oftast av en layoutare.

Nedanstående avsnitt ger en detaljerad beskrivning av dessa förfaranden.

Skapa regler: Avancerat läge

Om du vill skapa en regel navigerar du till regelresursen i dialogrutan **Job Jackets-hantering** enligt beskrivningen i "Arbeta med resurser: Avancerat läge." Sedan använder du regelguiden på följande sätt:

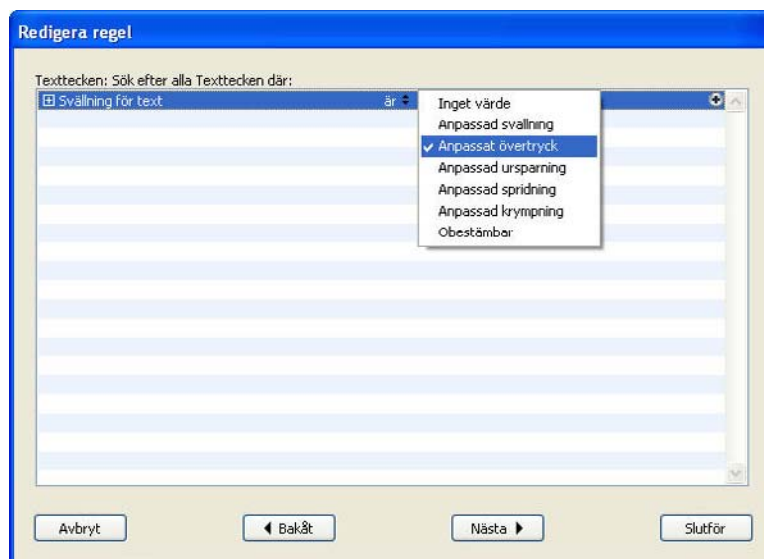
- 1 Klicka på knappen Ny . Dialogrutan **Redigera regel** (första delen i regelguiden) visas.
- 2 Ange ett namn för regeln i fältet **Namn**.
- 3 Ange vilken typ av objekt som regeln ska gälla för genom att välja ett alternativ på menyn **Föremål**. De tillgängliga föremålen inkluderar alla block, textblock, bildblock, texttecken, linjer, textbanor, bilder och teckensnitt.



Använd dialogrutan **Redigera regel** för att skapa regler.

- 4 Ange vilken regel som ska kontrolleras genom att markera ett alternativ i området **Villkor**. Vilka förhållanden som är tillgängliga beror på vilket föremål som är markerat. Upprepa det här steget för varje villkor som du vill ha med i regeln. Villkoren kombineras med en logisk AND-operator. Om du t.ex. skapar en regel som anger att textblock ska ha en bakgrund med 50 % blått väljer du **Textblock** och sedan markerar du både **Bakgrund** och **Tonvärde**.
- 5 Klicka på **Nästa** så visas nästa dialogruta i regelguiden. I den här dialogrutan anger du vilka villkor som ska utlösa regeln, (exempelvis, "överlappar inte" eller "är mindre än 10pt"). Om du vill konfigurera varje villkor för sig visar du objektet i listan genom att

klicka på expanderingsknappen. Välj sedan alternativen och ange värden i de tillgängliga fälten.



Konfigurera en regel med hjälp av den andra dialogrutan i regelguiden.

Om ett villkor har en -knapp kan du klicka på knappen och lägga till ytterligare klausuler i villkoret. Klausuler kombineras med en logisk OR-operator. Om du t.ex. vill ange att det angivna objektet ska ha en CMYK-färg eller en dekorfärg, anger du att programmet ska söka efter **CMYK** på första raden. Sedan lägger du till en rad och anger att programmet ska söka efter **dekorfärg** på den andra raden.

- 6 Klicka på **Nästa** så visas den tredje och sista dialogrutan i regelguiden. Använd den här dialogrutan om du vill ange en **Beskrivning** av regeln, en **Policy** (som fastställer vilken typ av symbol som ska visas om regeln har brutits) och **Anvisningar** om hur felet kan rättas till. Den information som du anger i **Anvisningar** visas när en layoutare väljer **Arkiv > Utvärdera layout** om regeln har brutits.

Använd den tredje dialogrutan i regelguiden för att styra vad som händer när ett förhållande bryter mot en regel.

Lägga till regler i en regeluppsättning: Avancerat läge

Regler måste läggas in i *regeluppsättningar*, som kallas för samlingar med regler. Den som är ansvarig för jobbet kan ha med en eller flera regeluppsättningar i en layoutdefinition i en Job Ticket-mall. Sedan kan en layoutare som arbetar i en layout som är baserad på den layoutdefinitionen utvärdera layouten med reglerna i dessa regeluppsättningar (se "[Utvärdera en layout](#)"). Så här lägger du till en regel i en regeluppsättning:

- 1 Öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**).
- 2 Om det bara visas en lista i dialogrutan klickar du på **Avancerade inställningar** för att visa panelen **Avancerade**.
- 3 Skapa eller välj en Job Jackets-struktur.
- 4 Välj **Regeluppsättningar** i listan längst upp till höger.
- 5 Klicka på knappen **Ny** för att skapa en ny regeluppsättning. Dialogrutan **Redigera regeluppsättning** visas.



Använd dialogrutan **Redigera regeluppsättning** för att arbeta med regeluppsättningar.

- 6 Ange ett namn för regeluppsättningen i fältet **Namn**.
- 7 Välj de regler du vill ha i listan **Tillgänglig** och klicka på knappen eller klicka på **Inkludera alla** så läggs alla regler i listan **Tillgänglig** till i den aktiva regeluppsättningen.
- 8 Klicka på **OK**.

Använda en regeluppsättning i en layout

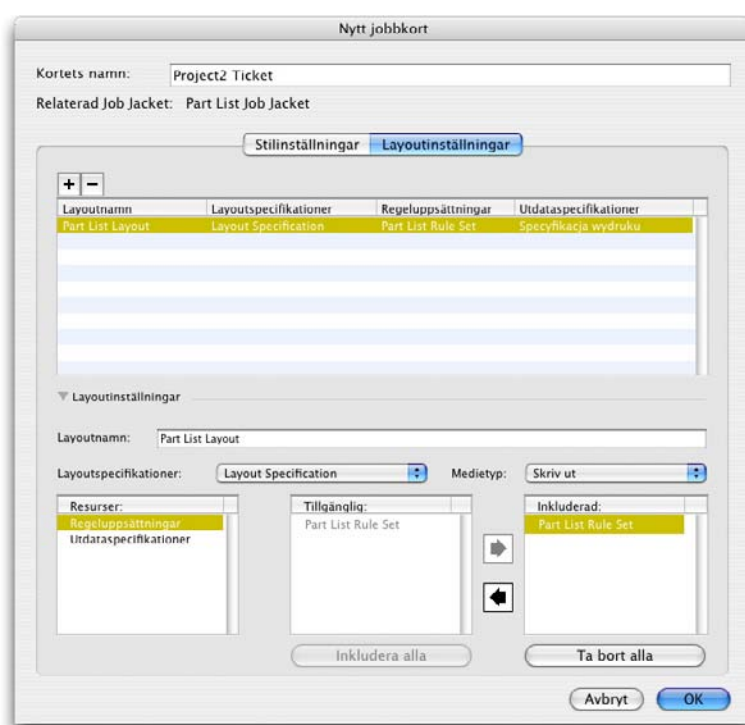
När en regeluppsättning har associerats med en Job Ticket-mall för en layout kan layoutaren utvärdera layouten mot regeluppsättningen (se "[Utvärdera en layout](#)"). Du kan associera en regeluppsättning med en layout på två olika sätt:

Den som är ansvarig för jobbet lägger vanligtvis till en regeluppsättning i en Job Jackets-fil *innan* det faktiska projektet och layouten skapas. Eftersom en regeluppsättning är en resurs lägger du till den i en layout precis som med andra resurser (se "[Arbeta med resurser: Avancerat läge](#)").



Om du vill göra så att en regeluppsättning är tillgänglig i en layout så fort layouten har skapats, kan du associera regeluppsättningen med layoutdefinitionen i dialogrutan **Job Jackets-hantering**.

En layoutare kan associera en regeluppsättning med en layout *efter* det att projektet och layouten har skapats. Mer information om detta finns i avsnittet "[Arbeta med resurser i en Job Ticket: Grundläggande läge](#)".



Layoutaren kan tilldela en layout i det aktiva projektet en regeluppsättning i dialogrutan **Redigera Job Ticket (Arkiv > Job Jackets > Modifiera Job Ticket)**.

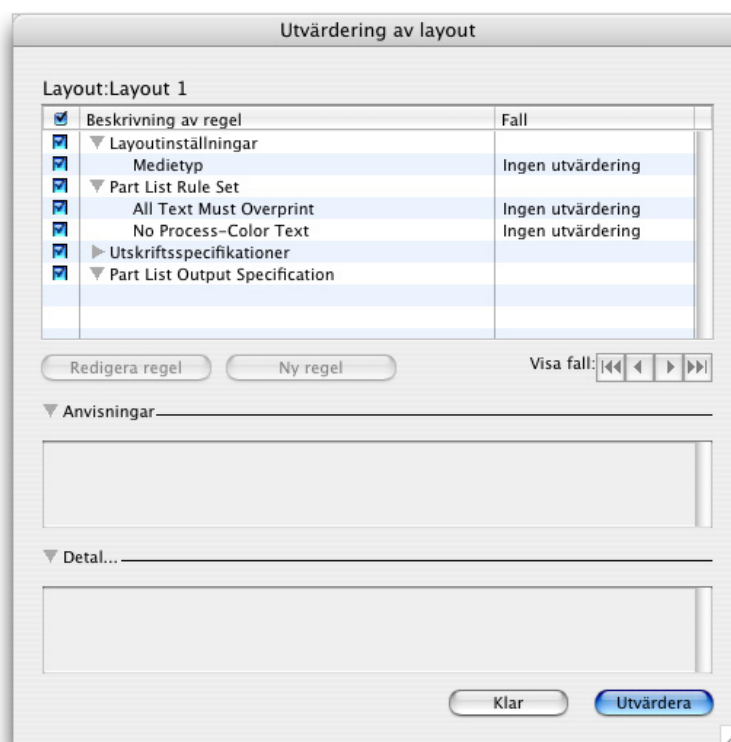
Utvärdera en layout

Via regeluppsättningar, layoutspecifikationer och utdataspecifikationer får du tillgång till olika tester som kan utvärderas för att avgöra om en layout följer de specifikationer som skapats av den jobbandsvarige. Kommandot **Utvärdera layout** gör att du kan utföra testerna och avgöra ifall (och var) specifikationerna överträds. Med det här kommandot kontrolleras dessutom layouten mot sin egen layoutdefinition för att verifiera medietypen (utskrift, webb eller interaktiv) och färghanteringsinställningarna. Om layoutaren upptäcker att specifikationerna inte efterlevs kan hon sedan avgöra om hon måste göra något åt saken.

- ➡ Innan du försöker utvärdera en layout, ska du kontrollera att projektet associeras med en Job Ticket som definierar regeluppsättningar eller utdataspecifikationer för den aktiva layouten.
- ➡ Funktionen **Utvärdera layout** är utformad så att layoutproblem markeras och visar var och hur de kan åtgärdas. Det går dock inte att hindra en layoutare från att göra ändringar som bryter mot de specifikationer och regler som definierats för en Job Ticket.

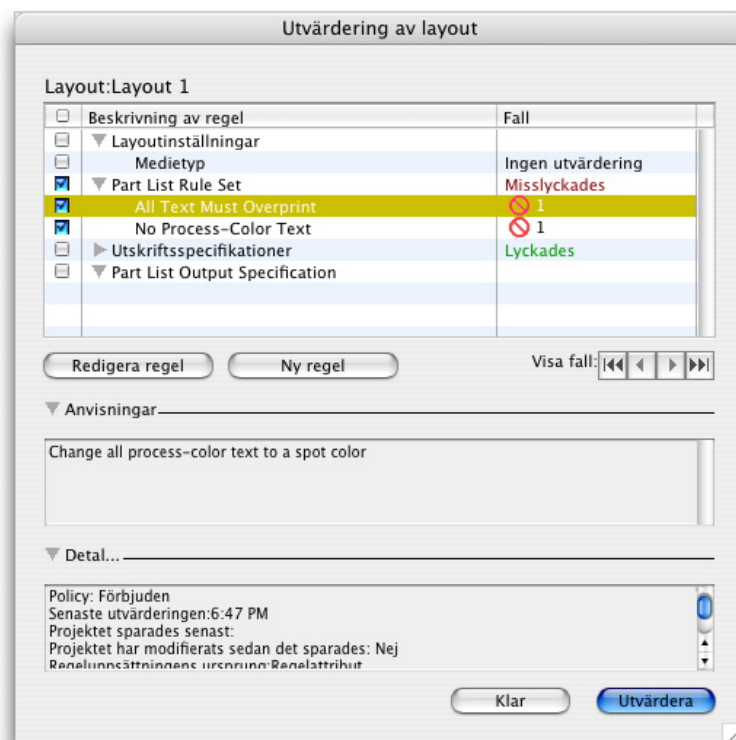
Så här utvärderar du en layout:

- 1 Välj **Arkiv > Job Jackets > Utvärdera layout**. Dialogrutan **Utvärdering av layout** visas med en lista över tillämpliga regeluppsättningar, layoutspecifikationer och utdataspecifikationer. Om du vill expandera en regeluppsättning, layoutspecifikation eller utdataspecifikation och visa dess komponentregler, klickar du på den intilliggande expanderingsymbolen.



Använd dialogrutan **Utvärdering av layout** för att utvärdera den aktiva layouten gentemot regeluppsättningar, layoutspecifikationer och utdataspecifikationer.

- 2 Om du vill redigera den markerade regeln, klickar du på namnet och sedan på knappen **Redigera regel**. Alla ändringar i regeln sparas i Job Jackets-filen och används för alla projekt som använder denna Job Ticket.
- 3 Markera kryssrutan intill regeln om du vill ange att regeln ska kontrolleras. Om du vill visa att alla regler i en regeluppsättning, layoutspecifikation eller utdataspecifikation ska kontrolleras, markerar du kryssrutan intill namnet på regeluppsättningen, layoutspecifikationen eller utdataspecifikationen.
- 4 Om du vill utvärdera den aktiva layouten mot de markerade reglerna, klickar du på **Utvärdera**. Kolumnen **Fall** uppdateras så att du kan se om dokumentet godkänns av de olika regelkontrollerna.
- 5 Om du vill ha mer utförlig information om en regel som överträtts, klickar du på namnet och markerar sedan rutorna **Anvisningar** och **Detaljer**. I rutan **Anvisningar** visas alla anvisningar som skrivits av den som skapat regeln, och i rutan **Detaljer** finns information om projektet (t.ex. om det har ändrats sedan den senaste utvärderingen).



Dialogrutan **Utvärdering av layout** visar vilka regler som godkänns och vilka som överträds.

- 6 Om du vill bläddra till de platser i layouten där regler överträts klickar du på knapparna **Visa fall**. Det här gör det enkelt att rätta till överträdelser av regler.
- ➔ Du kan konfigurera QuarkXPress så att varje layout utvärderas automatiskt när projektet öppnas, när det sparas, när det stängs och när layouten skickas för utskrift. Mer information finns i "[Inställningar – Projekt – Job Jackets](#)".

Låsning av Job Jackets

För att undvika att två personer försöker redigera en resurs samtidigt låses delade Job Jackets-filer under följande omständigheter:

- När användaren av ett projekt som delar en Job Jackets-fil visar dialogrutan **Redigera Job Ticket** (Arkiv > Job Jackets > Modifiera Job Jacket), låser QuarkXPress denna Job Jackets-fil.
- När en användare visar dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn Övrigt), låser QuarkXPress alla Job Jackets-filer som visas i dialogrutan **Job Jackets-hantering**.
- Om användaren i ett projekt som delar en Job Jackets-fil skapar, duplicerar, redigerar eller tar bort en resurs i den delade Job Jackets-filen låses Job Jackets-filen. Exempel: Tara arbetar i ett projekt där man delar Job Jackets-filen "Produktlista". Hon väljer **Redigera > Färger** och börjar modifiera en färg i projektets jobbkort. Då låses alla delade resurser i Job Jackets-filen "Produktlista" så att bara Tara kan modifiera dem.

När en Job Jackets-fil är låst gäller följande:

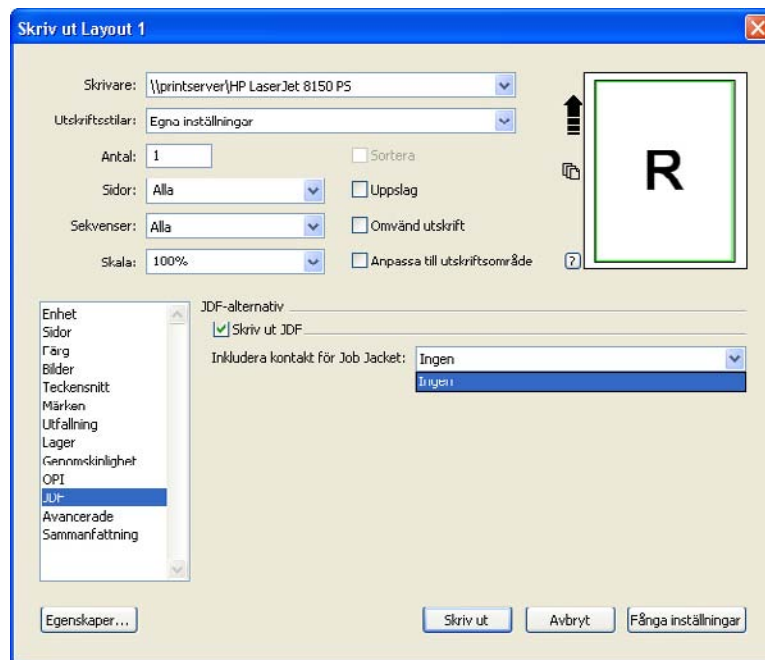
- Det går det inte att skapa ett nytt projekt från en Job Ticket-mall i denna Job Jackets-fil.
- Det går det inte att länka ett projekt till Job Jackets-filen.
- Det går det inte att öppna dialogrutan **Redigera jobbkort** (Arkiv > Job Jackets > **Modifiera jobbkort**) för ett projekt där Job Jackets-filen delas.
- Det går det inte att öppna dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**) men du kan inte redigera den låsta Job Jackets-filen eller någon av filens Job Ticket.
- Det går det inte att redigera en delad resurs i Job Jackets-filen. Exempel: Tara har låst Job Jackets-filen "Produktlista". Samuel väljer **Redigera > Färger** och försöker modifiera en färg i projektets jobbkort. Färgen tonas ned och är inte tillgänglig förrän Tara låser upp Job Jackets-filen.
- Det går det inte att lägga till en layout eller ändra namnet på en befintlig layout i ett projekt där man delar Job Jackets-filen.
- Det går det inte att redigera en regel från dialogrutan **Utvärdering av layout** (Arkiv > Job Jackets > **Utvärdera layout**).

En låst Job Jackets-fil låses upp när följande åtgärder inträffar:

- När användaren med låset stänger dialogrutan **Redigera Job Ticket**.
 - När användaren med låset stänger dialogrutan **Job Jackets-hantering**.
 - När användaren med låset slutför redigering av en resurs i den delade Job Jackets-filen. I ovanstående exempel skulle detta vara när Tina klickar på **Spara** eller **Avbryt** i dialogrutan **Färger** när den delade färgen har ändrats.
- ➡ Eftersom Job Jackets kan låsas är det viktigt att du bara öppnar dialogrutorna **Redigera Job Ticket** och **Job Jackets-hantering** om det är absolut nödvändigt och att du stänger dem så fort du har slutfört ett arbete med dem.
- ➡ Om du öppnar dialogrutan **Job Jackets-hantering** (menyn **Övrigt**) och ser att det inte går att redigera Job Jackets-filen som tillhör projektet, är filen förmodligen låst av en annan användare.

Skriva ut med JDF-utdata

När du skickar ett projekt till utskrift kan du nu ange att en JDF-fil ska genereras och sparas där utdatafilen sparas. (Observera att om du skriver ut direkt till utskriftsenheten genereras ingen JDF-fil.)



Använd panelen **JDF** i dialogrutan **Skriv ut** för att ange att informationen i Job Jackets ska ingå som en JDF-kompatibel XML-fil när du skickar dina utdata.

Webblayouter

Förutom utskriftslayouter går det även att skapa webblayouter i QuarkXPress, som du kan exportera för att skapa webbsidor i HTML-format. QuarkXPress innehåller en stor mängd verktyg som du kan använda för att konstruera webbsidor, inklusive hovring, bildkartor, formulär, menyer och CSS-stilar, samt vanliga webbkomponenter såsom hyperlänkar—så i stort sett allt du kan göra på en webbsida går att skapa i QuarkXPress.

Arbeta med webblayouter

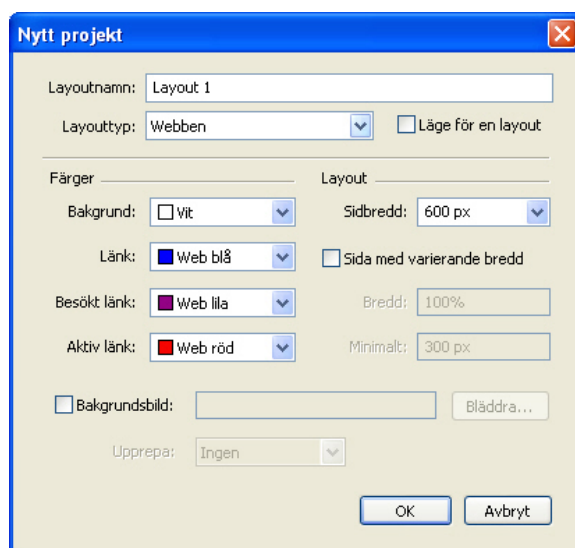
Nedanstående avsnitt beskriver de grundläggande principerna för hur du arbetar med webblayouter.

Skapa en webblayout

Följande anvisningar beskriver hur du skapar en webblayout.

- 1 Gör så här för att börja skapa en webblayout:
 - Om den första layouten du skapar i ett projekt är en tom webblayout, väljer du **Arkiv > Nytt > Projekt**.
 - Om du skapar en webblayout som en ny layout i ett befintligt projekt, öppnar du projektet och väljer **Layout > Ny**.
 - Om du vill skapa en webblayout som baseras på en befintlig layout öppnar du layouten och väljer **Layout > Duplicera**.

Dialogrutorna **Nytt projekt**, **Ny layout** eller **Duplicera layout** visas (de ser i stort sett likadana ut).



Du kan konfigurera en ny webblayout i dialogrutan **Nytt projekt**.

2 Välj **Webb** i menyn **Layouttyp**.

3 Om du vill använda något annat än de förvalda text- och bakgrundsfärgerna för en webbsida väljer du alternativ i menyn i området **Färger**.

4 Ange en sidbredd på ett av följande sätt:

- Om du vill skapa en sida med fast bredd (oavsett hur stort fönstret i webbläsaren är), skriver du in ett värde i fältet **Sidbredd** och låter **Sida med varierande bredd** vara ommarkerat.
- Om du vill att sidbredden ska baseras på bredden på webbläsarfönstret markerar du **Sida med varierande bredd** och anger värden för **Bredd** (som styr placeringen av den vertikala stödlinje som anger var slutet av sidan är) och **Minimalt** (som styr den minsta tillåtna sidbredden). När du konstruerar sidan måste du ange vilka textblock som ska kunna storleksförändras för att få plats i webbläsarfönstret genom att markera **Objekt > Modifiera > Text > Varierande bredd** för dessa block.

5 Du kan ange en bakgrundsbild för sidan genom att markera **Bakgrundsbild**, klicka på **Välj** för att ange bakgrundsbildens filnamn och välja ett alternativ i menyn **Upprepa**.

6 Klicka på **OK**.

➡ Du kan utvidga block in i det grå området utanför sidstödlinjen, oavsett hur stor sidan är. Innehållet utanför stödlinjen kommer inte att beskäras.

Textblock i webblayouter

Webblayouter kan användas med två olika typer av textblock:

- *Rastrerade textblock*: Rastrerade textblock har alternativet **Konvertera till grafik vid export** markerat i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**). Rastrerade text block ser jättebra ut på exporterade sidor, eftersom de konverteras till bilder vid exporten (som du kan se i de små kamerasymbolerna i de övre högra hörnen), men slutanvändaren

kan inte redigera eller söka i innehållet. Använd rasterade textblock när det är viktigt att designen överensstämmer med originalet.

- *HTML-textblock*: HTML-textblock har alternativet **Konvertera till grafik vid export** avmarkerat i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**). Det går att markera och söka i HTML-textblock på en webbsida, men du kan bara använda teckensnitt som har installerats på slutanvändarens dator. När du gör designen kan du använda valfritt teckensnitt i ett HTML-textblock, men det finns inga garantier för att teckensnittet kommer att visas i slutanvändarens webbläsare. Använd HTML-textblock när möjligheten att söka i och markera text är viktigare än utseendet.

HTML-textblock har följande begränsningar:

- HTML-textblock måste vara rektangulära. Ett HTML-textblock som inte är rektangulärt konverteras till grafik vid export.
- HTML-textblock får inte vara roterade.
- HTML-textblock kan innehålla kolumner, men kolumnerna konverteras till en HTML-tabell när webblayouten exporteras.
- Du kan inte ändra storleken på ett HTML-textblock oproportionerligt (sträcka ut det).
- Du kan inte använda decimalpunktstorlekar för text i ett HTML-textblock.
- Texten i ett HTML-textblock flödar runt ett objekt som är placerat ovanpå blocket på den exporterade sidan, men bara om det främre objektet inte täcker HTML-textblocket helt och hållet. Om HTML-textblocket är helt täckt beter det sig som om det framförliggande objektet har infällningen **Ingen**.
- Du kan inte länka HTML-textblock över flera sidor.

Följande funktioner kan inte användas i HTML-textblock:

- Tvingad eller utsluten justering
- Avstavning och avstavningsspecifikationer (A&U)
- Indrag på första raden
- Lås till baslinjerastret
- Tabulatorer
- Inställningarna **Första baslinje** och **Max mellan stycken**
- Förflyttning av baslinje
- Kerning och knipning
- Horisontell och vertikal skala
- Teckenstilarna **Kontur**, **Skuggad**, **Kapitäler**, **Överkant** och **Understrukna ord**
- Horisontell och vertikal vändning

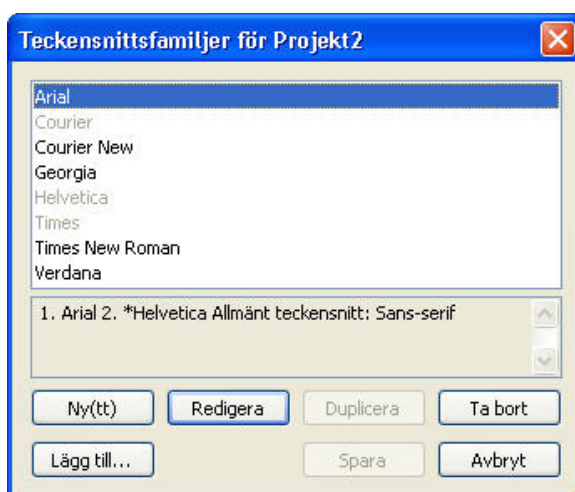
Om du vill använda någon av dessa inställningar i ett HTML-textblock väljer du **Objekt > Modifiera** och markerar **Konvertera till grafik vid export** för att konvertera HTML-textblocket till ett rasterat block.

Arbeta med CSS-teckensnittsfamiljer

CSS-standarden (Cascading Style Sheets, eller överlappande typografimallar) gör att du kan skapa teckensnittsfamiljer, vilket är grupper med teckensnitt som kan associeras med text i HTML-textblock. I normala fall är det första teckensnittet i en teckensnittsfamilj ett mycket specifikt teckensnitt (exempelvis Agency FB), och sedan anges några liknande teckensnitt, som är vanligare och oftast är tillgängliga på de flesta plattformar (exempelvis Arial och Helvetica) och till sist anges ett "allmänt" teckensnitt: Serif, Sans-serif, Cursive, Fantasy eller Monospace.

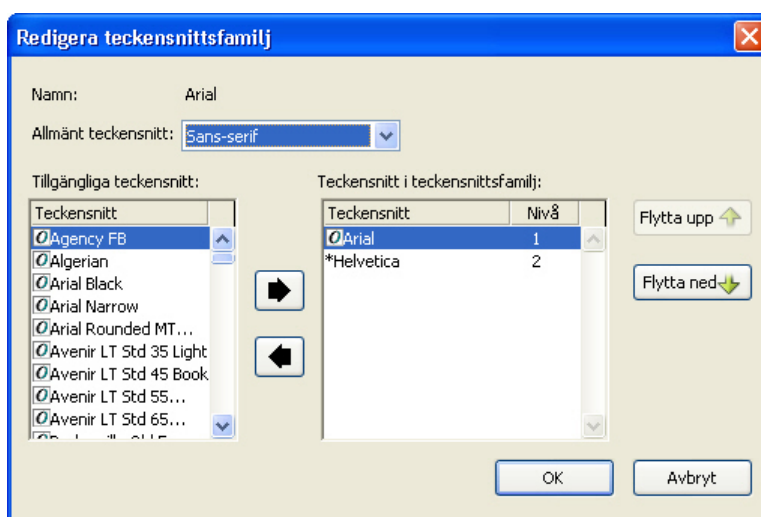
Så här skapar du en CSS-teckensnittsfamilj:

- 1 Välj **Redigera > CSS-teckensnittsfamiljer**. Dialogrutan **Teckensnittsfamiljer** visas.



Ställ in teckensnittsfamiljer i dialogrutan **Teckensnittsfamiljer**.

- 2 Klicka på **Ny(tt)**. Dialogrutan **Redigera teckensnittsfamilj** visas.



Du kan ange vilka teckensnittsfamiljer som ska ingå i en teckensnittsfamilj i dialogrutan **Redigera teckensnittsfamilj**.

- 3 Välj ett teckensnitt i menyn **Allmänt teckensnitt**.

- 4 Använd pilknapparna för att lägga till teckensnitt i teckensnittsfamiljen. Om du vill ändra teckensnittens prioritetsordning i familjen (högre upp i listan innebär att det har högre prioritet) använder du knapparna **Flytta upp** och **Flytta ned**.
- 5 Klicka på **OK**.

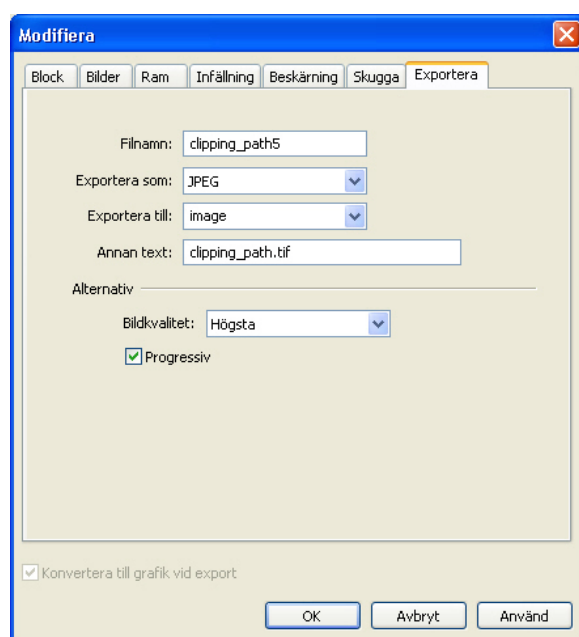
Om du vill använda en teckensnittsfamilj anger du helt enkelt att du vill använda det första teckensnittet i en teckensnittsfamilj i ett HTML-textblock.

Bildelement i webblayouter

När du exporterar en webblayout konverteras följande objekt till bilder i ett format som lämpar sig för visning på webben:

- Block som innehåller importerade bilder
- Linjer
- Text på en bana
- Block utan innehåll (**Objekt > Innehåll > Inget**)
- Tomma block
- Tabeller där **Objekt > Modifiera > Tabell > Konvertera tabell till grafik vid export** har markerats

Du kan styra konverteringen i fliken **Exportera** i dialogrutan **Modifiera**.



Du kan styra exportalternativen för bilder, rasterade textblock och andra grafiska element i fliken **Exportera** i dialogrutan **Modifiera**.

Så här konfigurerar du ett grafiskt element för export:

- 1 Välj **Objekt > Modifiera** och klicka sedan på fliken **Exportera**.
- 2 Välj ett alternativ i menyn **Exportera som**: Alternativen är GIF, JPEG, SWF och PNG. Alternativen under denna meny ändras beroende på vilket format som väljs.

- 3 Ange en målkatalog för den exporterade bildfilen genom att ange ett värde i fältet **Exportera till**.
- 4 Ange en kort beskrivning eller ett namn för bilden i fältet **Alternativ text**.

Importera en fil i Flash-format (SWF)

Förutom att importera bilder i alla de format som kan användas i utskriftslayouter, kan du även importera filer i Flash-format (SWF). När du exporterar en layout som innehåller en importerad Flash-fil, kopieras Flash-filen till exportkatalogen och visas som en del av den exporterade HTML-sidan.

Konvertera till och från webblayouter

Om du vill konvertera en utskriftslayout till en webblayout öppnar du layouten och väljer **Layout > Duplicera**, och väljer sedan **Webben** i menyn **Layouttyp**.

När du konverterar en utskriftslayout till en webblayout sker följande ändringar:

- Kryssrutan **Konvertera till grafik vid export** markeras för alla textblock. Om du avmarkerar det här alternativet och omvandlar blocket till ett HTML-textblock, konverteras alla tabulatorer till mellanslag.
 - Länkade textblock på motstående sidor visas som individuella textblock på samma sida.
- ➡ Typografimallsattribut som inte stöds i HTML-textblock markeras med en asterisk (*) i dialogrutan **Redigera typografimallar (Redigera > Typografimallar)**.

När du konverterar en webblayout till en utskriftslayout sker följande ändringar:

- HTML- och rasterade textblock visas som textblock.
- HTML-formulärblock och formulär tas bort.
- Hovringar och bildkartor konverteras till vanliga bilder.

Begränsningar i webblayouter

Följande funktioner kan inte användas för textblock i webblayouter:

- Hängande tecken
 - Knipning, kerning och A&U-specifikationer
 - Tecken som anger att texten inte kan brytas
 - OpenType-stilar
 - Lås till raster
 - Betoningsmärken
 - Vertikal riktning på artikeln
- ➡ Markera textblocket och välj sedan **Konvertera till grafik vid export** i dialogrutan **Modifiera (Objekt > Modifiera)** om du vill behålla dessa funktioner i webblayouter.

Hyperlänkar

I de flesta HTML-verktyg kan du skapa en hyperlänk genom att markera ett textområde eller en bild och sedan skriva in en URL (webbadress) i ett fält. I QuarkXPress går det här till på lite annorlunda sätt.



