

Лабораторна робота №1

Робоче середовище системи верстки QuarkXPress

Мета: здобути навички налаштування робочого середовища програми QuarkXPress 8

Питання до вивчення

1. Робоче середовище програми верстки. Меню, інструменти та палітри.
2. Створення, збереження, відкриття документу QuarkXPress.
2. Налаштування установок програми. Параметри документу.

Короткі теоретичні відомості

Файли QuarkXPress 8 називаються проектами, а кожен проект містить один або кілька макетів. Кожен макет зберігається в проекті, і кожен проект містить як мінімум один макет. Кожен макет може містити до 2000 сторінок форматом до 48 x 48 дюймів (1219,2 x 1219,2 мм) (або 24 x 48 дюймів (609,6 x 1219,2 мм) для двосторінкових розворотів). Проект може містити необмежену кількість макетів.

Проект QuarkXPress може містити макети трьох типів: *друк*, *Web* та *інтерактивний*. Можна використовувати один проект для створення вмісту для різних носіїв - наприклад, для друку, PDF, SWF і HTML.

Є два типи параметрів налаштування програми: локальні (впливають на поточний документ) та глобальні (діють на всі новостворені документи). Для налаштування глобальних параметрів викликають команду Edit → Preferences... (Редагування → Преференції) при відсутності відкритих документів. Налаштовані таким чином параметри впливають на всі новостворені проекти.

Для налаштування локальних параметрів викликають команду Edit → Preferences (Редагування → Преференції) при відкритому документі. Ці команди впливають лише на параметри поточного документа.

Вікно **Преференції** (Preferences) має кілька розділів та список панелей для налаштування параметрів в кожному розділі. Пункти цього списку скомпоновано у три категорії: Application (Додаток), Project (Проект), Layout (Макет). Розгляньте найбільш важливі з параметрів цього списку.

Категорія Application (Додаток)

Вкладка	Параметр	Значення
Display (Відображення)	Color TIFFs	Якість відображення кольорової графіки
	Gray TIFFs	Якість відображення сірої графіки
Input Settings (Установки введення)	Scrolling	Швидкість прокрутки екрана
	Quotes	Вигляд та "парність" лапок
	Drag and Drop Text	Можливість переміщення тексту за допомогою миші
Open and Save	Auto Save	Автоматичне періодичне збереження документа
Fonts	Font Mapping	Перевірка на відсутність шрифтів та автозаміна відсутніх шрифтів
Список файлів	Number of Recent Files to Display	Встановлює у меню «Файл» кількість файлів, які недавно відкривалися
Default Path	Use Default Path for ...	Визначає папки за умовчанням для відкриття, збереження та імпорту вмісту
PDF	PDF Workflow	Спосіб формування PDF-файлів

Категорія Project (Проект)

Вкладка	Параметр	Значення
General	Auto Picture Import	Спосіб оновлення графіки

Категорія Print Layout (Макет для друку)

Вкладка	Параметр	Значення
General	Auto Page Insertion	Місце вставки нових сторінок
Measurements	Measurements	Налаштування одиниць вимірювання
Paragraph	Auto Leading	Автоматичний інтерліньяж
Character		Параметри спеціальних символів
Tools		Параметри налаштування інструментів
Guides & Grid		Параметри розташування направляючих ліній