Paletten **Hyperlänkar**

Destinationer

En *destination* är en "behållare" för en viss URL. På samma sätt som ett QuarkXPress-projekt kan innehålla listor med färger och typografimallar, kan det även innehålla listor med destinationer. Varje destination innehåller en av följande typer av URL:

- **URL:** Pekar på en viss resurs eller adress på webben.
- **Sida:** Pekar på en viss sida i samma layout.
- **Ankare:** Pekar på en viss del av en sida i layouten.

➡ Användargränssnittet skiljer mellan URL, sidor och ankare, men den faktiska länk som ingår i den exporterade HTML-filen är alltid en URL.

Precis som färger och typografimallar har varje destination ett namn. Du kan ge en destination ett valfritt namn. Om destinationen för webbadressen exempelvis är <http://www.quark.com>, skulle du kunna kalla den för "Quarks webbplats".

På samma sätt som du kan se en lista över projektets färger i paletten **Färger**, kan du se en lista över ett projekts destinationer i paletten **Hyperlänkar**. Och på samma sätt som du kan använda en färg från paletten **Färger**, kan du skapa en destination för den markerade texten eller det markerade objektet genom att klicka på hyperlänken i paletten **Hyperlänkar**.

Du kan redigera listan med destinationer i dialogrutan **Hyperlänkar** (menyn **Redigera**). Observera att precis som med färger kan projektets destinationslista innehålla destinationer som inte används i projektet.

➡ Om du föredrar att skapa hyperlänkar genom att markera någonting och sedan ange en webbadress kan du fortfarande göra detta i QuarkXPress. Du bör dock vara medveten

om att när du gör detta skapar du en destination och denna destination kommer att läggas till i projektets lista med destinationer, och visas sedan i paletten **Hyperlänkar**.

Ankare

Ett *ankare* är helt enkelt en markering som du ansluter till ett objekt någonstans i layouten. Du kan ansluta ankare till följande objekt etc:

- Ett ord, tecken eller en sträng i ett raster eller ett HTML-textblock eller i text på en bana.
- Ett bildblock
- Ett visst område i en bildkarta
- En viss cell i en tabell
- Ett tomt block
- En linje

I QuarkXPress ser ankarmarkeringarna ut så här:  eller .

Mål

Du kan använda *mål* för att styra i vilket fönster en destination ska öppnas. Du kan välja mellan följande typer av mål:

- **Ingen:** Destinationen ska visas i samma fönster som hyperlänken.
- **_blank:** Destinationen ska visas i ett nytt webbläsarfönster.
- **_self:** Destinationen ska visas i samma fönster som hyperlänken.
- **_parent:** Destinationen ska visas i det fönster som är överordnat den sida som innehåller hyperlänken.
- **_top:** Destinationen ska ta bort alla ramar på sidan och uppta hela webbläsarfönstret.

➡ Ett mål associeras med en enskild hyperlänk (något som slutanvändaren klickar på), och inte med en destination (den webbadress som öppnas när slutanvändaren klickar). Det innebär att du inte kan ange ett mål om du bara skapar en destination.

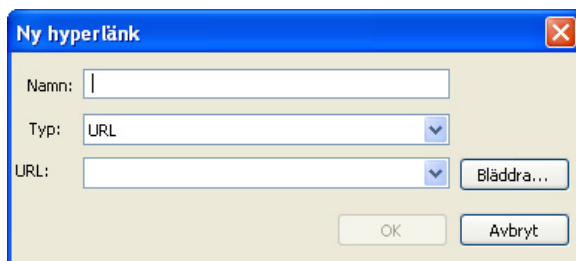
Skapa en destination

En destination innehåller en webbadress, eller URL, som en hyperlänk kan peka på. Så här skapar du en destination:

1 Välj **Fönster > Hyperlänkar**. Paletten **Hyperlänkar** visas.

- Om du vill ange en webbadress manuellt väljer du **URL**, och skriver sedan antingen in webbadressen i fältet **URL** eller använder knappen **Välj** för att skapa en sökväg till en viss fil. (Se till att sökvägen fortfarande är giltig på den exporterade HTML-sidan.) Du kan välja mellan fyra vanliga protokoll med hjälp av menyn bredvid fältet **URL**.
- Om du vill länka till en annan sida i samma layout väljer du **Sida** i fältet **Typ** och väljer sedan en sida i menyn **Sida**.

- Om du vill länka till ett visst ankare i samma layout väljer du **Ankare** i fältet **Typ** och väljer sedan ett ankare i menyn **Ankare**.
- 2 Klicka på **OK**. (Om du lägger till flera destinationer, kan du trycka på Skift samtidigt som du klickar på **OK**, så att dialogrutan **Ny hyperlänk** hålls öppen.)

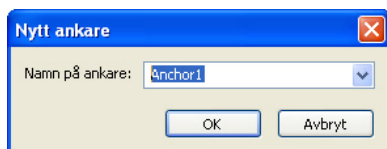


Skapa en ny destination med hjälp av dialogrutan **Ny hyperlänk**.

Skapa ett ankare

Ett ankare är helt enkelt en pekare till ett visst ställe i en layout. Så här skapar du ett ankare:

- 1 Välj **Fönster > Hyperlänkar**. Paletten **Hyperlänkar** visas.
 - Klicka på knappen **Nytt ankare** i paletten **Hyperlänkar**.
 - Välj **Stil > Ankare > Ny**.
 - Visa palettmenyn **Hyperlänkar** och välj **Nytt ankare**.
 - Visa snabbmenyn för den markerade texten eller objektet och välj **Ankare > Ny**.
- 2 Skriv ett namn på ankaret i fältet **Namn på ankare** eller välj ett ej använt ankarnamn på menyn.
- 3 Klicka på **OK**.



Skapa ett nytt ankare med hjälp av dialogrutan **Nytt ankare**.

- ➡ U skapar ett "tomt" ankare genom avmarkera allt och sedan klicka på knappen **Nytt ankare** i paletten **Hyperlänkar**. På det här sättet kan du skapa hyperlänkar som pekar på ankare i delar av layouten som du inte har tillgång till eller som du inte har skapat än.

Skapa en hyperlänk med hjälp av en befintlig destination

En hyperlänk är en textsträng, ett block eller en linje som pekar på en viss destination. Du kan skapa en hyperlänk med hjälp av en befintlig destination genom att markera

det textområde eller bildblock som du vill använda som hyperlänk och sedan utföra någon av följande åtgärder:

- Klicka på en destination i paletten **Hyperlänkar**.
- Välj **Stil > Hyperlänk > [destination]**.
- Visa snabbmenyn för den markerade texten eller objektet och välj **Hyperlänk > [destination]**.

Skapa en hyperlänk från scratch

En hyperlänk är en textsträng, ett block eller en linje som pekar på en viss destination. Så här skapar du en hyperlänk och en destination på en och samma gång:

- 1 Markera textavsnittet eller objektet som du vill använda som hyperlänk.

- Klicka på knappen **Nytt hyperlänk** i paletten **Hyperlänkar**.
- Välj **Stil > Hyperlänk > Ny**.
- Visa snabbmenyn för den markerade texten eller blocket och välj **Hyperlänk**.
- Om du vill ange en webbadress manuellt väljer du **URL**, och skriver sedan antingen in webbadressen i fältet **URL** eller använder knappen **Välj** för att skapa en sökväg till en viss fil. (Se till att sökvägen fortfarande är giltig på den exporterade HTML-sidan.) Du kan välja mellan fyra vanliga protokoll med hjälp av menyn bredvid fältet **URL**.
- Om du vill länka till en annan sida i samma layout väljer du **Sida** och väljer sedan en sida i menyn **Sida**.
- Om du vill länka till ett visst ankare i samma layout väljer du **Ankare** och väljer sedan ett ankare i menyn **Ankare**.

- 2 Klicka på OK.

Visa länkar i paletten Hyperlänkar

Knapparna och menyn för **Visa** i paletten **Hyperlänkar** gör att du kan styra vad som visas i palettens rullningslista:

- Klicka på knappen **Visa destinationer** för att visa destinationer.
- Klicka på knappen **Visa ankare** för att visa ankare.
- Klicka på knappen **Visa sidlänkar** för att visa länkar till sidor i layouten.
- Välj **Namn** för att visa objekten i listan efter deras namn, eller välj **Länk** för att visa objekten i listan efter deras URL.

Formatera hyperlänkar

Som standard är hyperlänkad text understruken enligt de förinställda färger som definierats i dialogrutan **Layoutegenskaper** (**Layout > Layoutegenskaper**). Du kan åsidosätta standardutseendet för individuella hyperlänkar genom att markera de specifika orden i hyperlänken och applicera önskad formatering (färg, storlek och teckensnitt).

Om du ändrar formateringen av ett stycke som innehåller hyperlänkad text återger hyperlänkarna ändringarna i teckensnittet och teckensnittets storlek i stycket, samtidigt som du behåller formateringen med standardfärg och understruken text.

Redigera och ta bort destinationer

Om du vill ändra namnet eller webbadressen för en destination väljer du destinationen i paletten **Hyperlänkar** och klickar på knappen **Redigera**. Alla ändringar du gör i hyperlänkarna i den här layouten använder denna destination.

Om du vill ta bort en destination väljer du destinationen i paletten **Hyperlänkar** och klickar på knappen **Ta bort**. Alla hyperlänkar som pekar på den här destinationen tas bort från layouten.

Du kan också redigera och ta bort destinationer i dialogrutan **Hyperlänkar** (menyn **Redigera**).

Redigera och ta bort ankare

Om du vill ändra namnet på ett ankare väljer du ankaret i paletten **Hyperlänkar** och klickar på knappen **Redigera**. Du kan ändra både namnet på ankaret och själva ankaret. Om ett ankare inte har något namn visas ankaret i paletten **Hyperlänkar**.

Om du vill ta bort ett ankare väljer du ankaret i paletten **Hyperlänkar** och klickar på knappen **Ta bort**. Alla hyperlänkar som pekar på det här ankaret tas bort från layouten.

Du kan också redigera och ta bort ankare i dialogrutan **Hyperlänkar** (menyn **Redigera**).

Redigera och ta bort hyperlänkar

Om du vill redigera en hyperlänks destination markerar du hyperlänken i layouten, klickar på knappen **Redigera** i paletten **Hyperlänkar** och anger sedan ett nytt värde i fältet **URL** eller väljer ett alternativ i menyn bredvid fältet **URL**.

Om du vill ta bort en hyperlänks destination markerar du hyperlänken i layouten och klickar sedan på **Ingen hyperlänk** i paletten **Hyperlänkar** eller väljer **Stil > Hyperlänk > Ta bort**.

Navigera med hjälp av paletten Hyperlänkar

Förutom att skapa hyperlänkar, kan du även använda paletten **Hyperlänkar** för att navigera till hyperlänkar och ankare i den aktiva QuarkXPress-layouten. Så här navigerar du med hjälp av paletten **Hyperlänkar**:

- När du vill visa en destination som är en URL ska du dubbelklicka på destinationen i paletten **Hyperlänkar**. Denna URL skickas till den angivna webbläsaren.
- Om du vill navigera till ett ankare i den aktiva layouten dubbelklickar du på ankarets namn i paletten **Hyperlänkar**.

Hovringar

En *hovring* är en bild på en HTML-sida som ändras när du flyttar muspekaren över den. Hovringar används vanligen som "knappar" som länkar till en annan sida eller hämtar en fil. Hovringar är mycket effektfulla, visuellt, men de upptar en hel del extra resurser i form av större filstorlekar och längre hämtningstider. Hovringar kan dessutom inte användas i alla versioner av olika webbläsare (men de kan användas av version 3.x och senare för både Microsoft Internet Explorer och Netscape Navigator, och i de aktuella versionerna av Safari och Firefox).

QuarkXPress tillhandahåller två olika typer av hovringar:

- *Bashovring*: Växlar bilden när muspekaren flyttas över hovringsblocket.
- *Tvåbildshovring*: Växlar bilden i ett eller flera andra block när muspekaren flyttas över hovringsblocket.



Utseendet på en hovring ändras när en slutanvändare "rullar" muspekaren över den.

Skapa en bashovring

Du kan skapa en bashovring med bildblock eller textblock. Om du använder textblock konverteras de automatiskt till bilder vid exporten. Skapa en bashovring så här:

- 1 Markera ett bildblock eller ett textblock i den aktiva webblayouten.
- 2 Välj **Objekt > Bashovring > Skapa hovring**. Dialogrutan **Hovring** visas.
- 3 Ange vad som ska visas när muspekaren inte befinner sig över hovringen:
 - Om du vill ha en bildhovring anger du sökvägen till och namnet på bildfilen i fältet **Standardbild** eller klickar på **Välj/Bläddra** för att leta reda på filen manuellt.
 - Om du vill ha en texthovring skriver du in texten och formaterar den.
- 4 Ange vad som ska visas när slutanvändaren flyttar muspekaren över hovringen:
 - Om du vill ha en bildhovring anger du sökvägen till och namnet på bildfilen i fältet **Hovringsbild** eller klickar på **Välj/Bläddra** för att leta reda på filen manuellt.
 - Om du vill ha en texthovring skriver du in texten och formaterar den.
- 5 Om du vill lägga till en hyperlänk i hovringen anger du en URL i fältet **Hyperlänk** eller väljer en URL i menyn **Hyperlänk**. Du kan också klicka på **Välj/Bläddra** för att leta reda på målfilen manuellt, men var medveten om att detta skapar en absolut länk. Om du vill skapa en relativ länk måste du ange den relativa sökvägen till målfilen manuellt.

- 6 Klicka på **OK**. Hovringsblocket visar symbolen  för att ange att det innehåller bilder som kan växlas, symbolen  för att ange att det är känsligt för hovringar, och symbolen  för att ange en hyperlänk (om du lade till en hyperlänk).

Redigera och ta bort bashovringar

Om du vill redigera en hovring markerar du bildblocket med hovringen och väljer **Objekt > Bashovring > Redigera hovring**. Dialogrutan **Hovring** visas. Du kan antingen ändra bilden eller redigera hyperlänken.

Om du vill ta bort en hovring markerar du bildblocket med hovringen och väljer **Objekt > Bashovring > Ta bort hovring**.

Skapa en tvåbildshovring

När slutanvändaren flyttar muspekaren över ett block i en tvåbildshovring, visas hovringsbilden i ett annat bildblock. Det block som slutanvändaren rullar över kallas för *originalblocket*, och det block som visar hovringsbilden kallas för *målblocket*. Så här skapar du en tvåbildshovring:

- 1 Skapa ett textblock eller bildblock som kan fungera som *originalblock* – det block som muspekaren flyttas över för att sätta igång hovringen. Om blocket är ett textblock, ska du välja **Objekt > Modifiera** och markera **Konvertera till grafik vid export**.
- 2 Skapa ett annat textblock eller bildblock som kan fungera som *målblock* – det block som ändras när muspekaren flyttas över originalblocket. Om blocket är ett textblock, ska du välja **Objekt > Modifiera** och markera **Konvertera till grafik vid export**.
- 3 Importera en bild eller skriv in text i målblocket. Detta är standardinnehållet för målblocket.
- 4 Markera målblocket och välj **Objekt > Hovringar > Skapa mål för tvåbildshovring**. Symbolen  visas i originalblocket.
- 5 Ange vilken bild som ska användas för hovringen genom att importera en bild eller skriv in ny text i målblocket.
- 6 Länka originalblocket till målblocket genom att välja **verktyget för länkning av tvåbildshovringar** i paletten **Webbverktyg**. Klicka på originalblocket och klicka sedan på målblocket. Symbolen  visas i målblocket.
- 7 Upprepa steg 2–6 för att skapa flera målblock.

Växla mellan hovringsbilder i layouten

En bashovring eller en tvåbildshovring är ett bildblock som innehåller två importerade bilder: En för standardläget och en för hovringsläget. Det går bara att visa en av dessa bilder i layouten i taget. Om du vill växla mellan de två bilderna i layouten markerar du det block som innehåller bashovringen eller målet för tvåbildshovringen och utför en av följande åtgärder:

- För en bashovring väljer du **Objekt > Bashovring > Standardbild** för standardbilden, eller **Objekt > Bashovring > Hovringsbild** för att visa hovringsbilden.

- Om du visar en tvåbildshovring väljer du **Objekt > Tvåbildshovringar > Visa** och väljer sedan ett av menyalternativen.

Ta bort en målbild från ett block med en tvåbildshovring

Om du vill ta bort ett mål från ett block som innehåller en tvåbildshovring, markerar du blocket som innehåller tvåbildshovringen, väljer **Objekt > Tvåbildshovring > Ta bort mål** och väljer sedan den bild som du vill ta bort.

Avlänka en tvåbildshovring

Om du vill avlänka en tvåbildshovring markerar du **verktyget för avlänkning av tvåbildshovringar** i paletten **Webbverktyg**. Klicka på originalblocket och klicka sedan på målblocket.

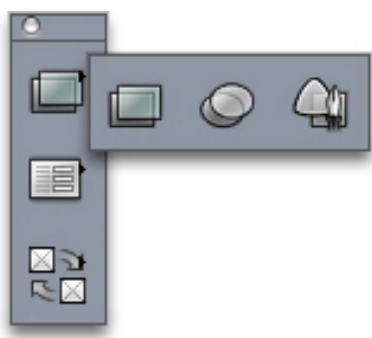
Bildkartor

En *bildkarta* är en HTML-funktion som gör att en slutanvändare kan länka till olika webbsidor genom att klicka på olika delar av en bild på en webbsida. Om du vill skapa en bildkarta importerar du en bild, ritar upp "dynamiska områden" (former) i de delar i bilden som ska fungera som hyperlänkar, och associerar hyperlänkarna med de dynamiska områdena. De dynamiska områdena syns inte vid exporten, men hyperlänkarna fungerar när slutanvändaren klickar på olika delar av bilden.

Skapa en bildkarta

Du skapar en bildkarta genom att markera ett bildblock och sedan rita ett eller flera dynamiska områden i bildblocket. Rita dynamiska områden i det aktiva bildblocket så här:

- 1 Markera ett av **verktygen för bildkarta** i paletten **Webbverktyg**. Du kan välja mellan verktygen för rektangulär bildkarta, oval bildkarta och Bézier-bildkarta.



Verktygen för rektangulär bildkarta, oval bildkarta, och Bézier-bildkarta.

- 2 Om du använder **verktyget för rektangulär bildkarta** eller **verktyget för oval bildkarta**, ska du klicka och dra hårkorspekaren, med början inuti bildblocket.
- 3 Om du använder **verktyget för Bézier-bildkarta**, ska du klicka (eller klicka och dra) för att placera polygonens punkter. Klicka först inuti bildblocket. När du är klar med ritningen kan du dubbelklicka för att stänga det dynamiska områdets kontur.

- 4 Om du vill omvandla ett dynamiskt område till en hyperlänk klickar du på en destination eller ett ankare i paletten **Hyperlänkar**.
- 5 Välj **Visa > Visa stödlinjer** och kontrollera sedan att de dynamiska områdena är placerade där du vill ha dem.

- ➡ Dynamiska områden visas bara när bildblocket som innehåller dessa områden är markerat, och dynamiska områden skrivs inte ut.
- ➡ Du kan skapa dynamiska områden som sträcker sig utanför ett bildblocks gränser. Vid export beskärs dock sådana dynamiska områden till blockets kant (med undantag av cirkelformade dynamiska områden).

Redigera en bildkarta

När du har skapat en bildkarta kan du flytta, ändra storleken på och ta bort dess dynamiska områden. Så här redigerar du en bildkarta:

- 1 Markera ett bildblock som innehåller en bildkarta.
 - 2 Om du inte kan se de dynamiska områdena väljer du **Visa > Stödlinjer**.
 - 3 Ändra storleken på ett dynamiskt område genom att markera det och sedan dra i ett av dess handtag.
 - 4 Flytta ett dynamiskt område genom att dra inom dess gränser.
 - 5 Ta bort ett dynamiskt område genom att markera det och sedan trycka på Delete/backsteg.
- ➡ Dynamiska områden lagras tillsammans med den bild som de skapades i. Om en bild har duplicerats, flyttats, skjuvats, roterats, eller om bildens storlek har ändrats, ingår bildkartor.

Formulär

HTML-formulär gör att användare kan anmäla sig till distributionslistor, köpa produkter och skicka feedback via Internet eller ett internt nätverk. Formulär kan innehålla textfält, kryssrutor och listor och menyer. Användarna kan använda dessa inställningar för att skriva in text, skicka in lösenord på ett säkert sätt och t.o.m. för att ladda upp filer.

Det viktigaste att veta när det gäller formulär är att de inte kan existera i tomma intet. När du skapar ett formulär måste du även skapa ett serverbaserat skript eller en tillämpning som kan bearbeta data som skickas från formuläret. Sådana skript och tillämpningar använder ofta, men inte alltid, CGI-protokollet (Common Gateway Interface) och kan skrivas på sådana språk som Perl, CJavaoch AppleScript. Vilka protokoll och språk du kan använda beror i viss utsträckning på webbserverns programvara och vilken plattform webbserverprogrammet körs på.

Om du vill använda HTML-formulär som en del av din webbplats kommer du att behöva använda ett tredjepartsverktyg när du konstruerar skriptet eller tillämpningen på servern. Tala med webbmästaren för att få information om hur du går till väga.



Du kan använda ett formulär för att samla ihop information om besökarna på din webbplats.

Skapa ett formulärblock

Ett *formulärblock* anger HTML-formulärets gränser. Ett formulärblock ska innehålla en eller flera formulärkontroller och kan även innehålla dolda fält. Skapa ett formulärblock på följande sätt:

- 1 Markera **formulärblocksverktyget**  i paletten **Webbverktyg**.
 - Välj **Hämta** om du vill att webbläsaren ska lägga till formulärdata i slutet av webbadressen för målskriptet eller -tillämpningen.
 - Välj **Anslå** om du vill att webbläsaren ska skicka formulärdata till målskriptet eller -tillämpningen som en separat HTTP-transaktion.
 - Välj **Ingen** eller **Samma** om du vill att målet ska vara samma ram eller fönster som formuläret.
 - Välj **Tom** om du vill att målet ska vara ett nytt fönster utan namn.
 - Välj **Förälder** om du vill att målet ska vara den ram eller det fönster som är det överordnade blocket, eller "föräldern" till formuläret. Om det inte finns något överordnat fönster visas formulärdata i samma fönster som formuläret (på samma sätt som om **Ingen** eller **Samma** angavs i fältet **Mål**).
 - Välj **Över** om du vill att målet ska vara det första fönstret som inte innehåller ramar – vanligtvis den sida som presenterar formuläret.

- Välj **Felsida** för att ange att en annan HTML-sida ska visas, och ange sedan webbadressen för denna sida. Du kan också klicka på **Välj/Bläddra** för att leta reda på målsidan manuellt, men var medveten om att detta skapar en absolut länk. Om du vill skapa en relativ länk måste du ange den relativa sökvägen till målfilen manuellt.
- Välj **Dialogmeddelande** om du vill ange att ett varningsmeddelande ska visas i en dialogruta, och skriv sedan ett varningsmeddelande i textrutan. Om du vill inkludera namnet på det första tomma fältet som är obligatoriskt i varningsmeddelandet ska du använda `<missing field>`. När varningsmeddelandet visas ersätts denna kod med namnen på de tomma obligatoriska fälten.

2 Klicka på OK.

Du kan dessutom skapa ett formulär genom att rita en formulärkontroll på en tom del av en webblayout.

➡ Formulärblock kan inte överlappa andra formulärblock.

➡ Formulärkontroller måste omslutas helt och hållet av ett formulärblock.

Lägga till kontroller för text, lösenord eller dolda fält

En *textkontroll* gör att användaren kan skriva in text. En *lösenordskontroll* gör att användaren kan skriva in text, men texten visas bara som en rad med asterisk (eller andra specialtecken). En *kontroll för ett dolt fält* skickar ett värde när formuläret skickas, men värdet visas inte för användaren. Så här lägger du till kontroller för text, lösenord eller ett dolt fält i ett formulär:

- 1 Rita upp en textkontroll i formulärblocket med hjälp av **textfältsvertyget** . Var medveten om att även om dolda fält kan överlappa varandra inom ett formulärblock kan synliga formulärkontroller inte göra det.
- 2 Välj **Objekt > Modifiera** och klicka sedan på fliken **Formulär**.
- 3 Skriv in ett namn för textkontrollen i fältet **Namn**.
- 4 Välj ett alternativ i menyn **Typ** för att ange fälttypen:
 - Välj **Text – en rad** för en kontroll som bara kan innehålla en textrad.
 - Välj **Text – flera rader** för en kontroll som kan innehålla flera textrader.
 - Välj **Lösenord** för en kontroll där alla tecken visas som asterisk eller i punktform.
 - Välj **Gömt fält** för en kontroll som ska skickas med formuläret, men inte visas i läsarens webbläsare. Du kan använda ett gömt fält till att skicka beräknade data som slutanvändaren inte kommer att kunna se. Gömda fält används ofta för att lagra information om sessions-ID, variabler, valideringskoder, osv. Om du har valt **Gömt fält**, är inte alternativen **Högsta antal tecken**, **Bryt text**, **Skrivskyddat** och **Nödvärdigt** tillgängliga.
- 5 Skriv ett värde i fältet **Högsta antal tecken** för att ange det maximala antalet tecken som får skrivas in.

- 6 Markera kryssrutan **Bryt text** för att ange att flera rader med text i kontrollen ska brytas automatiskt. (Den här kryssrutan är bara tillgänglig om du markerar **Text - flera rader** i menyn **Typ**.)
- 7 Markera **Skrivskyddad** för att se till att slutanvändaren inte kan ändra kontrollens innehåll.
- 8 Markera **Nödvändigt** om du vill ange att kontrollen måste innehålla ett värde innan formuläret kan skickas.
- 9 Klicka på OK.

Lägga till en knappkontroll

Med en *sändningsknapp* kan användare skicka formuläret till målskriptet eller måltillämpningen på servern. En *kontroll för en återställningsknapp* återställer alla fält och knappar i formuläret till de förinställda värdena. Skapa en kontroll för en sändnings- eller återställningsknapp så här:

- 1 Rita upp knappkontrollen i formulärblocket med hjälp av **knappverktyget** .
 - När du väljer **Återställ** konfigureras knappkontrollen för att återställa formulärets fält och knappar till standardvärdena.
 - När du väljer **Skicka** konfigureras knappkontrollen så att formulärdata skickas till det CGI-skript eller den tillämpning som anges i formulärblocket.
 - 2 Klicka på OK.
 - 3 Om du vill ha en textknapp klickar du på knappen med **textredigeringsverktyget**  och skriver in den text som ska visas på knappen.
- ➡ Storleken på knapparna ändras automatiskt så att namnet får plats.

Lägga till en bildknappskontroll

Du kan skapa *bildknappskontroller* som skickar ett formulär. Skapa en bildknappskontroll så här:

- 1 Rita upp bildknappskontrollen i formulärblocket med hjälp av **bildknappsverktyget** .
- 2 Välj **Importera bild** (Arkiv > **Importera bild**) för att öppna dialogrutan **Importera bild**. Markera den bildfil som ska visas i bildknappskontrollen och klicka på **Öppna**.
- 3 Välj **Objekt > Modifiera** och klicka sedan på fliken **Formulär**.
- 4 Skriv in ett namn för knappkontrollen i fältet **Namn**.
- 5 Klicka på fliken **Exportera** (**Objekt > Modifiera**) för att visa exportalternativen för den markerade bildknappskontrollen.
- 6 Klicka på OK.

Lägga till popupmenyer och listkontroller

Med *popupmenykontroller* kan slutanvändaren välja ett alternativ i en meny. Med *listkontroller* kan slutanvändaren välja ett eller flera alternativ i en meny. Så här lägger du till en kontroll för en meny eller en listkontroll i ett formulär:

- 1 Rita upp listkontrollen i formulärblocket med hjälp av **popupmenyverktyget**  eller **listblocksverktyget** .
- Välj **Popupmeny** om du vill ha en popupmeny.
- Välj **Lista** om du vill ha en rullningsbar lista.
- Om du vill ange en meny som du redan har skapat ska du välja menynamnet i menyn **Meny**.
- Klicka på **Ny** för att skapa en ny meny.
- 2 (Endast listkontroller) Om du vill ange att slutanvändaren kan markera ett eller flera objekt i kontrollen ska du markera **Tillåt flera val**.
- 3 Markera **Nödvändigt** om du vill ange att läsaren måste välja minst ett av objekten i kontrollen innan formuläret kan skickas.
- 4 Klicka på **OK**.

Lägga till en grupp med alternativknappskontroller

Med hjälp av en grupp med *alternativknappskontroller* kan en slutanvändare välja ett av flera värden. När slutanvändaren klickar på en alternativknapp avmarkeras alla andra alternativknappar i gruppen. Så här lägger du till en grupp med alternativknappskontroller i ett formulär:

- 1 Rita upp flera alternativknappskontroller i formulärblocket med hjälp av **alternativknappsverktyget** .
- 2 Markera en av alternativknappskontrollerna och välj **Objekt > Modifiera** och klicka på fliken **Formulär**.
- 3 Välj **Alternativknapp** i menyn **Typ**, om det behövs.
- 4 Alternativknappskontroller med samma namn anses vara i samma grupp. Bestäm dig för vad alternativknappsgruppen ska heta och skriv in namnet i fältet **Grupp**.
- 5 Om du vill ange ett värde för den markerade alternativknappen ska du skriva in ett värde i fältet **Värde**.
- 6 Upprepa steg 2–5 tills du har skapat och konfigurerat alla alternativknappskontroller i gruppen.
- 7 Om du vill att en av alternativknappskontrollerna ska markeras som standard markerar du alternativknappen, väljer **Objekt > Modifiera**, klickar på fliken **Formulär** och markerar sedan **Använd som standard**.
- 8 Markera **Nödvändigt** om du vill ange att läsaren måste välja en av alternativknapparna i gruppen innan han eller hon kan skicka formuläret. Om du markerar **Nödvändigt**

för en alternativknappskontroll markeras rutan för samtliga alternativknappskontroller i gruppen.

9 Klicka på OK.

➔ En alternativknappskontroll får inte ha samma namn som en kryssrutekontroll i samma formulär.

Lägga till en kryssrutekontroll

En *kryssrutekontroll* kan markeras eller avmarkeras av slutanvändaren. Så här lägger du till en kryssrutekontroll i ett formulär:

- 1 Rita upp kryssrutekontrollen i formulärblocket med hjälp av **kryssruteverktyget** .
- 2 Välj **Objekt > Modifiera** och klicka sedan på fliken **Formulär**.
- 3 Välj **Kryssruta** i menyn **Typ**.
- 4 Skriv in ett namn för kryssrutekontrollen i fältet **Namn**.
- 5 Skriv in ett värde för kryssrutekontrollen i fältet **Värde**.
- 6 Ange att kryssrutekontrollen ska markeras när webbsidan först visas genom att markera **Markerat från början**.
- 7 Om du vill ange att en kryssrutekontroll måste markeras innan formuläret kan skickas ska du markera **Nödvändigt**.
- 8 Klicka på OK.

➔ Du kan inte lägga till text i en kryssrutekontroll i fliken **Formulär**, men du kan lägga till text vid sidan om en kryssruta när en kryssrutekontroll markeras med **textredigeringsverktyget** .

➔ En kryssrutekontroll får inte ha samma namn som en alternativknappskontroll i samma formulär.

Lägga till en filsändningskontroll

Med hjälp av en *filsändningskontroll* kan slutanvändaren ange sökvägen till en lokal fil som kommer att skickas samtidigt som formuläret skickas. Slut användaren kan skriva in filens sökväg eller klicka på knappen **Bläddra** (som skapas med formulärkontrollen) och navigera till filen. Så här lägger du till en filsändningskontroll i ett formulärblock:

- 1 Rita upp filsändningskontrollen i formulärblocket med hjälp av **filsändningsverktyget** .
- 2 Välj **Objekt > Modifiera** och klicka sedan på fliken **Formulär**.
- 3 Skriv in ett namn för filsändningskontrollen i fältet **Namn**.
- 4 Om du vill kan du ange en lista med acceptabla MIME-typer, som åtskiljs med komma, i fältet **Acceptera**.

- 5 Markera kryssrutan **Nödvändigt** om du vill ange att en fil måste skickas med formulärets data.
- 6 Klicka på OK.

Menyer

En *meny* innehåller en lista med alternativ som kan visas i en listkontroll eller en menykontroll i ett formulärblock. Använd menyer för att låta användarna välja mellan olika alternativ. Du kan också skapa menyer för navigering där varje alternativ går till en viss webbadress (URL).

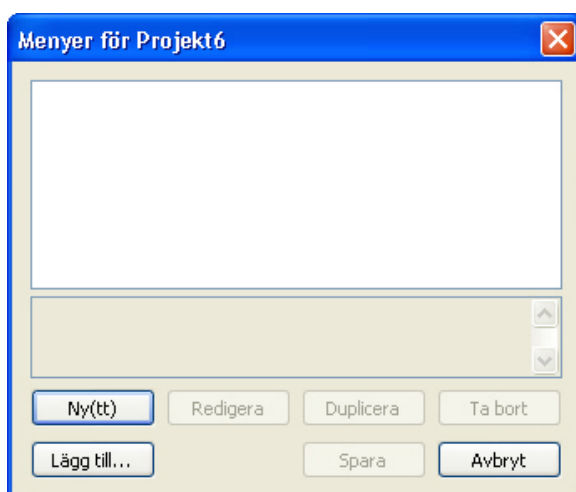
Arbeta med standardmenyer

Standardmenyer är en enkel lista med alternativ som kan användas i ett HTML-formulär. En standardmeny kan tillhandahålla värden som kan skickas i formuläret eller kan användas för navigering.

Skapa en standardmeny

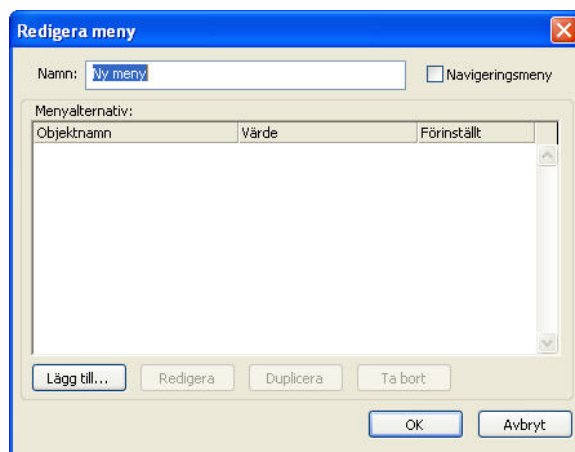
Så här skapar du en standardmeny:

- 1 Välj **Redigera > Menyer** så att dialogrutan **Menyer** öppnas.



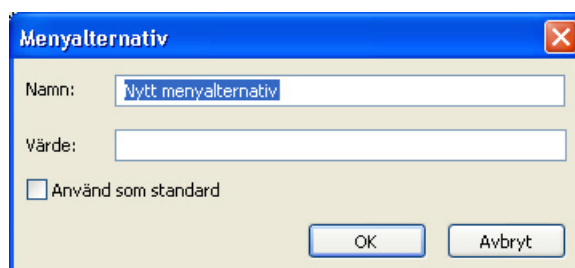
Du kan arbeta med standardmenyer i dialogrutan **Menyer**.

- 2 Klicka på **Ny** för att skapa en ny meny. Dialogrutan **Redigera meny** visas.



Använd dialogrutan **Redigera meny** för att konfigurera en standardmeny.

- 3 Om du vill ange att en meny ska användas för navigering, ska du markera **Navigeringsmeny**. När en slutanvändare väljer ett alternativ i en navigeringsmeny försöker webbläsaren öppna den URL som angivits som värde för detta alternativ.
- 4 Klicka på **Lägg till** för att lägga till ett alternativ i menyn. Dialogrutan **Menyalternativ** visas.



Dialogrutan **Menyalternativ** innehåller inställningar för konfiguration av ett standardmenyalternativ.

- 5 Skriv in ett namn i fältet **Namn**. Namnet kommer att visas som ett alternativ i menyn.
- 6 Ange ett värde i fältet **Värde**. Värdet används på olika sätt beroende på om menyn är en navigeringsmeny eller ej:
 - Om menyn är en navigeringsmeny kommer valet av ett alternativ att medföra att webbläsaren försöker öppna den URL som angivits i fältet **Värde**. Om menyn är en navigeringsmeny ska du därför kontrollera att värdet i fältet **Värde** är en giltig URL.
 - Om menyn *inte* är en navigeringsmeny innebär valet av alternativet bara att värdet i fältet **Värde** skickas till webbservern tillsammans med resterande formulärdata när formuläret skickas.
- 7 Markera **Använd som standard** om du vill ange att menyalternativet ska vara markerat som standard.
- 8 Klicka på **OK** för att stänga dialogrutan **Menyalternativ**.
- 9 Klicka på **OK** för att stänga dialogrutan **Redigera meny**.
- 10 Klicka på **Spara** för att stänga dialogrutan **Menyer**.

- ➔ Om det inte finns något angivet standardalternativ markeras vanligtvis det första meny- eller listalternativet i formuläret (detta beteende kan variera beroende på vilken webbläsare som används).

Använda en standardmeny

Om du vill lägga till en standardmeny i en webblayout måste du lägga till ett formulärblock.

- Om du använder menyn för att tillhandahålla värden för ett HTML-formulär, ritar du upp menyn i formulärblocket enligt anvisningarna under "Lägga till popupmenyer och listkontroller".
- Om du använder menyn för navigering, ritar du upp menyn på sidan med **popupmenyverktyget**  eller **listverktyget**  i paletten **Webbverktyg**. QuarkXPress skapar automatiskt ett formulär som innehåller nedrullningsmenyn eller -listan, men formuläret används endast som behållare för den nedrullningsbara popupmenyn eller listan.

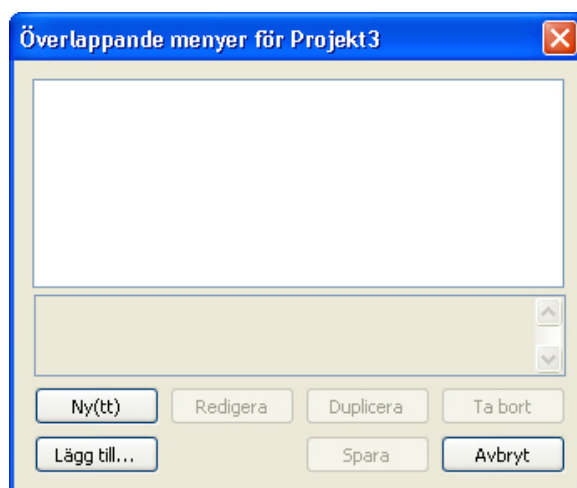
Arbeta med överlappande menyer

Med funktionen *Överlappande menyer* kan du skapa webboptimerade layouter som har ett lättillgängligt användargränssnitt och är iögonenfallande. Överlappande menyer förenklar din design genom att "dölja" menyalternativ tills användaren flyttar muspekaren över ett visst objekt.

Skapa en överlappande meny

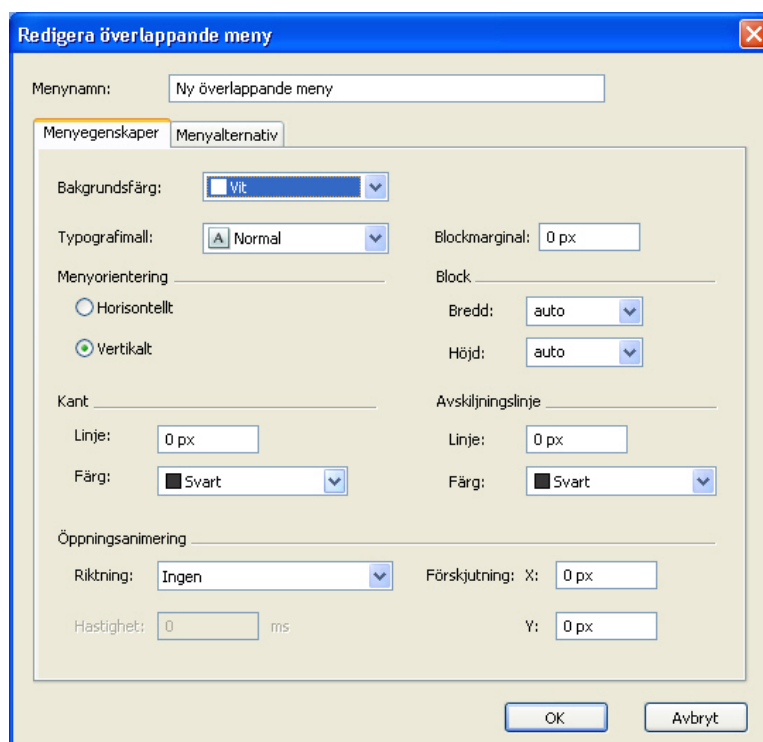
Du måste skapa den överlappande menyn innan du kan använda den. Gör så här:

- 1 Välj **Redigera > Överlappande menyer**. Dialogrutan **Överlappande menyer** visas.



Du kan arbeta med överlappande menyer i dialogrutan **Överlappande menyer**.

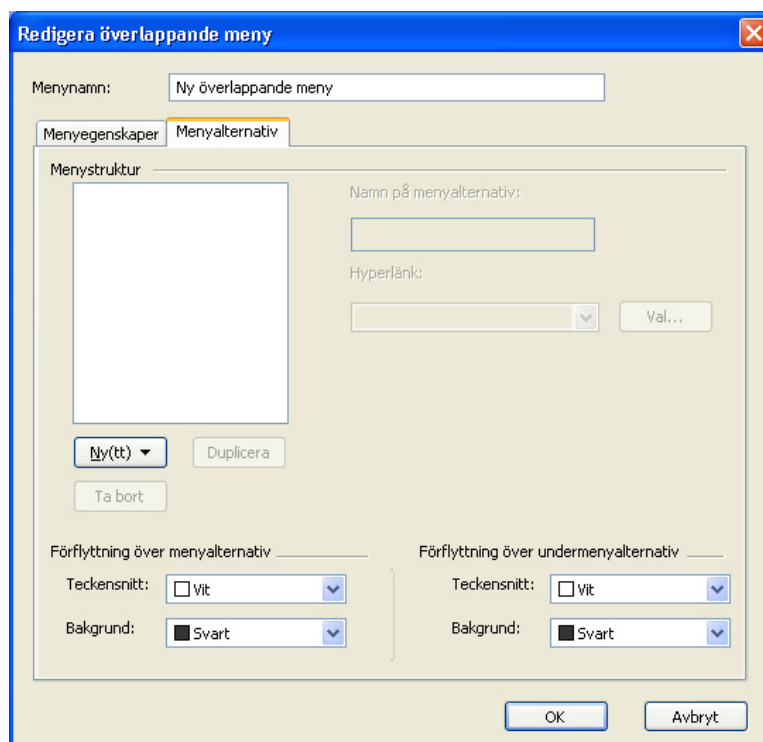
- 2 Klicka på **Ny(tt)**. Dialogrutan **Redigera överlappande meny** visas.



Använd dialogrutan **Redigera överlappande meny** för att konfigurera överlappande menyer.

- 3 Skriv in ett namn för den överlappande menyn i fältet **Menynamn**.
- 4 Använd fliken **Menyegenskaper** för att konfigurera de allmänna egenskaperna för den överlappande menyn så här:
 - Välj en färg för den överlappande menyn i popupmenyn **Bakgrunds-färg**.
 - Välj en typografimall för den överlappande menyn i menyn **Typografimall**.
 - Ange hur långt från det överlappande menyblockets kant menytexten ska visas genom att ange ett värde i fältet **Blockmarginal**.
 - Ange i vilken riktning menyn ska läsas genom att klicka på **Horisontellt** eller **Vertikalt** i området **Menyorientering**.
 - Ange bredd och höjd för hela den överlappande menyn i området **Block**. Värdet **auto** beräknas med hjälp av antalet tecken i menyalternativets eller undermenyalternativets namn och teckenstorleken.
 - I området **Kant** anger du en linjegrovlek i fältet **Linje** och en färg för linjen i menyn **Färg**. Denna linje och färg kommer att användas för hela det överlappande menyblocket.
 - I området **Skiljelinje** anger du en linjegrovlek i fältet **Linje** och en färg för skiljelinjerna i listan **Färg**. Denna linjegrovlek och färg kommer att användas för skiljelinjerna mellan menyalternativen.
 - Avgör hur menyn ska öppnas genom att välja ett alternativ i menyn **Riktning** i området **Öppningsanimering**.

- Om du väljer ett annat alternativ än **Ingen** i menyn **Öppningsanimering**, är fältet **Hastighet** tillgängligt. Ange ett värde mellan 0 och 10 000. Hastigheten mäts i millisekunder.
 - Ange hur långt ifrån menyn menyalternativen ska förskjutas genom att ange ett värde i fälten X och Y i området **Förskjutning**.
- 5 Fliken **Menyalternativ** gör att du kan specificera menyn och menyalternativen. Du kan skapa ett nytt menyalternativ genom att välja **Menyalternativ** på knappen **Ny** i området **Menystruktur**.



Du kan skapa meny- och undermenyalternativ i fliken **Menyalternativ** i dialogrutan **Redigera överlappande meny**.

- 6 Ange ett namn för menyalternativet i fältet **Namn på menyalternativ**.
- 7 Specificera en hyperlänk för menyalternativet genom att välja en hyperlänk i menyn **Hyperlänk**, eller skriva in en hyperlänk i fältet **Hyperlänk**. Endast de hyperlänkar som är associerade med webbadresser visas i listan **Hyperlänk**.
- 8 Specificera ett undermenyalternativ genom att markera menyn i listan **Menystruktur** och välja **Undermenyalternativ** på listknappen **Ny**, och konfigurera sedan undermenyalternativet enligt ovanstående anvisningar.
- 9 Välj färger för meny- och undermenyalternativen i listmenyn **Teckensnitt** i områdena **Teckensnitt vid musförflyttning över menyalternativ** och **Teckensnitt vid musförflyttning över undermenyalternativ**, och välj färger för bakgrunderna i listmenyn **Bakgrund**.
- 10 Klicka på **OK** och klicka sedan på **Spara** i dialogrutan **Överlappande menyer**.

Använda en överlappande meny i ett block

När du har skapat en överlappande meny, kan du använda menyn i objekt som kommer att exporteras som grafik (**Objekt > Modifiera > Konvertera till grafik vid export**). Om du vill göra det markerar du helt enkelt objektet och väljer sedan **Objekt > Överlappande meny > [Namn på överlappande meny]**.

Ta bort en överlappande meny från ett block

Om du vill ta bort en överlappande meny från ett block markerar du blocket och väljer **Objekt > Överlappande meny > Ta bort överlappande meny**. Den överlappande menyn tas bort från blocket och innehållet i blocket bevaras i oförändrat skick.

- ➡ Om du tar bort en överlappande meny från ett block tas inte den överlappande menyn bort från projektet. Använd dialogrutan **Överlappande menyer** (menyn **Redigera**) om du vill ta bort en överlappande meny från ett projekt.

Tabeller i webblayouter

Du kan skapa tabeller i webblayouter på samma sätt som i utskriftslayouter. Följande tabellfunktioner är dock bara tillgängliga i utskriftslayouter. Funktionerna kan vara annorlunda eller inte alls tillgängliga i webblayouter:

- Övertoningar i cellbakgrunder.
- Tonvärden för bakgrunder när webbsäkra färger används.
- Streck och ränder på rasterlinjer.
- Varierande bredd på rasterlinjer.
- Värden i **Första baslinje**, **Minimalt**, **Förskjutning** och **Max mellan stycken**.
- Flera textindragsvärden.
- **Flöda text runt alla sidor**.
- **Vänd horisontellt/Vänd vertikalt** använt i text.
- Roterad eller skjuvad text i celler.

Om du vill använda dessa funktioner i en webblayout måste du rastrera tabellen eller några av cellerna i tabellen:

- Om du vill rastrera en hel tabell väljer du **Objekt > Modifiera** och markerar **Konvertera tabell till grafik vid export**. Information om alternativen i denna flik finns under "Arbeta med grafiska element" tidigare i det här kapitlet.
- Om du vill rastrera en enda cell markerar du cellen med ett **redigeringsverktyg** , väljer **Objekt > Modifiera**, klickar på fliken **Celler**, och markerar **Konvertera cellerna till grafik vid export**

Metakoder

Metakoder innehåller information om en webbsida. De visas inte i webbläsaren, men genom att du lägger till metakoder i dina webblayouter blir det enklare för sökmotorerna att indexera dina sidor.

Metakoder lagras i *metakoduppsättningar*. Du kan associera en metakoduppsättning med en sida i en webblayout och när den sidan exporteras som HTML, kommer den exporterade sidan att inkludera alla koder i metakoduppsättningen.

En metakod är ett HTML-element, exempelvis `<title>` eller `<body>`. De vanligaste metakoderna består av två attribut: `name` och `content`. Attributet `name` identifierar metakodens typ och attributet `content` inkluderar metakodens unika värden.

Du kan använda många olika typer av metakoder. För det mesta används dock följande metakoder:

- `<meta name="description">`: Attributet `content` för den här metakoden läses och visas av vissa sökmotorer.
- `<meta name="keywords">`: Attributet `content` för den här metakoden används för att klassificera sidor i vissa sökmotorer, och kan användas vid sökning av nyckelord.

➡ Ytterligare information om olika metakoder och deras värden finns i referenshandböcker för HTML.

Skapa en metakoduppsättning

Så här skapar du en metakoduppsättning:

- 1 Välj **Redigera > Metakoder**. Dialogrutan **Metakoder** öppnas.
- 2 Klicka på **Ny(tt)**. Dialogrutan **Redigera metakoduppsättning** öppnas.
- 3 Skriv in ett namn för metakoduppsättningen i fältet **Namn**.
- 4 Klicka på **Lägg till**. Dialogrutan **Ny metakod** öppnas.
- 5 Konfigurera den nya metakoden genom att använda inställningarna i dialogrutan enligt följande:
 - Välj en attributtyp för metakoden i menyn **Metakod** eller ange ett attribut i fältet **Metakod**.
 - Ange vilket värde som ska associeras med den typ av metakodsattribut som angavs i fältet **Metakod** i menyn och fältet **Namn**.
 - Skriv in metakodens innehåll i fältet **Innehåll**. Varje bit med innehåll i fältet **Innehåll** bör åtskiljas från nästa genom att använda ett komma.
- 6 Klicka på **OK** för att spara den nya metakoden.
- 7 När du har lagt till alla de metakoder du vill ha ska du klicka på **OK** för att stänga dialogrutan **Redigera metakoduppsättning**.
- 8 Klicka på **Spara** för att spara ändringarna och stänga dialogrutan **Metakoder**.



Du kan arbeta med metakoduppsättningar i dialogrutan **Metakoder**.

- ➔ Om du vill skapa en förinställd metakoduppsättning som kan återanvändas och anpassas för varje webbprojekt ska du skapa en metakoduppsättning när du inte har några öppna projekt.

Ange en metakoduppsättning för en webbsida

Om du vill associera en metakoduppsättning med en webbsida väljer du **Sida > Inställningar för sida**, väljer en metakoduppsättning i menyn **Metakoduppsättning**, och klickar sedan på OK.

Förhandsvisa webbsidor

En webblayout kan se ut på ett sätt i QuarkXPress och på ett annat i en webbläsare. De kan också visas på olika sätt i olika webbläsare, eller i samma webbläsare på olika plattformar. Som tur är gör QuarkXPress det enkelt för dig att förhandsvisa en HTML-sida i en eller flera webbläsare innan du exporterar filen.

Du kan förhandsvisa den aktiva webblayouten i en webbläsare på två olika sätt:

- Klicka på knappen för **HTML-förhandsvisning**  längst ner i layoutfönstret.
- Välj ett alternativ i menyn **HTML-förhandsvisning**  längst ned i projektfönstret.

Ange att du vill förhandsvisa i andra webbläsare

När du installerar QuarkXPress väljs den HTML-läsare som är standard på din dator automatiskt för förhandsvisning av dina webblayouter. Du kan enkelt förhandsvisa dina webbsidor i andra webbläsare genom att ange ytterligare HTML-läsare som sedan finns tillgängliga i en meny längst ner i dokumentfönstret. Så här skapar du en lista med webbläsare för förhandsvisning av webbsidor:

- 1 Öppna dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) och klicka på **Webbläsare** i listan till vänster för att visa panelen **Webbläsare**.
- 2 Visa dialogrutan **Välj webbläsare** genom att klicka på **Lägg till**.

- 3 Navigera till en webbläsare, markera den i listan och klicka sedan på **Öppna**.
Webbläsaren läggs till i listan med webbläsare i panelen **Webbläsare**.
- 4 Om du vill att denna webbläsare ska vara standardwebbläsare för förhandsvisning av webblayouter i QuarkXPress, ska du klicka i den vänstra spalten för den webbläsare som du nyss lade till och kontrollera att det visas en bock i den spalten.
- 5 Klicka på OK.

Exportera webbsidor

Du kan skapa jättesnygga webbsidor som en webblayout i QuarkXPress. Du måste dock exportera webblayouten i HTML-format innan webbsidan kan visas på Internet.

Förbered för export

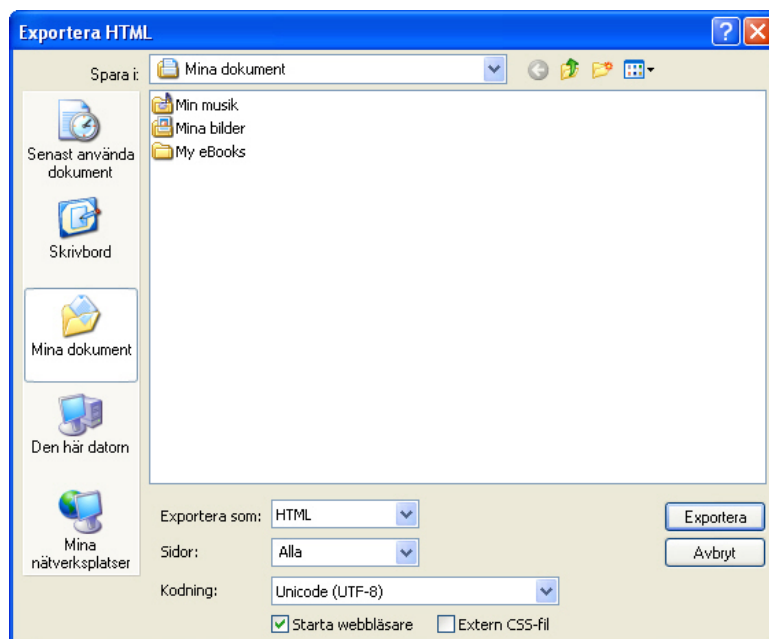
Innan du exporterar en sida ska du göra följande:

- 1 Visa fönstret **Webblayout > Allmän** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).
- 2 Ange vart filerna ska exporteras genom att skriva in en sökväg till en katalog i det lokala filsystemet i fältet **Rotkatalog för webbplats** eller klicka på **Välj/Bläddra** för att leta reda på målmappen manuellt.
- 3 När du exporterar en webblayout, placeras de bildfiler som hör samman med den exporterade HTML-sidan eller sidorna automatiskt i en underkatalog till **Rotkatalogen för webbplatsen**. Ange namnet på denna underkatalog genom att ange ett värde i fältet **Katalog för bildexport**.
- 4 Förhandsvisa layouten så att den verkligen ser ut som du vill ha den (se "[Förhandsvisa webbsidor](#)").

Exportera en webbsida

Så här exporterar du den aktiva webblayouten som en HTML-sida:

- 1 Välj **Arkiv > Exportera > Layout som HTML, Layout som XHTML 1.1, eller Layout som XSLT 1.0**. Dialogrutan **Exportera HTML** visas.



Använd dialogrutan **Exportera HTML** för att ställa in alternativ för formatering av exporterade webblayouter.

- 2 Navigera till den mapp där du vill lagra de exporterade filerna. Det här behöver inte vara samma mapp som den du angav i fältet **Rotkatalog för webbplats** i panelen **Webblayout > Allmänna** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).
- 3 Välj ett alternativ i menyn **Exportera som**:
 - **HTML**: Exporterar sidan i formatet HTML 4.0 Transitional. Det här alternativet är bra om maximal kompatibilitet med befintliga webbläsare är viktigt.
 - **XHTML 1.1**: Exporterar sidan i formatet XHTML 1.1. Välj det här alternativet om du vill hålla dig till formatet XHTML 1.1 och skapa en HTML-fil som även är en giltig XML-fil. Det här formatet kan inte användas i alla webbläsare ännu.
 - **XSLT**: Genererar XSL-omvandlingar i en XSL-fil som innehåller XML-noder. När dessa XSL-omvandlingar används med en XSLT-processor i XML kan de producera en HTML-fil, (anpassad till XHTML 1.1) för att framställa XML-data i ett webbläsarfönster.
- 4 Ange ett sidavsnitt i fältet **Sidor** eller välj ett alternativ i menyn **Sidor**.
- 5 Välj ett alternativ i menyn **Kodning**:
 - Välj **Unicode (UTFx)** om du exporterar en sida som innehåller tecken med flera kodningstyper (exempelvis flera språk med teckensnitt på olika språk).
 - Om du exporterar en sida som bara använder en kodningstyp (exempelvis ett enda språk med teckensnitt på ett enda språk), väljer du motsvarande kodning i denna meny.
- 6 Markera **Extern CSS-fil** om du vill ange att stilinformationen i den exporterade webblayouten ska lagras som en CSS-fil (Cascading Style Sheet) i exportmappen.
- 7 Markera **Starta webbläsare** för att visa den första exporterade sidan i standardwebbläsaren.

- 8 Klicka på **Exportera**.

Arbeta med flera språk

QuarkXPress är tillgängligt i flera olika språkkonfigurationer. Om din språkkonfiguration medger det, kan du:

- Öppna och redigera projekt som använder ett *teckenspråk* som stöds. Teckenspråk är ett attribut som du kan använda i text för att ange vilka regler för avstavning och kontroll av stavningen som ska användas med texten. Du kan använda teckenspråk på teckennivå—så även om en mening använder ord på två olika språk, kan avstavningen och stavningskontrollen ske på rätt sätt för alla ord. Ytterligare information finns i avsnittet "[Använda ett teckenspråk](#)".
 - Ändra användargränssnittet och tangentkommandona till valfritt *programspråk* som stöds. Med programspråk menas det språk som används i programmets menyer och dialogrutor. Programspråket påverkar bara användargränssnittet; det påverkar inte stavningskontrollen och avstavningen. Ytterligare information finns under "[Ändra programspråket](#)".
- ➡ Du kan öppna, visa och skapa utdata för projekt som använder östasiatiska funktioner i alla språkversioner av QuarkXPress. Men du kan bara redigera text som använder östasiatiska funktioner i östasiatiska versioner av QuarkXPress.

Använda ett teckenspråk

Teckenattributen avgör vilken ordlista som används för att kontrollera stavningen och vilka regler och undantag som används för avstavning. När du kontrollerar stavningen i text som innehåller olika språk, kontrolleras varje ord med ordlistan på det angivna språket. När automatisk avstavning aktiveras för ett projekt som använder olika teckenspråk, avstavas varje ord med avstavningsregler och avstavningsundantag som lämpar sig för språket.

Du kan ange att texten ska använda ett visst teckenspråk i menyn **Språk** i dialogrutan **Teckenattribut** (**Stil > Tecken**). Du kan också ange vilket teckenspråk som ska användas med hjälp av typografimallar och panelen **Teckenattribut** i panelen **Mått**.

Ändra programspråket

Ange ett programspråk genom att välja ett alternativ i undermenyn **Redigera > Programspråk**. Menyer, dialogrutor och paletter ändras i enlighet med det valda språket. Tangentkommandon baseras på programspråket.

- ➡ Vissa språkutgåvor av QuarkXPress inkluderar eventuellt inte funktionen programspråk.
- ➡ Programspråket påverkar inte avstavning och stavningskontroll.

XTensions-program

Du kan använda XTensions-moduler när du lägger till nya funktioner som t.ex. paletter, kommandon, verktyg och menyer som utvidgar nästan alla aktiviteter som du utför.

Arbeta med XTensions-moduler

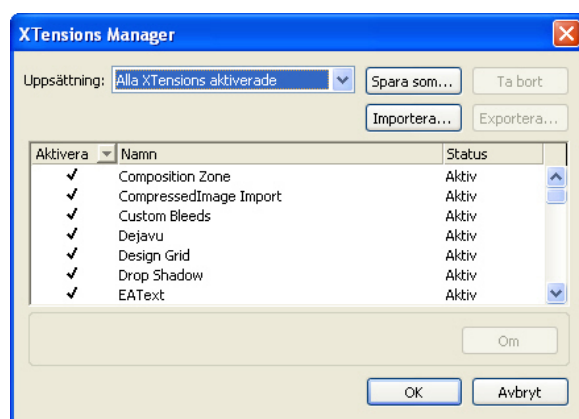
QuarkXPress levereras med en standarduppsättning med XTensions-moduler, som beskrivs i det här kapitlet. Du kan också installera ytterligare XTensions-program som har utvecklats av Quark eller utomstående programutvecklare.

Installera XTensions-moduler

Installera XTensions-moduler genom att placera dem i mappen "XTensions" i programmappen. Nyinstallerade XTensions-moduler laddas nästa gång du startar programmet.

Aktivera och inaktivera XTensions-moduler

Om datorns minneskapacitet är låg, eller om du behöver utföra felsökning, kan du inaktivera XTensions-moduler. Om du vill aktivera eller inaktivera en XTensions-modul, väljer du först **Övrigt > XTensions-hantering** för att visa dialogrutan **XTensions-hantering**.



Du kan använda dialogrutan **XTensions-hantering** för att aktivera och inaktivera XTensions-moduler.

Om du vill aktivera en modul markerar du rutan bredvid dess namn i spalten **Aktivera**. Om du vill inaktivera en modul, avmarkerar du rutan. Ändringarna börjar gälla när du startar programmet nästa gång.

Arbeta med XTensions-uppsättningar

Om du märker att du aktiverar och inaktiverar vissa grupper med XTensions-moduler ofta, kan du skapa en XTensions-uppsättning som gör det lätt att växla mellan dessa grupper.

Skapa en XTensions-grupp genom att först visa dialogrutan **XTensions-hantering** (menyn **Övrigt**) och aktivera de XTensions-moduler du vill ha i gruppen. Klicka sedan på **Spara som** och ange gruppens namn. När du sedan vill växla till denna grupp, visar du helt enkelt dialogrutan **XTensions-hantering** och väljer gruppens namn i menyn **Uppsättning**.

Du kan också importera och exportera XTensions-uppsättningar med knapparna **Importera** och **Exportera**, om du skulle vilja dela dem med andra användare.

XTensions-programmet Custom Bleeds

Utfallning används för att beskriva objekt som skrivs ut till kanten på den utskrivna sidan. I XTensions-programmet Custom Bleeds finns utökade utfallningsfunktioner för QuarkXPress, vilket ger dig större kontroll över objektens utfallning.

Om du vill skapa en utfallning i QuarkXPress skapar du objekt som sträcker sig utanför kanten på sidan till montagebordet. Sedan anger du hur stor del av området utanför kanten som ska skrivas ut. Det finns tre typer av utfallningar:

- En *symmetrisk utfallning* sträcks ut lika långt från var och en av layoutsidans kanter.
- En *asymmetrisk utfallning* sträcks ut olika långt från de olika sidkanterna.
- Ett *sidobjekt med utfallning* skrivs ut helt och hållet även om det når utanför kanten.

Utfallningsrektangeln anger hur långt utanför sidgränserna utfallningen kan sträckas, och definieras av de utfallningsvärden du anger. Om du t.ex. skapar symmetrisk utfallning med värdet 2 pica omfattar utfallningsrektangeln alla objekt som ligger inom 2 pica från sidans kant. Det är viktigt att komma ihåg att Custom Bleeds-funktionen automatiskt skapar utfallningsrektangeln, men objekten sträcks inte ut automatiskt i detta område. Du måste själv skapa utfallningen genom att placera objekten så att de sträcker sig utanför layoutsidans kant.

- ➡ Förhandsgranska layouten och se till att utfallningen skrivs ut på det sätt du vill innan du skriver ut den till film. Välj **Arkiv > Skriv ut > Sammanfattning**. Den grafiska sidikonen högst upp till höger på sidan visar den första layoutsidans utfallningsområde och anger om någon del av layouten eller utfallningen befinner sig utanför det utskrivbara området. Kom ihåg att lägga till utfallningsområdet i layoutens dimensioner när du jämför layoutens storlek med det utskrivbara området.

Använda Custom Bleeds

Du kan använda XTensions-programmet Custom Bleeds för att skapa utfallningar när du skriver ut, sparar en sida som en EPS-fil, exporterar en layout som en PDF-fil och exporterar en layout i PPML-format. Proceduren fungerar ungefär på samma sätt för alla utskriftsalternativ, men vissa utfallningsalternativ är bara tillgängliga för vissa utskriftsmetoder.

- *Skriv ut*: Menyn **Utfallningstyp** finns i panelen **Utfallning** i dialogrutan **Skriv ut**.
- *EPS*: Menyn **Utfallningstyp** finns i dialogrutan **Spara sida som EPS**. När du sparar en sida som en EPS-fil är alternativen **Sidobjekt** och **Beskär vid utfallningskanten** inte tillgängliga. Det beror på att dessa alternativ skapar ett omslutande block med alla objekt som sträcker sig utanför sidan. Det kan leda till olika omslutande block för varje sida i en layout, vilket kan leda till att utskriften blir felaktig.
- *PDF-filer*: Menyn **Utfallningstyp** finns i dialogrutan **Exportera som PDF**.

Använda Beskär vid utfallningskanten

När du skapar en symmetrisk eller asymmetrisk utfallning kan du använda kryssrutan **Beskär vid utfallningskanten** för att ange om QuarkXPress ska använda utfallningsvärdet för beskärning av objekten:

- Om kryssrutan **Beskär vid utfallningskanten** är markerad skriver QuarkXPress ut alla objekt från layoutsidan och montagebordet som åtminstone delvis befinner sig inom utfallningsrektangeln, och utfallningsvärdena används då för beskärning av objekten.
 - Om kryssrutan **Beskär vid utfallningskanten** är avmarkerad skriver QuarkXPress ut alla objekt från layoutsidan och montagebordet som åtminstone delvis befinner sig inom utfallningsrektangeln, och beskär inte objekten om de inte sträcker sig utanför utskriftsenhetens utskrivbara område. Objekt på montagebordet som inte ligger innanför utfallningsrektangeln skrivs inte ut.
- ➡ Om du sparar objekt på montagebordet bör du se till att de befinner sig utanför utfallningsrektangeln när du använder symmetrisk eller asymmetrisk utfallning. Det kan hända att objekt på montagebordet som ligger inom utfallningsrektangeln skrivs ut.

XTensions-programmet DejaVu

XTensions-programmet DejaVu i QuarkXPress lägger till en lista över de senast öppnade projekten i menyn **Arkiv**, antingen längst ned eller som en hierarkisk meny i undermenyn **Arkiv > Öppna**. Med hjälp av den här listan är det snabbare och lättare att komma åt projekt. DejaVu ger dig dessutom möjlighet att ange standardmappar där du hämtar text och bilder, samt öppnar och sparar projekt.

Funktionen för Fillista lägger till en lista över de senast öppnade projekten i menyn **Arkiv**, antingen längst ned eller som en hierarkisk meny från undermenyn **Arkiv > Öppna**. Du kan välja att visa de tre till nio senast redigerade och sparade projekten. Om du vill ändra inställningarna för fillistan använder du inställningarna i panelen **Fillista** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

Med funktionen för Standardsökväg kan du ange standardmappar för följande kommandon i menyn **Arkiv: Öppna, Importera, Spara och Spara som**.

- ➔ Funktionen Standardsökväg fungerar inte förrän du anger standardsökvägar. Det gör du genom att visa fönstret **Standardsökväg** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**). När du har angett en standardsökväg för ett kommando på menyn **Arkiv** används den sökvägen när du kör kommandot.

XTensions-programmet Drop Shadow

Med Xtensions-programmet Drop Shadow kan du använda automatiska, softade skuggor i objekt och text i en layout.

Det finns två sätt att använda skuggeffekter på aktiva objekt: Med hjälp av fliken **Skugga** i paletten **Mått** och med hjälp av panelen **Skugga** i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**). Alternativen är följande i båda fallen:

- Fältet **Vinkel**: Ange vinkeln på den "ljuskälla" som orsakar skuggan genom att ange ett värde mellan 180° och -180° i steg om 0,001.
- Kryssrutan **Synkroniseringsvinkel**: Markera det här alternativet för att synkronisera vinkeln med andra skuggor i den layout som funktionen har markerats för. Om du ändrar värdet för **Vinkel** för någon av de skuggor som har alternativet **Synkroniseringsvinkel** markerat, påverkas alla skuggor som har denna ruta markerad.
- Fältet **Avstånd**: Ange ett förskjutningsvärde för objektet. Skuggans förskjutning mäts från det övre vänstra hörnet i objektets omslutande block.
- Fältet **Skala**: Ange skuggans storlek i förhållande till det ursprungliga objektet genom att skriva in ett värde från 0 till 1 000 %.
- Fältet **Oskarpa**: Skriv in ett värde som anger hur oskarpa skuggans kanter ska vara, där högre värden skapar suddigare kanter.
- Fältet **Skjuva**: Ange ett värde mellan -75° och 75° om du vill att skuggan ska sneddass vid en viss vinkel.
- **Färg, Tonvärde och Opacitet**: Välj en färg på menyn och ange värden för skuggans färg, tonvärde och opacitet i fälten.
- **Multiplitera skugga**: Den här inställningen styr hur skuggan kombineras med bakgrunden. Om rutan är markerad kombineras skuggans färg med bakgrundsfärgen eller med färger som har "flera" toningslägen, vilket ger ett mörkare resultat (liknar övertryck). Om rutan är avmarkerad kombineras bakgrundsfärgen med skuggans färg och skapar de mellantonsvärden som du ser på skärmen. Den här rutan bör vanligtvis vara markerad när skuggan är svart (oavsett tonvärde eller opacitet), men avmarkerad när skuggan har en ljusare färg.
- **Använda objektets opacitet**: Markera det här alternativet om du vill att skuggan ska återspegla objektets olika opacitetsvärden, till exempel skillnader i blockets bakgrund och ram.
- **Objektet sparas ut ur skuggan**: Markera det här alternativet om du vill undvika att skuggan visas genom objektets halvt ogenomskinliga områden, om du till exempel vill undvika att skuggan syns genom dess block.