Завдання для виконання

1. Запустити програму QuarkXPress. Ознайомитися з робочим середовищем (меню, інструменти, палітри).
2. Ознайомитися із параметрами налаштування програми (глобальними параметрами або установками). Налаштувати одиниці вимірювання так, щоб у всіх наступних проектах за умовчанням використовувалися міліметри.
3. Створити новий проект. Ознайомитися із параметрами налаштування документа (локальними параметрами). Встановити для поточного проекту одиниці вимірювання дюйми. Обрати меню Edit → Preferences → Print Layout → Measurements (Редагування → Преференції → Макет для друку → Вимірювання) і встановити потрібні одиниці вимірювання по горизонталі та вертикалі. Зберегти документ.
4. Створити новий документ File → New → Project (Файл → Новий → Проект), пересвідчитися, що в ньому використовуються міліметри.
5. Встановити такі параметри сторінки: Width (Ширина) – 297 мм, Height (Висота) – 420 мм, Columns (Колонок) – 4, Gutter Width (Ширина середника) – 4,233 мм. Встановити прапорець: Facing Pages (Дзеркальні поля), якщо необхідні симетричні сторінки. Задати розміри полів: Top (Верхнє) – 16 мм, Bottom (Нижнє) – 24 мм, Inside (Внутрішнє) – 16 мм, Outside (Зовнішнє) – 24 мм.
6. Зберегти документ (Прізвище_Lab1.qxp). Закрити документ. Відкрити документ.
7. Навчитися змінювати масштаб відображення документа на екрані. Для цього використовують меню View (Вигляд) → Fit in Window (Під розмір вікна), 50%, 75%, Actual Size (Реальний розмір), 200%, Thumbnails (Мініатюри). Є також вікно масштабу в лівому нижньому кутку екрана, де можна задати масштаб відображення документу цифрами. Інший варіант – клавіатурні команди:

Ctrl+0	По розмірах вікна
Ctrl+1	100%
Ctrl+Alt+click	100% ↔ 200%
Shift+F6	Мініатюри
Ctrl+”-”	Зменшити на 25%
Ctrl+”+”	Збільшити на 25%

Крім цього за допомогою інструмента Zoom (Лупа) масштаб можна покроково збільшувати та зменшувати (Alt+Zoom) на 25%.

Рекомендована література

1. Вейнманн Э., Лурекас П. Современный самоучитель компьютерной верстки / под. ред. М. М. Селемєнива. – М. : ДМК Пресс, 2013. – 608 с.
2. Городенко Л.М., Цимбаленко Є.С. Системи верстки. QuarkXPress. PageMaker : навчально-методичний комплекс для студентів інститутів (факультетів) журналістики / Л.М. Городенко, Є.С. Цимбаленко. – К. : В-во Інституту журналістики, 2006. – 520 с.
3. Машков С. В. QuarkXPress и Adobe PageMaker без секретов. / С. В. Машков. — 2-е изд. — М.: ЗАО «Новый издательский дом», 2004. — 640 с.

Контрольні питання

1. Що таке проект програми QuarkXPress?
2. Які макети може містити проект програми QuarkXPress?
3. Чим відрізняються глобальні та локальні параметри налаштування програми, як одержати до них доступ?
4. Які параметри налаштування можна встановити через меню Preferences?
5. Як задати одиниці вимірювання макету? Як встановити одиниці вимірювання для всіх наступних документів?
6. Як задати параметри макету новостворюваного проекту?
7. Як змінити масштаб відображення документа на екрані? Назвіть різні способи.

Лабораторна робота № 2

Робота з інструментарієм програми QuarkXPress та навігація по документу

Мета: ознайомлення із панелями інструментів програми QuarkXPress, вивчення засобів навігації по документу

Питання до вивчення

1. Меню та палітри програми QuarkXPress.
2. Палітра інструментів Tools.
3. Палітра вимірювань Measurements.
4. Навігація по документу

Завдання для виконання

1. Запустити програму QuarkXPress. Відкрити створений раніше документ.
2. Ознайомитися із пунктами рядка головного меню програми. Визначити їх призначення і типові функції.

QuarkXPress має такі меню:

- Меню *Файл* **File**.
- Меню *Редагування* **Edit**.
- Меню *Стиль* **Style** (залежить від вибраного об'єкта).
 - a) *Стиль тексту* **Style**.
 - b) *Стиль картинки* **Style**.
 - c) *Стиль лінії* **Style**.
- Меню *Об'єкт* **Item**.
- Меню *Сторінка* **Page**.
- Меню *Макет* **Layout**
- Меню *Таблиця* **Table**.
- Меню *Вигляд* **View**.
- Меню *Утиліти* **Utilities**.
- Меню *Вікно* **Window**.
- Меню *Довідка* **Help**.

3. Ознайомитися з основними палітрами програми QuarkXPress.