- **Skugga runt infällning:** Markera det här alternativet om du vill ha en skugga runt den textbrytningskontur som anges i panelen **Infällning (Objekt > Modifiera)**. Värdet för infällningens **Bildmarginal** mäts från skuggans kanter. Om texten t.ex. bryts runt ett rektangulärt utdraget citat som har en skugga, överlappar inte texten skuggan när **Skugga runt infällning** är markerat.
- ➡ Om du vill skapa text med skugga placerar du texten i ett block med bakgrunden Ingen och använder skuggan på blocket.
- ➡ Om du använder skuggor på flera objekt som inte är grupperade kan objekten kasta skuggor på varandra om de överlappar varandra. Om du använder en skugga på en grupp kastar gruppen bara en enda skugga.

XTensions-programmet Full Resolution Preview

Med hjälp av XTensions-programmet Full Resolution Preview kan QuarkXPress visa bilder på skärmen genom att använda bildfilens fulla upplösning. Det gör att du kan skala eller förstora bilden utan pixelering (så länge källbildens upplösning är tillräckligt hög för att lämpa sig för förstoringen).

- ➡ XTensions-programmet Full Resolution Preview har ingen effekt på den färdiga produkten. Den påverkar endast förhandsvisningen på skärmen.

Du kan använda funktionen för förhandsvisning i full upplösning för enskilda bilder, en i taget. Du kan även aktivera och inaktivera förhandsvisning i full upplösning för en layout där funktionen har använts på en eller flera bilder.

Om du vill använda funktionen för förhandsvisning i full upplösning för bilden i det aktiva bildblocket, väljer du **Objekt > Upplösning för förhandsvisningsbilder > Full upplösning**.

Du aktiverar och inaktiverar funktionen för förhandsvisning i full upplösning i en layout genom att välja **Visa > Förhandsvisningsbilder i full upplösning**. När funktionen är aktiverad visas de angivna bilderna i full upplösning. När funktionen är inaktiverad visas alla bilder i den vanliga upplösningen, oavsett om förhandsvisning i full upplösning har angivits för dem.

Om du anger **Låg upplösning** i dialogrutan **Skriv ut (Arkiv > Skriv ut > Bilder > Utskrift)** skrivs alla bilder i layouten ut med låg upplösning. Det gäller även de bilder som har ställts in för att visas i full upplösning.

- ➡ Full Resolution Preview fungerar inte ihop med filformaten BMP, PCX, GIF, PICT och WMF.
- ➡ Om du vill stänga av förhandsvisning i full upplösning när du arbetar med en layout, väljer du **Visa > Förhandsvisningsbilder i full upplösning**.

XTensions-programmet Guide Manager Pro

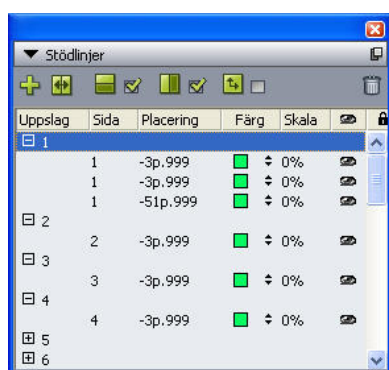
Guide Manager Pro innehåller exakta inställningar som kan användas för att skapa och redigera stömlinjer på skärmen. Du kan ange var en stömlinje ska placeras, oavsett om den ska placeras horisontellt eller vertikalt, eller om det gäller för en sida eller ett helt uppslag. Du kan också ange vilken färg stöddlinjerna ska visas i och i vilken visningsskala. Du kan redigera, kopiera och klistra in stöddlinjer, spegla stöddlinjer, skapa raster, rader och kolumner med stöddlinjer; skapa stöddlinjer från ett block och lägga till utfallnings- och säkerhetslinjer.

Det här XTensions-programmet lägger till paletten **Stöddlinjer** i QuarkXPress (menyn **Fönster**).

Se "[Arbeta med stöddlinjer](#)".

Använda paletten Stöddlinjer

Paletten **Stöddlinjer** innehåller inställningar för manipulering av stöddlinjer.



Paletten Stöddlinjer

Paletten **Stöddlinjer** fungerar så här:

- Med hjälp av inställningarna längs palettens överkant kan du, från vänster till höger, skapa nya stöddlinjer, spegelvända stöddlinjer, visa horisontella stöddlinjer, visa vertikala stöddlinjer, endast visa aktuella stöddlinjer och ta bort stöddlinjer.
- Sortera stöddlinjerna efter attribut genom att klicka på attributets kolumnrubrik.
- Lägg till kolumner med information i paletten genom att välja ett alternativ med **kolumnvalsknappen** till höger i listan med kolumner.
- Kolumnen **Uppslag** visar ett nummer för varje sida eller uppslag i layouten. Visa en sida eller ett uppslag genom att klicka på uppslaget i kolumnen **Uppslag**. Visa uppslagets stöddlinjer i paletten genom att klicka på pilen bredvid uppslaget. Dubbelklicka på stöddlinjen för att redigera den.
- Visa en snabbmeny med redigeringsalternativ genom att Kontroll-klicka/högerklicka i de olika kolumnerna. Som ett exempel inkluderar snabbmenyn för kolumnen **Stöddlinje** följande alternativ: **Cut Guide**, **Copy Guide**, **Paste Guide**, **Delete Guide** och **Select All Guides**.

Information om alternativen i palettmenyn finns i "[Palettmenyn Stöddlinjer](#)".

Oavsett om stöddlinjerna visas på skärmen eller ej, kan du arbeta med dem i paletten **Stöddlinjer** (menyn **Fönster**) så här:

- Om du vill visa stöddlinjerna för en sida eller ett uppslag klickar du på pilen bredvid sidan eller uppslaget i kolumnen **Stöddlinje**.
- Om du vill visa stöddlinjer på alla sidor eller uppslag Alternativ/Alt-klickar du på en pil bredvid ett uppslag.
- Om du endast vill visa vertikala eller horisontella stöddlinjer väljer du **Show Vertical Guides** eller **Show Horizontal Guides** i palettmenyn. Om du vill visa alla stöddlinjer väljer du båda.
- Om du endast vill visa sidstöddlinjer (horisontella stöddlinjer som endast visas på en sida) eller endast visa uppslagsstöddlinjer (horisontella stöddlinjer som visas på alla sidor i ett uppslag), väljer du **Show Page Guides** eller **Show Spread Guides** i palettmenyn. Om du vill visa alla stöddlinjer väljer du båda.
- Om du bara vill visa stöddlinjer på den sida eller det uppslag som visas i projektfönstret, väljer du **Show Current Only** i palettmenyn.

Palettmenyn Stöddlinjer

Palettmenyn **Stöddlinjer** inkluderar följande alternativ:

- **Ny stöddlinje:** Låter dig skapa en ny stöddlinje. Se "[Skapa stöddlinjer med Guide Manager Pro](#)".
- **Klipp ut stöddlinje:** Klipper ut den markerade stöddlinjen.
- **Kopiera stöddlinje:** Kopierar den markerade stöddlinjen till Urklipp.
- **Klistra in stöddlinje:** Klistrar in den stöddlinje som för närvarande finns i Urklipp på den aktiva sidan eller det aktiva uppslaget.
- **Markera allt:** Markerar alla stöddlinjer på den aktiva sidan eller det aktiva uppslaget.
- **Spegelvänd stöddlinje:** Kopierar den markerade stöddlinjen till den andra sidan av sidan eller uppslaget.
- **Ta bort stöddlinje:** Tar bort den markerade stöddlinjen.
- **Skapa raster:** Låter dig skapa ett raster. Se "[Skapa raster med Guide Manager Pro](#)".
- **Skapa rader och kolumner:** Låter dig skapa rader och kolumner med stöddlinjer. Se "Skapa rader och kolumner med stöddlinjer".
- **Skapa stöddlinjer från block:** Låter dig skapa stöddlinjer från ett block. Se "[Skapa stöddlinjer med Guide Manager Pro](#)".
- **Skapa utfallnings- och säkerhetslinjer:** Låter dig skapa utfallnings- och säkerhetslinjer. Se "[Skapa utfallnings- och säkerhetslinjer](#)".
- **Visa/Göm vertikala stöddlinjer:** Visar eller döljer vertikala stöddlinjer.
- **Visa/Göm horisontella stöddlinjer:** Visar eller döljer horisontella stöddlinjer.
- **Visa/Göm sidstöddlinjer:** Visar eller gömmer stöddlinjer på den aktiva sidan.
- **Visa/Göm uppslagsstöddlinjer:** Visar eller gömmer stöddlinjer på det aktiva uppslaget.

- **Stömlinjer framför:** Växlar mellan att placera stömlinjer och sidraster framför och bakom sidans innehåll.
- **Fäst vid stömlinjer:** Aktiverar funktionen fäst vid stömlinjer.
- **Vidhäftningsavstånd:** Låter dig styra vidhäftningsavståndet för funktionen Fäst vid stömlinjer.
- **Redigera färger:** Låter dig redigera de färger som är tillgängliga för stömlinjer som har skapats i Guide Manager Pro.
- **Importera:** Låter dig importera stömlinjer från en exporterad stömlinjefil.
- **Exportera:** Låter dig exportera stömlinjer till en separat fil.

Se även "[Arbeta med stömlinjer](#)".

Skapa stömlinjer med Guide Manager Pro

Med hjälp av Guide Manager Pro kan du skapa stömlinjer på två olika sätt.

- Skapa stömlinjerna numeriskt med hjälp av Guide Manager Pro, genom att klicka på knappen **Skapa en ny stömlinje** högst upp i paletten **Stömlinjer** eller välj **Ny** i palettmenyn. Ange **Plats**, **Riktning** och **Typ** av stömlinje i dialogrutan **Stömlinjeattribut**. Du kan också ange vid vilken **Visningsskala** stömlinjen visas (stömlinjen visas alltid vid standardvärdet 0%). Välj en **Stömlinjefärg** och ange om den är **Låst** så att det inte går att flytta den med musen. Klicka på **Förhandsvisa** för att visa stömlinjen på skärmen innan du skapar den, och klicka sedan på **OK**.



Dialogrutan **Stömlinjeattribut**.

➔ Du kan också visa dialogrutan **Stömlinjeattribut** genom att dubbelklicka på en befintlig stömlinje i layouten.

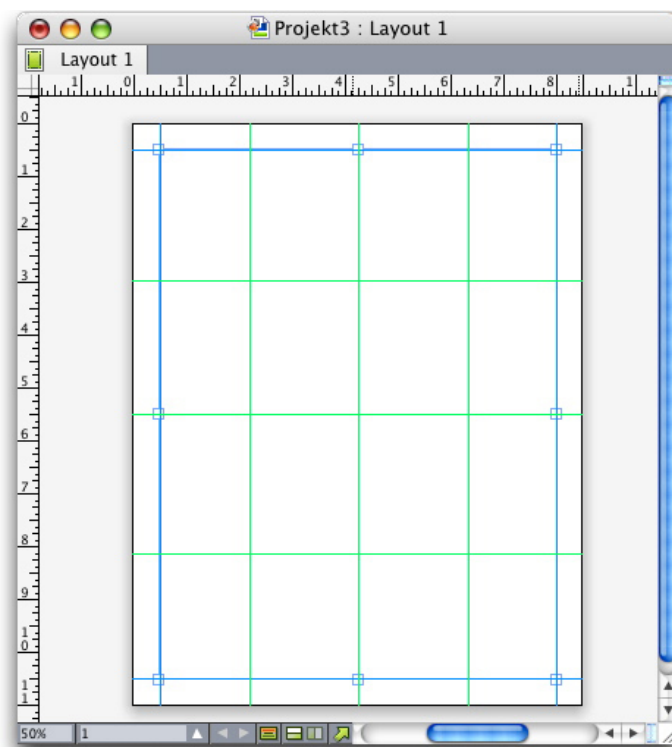
- Om du vill skapa stömlinjer automatiskt från ett blocks gränser, markerar du blocket och väljer **Skapa stömlinjer från block** i palettmenyn. Justera stömlinjernas placering, så att de placeras **Över**, **Under**, till **Vänster** och till **Höger** om blocket med inställningarna under **Skapa stömlinjer från block**. Resterande inställningar fungerar på samma sätt som inställningarna i dialogrutan **Stömlinjeattribut**.



Alternativen för **Skapa stödlinjer från block** som används för att skapa stödlinjer runt de rektangulära gränserna för ett block oavsett vilken form det har.

Skapa raster med Guide Manager Pro

Med hjälp av Guide Manager Pro kan du snabbt skapa ett raster med jämnt fördelade stödlinjer på sidor och uppslag.



Guide Manager Pro gör det lätt att skapa ett sådant rutnät eller aster

Skapa ett raster på den aktiva sidan eller det aktiva uppslaget så här:

- 1 Välj **Skapa raster** i palettmenyn **Stödlinjer**.



Inställningar för **Skapa raster**

- 2 Markera **Horisontellt** och/eller **Vertikal** i området **Rasterlinjer**.
- 3 Om du vill att stömlinerna ska börja på ett visst ställe, exempelvis innanför marginalerna, markerar du fälten **Start** och/eller **Slut** och anger sedan vid vilket avstånd från sidans kanter stömlinerna ska börja och sluta.
- 4 Skapa jämnt fördelade stömlinjer genom att välja **Antal** och ange hur många stömlinjer du vill ha i fältet. Skapa stömlinjer som ligger ett visst angivet avstånd från varandra genom att välja **Steg** och ange avståndet i fältet.
- 5 Använd inställningarna för **Typ**, **Område**, **Färg**, **Visningsskala** och **Låst** på samma sätt som i dialogrutan **Stöddlinjeattribut** (se "[Skapa stöddlinjer med Guide Manager Pro](#)").
- 6 Klicka på **Förhandsvisa** för att visa rutnätet på skärmen och klicka sedan på **OK**.

Skapa rader och kolumner

Med hjälp av Guide Manager Pro kan du skapa jämnt fördelade rader och kolumner med stömlinjer och spaltmellanrum. Skapa rader och kolumner med stömlinjer på den aktiva sidan eller det aktiva uppslaget så här:

- 1 Välj **Skapa rader och kolumner** i palettmenyn **Stöddlinjer**.

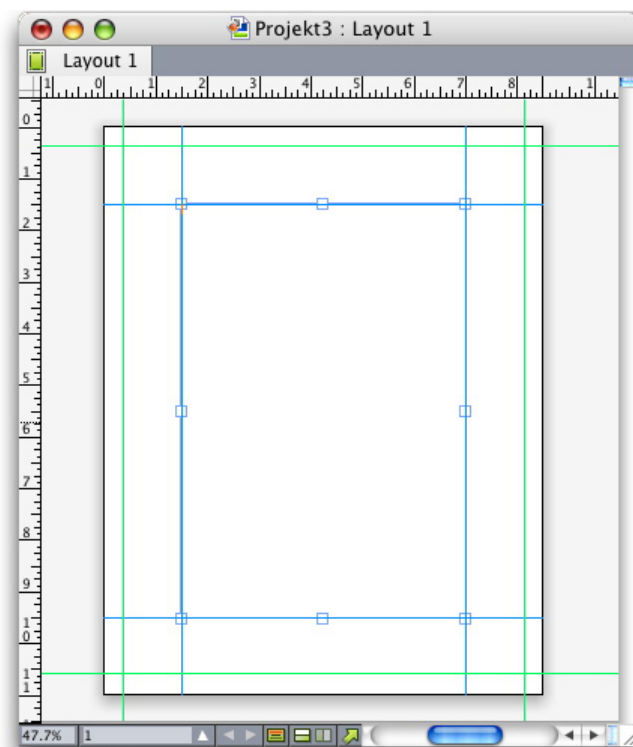


Dialogrutan **Skapa rader och kolumner**

- 2 Ange antalet horisontella rader i fältet **Rader**. Ange ett värde i fältet **Spaltmellanrum** om du vill att det ska vara mellanrum mellan raderna.
- 3 Ange antalet vertikala kolumner i fältet **Kolumner**. Ange ett värde i fältet **Spaltmellanrum** om du vill att det ska vara mellanrum mellan kolumnerna.
- 4 Skapa stömlinjer innanför mallstömlinjererna genom att klicka på **Marginaler**. Annars ska du låta **Sidans gräns** vara markerat.
- 5 Använd inställningarna för **Typ**, **Område**, **Färg**, **Visningsskala** och **Låst** på samma sätt som i dialogrutan **Stödlinjeattribut** (se "[Skapa stömlinjer med Guide Manager Pro](#)").
- 6 Klicka på **Förhandsvisa** för att visa stömlinjererna på skärmen och klicka sedan på **OK**.

Skapa utfallnings- och säkerhetslinjer

Om du behöver utfallnings- eller säkerhetslinjer kan du lägga till dem med Guide Manager Pro istället för att ändra sidstorleken eller rita upp dina egna stömlinjer.



Här placeras röda utfallningslinjer 9 pt utanför sidan och gröna säkerhetslinjer placeras 9 pt innanför sidans kanter.

Skapa utfallnings- och/eller säkerhetslinjer på den aktiva sidan så här:

- 1 Välj **Skapa utfallnings- och säkerhetslinjer** i palettmenyn **Stömlinjer**.
- 2 Om du vill använda utfallningslinjer markerar du **Utfallning**, anger ett värde i fältet **Spaltmellanrum** för att ange hur långt utanför sidan stömlinjerna ska placeras och välj sedan ett alternativ i menyn **Färg**.
- 3 Om du vill använda säkerhetslinjer markerar du **Säkerhet**, anger ett värde i fältet **Spaltmellanrum** för att ange hur långt innanför sidan stömlinjerna ska placeras och välj sedan ett alternativ i menyn **Färg**.
- 4 Använd inställningarna för **Visningsskala** och **Låst** på samma sätt som i dialogrutan **Stömlinjeattribut** (se "*Skapa stömlinjer med Guide Manager Pro*").
- 5 Använd utfallnings- och säkerhetslinjerna på flera sidor med inställningarna för **Uppslagsområde**.



Du kan lägga till utfallnings- och säkerhetslinjer på mallsidor och layoutsidor.

- 6 Klicka på **Förhandsvisa** för att visa stödlinjerna på skärmen och klicka sedan på **OK**.

XTensions-programmet HTML Text Import

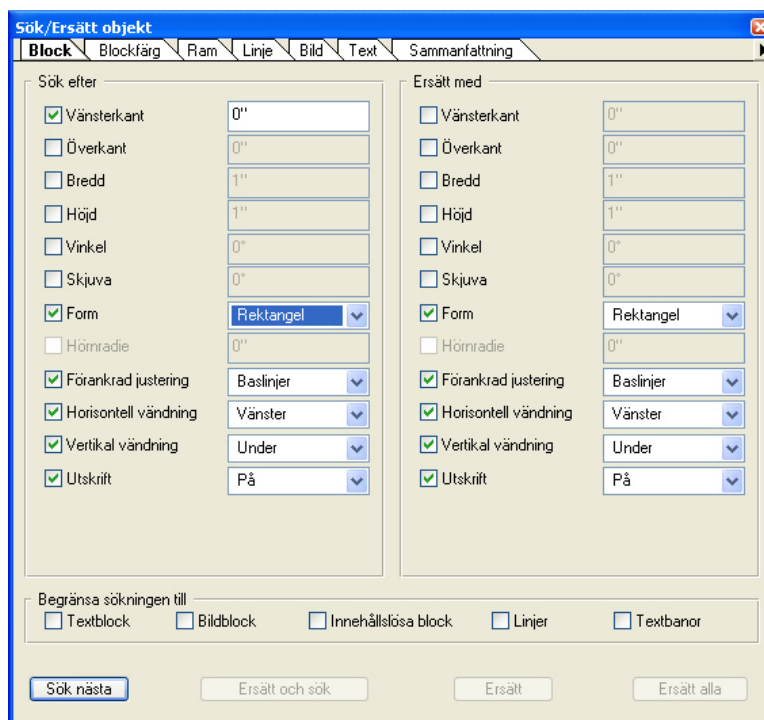
Med XTensions-programmet HTML Text Import kan du importera HTML-text till en utskrifts- eller webblayout och konvertera HTML-textformatet till QuarkXPress-format.

Så här använder du HTML Text Import:

- 1 Markera ett block.
 - 2 Välj **Arkiv > Importera**. Dialogrutan **Importera** visas.
 - 3 Välj vilken HTML-textfil som du vill importera.
 - 4 QuarkXPress försöker automatiskt fastställa kodningen för HTML-filen. Om du vet att filens kodning skiljer sig från det alternativ som visas i menyn **Kodning** väljer du rätt kodning.
 - 5 Klicka på **Öppna**.
- ➡ Om du vill importera en HTML-fil som oformaterad text utan att tolka HTML-koderna, trycker du på Kommando/Ctrl samtidigt som du klickar på **Öppna**.

XTensions-programmet Sök/Ersätt objekt

Det här XTensions-programmet lägger till paletten **Sök/Ersätt objekt** i QuarkXPress (menyn **Redigera > Sök/Ersätt objekt**). Du kan använda den här paletten för att söka och ersätta text i textblock, bildblock, innehållslösa block, linjer och textbanor. Du kan söka och ersätta attribut såsom plats, form, färg, opacitet, ramstil, bildskala, antal spalter m.m.



Paletten **Sök/Ersätt objekt**

➡ Sök/Ersätt objekt stöder inte tabeller.

Paletten **Sök/Ersätt objekt** fungerar så här:

- Flikarna längsmed överkanten visar vilken typ av attribut du kan söka efter: **Block**, **Blockfärg**, **Ram**, **Linje**, **Bild**, **Text** och **Skugga**. Attributen i de olika panelerna motsvarar attributen i dialogrutan **Modifiera** (menyn **Objekt**) för de olika objekttyperna.
- Varje panel har två sidor: **Sök efter** och **Ersätt med**. Markera de attribut du söker efter under **Sök efter**, och markera sedan de attribut som du vill ändra under **Ersätt med** i paletten. Du kan söka efter attribut i flera paneler på en och samma gång.
- Med hjälp av palettmenyn kan du placera det markerade objektets attribut under **Sök efter** i paletten. Du kan ange alternativ i samtliga paneler i paletten **Sök/Ersätt objekt** genom att välja **Hämta alla attribut** eller genom att fylla i en panel i taget genom att välja **Hämta panelattribut**. Du kan radera panelerna med **Radera alla attribut** och **Radera panelattribut**.
- Panelen **Sammanfattning** sammanfattar inställningarna i alla panelerna.
- Du kan begränsa dina sökningar till vissa typer av objekt med hjälp av kryssrutorna längst ned i paletten. Om du vill söka och ersätta alla typer av objekt ska du låta dessa rutor vara avmarkerade.
- När du klickar på **Sök nästa**, söker Sök/Ersätt objekt i hela layouten, från början till slutet. Alternativ/Alt-klicka på knappen **Sök nästa** för att begränsa sökningen till det aktiva uppslaget.

XTensions-programmet Item Styles

Med hjälp av objektstilar kan du spara samlingar med objektattribut – såsom färg, ramstil, linjebredd, bildskala och textmarginal – som namngivna stilar som du sedan kan använda från en palett.

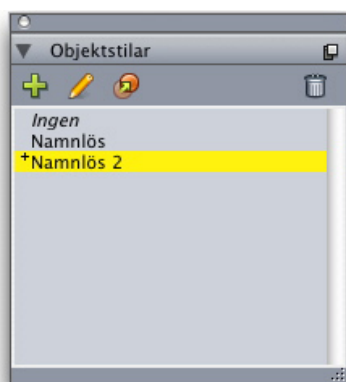
XTensions-programmet Item Styles lägger till paletten **Objektstilar** (Fönster > **Objektstilar**), dialogrutan **Redigera objektstilar** (Redigera > **Objektstilar**) och dialogrutan **Användning av objektstilar** (Övrigt > **Användning av objektstilar**).

- ➔ Objektstilar påverkar inte objektens låsta attribut (placering, artikel eller bild). Om du exempelvis använder en objektstil i ett objekt som har en låst position (**Objekt > Lås > Position**), flyttas inte objektet i enlighet med de eventuella värden för X, Y som har angivits i objektstilen. När objektet markeras visas objektstilens namn med ett ++-tecken bredvid namnet.
- ➔ Använd inte objektstilar med funktionerna för delat innehåll och Composition Zones.
- ➔ Objektstilar kan inte användas i tabeller.

Använda paletten Objektstilar

Du kan använda en objektstil för alla markerade objekt genom att klicka på objektstilens namn i paletten **Objektstilar** palette. Du kan lägga till och ta bort objektstilar med knapparna **Ny** + och **Ta bort** . Med knappen **Uppdatera** kan du uppdatera en objektstilsdefinition baserat på lokala ändringar i den använda objektstilen.

- ➔ Du kan också använda en objektstil i ett markerat objekt genom att välja objektstilens namn i undermenyn **Stil > Objektstilar**.



Paletten Objektstilar

Använd en objektstil genom att markera målobjekten och klicka på namnet på objektstilen i paletten **Objektstilar**. Du kan också använda tangentkommandot som visas till höger om objektstilens namn.

Den objektstil som används för det markerade objektet (om så är fallet) visas i fetstil i paletten **Objektstilar**. Om det står ett ++-tecken bredvid namnet använder objektet lokal formatering som skiljer sig från objektstilens definition. Ta bort lokal formatering från ett objekt genom att markera objektet, klicka på **Ingen** högst upp i paletten

Objektstilar och klicka sedan på objektstilens namn igen. Du kan också ta bort lokal formatering genom att Alternativ-klicka/Alt-klicka på objektstilens namn.

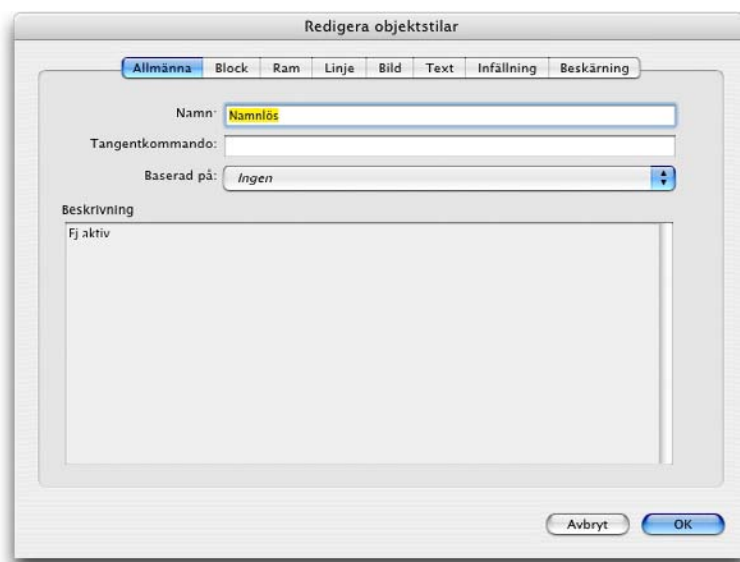
Använd dialogrutan **Objektstilar** (**Redigera > Objektstilar**) för att skapa, redigera, duplicera, ta bort, importera eller exportera objektstilar. Du kan också redigera objektstilar genom att Alternativ-klicka/Alt-klicka på objektstilens namn i paletten **Objektstilar** eller genom att markera objektstilen och välja **Redigera** i palettmenyn **Objektstilar**.

Se även "[Skapa objektstilar](#)" och "[Kontrollera användningen av objektstilar](#)".

Skapa objektstilar

Du kan basera en objektstil på ett formaterat objekt eller skapa det från scratch. Så här skapar du en objektstil:

- 1 Om du vill börja med ett formaterat objekt markerar du det. Om du vill börja från scratch, ska du se till att inga objekt är markerade.
- 2 Klicka på knappen **Ny**  i paletten **Objektstilar**. Du kan också välja **Ny** i palettmenyn eller välja **Redigera > Objektstil** och sedan klicka på **Ny** i dialogrutan.



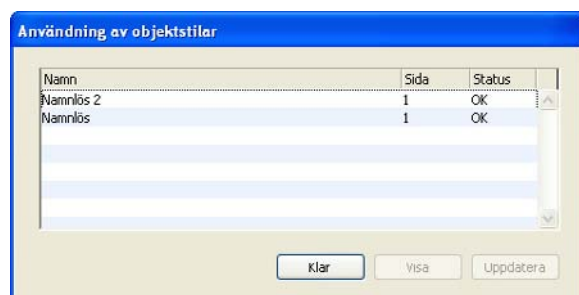
Dialogrutan **Redigera objektstil**.

- 3 Ange ett beskrivande namn i fältet **Namn** i fliken **Allmänna**.
 - 4 Om du vill använda ett tangentkommando anger du det i fältet **Tangentkommando**. I Mac OS kan du använda valfri kombination av Kommando, Alternativ, Kontroll och Skift med siffrorna på det numeriska tangentbordet eller med funktionstangenterna. I Windown kan du använda valfri kombination av Ctrl och Alt med siffrorna på det numeriska tangentbordet eller valfri kombination av Ctrl, Alt och Skift med funktionstangenterna.
- ➡ Om du väljer att använda funktionstangenterna åsidosätter du alla QuarkXPress-kommandon och kommandon på systemnivå.

- 5 Om du vill basera den här objektstilen på en annan objektstil väljer du ett alternativ i menyn **Baserad på**.
- 6 Om du börjar med ett markerat objekt ska du granska attributen som anges i området **Beskrivning** eller klicka på flikarna för att granska inställningarna.
- 7 Gör ändringar i objektstilen genom att först klicka på en flik och sedan:
 - Markera **Använd** för att inkludera attributen från fliken med objektstilen. Markera sedan alla attribut som du vill inkludera och ändra dem efter behov.
 - Avmarkera **Använd** om du inte vill inkludera några av attributen i fliken.
 - Avmarkera ett enskildt attribut eller ta bort det från objektstilen.

Kontrollera användningen av objektstilar

Välj **Användning** i palettmenyn **Objektstilar** för att kunna se var **Objektstilar** används och var de åsidosätts av lokal formatering. Dialogrutan **Användning av objektstilar** visar en lista som anger varje gång en **Objektstil** används, sidnumret och dess status.



Dialogrutan **Användning av objektstilar**

Så här fungerar alternativen i dialogrutan **Användning av objektstilar**:

- Rulla till ett objekt som använder en objektstil genom att klicka i spalten **Namn** och sedan klicka på **Visa**.
- Om ett markerat objekt visas som **Modifierat**, har objektstilen åsidosatts av lokal formatering. Klicka på **Uppdatera** för att ta bort alla förekomster av lokal formatering som åsidosätter objektstilen.
- Klicka på **Visa fel** om användningen av objektstilar innehåller fel.

XTensions-programmet OPI

XTensions-programmet OPI tillhandahåller förbättringar av de OPI- funktioner (Open Prepress Interface) som är inbyggda i QuarkXPress.

I ett OPI-system manipulerar du bildversioner med låg upplösning i QuarkXPress. De högupplösta versionerna av bilderna byts sedan ut av ett produktionssystem eller en OPI-server vid utskrift. OPI kräver att en layout skickas för utskrift till ett produktionssystem eller till en server som kan tolka OPI-kommentarer, och som har åtkomst till de bilder med hög upplösning som är förknippade med OPI-funktionen.

Ange OPI-utbyte för en importerad bild

Du kan aktivera OPI bild för bild när du importerar en bild, när du modifierar en importerad bild eller när du använder fliken **OPI** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**).

- När du importerar en bild (**Arkiv > Importera bild**) måste du markera alternativet **Använd OPI** om du vill aktivera OPI-utbyte för bilden.
- Markera en bild som redan har importerats i layouten och välj sedan **Objekt > Modifiera** och klicka på fliken **OPI**. Markera alternativet **Använd OPI** om du vill aktivera OPI-utbyte för bilden.
- Välj fliken **Övrigt > Användning > OPI**. En lista över alla bilder i layouten visas. Om bilden har markerats i spalten **OPI** kommer den att bytas ut.

➡ Ändra inte namnet på bildfiler som ska bytas ut med hjälp av OPI.

Aktivera OPI för en layout

När en utskriftslayout som innehåller OPI-kommentarer är klar för tryck måste du se till att OPI är aktivt, så att QuarkXPress skriver OPI-kommentarerna i utdataströmmen. QuarkXPress skriver inte ut OPI-kommentarerna om inte OPI är aktivt för layouten, även om alla bilder använder OPI. I en proxyfilmiljö där proxyfilerna innehåller OPI-information och inte är beroende av våra kommentarer behöver inte OPI aktiveras.

Så här aktiverar du OPI för en layout:

- 1 Välj **Arkiv > Skriv ut**. Dialogrutan **Skriv ut** visas.
- 2 Klicka på **OPI** så visas panelen **OPI**.
- 3 Markera rutan **OPI aktiv**.
- 4 Klicka på **Skriv ut**.

➡ När OPI aktiv är markerat skriver QuarkXPress OPI-kommentarer för alla bilder i layouten. Endast bilder som har angetts med hjälp av en av metoderna som beskrivs i "[Ange OPI-utbyte för en importerad bild](#)" byts ut mot en högupplöst version.

Skapa OPI-kommentarer för utskrift, EPS och PDF

I XTensions-programmet OPI läggs ett **OPI-fönster** till i dialogrutorna **Skriv ut**, **EPS** och **PDF-exportalternativ**. Du kan använda det här fönstret när du väljer om ytterligare information behöver tas med i PostScript-filen så att OPI-utbytet kan äga rum.

XTensions-programmet PDF Filter

Du kan göra två saker med XTensions-programmet PDF Filter:

- Spara en sida eller ett sidintervall från en QuarkXPress-layout som en PDF-fil. Mer information finns i "[Exportera en layout i PDF-format](#)".
- Importera en sida från en PDF-fil till ett bildblock. Mer information finns i "[Importera en PDF-fil till ett bildblock](#)".

Importera en PDF-fil till ett bildblock

Så här importerar du en PDF-fil till ett aktivt bildblock:

1 Välj Arkiv > Importera bild.

- **Beskärningsblock:** Använder storleken på sidan efter att beskärningen har gjorts. Passmärken ingår inte, och alternativet påverkas inte av eventuella utfallningar som används i layoutområdet när PDF-filen skapas.
- **Skärmärkesblock:** Använder storleken på sidan plus det område som omfattar eventuella utfallningar och det område som tilldelats för passmärken. **Skärmärkesblock** har samma storlek som layoutområdet från XT-programmet PDF Boxer.
- **Utfallningsblock:** Använder storleken på sidan plus utrymme för utfallningar.
- **Medieblock:** Använder storleken på sidan, men tar inte med utrymmet för utfallningar och passmärken.

2 Klicka på Öppna.

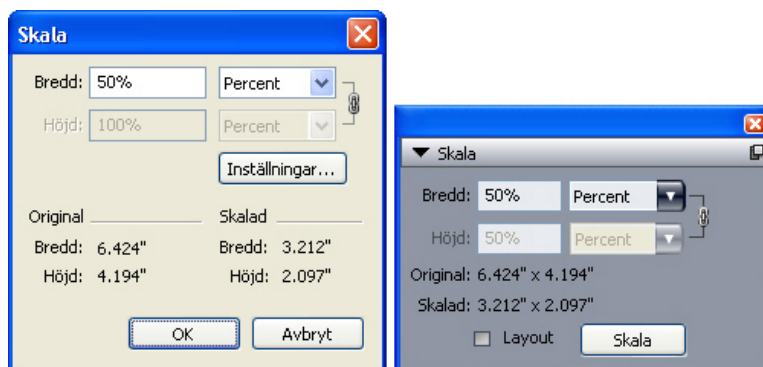
- ➡ Förhandsvisningen av en PDF-sida visas vid det färgdjup som angetts i menyn **TIFF-färgbilder** i panelen **Visa** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).
- ➡ Om du vill förhandsvisa en annan sida i en PDF-fil i dialogrutan **Importera bild** markerar du kryssrutan **Förhandsvisning** och anger sedan sidnumret i fältet **PDF-sida**.
- ➡ Om du vill ta reda på vilken sida i en PDF-fil som har importerats i en layout öppnar du fönstret **Bilder** i dialogrutan **Användning** (menyn **Övrigt**) och markerar sedan **Mer information**.

XTensions-programmet Scale

XTensions-programmet Scale gör att du snabbt kan skala QuarkXPress-layouter, objekt, grupper och innehåll på ungefär samma sätt som när objekt skalas i ritprogram. I dialogrutan **Skalningsinställningar** kan du ange vad som ska skalas – text, ramar, förskjutningar, linjers grovlek, m.m.

XTensions-programmet Scale lägger till följande i QuarkXPress:

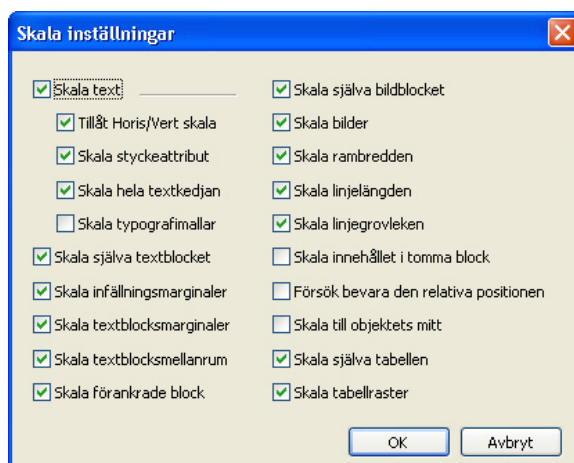
- **Objekt > Skala** gör att du kan ange en ny bredd, en ny höjd eller båda för det markerade objektet, objekten eller gruppen.
- **Fönster > Skala** visar paletten **Skala** som ger dig samma kontroll som kommandot **Skala**. Dessutom kan du skala hela layouten i paletten **Skala**. Du kan också skala det markerade objektet, objekten, gruppen eller layouten uppåt eller nedåt med 5% genom att välja **Öka storleken** eller **Minska storleken** i palettmenyn.



Dialogrutan **Skala** och paletten **Skala**

Både dialogrutan **Skala** och paletten **Skala** innehåller följande funktioner:

- Du kan skala objektets aktuella storlek procentuellt (procent), eller genom att ange nya dimensioner (i den aktuella måttenheten). Välj först **Procent** eller **Enheter** i menyerna till höger om fälten **Bredd** och **Höjd**, och ange sedan lämpligt värde i fälten.
- Skala objekt proportionerligt genom att klicka på begränsningsknappen . När du begränsar skalningen är inte alternativet **Höjd** tillgängligt och objekten kommer att skalas lika mycket vertikalt som horisontellt i enlighet med värdet i fältet **Bredd**.
- **Original**dimensionerna och de **Skalade** dimensionerna för objektets eller gruppens omslutande block visas (i den aktuella måttenheten). De här värdena uppdateras när du ändrar ett värde i fälten **Bredd** eller **Höjd**.
- Du kan ändra skalningsinställningarna genom att klicka på knappen **Inställningar** i dialogrutan **Skala** eller välja **Skalningsinställningar** i palettmenyn **Skala**. Dialogrutan **Skalningsinställningar** visas. De olika kryssrutorna bestämmer om ett visst objekt eller attribut skalas eller ej.



Dialogrutan **Skalningsinställningar**

I paletten **Skala** kan du markera **Layout** om du vill skala hela layouten och allt innehåll.

- ➔ Scale XT gör att du kan skala objekt så att de blir mindre eller större än vad QuarkXPress tillåter. Sådana objekt skrivs ut på rätt sätt men om du försöker modifiera dem med QuarkXPress verktyg eller kommandon visas ett felmeddelande.

- ➡ Scale XT har inte utformats för att fungera med alla objekt som synkroniseras via paletten **Delta innehåll Fönster > Delat innehåll**). Förekomster av det delade objektet ärver bara de ändringar från Scale XT som görs i bredd och höjd. Du bör inte skala hela layouter som innehåller Composition Zones.
- ➡ Roterade objekt skalas enligt deras ursprungliga geometri. Om du t.ex. bara skalar bredden för ett kvadratisk block som har roterats 45 grader, skapas en roterad rektangel (istället för den bredare diamantformade form, som du kanske hade tänkt dig).

XTensions-programmet Scissors

XTensions-programmet Scissors lägger till **saxverktyget** i paletten **Verktyg**. Du kan använda **saxverktyget** för att klippa ut ett blocks kontur och omvandla den till en linje, eller för att klippa itu en linje eller en textbana.

När XTensions-programmet Scissors är laddat visas **saxverktyget** på paletten **Verktyg** i QuarkXPress. Så här använder du **saxverktyget**:

- 1 Markera **saxverktyget** .
 - När du klipper ut ett bildblock konverteras det till en Bézier-linje. Därför bevaras inte blockinnehållet när du har klippt ut blocket.
 - När du klipper ut ett textblock konverteras det till en textbana.
 - När du klipper ut en textbana konverteras den till två länkade textbanor.
- 2 Markera **punktmarkeringsverktyget**  och klicka och dra punkten för att justera den.

XTensions-programmet Script

När XTensions-programmet Script är laddat visas menyn **Scripts**  i QuarkXPress menyrad. Från menyn kan du köra samtliga AppleScript-skript i mappen "Scripts" i programmappen QuarkXPress. XTensions-programmet Script samlar ihop AppleScript-skript som finns tillgängliga som standard i den här menyn. Du kan lägga till dina egna AppleScript-skript i menyn genom att lägga till dem i mappen "Scripts".

Om du vill använda XTensions-programmet Script väljer du ett skript i menyn **Scripts**  så körs skriptet. De förinställda skripten är indelade i undermenyer.

Observera att dessa skript är utformade för att fungera i så många arbetsflöden som möjligt, men vissa inställningar i ditt arbetsflöde kan leda till att de inte fungerar korrekt. Vi rekommenderar därför att du sparar dina layouter innan du kör ett skript som påverkar dem.

- ➡ XTensions-programmet Script fungerar endast i Mac OS.
- ➡ XTensions-programmet Script måste vara aktivt för att AppleScript-skript som påverkar QuarkXPress ska kunna köras. Detta gäller oavsett om skriptet startas från QuarkXPress eller från en annan plats (t.ex. skrivbordet).

Andra komponenter som krävs är följande:

- Skripttillägget Standard Additions
- AppleScript-tillägget

Undermenyn Box Tools

Här förklaras AppleScript-skript som är tillgängliga genom undermenyn **Box Tools** på menyn Script  när XTensions-programmet Script XT är installerat.

- Använd **Add crop marks** för att placera skärmärken runt ett markerat block.
- Använd **Easy Banner** för att skapa en "banderoll" (ett textblock) i det markerade blockets övre vänstra hörn. Du anger texten i banderollen.
- Använd **Make Caption Box** för att skapa ett block med bildtext (textblock) under det markerade blocket.
- Använd **Shrink or Grow at Center** för att ändra storleken på ett block från blockets mitt, istället för dess origo (d.v.s. koordinaterna 0,0).

Undermenyn Raster

Här beskrivs de AppleScript-skript som är tillgängliga genom undermenyn **Grid** på menyn Scripts  när XTensions-programmet Script är installerat.

Använd **By Dividing a Box** för att skapa ett raster med block som baseras på det markerade blockets dimensioner.

Undermenyn Images

Här förklaras AppleScript-skript som är tillgängliga genom undermenyn **Images** på menyn Scripts  när XTensions-programmet Script är installerat.

- Använd **Contents to PICT File** för att spara PICT-förhandsvisningen av den markerade bilden som en fil.
- Använd **Copy to Folder** för att spara en kopia av det markerade bildblockets bild i en angiven mapp.
- Använd **Fldr to Select PBoxes** för att importera bildfiler från en angiven mapp till markerade bildblock. Bilder importeras i bokstavsordning.

Undermenyn Picture Box

Här förklaras AppleScript-skript som är tillgängliga genom undermenyn **Picture Box** på menyn Scripts  när XTensions-programmet Script är installerat.

- **Crop Marks & Nam** placerar skärmärken runt ett det aktiva bildblocket och skriver in bildfilens namn i ett textblock under bildblocket.
- **Place Name** skriver in bildfilens namn i ett textblock under det bildblock som innehåller bilden.
- **Set All Bkgnd None** ändrar bakgrundsfärgen på varje bildblock i layouten till None.

- **Set All Bkgnd** ändrar bakgrundsfärgen i alla bildblock i layouten till en angiven färg och ett angivet tonvärde.

Undermenyn Printing

Här förklaras AppleScript-skript som är tillgängliga genom undermenyn **Printing** på menyn Scripts  när XTensions-programmet Script är installerat.

- Använd **OPI Swap Image** för att aktivera OPI-utbytet för de markerade bildblocken. Detta skript kräver att XTensions-programmet OPI är laddat.
- **OPI Don't Swap Image** inaktiverar OPI-utbytet för de markerade bildblocken. Detta skript kräver att XTensions-programmet OPI är laddat.

Undermenyn Saving

Här förklaras AppleScript-skript som är tillgängliga genom undermenyn **Saving** på menyn Scripts  när XTensions-programmet Script är installerat.

Each Page as EPS sparar varje layoutsida som en individuell EPS-fil med en TIFF-förhandsvisningsbild i färg.

- Om du vill spara den aktiva layoutens sidor som EPS-filer klickar du på **Active**.
- Om du vill spara den aktiva layoutens sidor i ett annat projekt klickar du på **Choose** så visas dialogrutan **Choose a file**. Navigera till målprojektet och klicka sedan på **Choose**. Skriptet sparar de sidor där layouten var aktiv när projektet sparades senast.

Undermenyn Special

Här förklaras AppleScript-skript som är tillgängliga genom undermenyn **Special** på menyn Script  när XTensions-programmet Script är installerat.

- **Move to Scripts Folder** kopierar eller flyttar ett markerat AppleScript-skript till en markerad mapp inuti mappen "Scripts".
- **Open Apple Events Scripting PDF** öppnar filen "A Guide to Apple Events Scripting.pdf". Denna PDF-fil innehåller detaljerad information om hur du utvecklar AppleScript-skript för QuarkXPress.
- **Open QuarkXPress Folders** öppnar angivna mappar inuti programmappen för QuarkXPress.

Undermenyn Stories

Här förklaras AppleScript-skript som är tillgängliga genom undermenyn **Stories** på menyn Scripts  när XTensions-programmet Script är installerat.

- **Link Selected Text Boxes** länkar markerade textblock. Textkedjan baseras på textblockens ordningsföljd.
- **To/From XPress Tags** konverterar texten i det markerade blocket till "XPress Tags"-koder eller från "XPress Tags"-koder till formaterad text (texten formateras med hjälp av "XPress Tags"-koderna). Detta skript kräver att "XPress Tags" Filter är laddat.
- **Unlink Selected Boxes** bryter länken mellan markerade textblock, samtidigt som textens position i textkedjan bibehålls.

Undermenyn Tables

Här beskrivs AppleScript-skript som är tillgängliga genom undermenyn **Tabeller** på menyn **Scripts**  när XTensions-programmet **Script** är installerat.

- **Row or Column Color** applicerar en angiven färg och ett angivet tonvärde på angivna rader eller kolumner i en tabell.

Undermenyn Typography

Här förklaras AppleScript-skript som är tillgängliga genom undermenyn **Typography** på menyn **Script**  när XTensions-programmet **Script** är installerat.

- **Baseline Grid +1pt** minskar baslinjerastrets storlek (utrymmet mellan rasterlinjerna) med en punkt.
- **Baseline Grid -1pt** minskar baslinjerastrets storlek (utrymmet mellan rasterlinjerna) med en punkt.
- **Columns & Gutter Width** ställer in spalter och spaltmellanrummens bredd (utrymmet mellan kolumnerna) i ett markerat textblock.
- **Make Fractions** konverterar alla förekomster av siffror på endera sidan av ett snedstreck (t.ex. 1/2) till formaterade bråk.
- **Set Textbox Insets** ger dig möjlighet att ange blockmarginalvärden för varje sida i det markerade textblocket.

XTensions-programmet Shape of Things

XTensions-programmet **Shape of Things** lägger till **fyrverkeriverktyget** i QuarkXPress. Du kan använda verktyget för att snabbt och enkelt skapa stjärnformade bildblock.

Använda fyrverkeriverktyget

Du kan skapa ett stjärnformat bildblock på två sätt:

1 Markera **fyrverkeriverktyget**  och klicka och dra.

2 Markera **fyrverkeriverktyget** och flytta hårkorspekaren  dit du vill placera det stjärnformade bildblocket och klicka sedan en gång. Se till att dialogrutan **Fyrverkeri** visas och ange värden i följande fält och klicka på **OK**:

- **Stjärnbredd**
- **Stjärnhöjd**
- **Antal strålar**
- **Strålarnas djup**: Ange önskat avstånd från strålens spets till dess bas, uttryckt i procent.
- **Oregelbundna**: Ange ett värde mellan 0 och 100, där 0 innebär ingen slumpmässighet och 100 innebär fullständig slumpmässighet

XTensions-programmet Super Step and Repeat

XTensions-programmet Super Step and Repeat ger dig ett allsidigt alternativ till funktionen **Duplicera och repetera** i QuarkXPress. Använd Super Step and Repeat om du vill omvandla objekt när du duplicerar dem genom skalning, rotation eller skjuvning.

Använda programmet Super Step and Repeat

Super Step and Repeat gör att du snabbt och enkelt kan duplicera objekt samtidigt som du roterar, skalar eller skjuvar dem. Så här använder du Super Step and Repeat:

- 1 Markera ett bildblock, ett textblock, en textbana eller en linje.
 - Ange hur många gånger du vill att objektet ska dupliceras genom att skriva in ett nummer från 1 till 100 i fältet **Antal duplikat**.
 - Ange den horisontella placeringen av kopiorna i förhållande till det ursprungliga objektet genom att skriva in ett värde i fältet **Horisontell förskjutning**. Ett negativt värde placerar kopiorna till vänster om originalet. Ett positivt värde placerar kopiorna till höger om originalet.
 - Ange den vertikala placeringen av kopior i förhållande till det ursprungliga objektet genom att skriva in ett värde i fältet **Vertikal förskjutning**. Ett negativt värde placerar kopiorna ovanför originalet; ett positivt värde placerar kopiorna nedanför originalet.
 - Om du vill rotera de duplicerade objekten anger du rotationsvärdet för varje objekt i grader i fältet **Vinkel**. Om du t.ex. anger 10 kommer det första duplicerade objektet att roteras 10° från originalobjektet, det andra duplicerade objektet kommer att roteras 20° från originalobjektet o.s.v. Rotationen sker motsols från originalobjektet.
 - Om du vill ange grovleken på antingen den sista duplicerade ramen (för ett bildblock eller ett textblock), eller den sista duplicerade linjen (för en textbana eller linje), skriver du in ett punktvärde i fältet **Grovlek för sista ramen/linjen** eller fältet **Slut på linjegrovlek**.
 - När du duplicerar ett block eller en linje ska du ange vilken färgton du vill ha på bakgrunden för det sista duplicerade blocket eller vilket tonvärde du vill ha på den sista linjen, genom att skriva in ett värde från 0 % till 100 % i fältet **Tonvärde för sista blocket** eller **Tonvärde för sista linjen**.
 - När du duplicerar ett block som har en övertonad bakgrund är fältet **Tonvärde för sista blocket 2** aktiverat. Skriv in ett värde mellan 0 % och 100 % i fältet **Tonvärde för sista blocket 2** om du vill ange den andra bakgrundstonen för övertoningen i det sista duplicerade blocket.
 - Du anger skalan för det sista duplicerade bildblocket eller textblocket och den sista duplicerade textbanan eller linjen genom att skriva in ett värde från 1 % till 1 000 % i fälten **Skala för sista objektet** eller **Skala för sista linjen**.
 - Du kan skjuva ett duplicerat block genom att skriva in ett värde mellan 75° och -75° i fältet **Skjuvning för sista objektet** för att ange skjuvning eller lutning för det sista duplicerade blocket.
 - Markera **Skala innehåll** om du vill att innehållet i ett bildblock, textblock eller på en textbana ska skalas så att det får plats i de duplicerade blocken.

- Ange runt vilken punkt objektet ska roteras eller skalas genom att välja ett alternativ i den nedrullningsbara menyn **Rotera och skala i förhållande till**. Observera att **Markerad punkt** endast går att välja i menyn **Rotera och skala i förhållande till** om du har markerat en punkt på ett Bézier-objekt.

2 Klicka på OK.

XTensions-programmet Table Import

Du kan använda XTensions-programmet Table Import om du vill skapa en tabell i QuarkXPress med en Microsoft Excel-fil som datakälla, och du kan uppdatera samma QuarkXPress-tabell när informationen ändras i Excel-filen. Du kan även använda den här XTensions-modulen för att importera och uppdatera diagram och bilder från Microsoft Excel.

Om XTensions-programmet Table Import är aktiverat eller laddat visas följande tillägg i gränssnittet i QuarkXPress:

- Kryssrutan **Länka till externa data** läggs till i dialogrutan **Tabellegenskaper**.
- Fliken **Tabeller** läggs till i dialogrutan **Användning**.
- Fliken **Infoga diagram** läggs till i dialogrutan **Importera bild** och visar alla diagram som finns i arbetsboken.

Type Tricks

Type Tricks är ett XTensions-program som lägger till följande typografiska funktioner: Skapa bråktal, Skapa pris, Knipning för ordmellanrum, Radkontroll och Egen understrykning.

Skapa bråktal

Kommandot **Skapa bråktal (Stil > Stil)** gör att du kan formatera bråktal automatiskt. Kommandot aktiveras när du markerar ett bråktal eller om markören placeras intill (och på samma rad som) de tecken som bråktalet består av. Här följer några exempel på bråktal som kan formateras: 11/42, 131/416 och 11/4x.

Om du vill omvandla tecken till ett bråktal markerar du tecknen och väljer **Stil > Stil > Skapa bråktal**.

Tecknen i bråktalet omvandlas med hjälp av förflyttning av baslinjen och formateringen som angetts i fliken **Bråktal/Pris** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress /Redigera > Inställningar > Program > Bråktal/Pris**).

Skapa pris

Kommandot **Skapa pris (Stil > Stil)** gör att du kan formatera priser automatiskt. Kommandot är tillgängligt om text som kan formateras som ett pris (t.ex. \$1.49, £20.00 och a.bc) är markerat eller om markören är placerad intill (och på samma rad som) något av tecknen. Ett pris måste innehålla en bas (decimaltecken) som visas av en punkt eller ett komma. Tecken före och efter basen kan bara vara bokstäver och siffror.

Om du vill omvandla tecken till ett pris markerar du tecknen som du vill formatera och väljer **Stil > Stil > Skapa pris**.

När du använder **Skapa pris**, använder QuarkXPress automatiskt stilen för överkant för de tecken som kommer efter basen.

Utseendet på konverterade bråktal och priser beror på de värden och markeringar som angetts i fliken **Bråktal/Pris** i dialogrutan **Inställningar** (**QuarkXPress /Redigera > Inställningar > Program > Bråktal/Pris**):

Knipning av ordmellanrum

Funktionen Knipning av ordmellanrum gör att du kan ange att knipningen endast ska användas mellan ord. (Knipningsvärden används vanligtvis mellan både tecken och ord.) Den här funktionen kan bara nås via tangentbordskommandon.

Mac OS

Knipningsvärde	Kommando
Öka utrymmet med 0,05 helfyrkant	Kommando+Kontroll+Skift+]
Öka utrymmet med 0,005 helfyrkant	Kommando+Kontroll+Alternativ+Skift+]
Minska utrymmet med 0,05 helfyrkant	Kommando+Kontroll+Skift+[
Minska utrymmet med 0,005 helfyrkant	Kommando+Kontroll+Alternativ+Skift+[

Windows

Knipningsvärde	Kommando
Öka utrymmet med 0,05 helfyrkant	Kontroll+Skift+@
Öka utrymmet med 0,005 helfyrkant	Kontroll+Alt+Skift+@
Minska utrymmet med 0,05 helfyrkant	Kontroll+Skift+!
Minska utrymmet med 0,005 helfyrkant	Kontroll+Alt+Skift+!

➡ Knipningen av ordmellanrum fungerar genom att du använder manuell kerning efter varje markerat mellanslag. Om du vill ta bort knipningen av ordmellanrum markerar du texten och väljer sedan **Övrigt > Ta bort manuell kerning**.

Radkontroll

Använd funktionen **Radkontroll** om du vill hitta änkor, horungar, ojämnt fördelade rader, rader som slutar med ett bindestreck och textblock som flödar över. **Radkontroll** (**Övrigt > Radkontroll**) går igenom ett projekt och markerar tveksamma rader.

Ange vad radkontrollen ska leta efter genom att visa dialogrutan **Sökvillkor** (**Övrigt > Radkontroll > Sökvillkor**) och markera de kategorier med önskad typografi som du vill söka efter.

Om du vill söka i hela projektet placerar du markören var som helst i texten och väljer **Övrigt > Radkontroll > Första raden**. Om du vill söka från markörens placering till dokumentets slut, placerar du markören där du vill börja sökningen och väljer **Övrigt >**

Radkontroll > **Nästa rad** eller trycker på Kommando+;/Ctrl+;. Tryck på Kommando+;/Ctrl+; för att fortsätta sökningen.

Egen understrykning

Funktionen för egen understrykning innebär att du kan anpassa färgen, tonvärdet, grovleken och förskjutningen för understrykningar. Egna understrykningar fungerar ungefär som understrykningar av teckenstilar men de kan anpassas och ger mer kontroll över understrykningsattributen.

Egna understrykningar fungerar på ungefär samma sätt som typografimallar. Välj **Redigera** > **Understrykningsstilar** för att skapa, redigera eller ta bort en understrykningsstil. Använd en egen understrykningsstil genom att välja dess namn i undermenyn **Stil** > **Understrykningsstilar**.

Använd en egen understrykning genom att markera den text du vill stryka under och välj **Stil** > **Understrykningsstilar** > **Egen**. Ange understrykningens färg, tonvärde, grovlek och förskjutning i dialogrutan **Understrykningsattribut**.

Ta bort en egen understrykning genom att markera texten och välja **Stil** > **Stil** > **Ta bort egen understrykning**.

Word 6-2000 Filter

Word 6–2000 Filter gör att du kan importera och exportera dokument från och till formaten Word 97/98/2000 (Word 8), Word 2003 och Word 2007 (.docx). Du kan också importera dokument från Microsoft Word 6.0/95 (Word 6 och Word 7).

- ➡ Du kan undvika importproblem genom att avmarkera **Allow fast saves** (i fliken **Spara** i dialogrutan **Alternativ**) i Microsoft Word eller använda kommandot **Spara som** för att skapa en kopia av den Word-fil som ska importeras.

WordPerfect-filter

WordPerfect-filtret gör att du kan importera dokument från WordPerfect 3.0 och 3.1 (Mac OS) och WordPerfect 5.x och 6.x (Windows). Med WordPerfect-filtret kan du även spara text i formatet WordPerfect 6.0.

- ➡ WordPerfect 3.1 för Mac OS kan läsa dokument som skapats i WordPerfect 6.0 för Windows, därför finns det inget exportalternativ för WordPerfect 3.1 för Mac OS.

XTensions-programmet XSLT Export

Du kan använda XTensions-programmet XSLT Export om du vill generera en XSL-fil (Extensible Stylesheet Language) som innehåller XSL-omvandlingar från innehållet i en webblayout. Du kan sedan använda en XSLT-behandlare för att använda de slutliga XSL-omvandlingarna i en XML-fil och skapa en XHTML–1.1-kompatibel HTML-fil.

Andra XTensions-moduler

Här följer en lista över andra XTensions-moduler som installeras med QuarkXPress.

- Composition Zones: Aktiverar funktionen Composition Zones (se "[Arbeta med Composition Zones](#)").
- Compressed Image Import: Gör att det går att importera LZW-komprimerade TIFF-filer som använder bildkompression.
- Design Grid: Aktiverar funktionen Design Grid (se "Designraster").
- EA Text: Gör att QuarkXPress kan öppna projekt som använder östasiatiska typografifunktioner, exempelvis rubi-text, grupperade tecken, östasiatisk teckenjustering, betoningsmarkeringar och antal östasiatiska tecken.
- Edit Original: Låter dig öppna bilder med ett standardprogram och uppdatera modifierade bilder med kommandona **Redigera original** och **Uppdatera** för bildblock och bildceller. Om XTensions-programmet Edit Original är laddat kan du visa dialogrutan **Redigera original** genom att dubbelklicka på ett bildblock som innehåller en importerad bild med **bildredigeringsverktyget** .
- Felrapportering: Gör att QuarkXPress kan skicka rapporter till Quark om programmet avslutas oväntat.
- Paletten Glyfer: Aktiverar paletten **Glyfer** (se "[Arbeta med paletten Glyfer](#)").
- HyphDieckmann (*Endast Mac OS*): Aktiverar och hänvisar till avstavningsresursen Dieckmann i mappen "Resources".
- Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3 (*endast Mac OS*): Aktiverar Circle Noetics-resurserna.
- ImageMap: Aktiverar bildkartefunktionen i webblayouter (se "[Bildkartor](#)").
- Index: Aktiverar funktionen Index (se "[Arbeta med index](#)").
- Interactive Designer: Aktiverar funktionen interaktiva layouter (se "[Interaktiva layouter](#)").
- Jabberwocky: Genererar slumpmässig text. Skapa slumpmässig text genom att markera ett textblock med **textredigeringsverktyget**  och välj sedan **Övrigt > Jabber**.
- Kerna/Knip: Aktiverar anpassade kerningtabeller och knipningsuppsättningar (se "[Automatisk kerning](#)" och "[Redigera knipningstabeller](#)").
- Mojigumi: Aktiverar mojigumi-funktionen i östasiatiska projekt.
- PNG Filter: Gör att du kan importera bilder i PNG-format (Portable Network Graphics).
- PSD Import: Aktiverar funktionen PSD Import (se "[Arbeta med PSD-bilder](#)").
- QuarkVista: Aktiverar funktionen Bildeffekter (se "[Använda bildeffekter](#)").
- RTF Filter: Låter dig importera och exportera text i RTF-format (Rich Text Format).
- Special Line Break: Aktiverar funktionen **Space between CJK & R** för östasiatiska projekt (se "[Inställningar – Layout – Tecken](#)").
- SWF Filter: Låter dig importera bilder i SWF-format.
- SWF Toolkit: Aktiverar import- och exportfunktionen för både interaktiva layouter och webblayouter.

- XML Import: Låter dig importera och automatiskt formatera XML-innehåll. Mer information finns i *Handbok för XML Import*.

Inställningar

Med hjälp av Inställningar kan du styra QuarkXPress normala beteende.

Så här fungerar inställningar

Kommandot **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) visar dialogrutan **Inställningar**. Dialogrutan **Inställningar** innehåller flera paneler där du kan ange förinställningar för de olika funktionerna i QuarkXPress. Visa en panel genom att klicka på dess namn i listan till vänster. Det finns tre olika typer av inställningar:

- *Programinställningarna* gäller för programmet QuarkXPress och påverkar hanteringen av samtliga projekt.
- *Projektinställningarna* påverkar alla layouter i det aktiva projektet. Om du ändrar projektinställningarna utan att ha något projekt öppet blir dock de nya inställningarna standard i alla nya projekt.
- *Layoutinställningarna* påverkar bara den aktiva layouten. Om du ändrar layoutinställningarna utan att ha något projekt öppet blir dock de nya inställningarna standard i alla nya layouter.

När vissa XTensions-program är laddade kan det visas ytterligare paneler och alternativ i undermenyn **Inställningar**.

Inställningarna överensstämmer inte, varning

Meddelandet **Inställningarna överensstämmer inte** visas när du öppnar ett projekt som har sparats med andra inställningar i kernings- eller knipningstabeller och andra avstavningsundantag än inställningarna i de aktuella inställningsfilerna. Du kan använda projektinställningarna eller inställningarna i inställningsfilerna.

- Om du klickar på knappen **Använd XPress Preferences** kommer inställningarna som har sparats med projektet att ignoreras och alla layouter återgår till inställningarna i inställningsfilerna. De ändringar du gör i dessa inställningar när projektet är aktivt, lagras i både projektet och i inställningsfilerna. Fördelen med funktionen **Använd XPress Preferences** är att dokumentet kommer att baseras på samma kernings- och knipningstabeller och avstavningsundantag som dina andra projekt.
- Om du klickar på **Behåll dokumentinställningarna**, behåller projektet de inställningar som du tidigare angav för de enskilda layouterna. Texten omflödas inte. De ändringar, som du gör i automatisk kerning, knipning eller avstavningsundantag när projektet är aktivt kommer bara att lagras med detta projekt. Funktionen **Behåll**

dokumentinställningarna är användbar när du vill öppna och skriva ut en layout utan att oroa dig för hur texten kommer att flödas om.

Ändringar i QuarkXPress inställningar

Ändringar i QuarkXPress Inställningar hanteras på följande sätt:

- Om du ändrar programinställningarna i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) med eller utan några öppna projekt, sparas ändringarna i inställningsfilerna och påverkar omedelbart alla öppna projekt och alla projekt som du öppnar i fortsättningen.
- Om du ändrar inställningarna i **XTensions-hantering** (menyn **Övrigt**) med eller utan några öppna projekt sparas ändringarna i inställningsfilerna och påverkar alla projekt när du startar om QuarkXPress.
- Om du ändrar inställningarna för **PPD-hantering** (menyn **Övrigt**) med eller utan några öppna projekt, sparas ändringarna i inställningsfilerna och påverkar omedelbart alla öppna projekt och alla projekt som du öppnar i fortsättningen.
- Om du ändrar programinställningarna i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) när ett projekt är öppet, sparas ändringarna bara i det aktiva projektet.
- Om du väljer en annan tilläggsordlistan medan ett projekt är öppet sparas ändringen bara i detta projekt.
- Om du ändrar i kerningstabellen, knipningstabellen och avstavningsundantag i ett nytt projekt kommer dessa ändringar att sparas med det aktiva projektet och i inställningsfilerna.

Om dialogrutan **Inställningarna överensstämmer inte** visas när du öppnar ett projekt och du klickar på **Använd XPress Preferences** kommer de ändringar du gör i kernings- eller knipningstabellen och avstavningsundantagen att lagras i både projektet och i inställningsfilerna.

Vad ingår i inställningsfilerna

Innehållet i inställningsfilerna ser ut så här. Listan har delats in i tre grupper, beroende på hur de olika inställningarna sparas.

Grupp A

Grupp A innehåller följande information:

- Kerningstabeller (**Övrigt>Redigera kerningtabell**)
- Knipningstabeller (**Övrigt > Redigera knipning**)
- Avstavningsundantag (**Övrigt > Avstavningsundantag**)

Om du ändrar inställningarna i Grupp A när du inte har något projekt öppet, kommer ändringarna att lagras i inställningsfilerna och användas för alla projekt som du skapar härnäst.

Om dialogrutan **Inställningarna överensstämmer inte** visas när du öppnar ett projekt och du klickar på **Använd XPress Inställningar** kommer de eventuella ändringar,

som du sedan gör i Grupp A, att sparas både i projektet och i inställningsfilerna. (De ursprungliga inställningarna för Grupp A raderas när du klickar på **Använd XPress Preferences**.)

Om dialogrutan **Inställningarna överensstämmer inte** visas när du öppnar ett projekt och du klickar på **Behåll dokumentinställningar** kommer de eventuella ändringar, som du sedan gör i Grupp A, bara att sparas i projektet.

Grupp B

Grupp B innehåller följande information:

- Förvalda typografimallar, färger, streck och ramar, listor och specifikationer för avstavning och utslutning (menyn **Redigera**)
- Inställningarna i panelerna under **Projekt** i dialogrutan **Inställningar (Redigera > Inställningar)**
- Sökvägsinformation för den förvalda tilläggsordlistan (**Övrigt > Tilläggsordlista**)

Om du ändrar inställningarna i Grupp B när du inte har något projekt öppet, kommer ändringarna att lagras i inställningsfilerna och användas för alla projekt som du skapar härnäst. Om du ändrar inställningarna i Grupp B när ett projekt är öppet sparas ändringarna endast med det projektet.

Grupp C

Grupp C innehåller följande information:

- Utdatastilar (**Redigera > Utdatastilar**)
- Inställningarna i dialogrutorna **XTensions Manager** och **PPD Manager** (menyn **Övrigt**)
- Inställningarna i panelerna under **Program** i dialogrutan **Inställningar (QuarkXPress/Redigera > Inställningar)**

Ändringar som görs i inställningarna i Grupp C sparas i inställningsfilerna oavsett om ett projekt är öppet eller ej.

Programinställningar

Inställningarna i panelerna under **Program** i dialogrutan **Inställningar (QuarkXPress/Redigera > Inställningar)** påverkar hur QuarkXPress fungerar för alla projekt, inklusive hur projekten visas och sparas. Dessa inställningar sparas tillsammans med programmet; de sparas aldrig tillsammans med projekten.

Inställningar–Program–Visa

Ange hur montagebordet och andra element i programmet ska visas på skärmen för alla projekt, i panelen **Visa** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

Följande inställningar finns i området **Montagebord**:

- I fältet **Montagebordsbredd** kan du ange bredden på montagebordet till vänster och höger om sidan eller uppslaget i en utskriftslayout. Montagebordsbredden mäts i procent av layoutbredden.

- Ange montagebordets färg med inställningen för **Färg**.
- Om du vill att montagebordet för det aktiva uppslaget ska visas i en annan färg markerar du **Ändra färgen på montagebordet för att visa vilket uppslag som är aktivt** och väljer sedan en färg med motsvarande inställning för **Färg**.