Палітра	Призначення	Пункт меню Window	Клавіатурна команда (Shortcut)
Tools	головна палітра інструментів QuarkXPress	Tools	F8
Measurements	палітра вимірювань	Measurements	F9
Document Layout	палітра макету документу	Page Layout	F4
Style Sheets	палітра листів стилів	Style Sheets	F11
Colors	палітра кольорів	Colors	F12

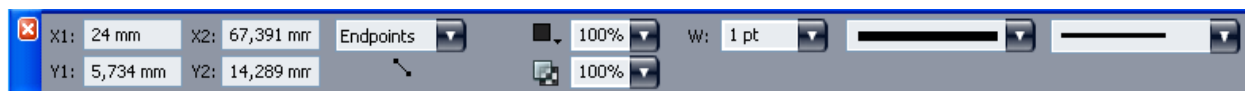
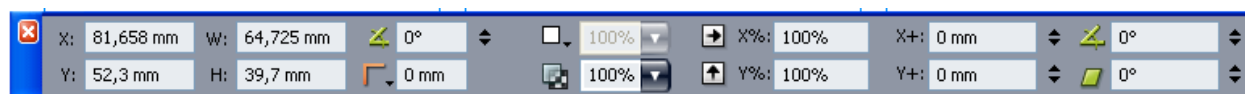
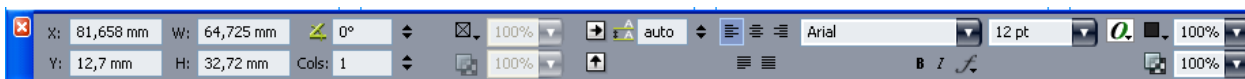
4. Ознайомитися із головною палітрою Tools програми QuarkXPress.




Головна палітра інструментів Tools

- **Об'єкт Item Tool**: Вибирає, переміщує, змінює розміри і форму елементів, ділить і обводить шляхи.
- **Текстовий Вміст Text Content Tool**: Інструмент для створення текстових блоків і роботи з текстом.
- **Графічний Вміст Picture Content Tool**: Інструмент для створення графічних блоків і роботи з картинками.
- **Прямокутний блок Rectangle Box Tool**: Інструмент для створення прямокутних блоків.
- **Лінія Line Tool**: Інструмент для створення прямих ліній.
- **Інструмент Без'є Bézier Pen Tool**: Створює лінії Без'є (від точки до точки).
- **Таблиця Table Tool**: Інструмент таблиця.
- **Луна Zoom Tool**: Інструмент Лупа. Збільшує або зменшує масштаб відображення документа

5. Створити текстовий та графічний блок, лінію. Ознайомитися з палітрою вимірювань. Вибираючи по черзі створені об'єкти інструментом Об'єкт звернути увагу на зміни в палітрі вимірювань. Зробити висновки.

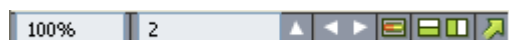
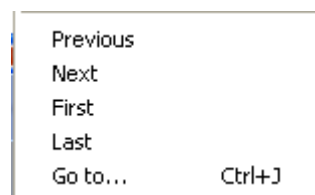


6. Звернути увагу на спливаючу панель над палітрою вимірювань при наведенні вказівника миші. Ознайомитися із змінами в палітрі при натисканні кнопок спливаючої панелі.

7. Додати до документу  кілька сторінок: Сторінка → Вставити (Page → Insert), вказати кількість сторінок, де вставити і на основі якого макету сторінки.

8. Ознайомитися із засобами навігації по документу:

- команди меню **Сторінка Page**,
- клавіатурна команда Ctrl+J,
- палітра **Макет сторінки Page Layout**,
- кнопки клавіатури *Page Down*, *Page Up*, смуги прокрутки,
- поле та випадаюче меню **Сторінка Page**, кнопки Попередня, Наступна, Показати шаблон сторінки на панелі нижньому лівому кутку вікна,



Рекомендована література

1. Вейнманн Э., Лурекас П. Современный самоучитель компьютерной верстки / под. ред. М. М. Селеменива. – М. : ДМК Пресс, 2013. – 608 с.
2. Городенко Л.М., Цимбаленко Є.С. Системи верстки. QuarkXPress. PageMaker : навчально-методичний комплекс для студентів інститутів (факультетів) журналістики / Л.М. Городенко, Є.С. Цимбаленко. – К. : В-во Інституту журналістики, 2006. – 520 с.
3. Машков С. В. QuarkXPress и Adobe PageMaker без секретов. / С. В. Машков. — 2-е изд. — М.: ЗАО «Новый издательский дом», 2004. — 640 с.