Följande inställningar finns i området **Visning**:

- Markera **Redigering av ogenomskinligt textblock** för att göra så att textblocken tillfälligtvis blir ogenomskinliga när du redigerar dem.
- I listan **TIFF-färgbilder** kan du ange färgdjupet för de förhandsvisningsbilder på skärmen som skapas för TIFF-färgbilderna när de importeras.
- I listan **Grå TIFF-bilder** kan du ange upplösningen för de förhandsvisningsbilder på skärmen som skapas för gråskaliga TIFF-bilder när de importeras.
- *Endast Windows*: Använd fältet **Skärmens dpi-värde** för att justera bildskärmen så att ditt dokument är så tydligt som möjligt på skärmen.
- Välj en profil som motsvarar skärmen i menyn **Bildskärmsprofil**, eller välj **Automatisk**. Profilerna kan placeras i mappen "Profiler" i programmappen QuarkXPress. (Mer information om färghanteringsinställningarna finns under "[Inställningar–Program–Färghantering](#)".)

Inställningar–Program–Indatainställningar

Anpassa rullning och andra funktioner som du behöver under arbetets gång, i panelen **Indatainställningar** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

- I området **Rulla** kan du ange hur snabbt layouten ska rulla och hur layouten uppdateras på skärmen. Markera **Aktiv rullning** om du vill uppdatera visningen av layouten när du drar i rullningsrutorna i layoutfönstrets rullningslistor. Du kan aktivera och stänga av **Aktiv rullning** när du rullar, genom att trycka på Alternativ/Alt samtidigt som du drar en rullningsruta.
- Välj vilken stil du vill använda när du konverterar och skriver in citationstecken i menyn **Format** och kryssrutan **Typografiska citationstecken**. Välj ett alternativ i menyn **Citationstecken** när du vill ange vilka förinställda tecken du vill använda för funktionen **Typografiska citationstecken** och med alternativet **Konvertera citationstecken** i dialogrutan **Importera** (Arkiv > Importera). Markera **Typogr. citationstecken** om du vill tvinga QuarkXPress att automatiskt ersätta markeringarna för apostrof (') och raka citationstecken (") med de citationstecken du valde, medan du skriver.
- De förinställda skiljetecknen för att ange enstaka sidor och flera sidor i följd i fältet **Sidor** i dialogrutan **Skriv ut** för en utskriftslayout är bindestreck och kommatecken. Om du angav att kommatecken eller bindestreck ska ingå i sidnumren i dialogrutan **Avsnitt** (menyn **Sida**), måste du ändra de förinställda skiljetecknen. Om sidnumren t.ex. är "A–1, A–2", kan du inte ange flera sidor i följd i fältet **Sidor** med hjälp av ett bindestreck. Du kan redigera skiljetecknen genom att ange nya tecken i fälten **Sekventiell** och **Ej sekventiell**.
- (*Endast Mac OS*) Kontrollera vad Control-tangenten gör i området **Tangenttryckning aktiverar**. Klicka på **Zoomning** om du vill att Kontroll-tangenten tillfälligtvis ska aktivera zoomverktyget . Klicka på **Snabbmeny** om du vill att Kontroll-tangenten

ska aktivera en snabbmeny. (Kontroll+Skift utför den funktion som inte är markerad för tillfället.)

- Ställ in tidsfördröjningen mellan klickning och dragning för rörlig uppdatering av skärmen i fältet **Fördröj före rörlig dragning**. Den rörliga uppdateringen visar eventuella ändringar i infällningen som orsakas av att objektet flyttas i realtid. Om det här alternativet är markerat kan du aktivera den rörliga uppdateringen genom att trycka på musknappen tills handtagen för storleksförändring försvinner, och sedan dra objektet.
- Markera **Dra och släpp text** för att klippa ut, kopiera och klistra in text i en artikel med musen i stället för med meny- eller tangentbordskommandon. I Mac OS, kan du aktivera den här funktionen tillfälligtvis genom att hålla ner Kontroll+Kommando innan du börjar dra. Om du vill klippa ut och klistra in text ska du markera den och sedan dra den till ett nytt ställe. Om du vill kopiera och klistra in text ska du markera texten och sedan trycka på Skift-tangenten samtidigt som du drar texten till ett nytt ställe.
- Markera **Visa verktygstips** om du vill visa namnen på symbolerna för verktyg och paletter när du placerar pekaren ovanpå dem.
- Markera **Bevara bildblocksattribut** om du vill att ett bildblock som standard ska "komma ihåg" skalningen och andra attribut när du importerar en ny bild i blocket. Detta alternativ är markerat som standard.

Inställningar–Program–Reservteckensnitt

Markera **Reservteckensnitt** för att aktivera funktionen för reservteckensnitt. När den här funktionen är aktiv söker QuarkXPress igenom de aktiva teckensnitten i systemet för att hitta ett teckensnitt som inkluderar tecknet i fråga, om det stöter på ett tecken som inte kan visas i det aktuella teckensnittet.

Markera **Sök** om du vill att QuarkXPress ska leta reda på ett lämpligt teckensnitt som används i det aktiva projektet. Begränsa sökningen till ett visst område genom att markera **Sista** och sedan ange ett antal i fältet **Styckena**. Markera **Hela artikeln** för att utöka sökningen till hela artikeln om ett teckensnitt saknas.

Ange vilka reservteckensnitt som ska användas när programmet inte hittar några andra teckensnitt (med hänsyn till **Sök**-inställningarna), genom att välja ett alternativ i kolumnen **Teckensnitt** för varje skript/språk som anges i kolumnen **Skript/Språk**.

Välj ett alternativ i menyn **Teckensnitt för sättmaskinsrad** för att ange vilket teckensnitt som ska användas för sättmaskinsraden när en layout skrivs ut med passmärken.

Inställningar–Program–Ångra

I panelen **Ångra** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) kan du styra alternativen för **Ångra flera gånger**.

- Ange vilket tangentkommando som ska aktivera kommandot **Återställ** i menyn **Återställningstangent**.
- Ange hur många åtgärder som kan lagras i ångringshistoriken i fältet **Maximalt antal historikhändelser**. Ångringshistoriken kan innehålla upp till 30 åtgärder. Standardinställningen är 20.

Inställningar–Program–Öppna och spara

Anpassa hur QuarkXPress sparar och gör säkerhetskopior av projekt i panelen **Spara** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

- Markera **Spara automatiskt** för att skydda arbetet från systemfel eller strömavbrott. När det här alternativet är markerat registrerar QuarkXPress automatiskt ändringar i projektet i en tillfällig fil i projektmappen efter ett angivet tidsintervall. Skriv in intervallet (i minuter) i fältet **Var minut**. Det lägsta tidsintervall du kan ange är 0,25 minuter. När **Spara automatiskt** är markerat, är förinställningen **Var 5 minut** (var femte minut). QuarkXPress skriver inte över den ursprungliga filen förrän du sparar manuellt (**Arkiv > Spara**). När du öppnar projektet efter ett systemavbrott visar QuarkXPress ett varningsmeddelande som anger att projektet kommer att återställas till den senast automatiskt sparade versionen.
- Markera **Automatisk säkerhetskopia** och skriv ett värde i fältet **Behåll revisioner** för att behålla upp till 100 revisioner av ett projekt. Varje gång du sparar manuellt (**Arkiv > Spara**), kopierar QuarkXPress den föregående manuellt sparade versionen till den mapp som du anger i fältet **Destination**. Standardinställningen är att **Automatisk säkerhetskopia** är avmarkerat. Klicka på **Projektmapp** om du vill spara revisionerna i samma mapp som projektet. Klicka på **Annan mapp** om du vill spara revisionerna i en annan mapp än projektmappen. Klicka på **Välj/Bläddra** för att visa dialogrutan **Säkerhetskopieringsmapp/Bläddra efter mapp**. Välj eller skapa sedan en mapp och stäng dialogrutan genom att klicka på **Välj/OK**. Namnet på den markerade **Mappen** visas i området **Destination**. Varje säkerhetskopia får samma namn som originalprojektet, med ett fortlöpande nummer tillagt. När du skapar den senaste säkerhetskopian (t.ex. 5 av 5), tas den äldsta revisionen i mappen bort. Om du vill hämta en säkerhetskopia från destinationsmappen ska du öppna den på samma sätt som du öppnar andra QuarkXPress-projekt.
- Markera **Spara dokumentets placering** om du vill att QuarkXPress ska komma ihåg projektfönstrets storlek, position och proportioner automatiskt. Detta alternativ är markerat som standard.
- Ange hur QuarkXPress ska visa tecken i text som inte är i Unicode-format genom att välja ett alternativ i menyn **Kodning** under **Icke-Unicode-support**.

Inställningar–Program–XTensions-hantering

I panelen **XTensions Manager** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) kan du styra när dialogrutan **XTensions-hantering** ska visas.

Inställningar – Program – Delning

I panelen **Delning** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) ställer du in de förvalda inställningarna för nytt delat innehåll. Information om alternativens betydelse finns under "[Dela och synkronisera innehåll](#)".

Markera **Visa inte dialogrutan när flera objekt delas** om du alltid använder de alternativ som angivits i denna panel när du lägger till flera objekt i området för delat innehåll.

Inställningar–Program–Teckensnitt

I panelen **Teckensnitt** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) gör du följande inställningar:

Markera **Visa** i menyn **Teckensnitt** i området **Förhandsvisningar av teckensnitt**, för att visa de olika teckensnittsnamnen i respektive teckensnitt.

I området **Teckensnittsmappning** kan du:

- Markera **Visa inte dialogrutan Saknade teckensnitt** om du inte vill att dialogrutan **Saknade teckensnitt** ska visas. Alternativknapparna under denna kryssruta avgör vad som ska hända när du öppnar ett dokument som innehåller ett saknat teckensnitt som du inte har definierat något ersättningsteckensnitt för.
- Ange vilket ersättningsteckensnitt som ska användas genom att markera **Ange det ersättningsteckensnitt som ska användas som standard** och välj sedan ett ersättningsteckensnitt i menyn **Standardersättningsteckensnitt**.
- Ange vilka ersättningsteckensnitt som ska användas genom att markera **Ange det ersättningsteckensnitt som ska användas som standard** och välj sedan ett alternativ i menyn **Romanskt** eller **Östasiatiskt**.

Inställningar–Program–Fillista

Anpassa hur QuarkXPress visar filer som nyligen har öppnats och sparats i menyn **Arkiv** i panelen **Fillista** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

- I fältet **Antal tidigare sparade filer som ska visas** anger du hur många nyligen öppnade och sparade QuarkXPress-filer som ska visas.
- I området **Fillistans placering** kan du välja vilken meny som ska visa listan med nyligen öppnade QuarkXPress-filer.
- Markera **Namn i bokstavsordning** för att visa fillistan i bokstavsordning.
- Markera **Visa hela sökvägen** för att visa var filerna har sparats.

Inställningar–Program–Standardsökväg

Ange var i filsystemet eller nätverket kommandona **Öppna**, **Spara/Spara som**, **Importera text** och **Importera** ska börja söka i panelen **Standardsökväg** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

Inställningar–Program–EPS

Använd panelen **EPS** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) för att ange alternativ som har att göra med importerade EPS-bilder:

- Välj ett alternativ i listan **Förhandsvisning** för att styra om QuarkXPress ska generera en förhandsvisning av en EPS-fil eller använda den förhandsvisningsbild som är inbäddad i filen (om det finns någon). Det alternativ som anges i panelen används bara när EPS-förhandsvisningen skapas. När du ändrar inställningen måste du importera EPS-filen igen.
- (Endast Mac OS): Du kan öka mängden virtuellt minne som är tillgängligt för återgivning av stora EPS-filer när du väljer **Spara sida som EPS** genom att öka värdet i fältet **Virtuellt minne**.

Inställningar–Program–Förhandsvisning i full upplösning

OM du vill kunna styra var QuarkXPress cachar högupplösningsbilder för visning, kan du antingen klicka på **Mappen QuarkXPress Inställningar** eller klicka på **Annan mapp** och sedan ange en annan plats. Du kan ange maxstorleken på mappen med cachefilerna för förhandsvisning genom att ange ett värde i fältet **Maximal storlek på cachemapp**.

I området **Visa förhandsvisningsbilder i full upplösning** för:

- När **Alla förhandsvisningsbilder i full upplösning** är markerat, visas alla bilder i projektet som är inställda för att visas i full upplösning på detta vis.
- Om **Markerade förhandsvisningsbilder i full upplösning** är markerat, visas de bilder som är inställda för att endast visas i full upplösning när de är markerade.

Du kan stänga av förhandsvisning i full upplösning om datorns prestanda försämras och det verkar bero på denna XTensions-modul. Om du vill stänga av förhandsvisning i full upplösning när du öppnar ett projekt, markerar du **Deaktivera förhandsvisningsbilder i full upplösning när filen öppnas**. Om förhandsvisning i full upplösning har angetts för en bild behåller bilden den inställningen. Bilden visas dock inte i full upplösning om du inte aktiverar förhandsvisning i full upplösning för layouten genom att välja **Visa > Förhandsvisningsbilder i full upplösning**. Om **Deaktivera förhandsvisningsbilder i full upplösning när filen öppnas** är avmarkerat visas de bilder som var inställda för att visas i full upplösning i full upplösning när projektet öppnas (om **Visa > Förhandsvisningsbilder i full upplösning** är markerat).

Inställningar–Program–Webbläsare

I panelen **Webbläsare** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) kan du ange vilka webbläsare som ska användas för att förhandsvisa webblayouter och visa HTML-filer när du har exporterat dem.

- I kolumnen **Förinställning** kan du ange vilken webbläsare du vill använda när du inte anger en viss webbläsare för förhandsvisning. Detta är dessutom den webbläsare som används när **Starta webbläsare** är markerat i dialogrutan **Exportera HTML (Arkiv > Exportera > HTML)**. Klicka i kolumnen **Förinställt** för att placera en bock vid sidan om önskad standardwebbläsare.
- Spalten **Webbläsare** visar en lista med webbläsare som är tillgängliga i QuarkXPress.
- Spalten **Visningsnamn** visar hur olika webbläsares namn visas i QuarkXPress.

Inställningar–Program–Index

I panelen **Index** kan du anpassa färgen på indexmarkeringarna och interpunktionen för de index du skapar.

Klicka på knappen **Indexmarkeringsfärg** för att ändra färgen på indexmarkeringarna.

Använd inställningarna för **Skiljetecken** för att styra interpunktionen för ditt index:

- Skriv in tecken i fältet **Efter ord** för att ange vilket skiljetecken som ska följa omedelbart efter varje indexpost i ett index.

- Skriv in tecken i fältet **Mellan sidnummer** för att ange de ord eller skiljetecken som åtskiljer en lista med sidnummer i ett index.
- Skriv in tecken i fältet **Inom sidintervall** för att ange de ord eller skiljetecken som åtskiljer ett sidintervall i ett index.
- Skriv in tecken i fältet **Före korsreferens** för att ange ord eller skiljetecken som kommer före en korsreferens (vanligen punkt, semikolon eller mellanslag).
- I listan **Korsreferensstil** kan du välja vilken teckentypografimall som ska användas för dina korsreferenser. Denna typografimall används bara för "Se", "Se även" och "Se här", och inte för indexposten eller referensen.
- Skriv in tecken i fältet **Mellan ord** om du vill ange orden eller skiljetecknen som ska infogas mellan indexposterna i ett löpande index eller i slutet av ett stycke i ett hierarkiskt index.

Inställningar – Projekt – Job Jackets

Ange inställningarna för automatisk utvärdering av layouter och den förinställda katalogen för Job Jackets-filer i panelen **Job Jacket** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

Använd alternativen i området **Utvärdering av layout** för att styra när QuarkXPress automatiskt ska utföra kommandot **Arkiv > Utvärdera layout**. Om du markerar **När utdata skickas**, kan du se till att du alltid utvärderar en layout innan du skickar dess utdata. Du kan välja mellan följande alternativ:

- När den öppnas
- När den sparas
- När utdata skickas
- När den stängs

Använd alternativen i området **Plats** för att ange var Job Jackets-filerna ska lagras som standard. Klicka på **Använd standardmappen för delade Job Jackets** om du vill spara Job Jackets-filerna på den förinställda platsen. Den förinställda platsen är mappen "Dokument" i Mac OS och mappen "Mina dokument" i Windows.

Inställningar – Program – PDF

I panelen **PDF** i dialogrutan **Inställningar** (menyn (menyn **QuarkXPressRedigera**)) gör du inställningarna för PDF-export.

Använd alternativen i området **PDF-arbetsflöde** för att ange hur PDF-filerna ska destilleras:

- Klicka på **Styr till PDF** om du vill att QuarkXPress ska destillera PDF-filen.
- Klicka på **Skapa en PostScript-fil som ska destilleras senare** för att exportera en PostScript-fil med PDF-markeringar. Med det här alternativet kan du generera PDF-filen senare, med ett program för destillering av PDF-filer från en annan programleverantör. Om du markerar det här alternativet kan du även markera **Använd "Övervakningsmapp"** och ange i vilken katalog PostScript-filerna ska placeras (för

automatisk bearbetning med ett verktyg för PDF-destillering). Om du inte markerar **Använd "Övervakningsmapp"**, ombedes du att ange var PostScript-filen ska sparas.

Endast Mac OS: Du kan öka mängden virtuellt minne som är tillgängligt för återgivning av stora PDF-filer när PDF-filen exporteras genom att öka värdet i fältet **Virtuellt minne**.

Välj ett förinställt namn för exporterade PDF-filer i menyn **Standardnamn**.

Markera **Loggfel** för att skapa en logg med fel, om det skulle uppstå fel när PDF-filerna skapas. När det här alternativet är markerat kan du markera **Använd loggmapp** för att ange var du vill spara loggfilen. Om **Använd loggmapp** inte är markerat skapas loggfilen i samma katalog som den exporterade PDF-filen.

Inställningar–Program–PSD Import

När du importerar en PSD-bild skapar PSD Import en förhandsvisningsbild i enlighet med de aktuella inställningarna i panelen **Visa** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**). PSD Import använder ett cacheminne för att påskynda visningen av Adobe Photoshop-bilder. Du kan optimera PSD Import-miljön med QuarkXPress visningsinställningar och modifiera cache-inställningarna, för att styra minnesanvändningen och uppritningshastigheten, i panelen **PSD Import** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

Skapa cacheminnet i inställningsmappen genom att klicka på **QuarkXPress Inställningar**. Skapa cacheminnet i en annan mapp genom att klicka på **Annan mapp** och markera en annan mapp. Ange storleken på mappen med cachefilerna genom att ange ett värde i fältet **Maximal storlek på cachemapp**.

Du kan radera cacheminnet för PSD Import om förhandsvisningen ser felaktig ut. Klicka på **Radera cacheminne** för att radera cacheminnet.

Inställningar–Program–Platsmarkörer

I panelen **Platsmarkörer** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) anger du hur platsmarkörerna för text ska visas på skärmen.

- Ange vilken färg platsmarkörerna för text ska ha i layouten genom att klicka på knappen **Färg** i området **Platsmarkör för text**. Ange ett procentuellt tonvärde för färgen i menyn **Tonvärde**.
- Ange vilken färg platsmarkörerna för textnoden ska ha i layouten genom att klicka på knappen **Färg** i området **Platsmarkör för textnod**. Ange ett procentuellt tonvärde för färgen i menyn **Tonvärde**.

Inställningar – Program – Stavningskontroll

I panelen **Stavningskontroll** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) kan du ställa in olika alternativ för stavningskontroll.

I området **Kontrollera stavningen för undantag**:

- Markera **Ignorera ord med siffror** om du inte vill kontrollera stavningen för ord som innehåller siffror.

- Markera **Ignorera Internet och filadresser** om du inte vill kontrollera stavningen för e-postadresser och webbadresser (URL).
- Markera **Ignorera inledande versal för tyska** om du inte vill kontrollera ord med inledande versal som är inställda för tyska språk – tyska, schweizertyska, reformerad tyska och reformerad schweizertyska – under stavningskontrollen.
- Markera **Ignorera inledande versal för andra språk än tyska** om du inte vill kontrollera ord med inledande versal som är inställda för språk som inte är tyska under stavningskontrollen.

I området **Reformerade språk**, kan du markera **Använd reformerad tyska 2006** för att använda reformerade tyska regler när du kontrollerar stavningen för text som har kodats med det tyska teckenspråket.

Inställningar–Program–Bråktal/Pris

I panelen **Bråktal/Pris** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) kan du formatera bråktal och tecken för pris automatiskt.

- Alternativet **Förskjutning** i området **Täljare** placerar täljaren i förhållande till baslinjen; alternativet **V-skala** bestämmer täljarens höjd i procent av teckenstorleken; alternativet **H-skala** bestämmer täljarens bredd i procent av den normala teckenbredden; och alternativet **Kerna** justerar avståndet mellan tecknen och snedstreckets.
- Alternativet **Förskjutning** i området **Nämnare** placerar nämnaren i förhållande till baslinjen; alternativet **V-skala** bestämmer nämnarens höjd i procent av teckenstorleken; alternativet **H-skala** bestämmer nämnarens bredd i procent av den normala teckenbredden; och alternativet **Kerna** justerar avståndet mellan tecknen och snedstreckets.
- Alternativet **Förskjutning** i området **Streck** placerar snedstreckets i förhållande till baslinjen; alternativet **V-skala** bestämmer snedstreckets höjd i procent av teckenstorleken; alternativet **H-skala** bestämmer snedstreckets bredd i procent av den normala teckenbredden; och alternativet **Kerna** justerar avståndet mellan tecknen och snedstreckets. Markera **Bråkstreck** för att bevara teckenstilen när du väljer **Stil > Stil > Skapa bråktal**.
- Alternativet **Stryk under cent** i området **Pris** placerar en understrykning mellan tecknet för cent och alternativet **Ta bort bas** tar bort decimal- eller kommatecknet från priset.

Inställningar–Program–Bildeffekter

Ibland får du bättre prestanda om du anger en cachemapp som ligger på en annan enhet än den eller de enheter där programmet QuarkXPress och projekten lagras. I panelen **Bildeffekter** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) anger du i vilken mapp bildredigeringsåtgärderna ska cachas.

Projektinställningar

Panelerna för **Projekt** i dialogrutan **Inställningar** (**QuarkXPress/Redigera > Inställningar**) påverkar alla layouter i det aktiva projektet. Om du ändrar projektinställningarna utan att ha något projekt öppet blir dock de nya inställningarna standard i alla nya projekt.

Inställningar – Projekt – Allmänna

I **projektversionen** av panelen **Allmänna** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) kan du ange olika förinställningar för automatisk bildimport, läget för en layout och OpenType-kerning (för OpenType-teckensnitt).

I menyn **Autom bildimport** kan du ange om programmet ska uppdatera de bilder som har ändrats sedan du öppnade layouten senast automatiskt.

- Välj **På** för att aktivera funktionen **Autom bildimport**. När du öppnar ett projekt importerar programmet automatiskt de ändrade bilderna igen.
- Välj **Av** för att inaktivera funktionen **Autom bildimport**.
- Om du vill att programmet ska visa ett varningsmeddelande innan programmet importerar modifierade bilder ska du välja **Verifiera**.

Om du markerar **Läge för en layout** när du inte har något projekt öppet markeras kryssrutan **Läge för en layout** automatiskt i dialogrutan **Nytt projekt**.

Markera **Använd OpenType-kerning** för att aktivera de förinställda kerningvärdena för OpenType-teckensnitt. När OpenType-kerningen är aktiv åsidosätts all kerning som har angivits i **Redigera kerningtabell** (menyn **Övrigt**) för OpenType-teckensnitten.

Layoutinställningar

Inställningarna i panelen **Layout** i dialogrutan **Inställningar** (**QuarkXPress/Redigera** > **Inställningar**) påverkar hur vissa funktioner i QuarkXPress fungerar i dokument, bl.a. hur sidor infogas automatiskt när texten flödar över och hur färger svälls.

Inställningar – Layout – Allmänna

I **layoutversionerna** av panelen **Allmänna** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) kan du ange olika förinställningar för sidlayouten, exempelvis vidhäftningsavståndet för stömlinjer och färger för hyperlänkar och ankare.

I området **Visning** finns följande alternativ:

- När du markerar **Simulera text mindre än** och anger ett värde i fältet, kan QuarkXPress rita om skärmbilden snabbare genom att "simulera" – och visa gråa ränder istället för text som är mindre än en viss storlek. Simuleringen påverkar inte utskrift eller export. Textsimuleringen påverkas av visningsprocenten.
- Markera **Simulera bilder** om du vill att QuarkXPress ska visa importerade bilder som gråa block. Om du markerar ett block som innehåller en simulerad bild visas bilden på normalt sätt. Detta alternativ är avmarkerat som standard.

Välj färgen på ankarsymboler och hyperlänkar i området **Hyperlänkar**.

Ankarsymbolernas färger finns tillgängliga för alla layouter, men hyperlänkfärger finns bara tillgängliga för utskriftslayouter och interaktiva layouter. Om du tänker exportera layouten som en PDF-fil kan du välja ankar- och hyperlänksfärger för en utskriftslayout.

I området **Mallsideobjekt** styr du vad som händer med mallsideobjekten när mallsidorna används. Nya mallsidor läggs till på layoutsidorna om du (1) drar och släpper mallsidesymboler från mallsideområdet i paletten **Layout** till en

layoutsidesymbol i paletten **Layout** (**Fönster > Visa layout**); (2) tar bort en mallsida, som har använts på en layoutsida med hjälp av paletten **Layout**; eller (3) lägger till, tar bort eller flyttar ett udda antal sidor i en layout med motstående sidor.

- Klicka på **Behåll ändrade** om du vill att de mallsideobjekt som du har ändrat ska vara kvar på layoutsidorna när du använder en ny mallsida. De objekt som bevaras är då inte längre mallsideobjekt.
- Klicka på **Ta bort ändrade** om du vill att de mallsideobjekt som du har ändrat ska tas bort från layoutsidorna när du använder en ny mallsida.

Ange om ramen ska placeras innanför eller utanför text- och bildblock i området **Placering av ram**.

- När du klickar på **Innanför** avgörs avståndet mellan texten och ramen av blockets värden för **Blockmarginal** (**Objekt > Modifiera**). När du placerar en ram inuti ett bildblock kommer ramen att överlappa bilden.
- När du klickar på **Utanför** placeras ramen utanför blocket, vilket ökar dess bredd och höjd. Du kan inte sträcka ramen utanför ett överordnat block eller montagebordet.

Endast utskriftslayouter: Med alternativet **Tillägg av sidor** kan du bestämma om programmet automatiskt ska infoga sidor när det finns överflödigt text i ett automatiskt textblock eller i en kedja med textblock (på en sida som är knuten till en mallsida som innehåller ett automatiskt textblock). Med hjälp av den här menyn kan du också avgöra var sidorna ska infogas.

Endast webblayouter: I fältet **Katalog för bildexport** kan du ange namnet på mappen som alla bildfiler ska placeras i när en webblayout exporteras. Mappen skapas på samma nivå som den exporterade layouten (eller i rotkatalogen för webbplatsen, om en sådan har angivits). Om du lämnar fältet tomt, placeras bildfilerna i samma mapp som den exporterade layouten (eller i rotkatalogen för webbplatsen, om en sådan har angivits). En "bildmapp" skapas som standard på samma nivå som den exporterade layouten och de exporterade bilderna placeras i denna "bildmapp".

Endast webblayouter: I fältet **Rotkatalog för webbplats** kan du ange namnet på rotmappen för den exporterade versionen av den aktiva webblayouten och dess placering. Klicka på knappen **Välj/Bläddra** till höger om fältet för att leta reda på rotkatalogen för webbplatsen med hjälp av en dialogruta.

Inställningar–Layout–Mått

Ange de förinställda måttenheterna för layoutens linjaler och paletten **Mått** i panelen **Mått** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

- I menyerna **Horisontell** och **Vertikal** anger du måttsystemet för de linjaler som visas längsmed layoutfönstrets över- och vänsterkant. **Horisontellt** motsvarar den övre linjalen och **Vertikalt** motsvarar den vänstra linjalen.
- Flera andra aspekter i användargränssnittet påverkas av dessa två menyer, inklusive de förinställda X- och Y-koordinaterna i paletten **Mått**. QuarkXPress konverterar automatiskt teckenstorleken, rambredden och grovleken på linjer till punkter, oavsett vilket måttssystem du väljer.

- Du kan åsidosätta det förinställda värdet 72 punkter per tum i fältet **Punkter/tum**. QuarkXPress baserar alla mått på punkter och pica och alla konverteringar från punkt och pica till tum på detta värde. Standardvärdet för punkter per tum inom desktop publishing är 72. Det traditionella typografiska standardvärdet för de flesta typografiska metallinjal är dock vanligtvis ungefär 72,27 eller 72,307.
- Ange ett annat värde för cicero per centimeter än standardvärdet 2,1967 i fältet **Cicero/cm** (värdeområde = 2 till 3 c, måttssystem = cicero, minsta inkrement = 0,001).
- *Endast utskriftslayouter:* Med knapparna för **Objektkoordinater** kan du ange om stegen på den horisontella linjalen ska upprepas från noll på varje **Sida** eller löpa kontinuerligt över ett **Uppslag**. Denna inställning avgör koordinaterna för de objekt som visas i fälten. Förinställningen är **Sida**.
- Använd menyn **Måttenheter** för att ställa in den förinställda måttenheten för nya layouter.

Inställningar – Layout – Stycke

I panelen **Stycke** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) kan du styra olika inställningar på styckenivå.

Funktionen **Auto radavstånd** ställer automatiskt in avståndet mellan raderna. Du kan använda inställningen för ett stycke genom att skriva in "auto" eller "0" i fältet **Radavstånd** i dialogrutan **Styckeattribut (Stil > Radavstånd)**. Till skillnad från stycken med absolut radavstånd (där samma radavstånd används ovanför varje rad), kan stycken med automatiskt radavstånd inkludera rader med olika radavstånd när du blandar olika teckensnitt och teckenstorlekar i samma stycke.

Det automatiska radavståndet beräknas med utgångspunkt från ett grundläggande radavstånd, som QuarkXPress beräknar genom att ta hänsyn till värdena för uppstapel och nedstapel, som är inbyggda i de teckensnitt som används på raden med automatiskt radavstånd och den ovanstående raden. Den textstorlek som användaren angav (**Stil > Storlek**) spelar den viktigaste rollen när det gäller att beräkna detta grundläggande radavstånd. Sedan läggs det värde som användaren angav i fältet **Auto radavstånd** till i det grundläggande värdet och ett totalt värde för radavstånd räknas fram.

Om du vill ange radavståndet i procent ska du skriva in ett värde från 0 till 100 % i steg om 1 %. Detta värde avgör radavståndet mellan två textrader så här: Den största teckenstorleken på raden ovanför multipliceras med procentsatsen. Resultatet läggs till basvärdet för automatiskt radavstånd mellan två rader. Utformningen av vissa teckensnitt gör att detta förfarande kan bli komplicerat, men här följer ett förenklat exempel: Text i 10 punkter, som har en konsekvent stil och är i ett standardteckensnitt, med **Auto radavstånd** på 20%, får radavståndet 12 punkter ($10 \text{ pt} + [20\% \text{ av } 10] = 12 \text{ pt}$). Om du vill ange stegvist automatiskt radavstånd, ska du skriva in ett plus- (+) eller minustecken (–) framför värdet, från -63 punkter till +63 punkter, i valfritt måttssystem. Om du skriver in "+5" läggs fem punkter till det grundläggande radavståndet; om du skriver in "+5 mm" läggs 5 millimeter till.

Du kan styra placeringen av en textrad som hamnar omedelbart under ett hinder i en spalt eller ett block, med hjälp av kryssrutan **Behåll radavstånd**. Om du markerar **Behåll radavstånd**, placeras baslinjen i enlighet med det tillämpade värdet för radavstånd. Om du avmarkerar **Behåll radavstånd**, kommer radens uppstapel att

angränsa till nederkanten på hindret eller ett eventuellt infällningsvärde (**Objekt > Infällning**).

I området **Lås till rastret baserat på** finns följande alternativ:

- Klicka på **Uppstapel och nedstapel** för att låsa rastret baserat på tecknens upp- och nedstaplar.
- Klicka på **Teckenstorlek (Helfyrkantsblock)** för att låsa texten vid rastret baserat på storleken på tecknens helfyrkanter.

I listan **Avstavning** för de olika språken kan du ange vilken metod QuarkXPress ska använda för att avstava stycken automatiskt när det inte finns någon motsvarande post i ordlistan med avstavningsundantag, i området **Avstavning** i menyn **Metod**. Den valda inställningen påverkar bara de stycken som har **Automatisk avstavning (Redigera > A&U)** aktiverad.

- Välj **Standard** om du vill avstava i enlighet med den algoritm som är inbyggd i versioner av QuarkXPress före 3.1. Om du öppnar ett dokument i version 3.1 eller senare, som skapades i versioner av QuarkXPress före 3.1, är standardinställningen **Standard**.
- Välj **Förbättrad** för att avstava med den algoritm som är inbyggd i QuarkXPress version 3.1 eller senare.
- **Utökad 2** använder samma algoritm som **Förbättrad**, men söker igenom eventuella inbyggda avstavningsordlistor innan algoritmen används. **Utökad 2** använder Dieckmanns undantagsresurser och algoritm för avstavning. Det här alternativet introducerades först i QuarkXPress 4.11 för tyska (reformerad) men i senare versioner används det även för andra språk. Om alternativet är tillgängligt för ett språk är det den förvalda metoden för projekt som skapas i QuarkXPress.

Inställningar – Layout – Tecken

I panelen **Delning** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) ställer du in de förvalda inställningarna för nytt delat innehåll. Ange hur QuarkXPress ska konstruera typografiska stilar, såsom upphöjd och nedsänkt stil i panelen **Tecken** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

- Du kan styra de upphöjda tecknens placering och skala (storlek) i området **Upphöjd**. Värdet för **Förskjutning** avgör hur långt över baslinjen QuarkXPress ska placera upphöjda tecken. Värdet för **Förskjutning** mäts i procent av teckenstorleken. Det förinställda värdet är 33 %. Värdet för **V-skala** anger tecknets vertikala storlek och mäts i procent av teckenstorleken. Värdet för **H-skala** avgör bredden och mäts i procent av den normala teckenbredden (som den har angetts av teckensnittsdesignern). Det förinställda värdet för båda skalorna är 60% (värdeområdet är 0 till 100 %, måttssystem = procent, minsta inkrement = 0,1).
- Du kan styra de nedsänkta tecknens placering och skala (storlek) i området **Nedsänkt**. Värdet för **Förskjutning** avgör hur långt över baslinjen QuarkXPress ska placera nedsänkta tecken. Värdet för **Förskjutning** mäts i procent av teckenstorleken. Det förinställda värdet är 33 %. Värdet för **V-skala** anger tecknets vertikala storlek och mäts i procent av teckenstorleken. Värdet för **H-skala** avgör bredden och mäts i procent av den normala teckenbredden (som den har angetts av teckensnittsdesignern). Det

förinställda värdet för båda skalorna är 100 % (värdeområdet är 0 till 100 %, måttssystem = procent, minsta inkrement = 0,1).