Контрольні питання

1. За що відповідають основні пункти головного меню програми QuarkXPress?
2. Які основні палітри програми QuarkXPress ви знаєте?
3. Які інструменти має палітра “Tools”?
4. Що таке палітра “Measurements”, як її відобразити і приховати?
5. Коли і як палітра "Measurements" змінює свій вигляд?
6. Які способи переміщення по документу QuarkXPress ви знаєте?

Лабораторна робота № 3 Створення макету публікації у системі верстки

Мета: ознайомлення із засобами створення макету документа за допомогою направляючих лінійок у QuarkXPress

Питання до вивчення

1. Макет сторінки видання.
2. Направляючі лінії.
3. Сітка базових ліній.
4. Поняття про головні сторінки.

Короткі теоретичні відомості

1. Направляючі лінії.

Направляючі полів (Margin Guides) – це кольорові лінії розмітки макету документа, які відокремлюють сторінку складання (шпальту) від полів сторінки (за умовчанням – сині).

Направляючі колонок (Column Guides) – кольорові лінії розмітки макету документа, які відокремлюють колонки сторінки складання одну від одної (також сині).

Направляючі лінійок (Ruler Guides) – вертикальні та горизонтальні кольорові лінії розмітки, які розташовуються у будь-якому місці сторінки і призначені для точного розміщення об'єктів на шпальтах видання ("витягуються" із вертикальної або горизонтальної лінійки робочої області QuarkXPress і за умовчанням мають зелений колір).

2. Сітка базових ліній

Сітка базових ліній (Baseline Grid) – набір горизонтальних ліній, які покривають усю поверхню сторінок документа із заданим кроком і служать для точного розміщення рядків тексту (за умовчанням – рожевого кольору). Налаштування розташування сітки базових ліній здійснюється через меню **Page → Master Guides & Grid...** (Сторінка → Направляючі та сітка шаблонних сторінок). Вкладка **Text Setting** призначена для задання кроку, масштабу і положення сітки базових ліній відносно шпальти.

Кожний текстовий блок може мати свою сітку базових ліній. Її параметри встановлюються через контекстне меню текстового блока **Grid Settings** (Установки сітки).

А при активному інструменті **Text Content Tool** (Вміст текстового блоку) через меню **Style → Formats...** (Стиль → Формат), закладка **Formats** (Формат) можна встановити прапорець **Lock to Grid** (Прив'язати до сітки), що призводить до автоматичного розташування рядків абзацу по сітці базових ліній.

3. Поняття про головні сторінки

QuarkXPress має засіб, який називається *головні* (або еталонні) *сторінки* (Master Pages). Головні сторінки є зразками (шаблонами), на основі яких створюється кожна нова сторінка, яка додається в документ. Новий документ має одну головну сторінку, яка називається **A-Master A**.

Якщо кілька сторінок мають схожі макети, варто створити для них окрему головну сторінку. Усі однакові елементи сторінок (направляючі, лінії, номери сторінок) розміщують на головній сторінці і вони автоматично з'являються на кожній новій сторінці, яка створюється на основі головної. Усі відмінні елементи сторінок створюються безпосередньо на сторінках.

Для переходу на головні сторінки використовують меню *Сторінка → Дисплей* (**Page → Display**), спливаюче меню *Сторінка* внизу робочого вікна або палітру *Макет документу Document Layout*. На екрані головна сторінка відображається значком скріплених кілець.

4. Створення та застосування головних сторінок

Для створення головних сторінок використовують палітру *Макет сторінки (Page Layout)*. Вона має три зони, які умовно можна назвати *Склад*, *Студія* і *Виробництво*.

На *складі* є порожні сторінки (**Blank Single Page**) та розвороти сторінок (**Blank Facing Page**), а також кнопки: *Дублювати (Duplicate)*, *Розділ (Section)* та *Видалити (Delete)*.

Студія містить головні сторінки публікації.

Зона *Виробництво* має засоби маніпулювання сторінками.

Головна сторінка створюється шляхом перетягування значка необхідної сторінки із *Складу* в *Студію*. Можна також виділити існуючу головну сторінку в *Студії* і натиснути кнопку *Дублювати*. Автоматичні назви головних сторінок можна замінити на інші (подвійне клацання на імені сторінки в *Студії*).

За допомогою кнопки *Видалити* можна знищити непотрібну головну сторінку.

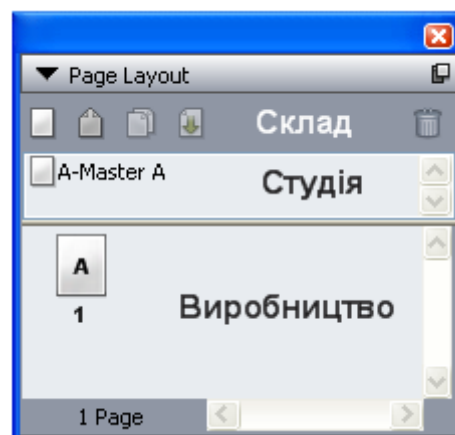
Для переходу на головну сторінку використовують подвійне клацання мишею на відповідній сторінці в *Студії*.

На головній сторінці створюють усі необхідні елементи оформлення, наприклад направляючі. Головну сторінку можна застосувати до будь-якої із сторінок документа. Для цього є два шляхи:

1. Взяти мишею необхідну головну сторінку в *Студії* і перетягнути її піктограму на необхідну сторінку.
2. Виділити сторінку (сторінки) на *Виробництві*. Натиснути клавішу Alt. Клацнути мишею на необхідній головній сторінці в *студії*.

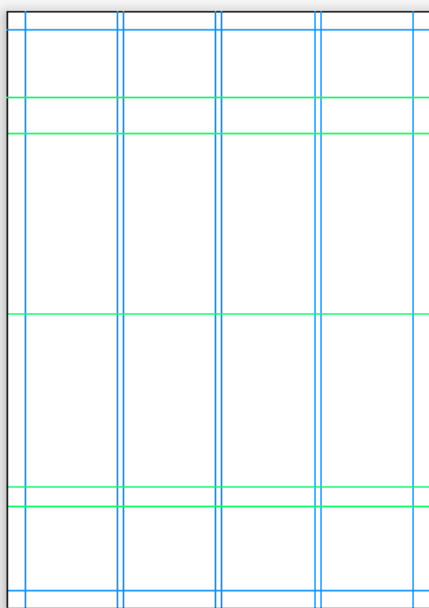
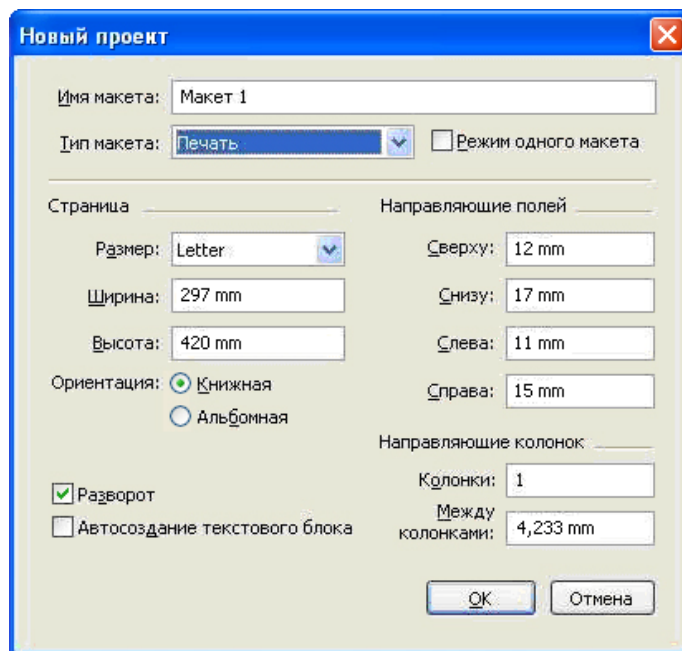
Досить просто додати в документ нову сторінку на основі певної головної. Для цього беруть значок головної сторінки в *Студії* і перетягують на необхідне місце (між сторінками) в макеті документа на *Виробництві*.