- I området **Kapitäl** kan du styra skalan för tecken som använder stilen **Kapitäl**. Värdet för **V-skala** anger tecknets vertikala storlek och mäts i procent av teckenstorleken. Värdet för **H-skala** avgör bredden och mäts i procent av den normala teckenbredden (som den har angetts av teckensnittsdesignern). Det förinställda värdet för båda skalorna är 75 % (värdeområdet är 0 till 100 %, måttssystem = procent, minsta inkrement = 0,1).
- Du kan styra skalan för tecken som ligger i överkant i området **Överkant**. Värdet för **V-skala** anger tecknets vertikala storlek och mäts i procent av teckenstorleken. Värdet för **H-skala** avgör bredden och mäts i procent av den normala teckenbredden (som den har angetts av teckensnittsdesignern). Det förinställda värdet för båda skalorna är 60% (värdeområdet är 0 till 100 %, måttssystem = procent, minsta inkrement = 0,1).
- Använd området **Ligaturer** för att använda ligaturer som är inbyggda i ett teckensnitt. En ligatur är en typografisk konvention som gör att vissa tecken kombineras till en glyf. De flesta teckensnitt innehåller ligaturer för tecknen "f" följt av "i" och för "f" följt av "l". I fältet **Bryt över** kan du ange över vilket kernings- eller knipningsvärde (mäts i 1/200 helfyrkantssteg) tecknen inte ska kombineras till ligaturer. Som exempel kan nämnas att en rubrik med ett högt knipningsvärde inte bör innehålla ligaturer. Det förinställda värdet är 1 (värdeområdet är 0 till 10, måttssystem = 0,005 [1/200] helfyrkant, minsta inkrement = 0,001). Markera Ej "ffi" eller "ffl" om du inte vill att de andra två bokstäverna i "ffi" och "ffl" (som i piffig och våffla) ska kombineras till ligaturer. Ligaturer med tre tecken var vanligt i traditionella typografiska system för dessa kombinationer, men ingår inte i teckensnitt som har utformats för Mac OS, vilket innebär att vissa typografer föredrar att hålla alla tre tecken separata i stället för att bara kombinera två av dem. Observera att ffi- och ffl-ligaturer inte ingår i många PostScript-teckensnitt men de finns med i de flesta OpenType-teckensnitt. Det här alternativet avmarkeras som standard.
- Om du markerar kryssrutan **Kerna autom över** kan QuarkXPress använda de kerningtabeller som är inbyggda i de flesta teckensnitt till att styra avståndet mellan tecknen. Ange över vilken punktstorlek du vill använda automatisk kerning i fältet **Kerna autom över**. Funktionen **Kerna autom över** implementerar dessutom anpassad knipningsinformation som angavs i dialogrutan **Knipningsvärden** för ett markerat teckensnitt (**Övrigt > Redigera knipning**). Det här alternativet markeras som standard, med ett tröskelvärde på 4 punkter (värdeområdet = 0 till 72 punkter, måttssystem = olika (tum, pt, cm, m.m.), minsta inkrement = 0,001)
- Markera **Norm helfyrkant** om du vill att helfyrkantsmellanslaget (dubbelt mellanslag) ska vara lika stort som textens punktstorlek (24-punkters text har t.ex. ett 24-punkters helfyrkantsmellanslag). Om du avmarkerar **Norm helfyrkant**, använder QuarkXPress bredden på två nollor i det aktuella teckensnittet som bredden på ett helfyrkantsmellanslag. Detta alternativ är markerat som standard. Du kan infoga ett helfyrkantsmellanslag genom att trycka på Alternativ+mellanslag/Ctrl+Skift+6.
- I fältet **Bredd på blanksteg** kan du ändra bredden på ett flexibelt mellanslag från det förinställda 50 %. Skapa ett brytande flexibelt mellanslag genom att trycka på Alternativ+Skift+mellanslag/Ctrl+Skift+5. Skapa ett icke brytande flexibelt mellanslag genom att trycka på Kommando+Alternativ+Skift+mellanslag/Ctrl+Alt+Skift+5. Värdet i **Bredd på blanksteg** uttrycks i procent av ett normalt halvfyrcantsmellanslag i ett

visst teckensnitt och en viss teckenstorlek (värdeområdet = 0 till 400 %, måttssystem = procent, minsta inkrement = 0,1).

- När du tillämpar teckenstilen Versaler kan du ange om accenterna ska ingå i de tecken som har accenter i kryssrutan **Accenter på versaler**. Detta alternativ är markerat som standard.

Inställningar – Layout – Verktyg

Ange förinställda egenskaper för **zoomverktyget**  och **objektverktyget**  och ställ in förinställningar för de objekt som skapas med de olika objektverktygen, i panelerna för **Verktyg** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

- Konfigurera alternativen för **objektverktyget**  genom att markera **objektverktyget** och klicka på **Modifiera**. Ange hur många pixlar **objektverktyget** ska förflytta ett objekt i området **Skift + förflytta stegvis**. Använd alternativknapparna under **Dubbelklicka på ett block** för att avgöra vad som händer när du dubbelklickar på ett block: Du kan byta från **objektverktyget** till lämpligt redigeringsverktyg eller öppna dialogrutan **Modifiera**.
- Ange i vilka intervall vyn ska ändras när du använder **zoomverktyget** , genom att markera **zoomverktyget** och klicka på **Modifiera**.
- Markera det kombinerade redigeringsverktyget  och klicka sedan på **Modifiera** för att konfigurera dragningsalternativ för **textredigeringsverktyget** och **bildredigeringsverktyget**. Klicka på **Skapa block** för att skapa ett nytt block när du drar med ett av redigeringsverktygen markerade. Klicka på **Markera block** för att markera block när du drar med ett av redigeringsverktygen markerade.
- Om du vill ändra standardattributen för objekt som skapats med ett eller flera liknande objektverktyg, markerar du verktygen och klickar på **Modifiera**.
- Om du har ändrat inställningarna för ett verktyg och vill återställa dem, ska du välja verktyget/verktygen i listan och klicka på **Återställ**. Klicka på **Återställ alla** om du har ändrat inställningarna för flera verktyg och tänker återställa alla verktygsinställningar till de förinställda inställningarna

Inställningar – Layout – Svällning

I panelen **Svällning** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) gör du de förvalda inställningarna för svällning för utskriftslayouten.

Välj en **Svällningsmetod**:

- Klicka på **Absolut** om du vill använda svällning med hjälp av värdena i fälten **Värde** och **Obestämbar** för de berörda objekt- och bakgrundsfärgerna. Om objektfärgen är mörkare krymper objektet i förhållande till bakgrunden med angivet **Värde**. Om objektfärgen är ljusare sprids objektet in i bakgrunden med värdet i fältet **Värde**.
- Klicka på **Proportionell** om du vill att svällningen ska definieras som värdet i **Värde** multiplicerat med skillnaden mellan objektfärgens och bakgrundsfärgens ljushet (eller intensitet).
- Klicka på **Ursparning för alla** om ingen svällning ska användas.

- Markera **Sväller processfärger** om du vill svälla varje enskild fyrfärgsseparationsplåt för sig när en sida innehåller överlappande processfärger.
- Markera **Ignorera vitt** för att ange att en objektfärg som är placerad framför flera bakgrundsfärger (inklusive vitt) inte ska ta hänsyn till vitt vid svällning.

Ange ett svällningsvärde i fältet **Värde** eller välj **Överlappning**:

- Ange ett värde i fältet **Värde** för att definiera den svällning som ska användas på objekt- och bakgrundsfärger med ett angivet **Värde** i dialogrutan **Svällningsspecifikationer (Redigera > Färger > Redigera svällning)**, och för att definiera den svällning som ska användas på objekt som har ett angivet **Värde (+)** eller **(-)** i paletten **Svällningsinformation (Fönster > Svällningsinformation)**.
- Välj **Överlappning** om överlappning ska användas för objekt och bakgrundsfärger som har ett angivet **Värde** i dialogrutan **Svällningsspecifikationer (Redigera > Färger > Redigera svällning)**, och för objekt som har ett angivet **Värde (+)** eller **(-)** i paletten **Svällningsinformation (Fönster > Svällningsinformation)**.

Ange ett svällningsvärde i fältet **Obestämbar** eller välj **Överlappning**:

- Du styr hur mycket svällning QuarkXPress ska använda för de objektfärger som är placerade framför en obestämbar bakgrund (flera färger med svällningsförhållanden som inte överensstämmer med varandra), genom att ange ett värde i fältet **Obestämbar**.
- Välj **Överlappning** om du vill att objektfärgen ska överlappa en obestämbar bakgrund.

Ange ett värde i **Ursparningsgräns**. Genom att ange en ursparningsgräns (som uttrycks som ett procentvärde av objektfärgens mörkhet) kan du definiera vid vilken gräns en objektfärg ska sparas ur mot bakgrundsfärgen.

Ange ett värde i **Övertrycksgräns**. Med svällningsinställningen för övertrycksgräns kan du ange att ett överlappande objekt ska svällas med det värde som har angetts som **Värde**, om objektets tonvärde är lägre än ett visst procentvärde.

Inställningar – Layout – Stödlinjer och raster

I panelen **Stödlinjer och raster** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) kan du ange olika standardinställningar för stödlinjer och designraster.

I fältet **Vidhäftningsavstånd** kan du ändra det förinställda vidhäftningsavståndet, som anger att objekten ska fästa vid stödlinjerna om de kommer inom 6 pixlar från en stödlinje, när **Fäst vid stödlinjer** är markerat (menyn **Visa**) (värdeområdet = 1 till 216, måttssystem = pixlar, minsta inkrement = 1).

I området **Stödlinjer** finns följande alternativ:

- Ange den förinställda marginalen och färgerna på stödlinjerna, med knapparna för **Marginalfärg** och **Stödlinjefärg**.
- Klicka på **Framför innehållet** eller **Bakom innehållet** för att ange om linjalstödlinjer och sidstödlinjer ska placeras framför eller bakom alla objekten på en sida.

I området **Sidraster** finns följande alternativ:

- Ange ett värde i fältet **Zoom – synlighet** för att ange vid vilket lägsta zoomvärde som sidrastret för mallstödlinjer och textblock ska visas på skärmen.
- Klicka på **Framför innehållet** eller **Bakom innehållet** för att ange om sidrastret för mallsidan ska placeras framför eller bakom alla objekten på en sida. Om du klickar på **Framför innehållet**, kan du även ange om sidrastret för mallsidan ska placeras framför eller bakom stödlinjerna.

Inställningar–Program–Färghantering

Definiera färgerna så att de visas eller skrivs ut på samma sätt på alla enheter, i panelerna för **Färghantering** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**).

I området **Omvandlingsmetod** finns följande alternativ:

- Ange vilken modul som ska användas för färgomvandlingen genom att välja ett alternativ i menyn **Färgmotor**.
- Om du vill ha så mörk svart färg som möjligt oavsett vilken utdatametod som används, väljer du **Svartpunktskompensering**.

I området **Alternativ för källa** finns följande alternativ:

- Ange källfärgrymden för bilder och färger som används i QuarkXPress i menyn **Källinställning**.
- Markera **Aktivera åtkomst till bildprofiler** i menyn **Fönster** och fliken **Färghantering** i dialogrutan **Importera bild** för att aktivera kommandot **Profilinformation**. Det här alternativet gör att du kan visa information om profiler.

Endast utskriftslayouter: Ange hur layouterna ska visas när du väljer **Visa > Korrekturläs utdata**, med hjälp av alternativen i området **Korrekturläsning på skärmen**:

- Ange standardinställningen för korrekturläsning av utdata genom att välja ett alternativ i menyn **Korrekturläs utdata**.
- Ange återgivningsmålet för korrekturläsning på skärmen genom att välja ett alternativ i listan **Återgivningsmål**. **Perceptuell** ändrar skalan på alla färger i källans färgskala så att de passar in i målets färgskala. **Relativ kolorimetrisk** bibehåller de färger som finns i både källans färgskala och målets färgskala. De enda källfärger som ändras är de som inte finns i målets färgskala. **Mättnad** bearbetar alla källfärgers mättnad och ändrar dem till färger med samma relativa mättnad i målets färgskala. **Absolut kolorimetrisk** bibehåller de färger som finns i både källans färgskala och målets färgskala. Färger som ligger utanför målets färgskala justeras i förhållande till hur de ser ut om de skrivs ut på vitt papper. **Definierad av källor** använder de återgivningsmål som är definierade i källinställningarna för alla färger och bilder.

Endast utskriftslayouter: I området **Vektor-EPS/PDF-filer** finns följande alternativ:

- Markera **Färghantera Vektor-EPS/PDF-filer** för att hanterar färgerna för vektorinnehåll i importerade EPS- och PDF-filer. Observera att den här inställningen endast gäller för EPS- och PDF-filer som importeras när denna kryssruta har markerats.
- Markera **Inkludera befintliga Vektor-EPS/PDF-filer i layouten** för att hanterar färgerna för vektorinnehåll i EPS- och PDF-filer som redan har importerats i det aktiva projektet.

Endast webblayouter: Ange en utdataprofil för HTML-export genom att välja ett alternativ i menyn **HTML-export**.

Endast interaktiva layouter: Ange en utdataprofil för SWF-export genom att välja ett alternativ i menyn **SWF-export**.

Inställningar–Layout–Lager

Ange vilka inställningar som ska användas när ett nytt lager skapas i panelen **Lager** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**)

- Markera **Synligt** om nya lager ska vara synliga som standard.
- Markera **Skicka inte utdata** om nya lager inte ska skrivas ut.
- Markera **Låst** om nya lager ska låsas som standard.
- Klicka på **Behåll infällning** om infällningen ska bibehållas på nya lager så att text på synliga lager flödas runt objekt på gömda lager.

Inställningar - Layout - Presentation

Endast interaktiva layouter: I panelen **Presentation** i dialogrutan **Inställningar** (menyn **QuarkXPress/Redigera**) kan du styra förinställda sidövergångar, ställa in förinställda musmarkörer, göra förinställningar för automatiskt tidsintervall mellan visade sidor och styra om sidorna i projekt som använder automatisk sidmatning ska gå i en slinga.

- Ställ in en sidövergång genom att välja ett alternativ i menyn **Effekt** och ange hur länge övergången ska vara i fältet **Tid** under menyn.
- Definiera de förinställda markörerna genom att välja alternativ i menyerna i området **Markörer**:
- Ange vilken markör som ska visas när slutanvändaren flyttar muspekaren över ett interaktivt objekt genom att välja ett alternativ i menyn **Användare**.
- Klicka på **Gå framåt automatiskt var** och skriv in hur ofta sidorna ska matas framåt i fältet **sekund** om du vill att det aktiva projektet (om det finns något) ska spelas upp automatiskt, från sida till sida, utan att användaren behöver göra något.
- Markera **Slinga** om du vill att projektet automatiskt ska flytta från den sista sidan till den första när en åtgärd av typen **Visa nästa sida** körs (och vice versa).

Inställningar – Layout – SWF

Endast interaktiva layouter: I panelen **SWF** kan du ställa in förinställda exportalternativ för interaktiva layouter. Klicka på **Förinställda alternativ** i panelen för att visa och konfigurera dessa alternativ. Dialogrutan **Exportinställningar** visas. Ytterligare information om hur du använder den här panelen finns under "[Konfigurera exportinställningar](#)".

Juridiska meddelanden

©2022 Quark Inc. med avseende på innehållet i och arrangemanget av detta material. Med ensamrätt.

©1986–2022 Quark Inc. och dess licensgivare avseende tekniken. Med ensamrätt.

Skyddat av ett eller flera av följande patentnummer i USA: 5,541,991, 5,907,704, 6,005,560, 6,052,514, 6,081,262, 6,947,959 B1, 6,940,518, 7,116,843 och andra patentsökningar har lämnats in.

Quarks produkter och material lyder under upphovsrättslagarna och andra lagar avseende skydd av kunskapskapital i USA och andra länder. Otillåten användning eller reproduktion utan Quarks skriftliga medgivande är förbjudet.

QUARK STÅR INTE SOM TILLVERKARE AV PROGRAM FRÅN TREDJE PART ELLER ANNAN HÅRDVARA FRÅN TREDJE PART (BENÄMNS NEDAN "TREDJEPARTSPRODUKTER") OCH SÅDANA TREDJEPARTSPRODUKTER HAR INTE SKAPATS, GRANSKATS ELLER TESTATS AV QUARK, QUARKS DOTTERBOLAG ELLER DERAS LICENSGIVARE. (QUARKS DOTTERBOLAG SKALL TOLKAS SOM ALLA PERSONER, KONTOR ELLER ENHETER SOM REGLERAR, REGLERAS AV ELLER REGLERAS TILLSAMMANS MED QUARK ELLER DESS MODERBOLAG ELLER EN MAJORITET AV QUARKS AKTIEÄGARE, OAVSETT OM DE EXISTERAR NU ELLER BILDAS I FRAMTIDEN, TILLSAMMANS MED NÅGON PERSON, KONTOR ELLER ENHET SOM KAN KOMMA ATT INFÖRSKAFFA DYLIK STATUS I FRAMTIDEN.) QUARK, QUARKS DOTTERBOLAG OCH/ELLER DERAS LICENSGIVARE GER INGA GARANTIER, VARE SIG UTTRYCKLIGA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA, AVSEENDE QUARKS PRODUKTER/ TJÄNSTER OCH/ELLER TREDJEPARTSPRODUKTER/-TJÄNSTER, DERAS SÄLJBARHET ELLER DERAS LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL. QUARK, QUARKS DOTTERBOLAG OCH DERAS LICENSGIVARE FRÅNSÄGER SIG ALLA GARANTIER SOM ÄR FÖRKNIPPADE MED QUARKS PRODUKTER/TJÄNSTER OCH ALLA TREDJEPARTSPRODUKTER/-TJÄNSTER. QUARK, QUARKS DOTTERBOLAG OCH DERAS LICENSGIVARE FRÅNSÄGER SIG VIDARE ALLA ANDRA GARANTIER OCH VILLKOR, VARE SIG UTTRYCKLIGA, UNDERFÖRSTÅDDA ELLER UNDERORDNADE, SOM HAR ELLER ICKE HAR GIVITS AV DISTRIBUTÖRER, DETALJHANDLARE, XTENSIONS-UTVECKLARE ELLER ANNAN PROGRAMLEVERANTÖR, INKLUSIVE OCH UTAN BEGRÄNSNING, ALLA GARANTIER AVSEENDE ICKE-INTRÅNG, KOMPATIBILITET ELLER ATT PROGRAMVARAN ÄR FELFRI ELLER ATT FEL KAN ELLER KOMMER ATT KORRIGERAS. TREDJEPARTSLEVERANTÖRER ÄGER RÄTT ATT TILLHANDAHÅLLA BEGRÄNSADE GARANTIER AVSEENDE DERAS EGNA PRODUKTER OCH/ELLER TJÄNSTER OCH ANVÄNDARE MÅSTE, OM TILLÄMPLIGT, VÄNDA SIG TILL DENNA TREDJE PART AVSEENDE SÅDANA GARANTIER. VISSA JURISDIKTIONER,

LÄNDER ELLER PROVINSER TILLÅTER INTE BEGRÄNSNINGAR I UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER OCH DET KAN DÄRFÖR HÄNDA ATT OVANSTÅENDE BEGRÄNSNING INTE GÄLLER VISSA ANVÄNDARE. QUARK, QUARKS DOTTERBOLAG OCH/ELLER DERAS LICENSGIVARE SKA UNDER INGA SOM HELST OMSTÄNDIGHETER VARA SKADESTÅNDSSKYLDIGA FÖR EVENTUELLA SPECIELLA, INDIREKTA, UNDERORDNADE SKADOR, FÖLJDSKADOR ELLER SKADESTÅNDSANSPRÅK I AVSKRÄCKANDE SYFTE, INKLUSIVE, MEN EJ BEGRÄNSAT TILL EVENTUELLA FÖRLORADE VINSTER, FÖRLORAD TID, FÖRLORADE BESPARINGAR, FÖRLORAD DATA, FÖRLORADE AVGIFTER ELLER NÅGON FORM AV AVGIFTER SOM UPPSTÅR VID INSTALLATIONEN ELLER ANVÄNDNINGEN AV QUARKS PRODUKTER ELLER TJÄNSTER, OAVSETT PÅ VILKET SÄTT ELLER HUR DE ORSAKATS OCH EVENTUELL SKADESTÅNDSSKYLDIGHETSTEORI. OM, UTAN HINDER AV DET FÖREGÅENDE, QUARK, QUARKS DOTTERBOLAG OCH/ELLER DERAS LICENSGIVARE BEDÖMS VARA ANSVARIGA FÖR QUARKS PRODUKTER/TJÄNSTER ELLER TREDJEPARTSPRODUKTER/-TJÄNSTER SKALL DETTA ANSVAR BEGRÄNSAS TILL DET LÄGSTA AV DET BELOPP ANVÄNDAREN EVENTUELLT HAR BETALAT QUARK FÖR PROGRAMVARAN/TJÄNSTERNA I FRÅGA (FÖRUTOM TREDJEPARTSPRODUKTER/-TJÄNSTER) OCH DET LÄGSTA BELOPP SOM FÖRESKRIVS I TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING. DESSA BEGRÄNSNINGAR GÄLLER ÄVEN OM QUARK, QUARKS DOTTERBOLAG, DERAS LICENSGIVARE OCH/ELLER DERAS AGENTER HAR MEDDELATS OM MÖJLIGHETEN TILL SÅDANA SKADESTÅND. VISSA JURISDIKTIONER, LÄNDER ELLER PROVINSER TILLÅTER INTE UTESLUTNING ELLER BEGRÄNSNING AV TILFÄLLIGA SKADOR ELLER FÖLJDSKADOR OCH DET KAN DÄRFÖR HÄNDA ATT DENNA BEGRÄNSNING ELLER UTESLUTNING INTE GÄLLER. ALLA ANDRA BEGRÄNSNINGAR SOM GÄLLER UNDER TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING, INKLUSIVE LAGAR AVSEENDE BEGRÄNSNINGAR, SKALL FORTSÄTTA ATT GÄLLA. I HÄNDELSE AV ATT NÅGON AV DESSA BESTÄMMELSER, NU ELLER I FRAMTIDEN, INTE KAN BEIVRAS UNDER TILLÄMPLIG LAGSTIFTNING SKALL BESTÄMMELSEN I FRÅGA MODIFIERAS ELLER BEGRÄNSAS SÅ LÅNGT SOM ÄR NÖDVÄNDIGT FÖR ATT DEN SKALL KUNNA BEIVRAS. ANVÄNDNINGEN AV QUARKS PRODUKTER REGLERAS AV VILLKOREN I LICENSAVTALET FÖR SLUTANVÄNDARE ELLER ANDRA TILLÄMPLIGA AVTAL AVSEENDE SÅDANA PRODUKTER/TJÄNSTER. I HÄNDELSE AV MOTSÄGELSE MELLAN SÅDANA AVTAL OCH DESSA BESTÄMMELSER SKALL ANVÄNDNINGEN REGLERAS AV DE RELEVANTA AVTALEN.

Quark, Quark-logotypen, QuarkXPress, XTensions, QuarkXTensions, Job Jackets, Composition Zones och andra Quark-relaterade märken som Quark då och då använder, är varumärken som tillhör Quark, Inc. och alla tillhörande dotterbolag.

Microsoft, OpenType, Excel, Internet Explorer och Windows är inregistrerade varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder.

Mac, Mac OS, TrueType, Safari, Apple, AppleScript och Macintosh är varumärken eller inregistrerade varumärken som tillhör Apple Computer Inc. i USA och andra länder. QuickTime är ett varumärke som används på licens. QuickTime är inregistrerat i USA och i andra länder.

Adobe, PostScript, Photoshop, Acrobat, Reader, Adobe-logotypen är, Flash och Macromedia är antingen inregistrerade varumärken eller varumärken som tillhör Adobe Systems Incorporated i USA och/eller andra länder.

De PANTONE®-färger som visas i programvaran eller i användardokumentationen överensstämmer eventuellt inte med PANTONE-identifierad standard. Använd aktuell PANTONE- färghandbok för korrekta färger PANTONE ® och andra varumärken från Pantone, Inc. tillhör Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2008.

Color Data är producerat på licens från Dainippon Ink and Chemicals, Inc.

FOCOLTONE och FOCOLTONE Colour System är inregistrerade varumärken som tillhör FOCOLTONE. Konceptet, strukturen och formatet på FOCOLTONE-materialet och de immateriella egenskaperna skyddas av patent och lagen om upphovsrätt. Varje återgivande i någon form, helt eller delvis, för privat bruk eller försäljning, är uttryckligen förbjudet. Kontakta FOCOLTONE, Ltd. för speciell patentinformation.

Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. äger upphovsrätten till TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM OCH PROGRAMVARA, som är licensierat till Quark, Inc. för distribution för användning med QuarkXPress. TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM OCH PROGRAMVARA får ej kopieras till en annan disk eller till minnet, såvida detta inte är en del av exekveringen av QuarkXPress. TOYO INK COLOR FINDER™ SYSTEM OCH PROGRAMVARA © TOYO INK MFG. CO., LTD., 1991. COLOR FINDER är för närvarande i registreringsfasen och blir snart ett inregistrerat varumärke som tillhör Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. COLOR FINDER™ datavideosimuleringar som används i denna produkt matchar eventuellt inte boken COLOR FINDER™, och det kan hända att vissa tryckfärger som används i produkten inte överensstämmer. Du hittar rätt färg i boken COLOR FINDER™."

TRUMATCH, TRUMATCH Swatching System och TRUMATCH System är varumärken som tillhör TRUMATCH, Inc.

Netscape Navigator är ett inregistrerat varumärke som tillhör Netscape i USA och/eller andra länder.

WordPerfect är ett inregistrerat varumärke som tillhör Corel Corporation.

Unicode är ett varumärke som tillhör Unicode Inc.

Firefox är ett varumärke som tillhör Mozilla Foundation.

Avseende tt2pt1-tekniken, Copyright ©1997–2003 av FÖRFATTARNA: Andrew Weeks <ccsaw@bath.ac.uk> Frank M. Siegert <fms@this.net> Mark Heath <mheath@netspace.net.au> Thomas Henlich <thenlich@rcs.urz.tu-dresden.de> Sergey Babkin <babkin@users.sourceforge.net>, <sab123@hotmail.com> Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr> Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com> Szalay Tamas <tomek@elender.hu> Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl> Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz> Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn> Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn> Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org> Rigel <rigel863@yahoo.com> Med ensamrätt. Omdistribuering och användning av källkod eller binärt format med eller utan ändringar tillåts under förutsättning att följande villkor uppfylles: 1. Omdistribuering av källkod måste bevara ovanstående copyright-meddelande, den här listan med villkor och följande ansvarsfriskrivningsklausul. 2. Omdistribuering i binärt format måste innehålla ovanstående copyright-meddelande, den här listan med villkor och följande ansvarsfriskrivningsklausul i dokumentationen och/eller annat material som medföljer distributionen. 3. Allt marknadsföringsmaterial som nämner funktioner eller användningen av denna programvara måste visa följande erkännande: Denna produkt innehåller programvara som har utvecklats av TTF2PT1-projektet och dess bidragsgivare.

DENNA PROGRAMVARA TILLHANDAHÅLLES AV FÖRFATTARNA OCH MEDARBETARNA I "BEFINTLIGT SKICK" OCH ALLA UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER, INKLUSIVE, MEN EJ BEGRÄNSAT TILL UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER ANGÅENDE SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL, FRÅNSÄGES. FÖRFATTARNA OCH MEDARBETARNA SKA UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER VARA SKADESTÅNDSSKYLDIGA FÖR EVENTUELLA DIREKTA, INDIREKTA, UNDERORDNADE, SPECIELLA, AVSKRÄCKANDE SKADOR ELLER FÖLJDSKADOR (INKLUSIVE, MEN EJ BEGRÄNSAT TILL, ANSKAFFNING AV ERSÄTTNINGSVAROR ELLER TJÄNSTER; OFÖRMÅGA ATT ANVÄNDA PROGRAMMET, FÖRLORADE DATA, FÖRLORAD VINST, ELLER AVBROTT I AFFÄRSVERKSAMHETEN) OAVSETT HUR SKADORNA INTRÄFFAR OCH OAVSETT VILKEN SKADESTÅNDSTEORI SOM TILLÄMPAS, VARE SIG DET GÄLLER KONTRAKTSBROTT ELLER KRÄNKNING (INKLUSIVE OAKTSAMHET ELLER ANNAT) SOM PÅ NÅGOT SÄTT UPPSTÅR PGA ANVÄNDNINGEN AV PROGRAMVARAN, ÄVEN OM NÅGON AV PARTERNA HAR INFORMERATS OM MÖJLIGHETEN TILL SÅDANA SKADOR. En lista med FÖRFATTARNAS ungefärliga ansvarsskyldighet finns i projektets historik. Andra bidrag till projektet innefattar: Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr> Unicode översättningstabell för turkiska språket. Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com> Unicode översättningstabell för baltiska språk. Szalay Tamas <tomek@elender.hu> Unicode översättningstabell för centraleuropeiska språk. Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl> RPM-filen. Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz> Unicode-mappningsformat med namn, det tvingande Unicode-alternativet. Frank M. Siegert <frank@this.net> Port to Windows Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn> Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn> Översättningstabeller för kinesiska teckensnitt. Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org> Unicode översättningstabeller för det cyrilliska alfabetet. Rigel <rigel863@yahoo.com> Generation of the dvips encoding files, modification to the Chinese maps. I. Lee Hetherington <ilh@lcs.mit.edu> Sammanställde Type1 (från paketet "t1utils"), dess fullständiga meddelande om copyright: Copyright ©1992 by I. Lee Hetherington, med ensamrätt. Härmed ges tillstånd att använda, ändra och distribuera detta program för valfritt ändamål under förutsättning att detta och nedanstående copyrightmeddelanden kvarstår i oförändrat skick.

Apache-tekniken är copyright-belagd ©1999–2008 The Apache Software Foundation. Med ensamrätt. Alla Apache-program som distribueras med detta program har utvecklats av Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>). Programmen licensieras under Apache License, Version 2.0 ("Licensen"); du får endast använda de här filerna i enlighet med villkoren i Licensen. Du kan få tag på en kopia av licensen på <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>. Förutom i de fall då annat krävs av gällande lagar, eller har medgivits skriftligen, distribueras programvara distribuerad under Licensen i "BEFINTLIGT SKICK", UTAN NÅGRA SOM HELST GARANTIER ELLER VILLKOR, varken uttryckta eller underförstådda. Se Licensen för upplysningar om vilket språk som styr tillstånd och begränsningar under Licensen.

Avseende programmet MoreFiles, ©1992–2002 av Apple, Inc., med ensamrätt. Det här Apple-programmet tillhandahålles av Apple, Inc. ("Apple") avseende ditt samtycke till följande villkor, och när du använder, installerar, ändrar eller om distributes detta Apple-program accepterar du därmed dessa villkor. Om du inte samtycker till dessa villkor får du inte använda, installera, ändra eller om distribuera detta Apple-program. I betraktande av ditt samtycke till att hålla dig till följande villkor, och i enlighet med dessa villkor, ger Apple dig en personlig, icke-exklusiv licens, under Apples copyright-meddelanden i detta originalprogram från Apple ("Apple-programmet"),

att använda, reproducera, ändra och om distribuera Apple-programmet, med eller utan ändringar, i källformat och/eller binärt format; under förutsättning att om du om distribuera hela Apple-programmet utan några ändringar måste du behålla detta meddelande och den följande texten och friskrivningsklausulerna i alla sådana fall av om distribuering av Apple-programmet. Varken namnet, varumärken, servicemärken eller logotyper som tillhör Apple, Inc. får användas för att rekommendera eller marknadsföra produkter som härleds ur Apple-programmet, utan tidigare skriftligt tillstånd från Apple. Förutom vad som uttryckligen anges i detta meddelande ger Apple här inga andra rättigheter eller licenser, varken uttryckta eller underförstådda, inklusive, men ej begränsat till eventuella patenträttigheter som dina härledda arbeten – eller andra arbeten där Apple-programmet kan ingå – kan inkräkta på. Apple-programmet tillhandahålls av Apple i "BEFINTLIGT SKICK". APPLE GER INGA GARANTIER, VARKEN UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA, INKLUSIVE, OCH UTAN BEGRÄNSNINGAR, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER OM ATT VÅRA PRODUKTER INTE GÖR INTRÅNG I ANDRAS IMMATERIELLA RÄTTIGHETER, SÄLJBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST SYFTE, AVSEENDE APPLE-PROGRAMMET ELLER DESS ANVÄNDNING SOM ETT FRISTÅENDE PROGRAM ELLER I KOMBINATION MED DINA PRODUKTER. APPLE SKA UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER VARA SKADESTÅNDSSKYLDIGT FÖR EVENTUELLA SPECIELLA, DIREKTA, INDIREKTA, UNDERORDNADE SKADOR ELLER FÖLJDSKADOR (INKLUSIVE, MEN EJ BEGRÄNSAT TILL, ANSKAFFNING AV ERSÄTTNINGSVAROR ELLER TJÄNSTER; OFÖRMÅGA ATT ANVÄNDA PROGRAMMET, FÖRLORADE DATA, FÖRLORAD VINST, ELLER AVBROTT I AFFÄRSVERKSAMHETEN) OAVSETT OM SKADORNA INTRÄFFAR P.G.A. ANVÄNDNING, REPRODUKTION, ÄNDRING OCH/ELLER DISTRIBUTION AV APPLE-PROGRAMMET, OAVSETT HUR SKADORNA UPPSTÅR OCH OAVSETT VILKEN SKADESTÅNDSTEORI SOM TILLÄMPAS, VARE SIG DET GÄLLER KONTRAKTSBROTT ELLER KRÄNKNING (INKLUSIVE OAKTSAMHET) STRIKT SKADESTÅNDSSKYLDIGHET ELLER ANNAT, ÄVEN OM APPLE HAR INFORMERATS OM MÖJLIGHETEN TILL SÅDANA SKADOR.

Delar av denna produkt inkluderar teknik som används på licens från Global Graphics.

Avseende ICU4J-tekniken, ICU4J-licens – ICU4J 1.3.1 och senare, MEDDELANDE OM COPYRIGHT OCH TILLSTÅND, Copyright ©1995–2006 International Business Machines Corporation och andra. Med ensamrätt. Härmed ges tillstånd till alla som erhåller en kopia av detta program och tillhörande dokumentationsfiler ("Programvaran") att kostnadsfritt handla med Programvaran utan några förbehåll, inklusive och utan begränsning, rätten att använda, kopiera, ändra, förena, publicera, distribuera och/eller sälja kopior av Programvaran och tillstånd till de personer som Programvaran har anskaffats för att göra detta, under förutsättning att ovanstående copyrightmeddelande(n) och detta meddelande om tillstånd finns med i alla kopior av programmet och att både ovanstående copyrightmeddelande(n) och detta meddelande om tillstånd finns med i den medföljande dokumentationen. PROGRAMVARAN TILLHANDAHÅLLES "I BEFINTLIGT SKICK" UTAN NÅGON SOM HELST GARANTI, VARE SIG UTTRYCKLIG ELLER UNDERFÖRSTÅDD, INKLUSIVE, MEN EJ BEGRÄNSAT TILL GARANTIER ANGÅENDE SÄLJBARHET, LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL OCH ATT PROGRAMVARAN INTE GÖR INTRÅNG I ANNAN PROGRAMVARULEVERANTÖRS RÄTTIGHETER. UPPHOVSRÄTT SINNEHAVARNA SOM INGÅR I DETTA MEDDELANDE SKA UNDER INGA SOM HELST OMSTÄNDIGHETER VARA ANSVARIGA FÖR EVENTUELLT SKADESTÅNDSANSPRÅK ELLER SPECIELLA INDIREKTA SKADOR ELLER FÖLJDSKADOR, ELLER NÅGON SOM HELST TYP AV

SKADOR SOM UPPKOMMER PGA FÖRLORAD MÖJLIGHET ATT ANVÄNDA PROGRAMMET, FÖRLORADE DATA ELLER VINSTER, OAVSETT OM DETTA SKER BASERAT PÅ AVTALSBRÖTT, FÖRSUMMELSE ELLER ANNAN KRÄNKANDE ÅTGÄRD SOM UPPKOMMER MED ANLEDNING AV ELLER I ANSLUTNING TILL ANVÄNDNING AV PROGRAMVARAN ELLER DESS PRESTANDA. Förutom vad som ingår i detta meddelande, får namnet på en upphovsrättsinnehavare inte användas vid reklam eller för att på annat sätt marknadsföra försäljning, användning eller annat handlande med denna Programvara utan tidigare skriftligt tillstånd från upphovsrättsinnehavaren.

Denna programvara baseras delvis på arbete som utförts av Independent JPEG Group.

Avseende teknik från Microsoft, ©1988–2008 Microsoft Corporation. Med ensamrätt.

Avseende programvara från Nodeka, ©1999–2002 Justin Gottschlich. Med ensamrätt.

Med avseende på STLport-tekniken, Copyright 1999,2000 Boris Fomitchev. Detta material tillhandahålles i "befintligt skick", utan någon som helst uttryckt eller underförstådd garanti. All användning sker på egen risk. Oavsett syftet med användningen ges härmed tillstånd att använda eller kopiera denna programvara kostnadsfritt, under förutsättning att ovanstående meddelanden bevaras på alla kopior. Tillstånd att ändra koden och att distribuera ändrad kod ges under förutsättning att ovanstående meddelanden bevaras och att ett meddelande angående kodens förändring ingår i ovanstående upphovsrättsmeddelande. Licenstagaren får distribuera binära filer som har kompilerats med STLport (oavsett om de är originalfiler eller ändrade filer) utan någon royalty eller några begränsningar. Licenstagaren får distribuera original- eller ändrade STLport-källfiler, under förutsättning att: Förhållandena som anges i ovanstående tillståndsmeddelande uppfylles, följande upphovsrättsmeddelanden bevaras om de finns och att villkoren i medföljande tillståndsmeddelande uppfylles: Copyright 1994 Hewlett-Packard Company. Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

Oavsett ändamålet ges härmed tillstånd att använda, kopiera, modifiera, distribuera och sälja denna programvara och dess dokumentation kostnadsfritt, under förutsättning att ovanstående upphovsrättsmeddelande finns med på alla kopior och att både copyright-meddelandet och meddelandet angående tillståndet finns med i tillhörande dokumentation. Hewlett-Packard Company ger inga framställningar angående programmets lämplighet för ett visst syfte. Det tillhandahålles "i befintligt skick" utan någon uttryckt eller underförstådd garanti. Oavsett ändamålet ges härmed tillstånd att använda, kopiera, modifiera, distribuera och sälja denna programvara och dess dokumentation kostnadsfritt, under förutsättning att ovanstående upphovsrättsmeddelande finns med på alla kopior och att både copyright-meddelandet och meddelandet angående tillståndet finns med i tillhörande dokumentation. Silicon Graphics ger inga framställningar angående programmets lämplighet för ett visst syfte. Det tillhandahålles "i befintligt skick" utan någon uttryckt eller underförstådd garanti. Oavsett ändamålet ges härmed tillstånd att använda, kopiera, modifiera, distribuera och sälja denna programvara och dess dokumentation kostnadsfritt, under förutsättning att ovanstående upphovsrättsmeddelande finns med på alla kopior och att både copyright-meddelandet och meddelandet angående tillståndet finns med i tillhörande dokumentation. Moscow Center for SPARC Technology ger inga framställningar angående programmets lämplighet för ett visst ändamål. Det tillhandahålles "i befintligt skick" utan någon uttryckt eller underförstådd garanti.

Avseende Dr. Brian Gladmans programvara, Copyright ©2001, Dr. Brian Gladman <brg@gladman.uk.net>, Worcester, UK. Med ensamrätt. LICENSVILLKOR Fri distribution och användning av denna programvara i både källformat och binärt format medges (med eller utan ändringar) under förutsättning att: 1. distribution av denna källkod inkluderar ovanstående upphovsrättsmeddelande, denna lista med villkor och följande friskrivningsklausul; 2. distribution i binärt format inkluderar ovanstående upphovsrättsmeddelande, denna lista med villkor och följande friskrivningsklausul i dokumentationen och/eller annat tillhörande material; 3. upphovsrättsinnehavarens namn inte används för att rekommendera produkter som har skapats med användning av denna programvara utan särskilt skriftligt tillstånd. FRISKRIVNINGSKLAUSUL Denna programvara tillhandahålles "i befintligt skick" utan några uttryckta eller underförstådda garantier avseende egendom, inklusive, men ej begränsat till riktighet och lämplighet för ett visst ändamål.

Avseende Wei Dai-tekniken, Kompilation Copyright ©1995–2003 av Wei Dai. Med ensamrätt. Denna copyright gäller endast för detta programvarupaket som en kompilering, och antyder inte någon copyright för en viss fil i paketet.

Följande filer är copyrightbelagda av sina respektive ursprungliga författare, och deras användning lyder under andra licenser som ingår i dessa filer. mars.cpp – Copyright 1998 Brian Gladman.

Alla andra filer i denna kompilering har gjorts tillgängliga för allmänheten av Wei Dai och andra som bidragit till kompileringen.

Jag vill tacka följande författare för att de har gjort sina arbeten tillgängliga för allmänheten:

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

Härmed ges tillstånd att utan kostnad använda, kopiera, ändra och distribuera denna kompilering oavsett ändamålet, inklusive kommersiella användningsområden, med följande begränsningar:

1. Eventuell kopiering eller ändring av denna kompilering, oavsett i vilket format, med undantag av objekt-kodsformat som en del av ett tillämpningsprogram, måste inkludera ovanstående copyright-meddelande och denna licens.
2. Användare av denna programvara samtycker till att eventuella ändringar eller tillägg som Wei Dai får kommer att anses vara tillgänglig för allmänheten och inte vara belagd med copyright om den inte innehåller ett uttryckligt copyrightmeddelande.
3. Wei Dai ger inga garantier och gör inga föreställningar om att användningen av programvaran i denna kompilering kommer att vara felfri, och Wei Dai har ingen skyldighet att tillhandahålla några tjänster, såsom underhåll, uppdateringar o.dyl. PROGRAMVARAN OCH EVENTUELL DOKUMENTATION TILLHANDAHÅLLES "I BEFINTLIGT SKICK" UTAN UTTRYCKLIG ELLER UNDERFÖRSTÅDD GARANTI, INKLUSIVE, MEN EJ BEGRÄNSAT TILL, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER ANGÅENDE SÄLJBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL. WEI DAI ELLER ANDRA MEDARBETARE ÄR UNDER INGA SOM HELST OMSTÅNDIGHETER ANSVARSSKYLDIGA FÖR DIREKTA, UNDERORDNADE SKADOR ELLER FÖLJDSKADOR, ÄVEN OM DE HAR INFORMERATS OM MÖJLIGHETEN TILL SÅDANA SKADOR.
4. Användarna får inte använda Wei Dai eller andra medarbetares namn i marknadsföring eller reklam utan tidigare skriftligt medgivande för varje enskilt fall.
5. Export av denna programvara från USA kan kräva en särskild licens från USA:s myndigheter. Det åligger den person eller organisation som funderar på att exportera att införskaffa en sådan licens innan exporten sker.
6. Vissa delar i denna programvara kan ha patentskydd. Det åligger användaren att införskaffa lämpliga licenser innan dessa delar används.

Om denna kompilering används i objekt-kodsformat i ett tillämpningsprogram, behöver inte författaren erkännas, men det skulle uppskattas. Wei Dai behöver inte underrättas om eventuella användbara ändringar eller tillägg, men detta skulle också uppskattas.

Avseende överlappande menyer som baseras på menu.js. av Gary Smith, juli 1997, Copyright ©1997–1999 Netscape Communication Corp. Netscape ger dig en royaltyfri licens att använda eller modifiera den programvara för överlappande menyer som medföljer, under förutsättning att detta meddelande om copyright finns med på alla kopior. Denna programvara tillhandahålles "I BEFINTLIGT SKICK", utan någon som helst garanti.

Avseende HTML parser-teknik, Copyright ©1998 World Wide Web-konsortiet (Massachusetts Institute of Technology, Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique, Keio University). Med ensamrätt.

Medverkande författare:

Dave Raggett <dsr@w3.org>

Medverkande författare tackar alla som har hjälpt till med testning, rättelser av fel och tålamod. Vi kunde inte ha gjort det här utan er.

COPYRIGHTMEDDELANDE:

Denna programvara och dokumentation tillhandahålles "i befintligt skick" och copyrightinnehavarna och de medverkande författarna lämnar inga som helst garantier eller föreställningar, varken uttryckta eller underförstådda, inklusive, men ej begränsat

till, garantier avseende säljbarhet eller lämplighet för ett visst syfte eller att användningen av programvaran eller dokumentationen inte inkräktar på patent, copyright, varumärken eller andra rättigheter som tillhör en tredje part.

Copyrightinnehavarna och medverkande författare är inte ansvariga för eventuella direkta, indirekta, speciella skador eller följdskador som uppkommer vid användningen av programvaran eller dokumentationen, oavsett om de har informerats om möjligheten till sådana skador.

Härmed ges tillåtelse att använda, kopiera, ändra och distribuera denna källkod, eller delar därav, dokumentation och körbara filer, oavsett ändamålet och utan kostnad, med följande begränsningar:

1. Källkodens ursprung får inte framställas oriktigt.
2. Märkning på ändrade versioner måste ange att den skiljer sig från originalkällan.
3. Detta copyrightmeddelande får inte ändras eller avlägsnas från en källa eller ändrad källdistribution.

Copyrightinnehavarna och medverkande författare ger utan kostnad särskilt tillstånd till och uppmuntrar användningen av denna källkod som en komponent som kan användas för stöd av HTML (Hypertext Markup Language) i kommersiella produkter. Om du använder denna källkod i en produkt krävs inget erkännande, men det skulle uppskattas.

Delar av denna programvara baseras på arbete utfört av Jean-loup Gailly och Mark Adler och är copyright-belagt ©1995–1998 Jean-loup Gailly och Mark Adler
[ZIP-bibliotek]

Avseende Sun-tekniken, Copyright 2003–2008, Sun Microsystems, Inc. Med ensamrätt. Användning sker enligt licensvillkoren.

Avseende Apple-tekniken, ©1997–2004 Apple, Inc. Med ensamrätt. Det här Apple-programmet tillhandahålles av Apple, Inc. ("Apple") avseende ditt samtycke till följande villkor, och när du använder, installerar, ändrar eller omdistribuerar detta Apple-program accepterar du därmed dessa villkor. Om du inte samtycker till dessa villkor får du inte använda, installera, ändra eller omdistribuera detta Apple-program. I betraktande av ditt samtycke till att hålla dig till följande villkor, och i enlighet med dessa villkor, ger Apple dig en personlig, icke-exklusiv licens, under Apples copyright-meddelanden i detta originalprogram från Apple ("Apple-programmet"), att använda, reproducera, ändra och omdistribuera Apple-programmet, med eller utan ändringar, i källformat och/eller binärt format; under förutsättning att om du omdistribuerar hela Apple-programmet utan några ändringar måste du behålla detta meddelande och den följande texten och friskrivningsklausulerna i alla sådana fall av omdistribuering av Apple-programmet. Varken namnet, varumärken, servicemärken eller logotyper som tillhör Apple, Inc. får användas för att rekommendera eller marknadsföra produkter som härleds ur Apple-programmet, utan tidigare skriftligt tillstånd från Apple. Förutom vad som uttryckligen anges i detta meddelande ger Apple här inga andra rättigheter eller licenser, varken uttryckta eller underförstådda, inklusive, men ej begränsat till eventuella patenträttigheter som dina härledda arbeten – eller andra arbeten där Apple-programmet kan ingå – kan inkräkta på. Apple-programmet tillhandahålles av Apple i "BEFINTLIGT SKICK". APPLE GER INGA GARANTIER, VARKEN UTTRYCKTA ELLER UNDERFÖRSTÅDDA, INKLUSIVE, OCH UTAN

BEGRÄNSNINGAR, UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER OM ATT VÅRA PRODUKTER INTE GÖR INTRÅNG I ANDRAS IMMATERIELLA RÄTTIGHETER, SÄLJBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST SYFTE, AVSEENDE APPLE-PROGRAMMET ELLER DESS ANVÄNDNING SOM ETT FRISTÅENDE PROGRAM ELLER I KOMBINATION MED DINA PRODUKTER. APPLE SKA UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER VARA SKADESTÅNDSSKYLDIGT FÖR EVENTUELLA SPECIELLA, DIREKTA, INDIREKTA, UNDERORDNADE SKADOR ELLER FÖLJDSKADOR (INKLUSIVE, MEN EJ BEGRÄNSAT TILL, ANSKAFFNING AV ERSÄTTNINGSVAROR ELLER TJÄNSTER; OFÖRMÅGA ATT ANVÄNDA PROGRAMMET, FÖRLORADE DATA, FÖRLORAD VINST, ELLER AVBROTT I AFFÄRSVERKSAMHETEN) OAVSETT OM SKADORNA INTRÄFFAR P.G.A. ANVÄNDNING, REPRODUKTION, ÄNDRING OCH/ELLER DISTRIBUTION AV APPLE-PROGRAMMET, OAVSETT HUR SKADORNA UPPSTÅR OCH OAVSETT VILKEN SKADESTÅNDSTEORI SOM TILLÄMPAS, VARE SIG DET GÄLLER KONTRAKTSBROTT ELLER KRÄNKNING (INKLUSIVE OAKTSAMHET) STRIKT SKADESTÅNDSSKYLDIGHET ELLER ANNAT, ÄVEN OM APPLE HAR INFORMERATS OM MÖJLIGHETEN TILL SÅDANA SKADOR.

Avseende Loki-lib-tekniken, Copyright ©2006 Peter Kummel. Härmed ges tillstånd till alla som erhåller en kopia av detta program och tillhörande dokumentationsfiler ("Programvaran") att kostnadsfritt handla med Programvaran utan några förbehåll, inklusive och utan begränsning, rätten att använda, kopiera, ändra, förena, publicera, distribuera och/eller sälja kopior av Programvaran och tillstånd till de personer som Programvaran har anskaffats för att göra detta, under förutsättning att följande villkor uppfylls.

Ovanstående copyrightmeddelande och detta tillståndsmmeddelande ska inkluderas i alla kopior eller större delar av Programvaran. DENNA PROGRAMVARA TILLHANDAHÅLLES "I BEFINTLIGT SKICK" UTAN NÅGON SOM HELST GARANTI, VARE SIG UTTRYCKLIG ELLER UNDERFÖRSTÅDD, INKLUSIVE, MEN EJ BEGRÄNSAT TILL GARANTIER ANGÅENDE SÄLJBARHET, LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL OCH ATT PROGRAMVARAN INTE GÖR INTRÅNG I ANNAN PROGRAMVARULEVERANTÖRS RÄTTIGHETER. FÖRFATTARNA ELLER COPYRIGHTINNEHAVARNA SKA UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER VARA ANSVARIGA FÖR EVENTUELLA SKADESTÅNDSKRAV, SKADOR ELLER ANNAN ANSVARSSKYLDIGHET, OAVSETT OM DET GÄLLER KONTRAKTSBROTT, KRÄNKNING ELLER ANNAT, SOM UPPKOMMER UR ELLER I ANSLUTNING TILL PROGRAMVARAN ELLER ANVÄNDNINGEN ELLER ANNAT SAMRÖRE MED PROGRAMVARAN.

Avseende Netscape-tekniken, innehållet i denna fil lyder under Netscape Public License Version 1.1 ("Licensen"); du får bara använda denna fil om du håller dig till bestämmelserna i Licensen. Du kan få tag på en kopia av licensen på <http://www.mozilla.org/NPL/>. Programvara som distribueras under Licensen distribueras "I BEFINTLIGT SKICK", UTAN NÅGON SOM HELST GARANTI, varken uttrycklig eller underförstådd. Se Licensen för upplysningar om vilket språk som styr rättigheter och begränsningar under Licensen. Originalkoden är mozilla.org-kod. Originalkoden utvecklades ursprungligen av Netscape Communications Corporation. De delar som har skapats av den ursprungliga programutvecklaren är belagd med Copyright ©1998 av den ursprungliga programutvecklaren. Med ensamrätt.

Avseende SunSoft-tekniken, Copyright ©1994–1996 SunSoft, Inc. Rättigheter förbehålles. Härmed ges tillstånd till alla som erhåller en kopia av detta program och tillhörande dokumentationsfiler ("Programvaran") att kostnadsfritt handla med

Programvaran utan några förbehåll, inklusive och utan begränsning, rätten att använda, kopiera, ändra, förena, publicera, distribuera och/eller sälja kopior av Programvaran och tillstånd till de personer som Programvaran har anskaffats för att göra detta, under förutsättning att ovanstående copyrightmeddelande(n) och detta meddelande om tillstånd finns med i den medföljande dokumentationen. Ovanstående copyrightmeddelande och detta tillståndsmmeddelande ska inkluderas i alla kopior eller större delar av Programvaran. DENNA PROGRAMVARA TILLHANDAHÅLLES "I BEFINTLIGT SKICK" UTAN NÅGON SOM HELST GARANTI, VARE SIG UTTRYCKLIG ELLER UNDERFÖRSTÅDD, INKLUSIVE, MEN EJ BEGRÄNSAT TILL GARANTIER ANGÅENDE SÄLJBARHET, LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL OCH ATT PROGRAMVARAN INTE GÖR INTRÅNG I ANNAN PROGRAMVARULEVERANTÖRS RÄTTIGHETER. SUNSOFT, INC. ELLER DESS MODERBOLAG SKA UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER VARA ANSVARIGA FÖR EVENTUELLA SKADESTÅNDSKRAV, SKADOR ELLER ANNAN ANSVARSSKYLDIGHET, OAVSETT OM DET GÄLLER KONTRAKTSBROTT, KRÄNKNING ELLER ANNAT, SOM UPPKOMMER UR ELLER I ANSLUTNING TILL PROGRAMVARAN ELLER ANVÄNDNINGEN ELLER ANNAT SAMRÖRE MED PROGRAMVARAN. Förutom vad som ingår i detta meddelande, får namnet SunSoft, Inc. inte användas vid reklam eller för att på annat sätt marknadsföra försäljning, användning eller annat handlande med denna Programvara utan tidigare skriftligt tillstånd från SunSoft, Inc.

QuarkXPress innehåller programmet Adobe® Flash® Player som tillhör Adobe Systems Incorporated, Copyright ©1995–2007 Adobe Systems Incorporated. Med ensamrätt. Adobe och Flash är antingen varumärken eller inregistrerade varumärken som tillhör Adobe Systems Incorporated i USA och/eller andra länder. QuarkXPress Exportprogram för Adobe Flash och Adobe Flash Video.

Licenstagaren QuarkXPress använder Wildform Flix-information, se:
<http://www.wildform.com> .

Avseende CIP4-tekniken, Copyright ©2001–2006 The International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress (CIP4). Med ensamrätt.

Alla andra märken tillhör respektive ägare.

Index

A

accenter på alla versaler 402
 aktiv rullning 391
 alfamasker 135
 alternativknappsverktyget 21
 anfang 104
 animeringsobjekt 241, 242, 244
 ankare 331, 333, 334, 335
 ankarfärg 399
 användarhändelser 268, 269
 användning 132, 144, 217, 221, 275
 AppleScript 378, 379, 380, 381
 automatisk bildimport 399
 automatisk infogning av sida 399
 automatisk kerning 92
 automatiskt radavstånd 401
 avancerade 194
 Avlänkingsverktyget 18
 avsnitt 179, 180
 avstånd mellan stycken 90
 avstavning 92
 avstavningsmetoder 401
 avstavningsundantag 94

B

bakgrundsfärger 132
 bakomliggande skuggor 157, 361
 båktal 398
 banor 139
 baslinje 112
 baslinjeraster 99
 beskära 131
 beskärningsbanor 132, 133, 134, 135, 139
 Bézier 54, 59, 60, 62, 63
 Bézier-block 57, 100
 Bézier-verktyget 18
 bibliotek 182, 183, 184, 185
 bibliotek med delat innehåll 204
 bildanvändning 132
 bildblock 57, 61
 bildeffekter 41, 140, 141, 142, 143, 144, 386, 398

bilder 26, 102, 128, 130, 131, 132, 217, 395
 bilder, sökvägar 187
 bildfilsformat 329
 bildhandtag 53
 bildkartor 338, 339, 386
 bildknappsverktyget 21
 bildredigering 41
 Bildredigeringsverktyget 18
 bildsekvenslayouter 229, 241, 242, 244, 249
 bildskärmsprofil 151
 bitdjup 128
 bitmappade bilder 128
 block 52, 53, 57, 58, 59, 60, 61, 64, 65, 66, 67, 68
 böcker 169, 177, 178, 179, 180, 181, 182
 bottenlinje 112

C

cachning 397, 398
 CMYK 147
 Composition Zones 386
 Composition Zones 209, 211, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227
 Composition Zones-objekt 209, 211, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223
 Compressed Image Import 386
 CSS-teckensnittsfamiljer 328

D

DeJaVu 360
 dekorfärger 145
 dela 60
 dela fönster 44
 delad skärm 43
 delade layouter 226
 delat innehåll 37, 204, 205, 207, 208, 215, 218, 219, 220, 226, 227, 249, 393
 delning 393
 Design Grid 386
 designraster 112, 113, 114, 115, 117, 118, 120, 121, 122, 123, 405

destinationer 331, 332, 333, 334, 335
 DIC 145
 diffusera 141
 dimensioner 128
 djupsvalt 203
 docx 385
 dra och släpp text 79, 391
 duplicera 66
 duplicera och repetera 382

E

EA Text 386
 Edit Original 386
 effektiv bildupplösning 34
 effektiv upplösning 128
 egen understrykning 385
 ej förankrade block 106
 ej förankrade linjer 106
 en och samma källa för flera ändamål 204
 EPS 197, 202, 394
 Excel-diagram 72, 383
 Excel-kalkylark 383
 Excel-tabeller 70
 exportera 80, 81, 111, 274, 275, 276, 353, 407
 exportera kataloger 399
 exportera layouter 48
 extern komponeringslayout 218

F

färg 86, 131, 149, 191
 färgbalans 142
 färger 37, 59, 60, 145, 146, 147, 148, 149
 färghantering 39, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 406
 färghantering, bilder 155
 färghantering, EPS 151
 färghantering, nedärvd 153
 färghantering, PDF 151
 färgläge 128
 färgmotor 151
 färgseparationer 145
 fästa vid stömlinjer 123
 felrapportering 386
 fillista 394
 filmer 239
 filter 141
 Flash 330
 flexibel bredd på mellanslag 402
 flytta 64

FOCOLTONE 145
 fönster 44
 fönsterobjekt 253
 förankrade block 68, 105
 förankrade linjer 105
 förbättrad duplicera och repetera 382
 förena 60
 förflyttning av baslinje 86
 förhandsvisa 274, 275, 352
 förhandsvisning 194
 förhandsvisning i full upplösning 362, 395
 förinställningar 143
 former 53, 54
 formulär 339, 340, 342, 343, 344
 formulärblocksverktyget 21
 frihandslinjeverktyget 18
 funktioner 278, 279, 281
 fyrverkeriverktyget 18, 381

G

Gaussisk oskärpa 141
 genomskinlighet 192
 glyfer 108
 Glyfer, palett 386
 grupper 66, 76, 150
 gruppera 65
 Guide Manager Pro 363, 364, 365, 366, 367, 368

H

händelser 228, 268, 269
 handtag 53
 hängande interpunktion 124
 hängande tecken 124, 125, 126, 127
 hängande teckenklasser 124, 125
 hängande teckenuppsättningar 124, 126, 127
 helfyrkant, standard 402
 hitta kanter 141
 hjälp 34
 horisontell skalning 86
 horungar 91
 hovringar 336, 337, 338
 HSB 147
 HTML Text Import 370
 HTML-textblock 326
 hyperlänkar 40, 331, 332, 333, 334, 335
 hyperlänkfärg 399
 Hyph_CNS_1 386
 Hyph_CNS_2 386
 Hyph_CNS_3 386

HyphDieckmann 386

I

ICC-profiler 151
 Ichitaro-import 386
 if-satser 271
 importera 80, 81, 111, 130, 132
 indatainställningar 391
 index 40, 170, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 182, 386, 395
 indexerade färger 139
 indrag 88
 infällning 101, 102, 103, 104, 139, 164
 innehåll 52
 innehållsförteckning 167, 168, 169, 182
 innehållsförteckningar 169
 inramning 399
 inställningar 259, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 404, 405, 406, 407
 inställningarna överensstämmer inte 388
 interaktiva layouter 228, 229, 230, 236, 237, 238, 239, 241, 242, 244, 245, 246, 248, 249, 250, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 259, 260, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 407
 Interaktiva layouter 386, 407
 invertera 142

J

Jabberwocky 386
 JDF 193, 284, 323
 Job Jackets 152, 153, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 293, 294, 295, 297, 298, 299, 300, 301, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 317, 318, 320, 322, 323, 396
 Job Jackets, delade 301, 304
 Job Ticket 285, 286, 288, 294, 295, 297, 298, 299, 301, 304
 Job Ticket-mall 299
 Job Ticket-mallar 286, 294, 295, 297, 299, 300, 301, 305, 306
 jobbsvarig 288
 justera 67
 justering 88
 justeringar 142

K

källinställningar 151, 152, 153, 154
 kanaler 138, 139
 kapitaler 402
 kapitel 178, 179, 180, 181
 kerna automatiskt över 402
 kerning 91
 kerning/knipningseditor 386
 klippa ut 65
 klistra in 65, 106
 knappgrupper 249
 knapplayouter 229, 249
 knappobjekt 245, 246, 248, 249
 knappverktyget 21
 knipning 94
 Knipning av ordmellanrum 384
 knipningstabeller 95
 komponeringslayouter 211, 213, 218, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227
 kompression 203, 407
 kontrast 142
 kontrollera stavning 82, 83, 397
 konturdetektering 141
 kopiera 65, 106
 korrekturläsning på skärmen 153
 korsreferenser 172, 173
 kryssruteverktyget 21
 kurvor 142

L

LAB 147
 läge för en layout 46, 399
 lager 41, 137, 138, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 192, 407
 lägg bakom 65
 lägg framför 65
 lägg till brus 141
 lägga till 168
 Länkingsverktyget 18
 lås till raster 401
 låsa 68, 165, 208
 layoutare 288
 layoutdefinitioner 285, 298, 301
 layouter 29, 46, 48, 49, 187, 196, 214, 216
 layoutinställningar 388, 399, 400, 401, 402, 404, 405, 406, 407
 layoutspecifikationer 309, 310
 ligaturer 108, 402
 linjer 26, 52, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 101, 149

linjer ovanför 105
linjer under 105
linjesegment 54
Linjeverktyget 18
listblocksverktyget 21
listor 38, 167, 168, 169, 182
ljusstyrka 142

M

mallar 48
mallkapitel 180, 181
mallsideobjekt 399
mallsideraster 112, 114, 120, 122
mallsidor 36, 166
mallsidor, växla mellan 43
manuell kerning 91
manuell knipning 94
marginal, justering av 124
märken 191
markera 64
mått 400
mättnad 142
median 141
mellanslag 110
menyer, överlappande 345, 347, 350
menyer, standard 345, 347
menyobjekt 249, 250, 252
metakoder 351, 352
Microsoft Word 80
mittlinje 112
mittpunkter 62
mjuka bindestreck 94
Mojikumi 386
multi-ink-färger 147

N

nedsänkt 402
negativ 142
nivåer 142
nyans 142

O

objekt 52, 53, 57, 64, 65, 66, 67, 68, 101, 228, 229, 237, 279
objekthandtag 53
objektorienterade bilder 128
objektstilar 372
Objektstilar 372, 373, 374

Objektverktyget 18
omforma 59, 63
opacitet 86, 138, 150, 151
OpenType-kerning 399
OpenType-stilar 106
OpenType-teckensnitt 106
operatorer 278
OPI 193, 374, 375
oskarp mask 141
osynliga tecken 110

P

Paletten Glyfer 39
Paletten Mått 34
Paletten Sidlayout 36
paletten Verktyg 34
Paletten Verktyg 18
paletten Webbverktyg 21
paletter 34
palettgrupper 42
palettuppsättningar 42
Panoreringsverktyget 18
PANTONE 145
parametrar 277, 279
PDF 198, 396
PDF Filter 375, 376
PDF-filer 375, 376
Photoshop-filer 136, 137, 138, 139, 386, 397
Photoshop-import 42
pilspetsar 63
placering av text 99
platsmarkörer 397
popupmenyverktyget 21
PostScript 199
preflighting 320
presentationer 407
presentationslayouter 229, 236
priser 398
processfärger 145
profiler 39, 156
programinställningar 388, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398
projekt 46, 48, 49
projektinställningar 285, 388, 398, 399
PSD Import 136, 137, 138, 386, 397
PSD-import 42, 137, 138, 139
punkter 54
Punktmarkeringsverktyget 18

Q

QuarkVista 386

R

radavstånd 89, 401
 radkontroll 384
 ramar 59, 149
 raster 366
 rasterlinjer 74
 rasterstilar 120, 121
 rastrerade bilder 128
 rastrerade textblock 326
 redigera 79
 reformerad tyska 2006 397
 regeluppsättningar 314, 317, 318, 320
 regler 314, 315, 317, 320
 relief 141
 relieffeffekter 141
 reservteckensnitt 110, 391, 392
 resurser 49, 284, 285, 293, 294, 295, 297, 298, 299, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313
 RGB 147
 rita kontur 141
 rotera 67, 131
 RTF Filter 386

S

saknade teckensnitt 392, 394
 samarbete 204
 samarbetsinställning 208, 221, 225, 226, 227
 Samla ihop för utskrift 199
 sammanfattning 194
 sammanfoga 64
 Saxverktyget 18
 Scissors 378
 selektiv färg 142
 separationsplåtar 145
 Shape of Things 381
 sidfot 77
 sidhuvud 77
 sidnumrering 179, 180
 sidor 28, 256
 sidraster 120, 122
 simulering 399
 skapa bråktal 383
 skapa pris 383
 skicka bakåt 65
 skicka framåt 65

skiljetecken för sidor 391
 skjuva 67, 131
 skript 270, 271, 272, 273, 274
 skriv ut, dialogruta 188
 slingor 271, 272
 slumpmässig text 386
 Snabbmenyer 34
 snabbbrullning 391
 sök/ersätt objekt 370
 söka/ersätta 81
 solarisera 141
 spara 393
 spara bilder 144
 Special Line Break 386
 specialtecken 110
 sprida ut 67
 standardsökväg 394
 staplingsordning 65
 stömlinjer 50, 51, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 405
 styckeattribut 88, 105
 stycketyppografimallar 95
 Super Step and Repeat 382
 svällning 38, 201, 202, 203, 404
 SWF 274, 275, 276, 330, 407
 SWF Import 386
 SWF Toolkit 386
 SWF-objekt 238
 synkronisera 180, 181
 synkronisering 204, 205, 207, 208, 218, 224, 393

T

ta bort 106
 tabeller 29, 52, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 350
 Tabellverktyget 18
 Table Import 383
 tabulatorer 90
 tangentbordskommandon 257
 tangenter 257, 274
 tangentkommandon 18
 teckenattribut 84, 85, 87
 teckensnitt 84, 100, 191
 teckensnittsmappning 111, 394
 teckenspråk 110
 teckenstilar 85
 teckenstorlek 85
 teckentyppografimallar 97
 text 79, 80, 81, 82, 83, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 111

text till block 100
 textbanor 101, 104
 textblock 57, 61, 99, 102
 textblocksobjekt 254
 textblocksraster 112, 115, 121
 textfältsverktyget 21
 textformatering 25
 textinsättningspunkt 79
 textmarginal 100
 textredigeringsverktyget 18
 tilläggsordlistor 83
 tonvärde 86, 131, 149
 topplinje 112
 TOYO 145
 tröskelvärde 142
 TRUMATCH 145
 tryckplåtar 145
 Type Tricks 383, 384, 385
 typografi 79, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 94, 95, 97, 99, 100, 104, 105, 106, 108, 110, 111
 typografimallar 36, 95, 99
 typografiska citationstecken 391

U

Unicode 39
 upphöjd 402
 upplösning 34, 128
 utdata 187, 188, 189, 191, 192, 193, 194, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203
 utdatainställningar 151, 152, 153, 154, 155
 utdataspecialist 288
 utdataspecifikationer 311, 312, 313
 utdatastilar 200
 utfallning 192
 utfallningar 359, 360, 368
 utjämnade färgtoner 142
 utskrift 139, 181
 utskriftslayouter 46
 utslutning 92
 uttryck 277, 278, 279, 280, 281

V

vända 131

variabler 277, 281
 vektorbilder 128
 verktyg 21, 34, 404
 Verktyget för avlänkning av hovringar 21
 verktyget för länkning av hovringar 21
 verktyget för ovala block 18
 verktyget för punktborttagning 18
 verktyget för punktkonvertering 18
 verktyget för rektangulära block 18
 verktyget för rektangulär bildkarta 21
 verktyget för tillägg av punkt 18
 verktygstips 391
 vertikal skalning 86
 vertikal textjustering 99
 videoobjekt 239
 visning 390

W

webbläsare 395
 webblayouter 21, 46, 325, 326, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 342, 343, 344, 345, 347, 350, 351, 352, 353
 Webbnamnngivna färger 147
 Webbsäkra färger 147
 Word 385
 Word 6-2000 Filter 385
 WordPerfect 80
 WordPerfect-filter 385

X

XML Import 386
 XSLT Export 385
 XTensions 358, 359, 386, 393
 XTensions-programmet Script 378, 379, 380, 381
 XTensions-uppsättningar 359

Y

ytutjämnning 141

Z

zooma 43
 Zoomverktyget 18