Порожню сторінку в документ можна додати, якщо в контекстному меню сторінки в зоні *Виробництво* вибрати пункт **Insert** (Вставити), або в головному меню **Page → Insert...**



Завдання для виконання

1. Запустити програму QuarkXPress.
2. Створити новий документ.
Параметри нового проекту задати згідно із власним макетом газетного видання. У вікні Новий проект (New Project) задати параметри сторінки згідно із обраним макетом (ширина, висота, направляючі полів, направляючі колонок). Задати необхідну кількість колонок (Columns) та середник (Gutter Width). Зберегти документ. Додати необхідну кількість сторінок.
3. Створити три головних сторінки: для першої і останньої сторінок видання та для розвороту сторінок всередині видання.
4. Встановити задану кількість колонок та інші необхідні направляючі на головних сторінках (направляючі для заголовної частини газети, для заголовків статей, текстових блоків, ілюстрацій тощо).



5. Застосувати головні сторінки до відповідних сторінок видання або створити нові сторінки на основі відповідних головних сторінок. Зберегти документ.

Контрольні питання

1. Що таке направляючі лінії у програмі QuarkXPress і для чого вони використовуються?
2. Які види направляючих ви знаєте? Як її показати і приховати під час роботи?
3. Що таке сітка базових ліній програми QuarkXPress?
4. Як налаштувати параметри сітки базових ліній?
5. Що таке головні сторінки програми QuarkXPress?
6. Як можна переглянути вміст головної сторінки?
7. Якого типу головні сторінки використовує QuarkXPress?
8. Як створити нову головну сторінку? Яка палітра для цього використовується?
9. Як застосувати головну сторінку до певної сторінки макету?
10. Як додати до проекту нову сторінку заданого типу?

Лабораторна робота № 4

Розміщення та редагування тексту

Мета: ознайомлення із принципами створення, розміщення та налаштування текстових блоків на сторінках видання та засобами роботи з текстом у *QuarkXPress*

Питання до вивчення

1. Текстові блоки. Створення та редагування текстових блоків.
2. Набір та імпорт тексту. Розміщення тексту в текстовому блоці.
3. Форматування символів та абзаців.
4. Стилi тексту. Створення стилів.




Короткі теоретичні відомості

Гарнітура – комплект (сімейство) друкарських шрифтів різних накреслень і кеглів, але однакового за характером малюнка (стилю). Кожний шрифт сімейства має свої атрибути, зокрема накреслення. Найчастіше їх чотири: звичайний (normal), *курсивний (italic)*, **напівжирний (bold)** та ***напівжирний курсив (bold italic)***. Іншими атрибутами шрифту є кегль, інтерліньяж, колір, масштаб, трекінг та ін.

1. Текстові блоки. Створення та редагування текстових блоків.

Програма QuarkXPress може працювати з блоками (контейнерами) трьох типів: текстові блоки (Text), графічні блоки (Picture) і блоки без вмісту (None).

Текст у QuarkXPress може бути розміщений всередині текстового блоку. Є кілька способів створення текстових блоків:

- вибрати інструмент «Текстовий вміст» (Text Content Tool) і намалювати прямокутний текстовий блок; 
- створити блок без вмісту за допомогою одного із інструментів: Прямокутний блок (Rectangle Box Tool), Овальний блок (Oval Box Tool) або Зірка (Starburst Tool) а потім перетворити його на текстовий блок командою Елемент > Вміст > Текст (Item > Content > Text) або аналогічною командою контекстного меню. Якщо під час малювання блоку тримати натиснутою клавішу «Т» клавіатури, то відразу одержимо текстовий блок заданої форми. Якщо під час малювання тримати клавішу Shift, одержимо блок з однаковими значеннями ширини і висоти (квадрат, коло, колоподібна зірка) 
- створити замкнену криву за допомогою інструмента Перо Без'є (Bézier Pen Tool) і перетворити її на текстовий блок аналогічно попередньому пункту. 

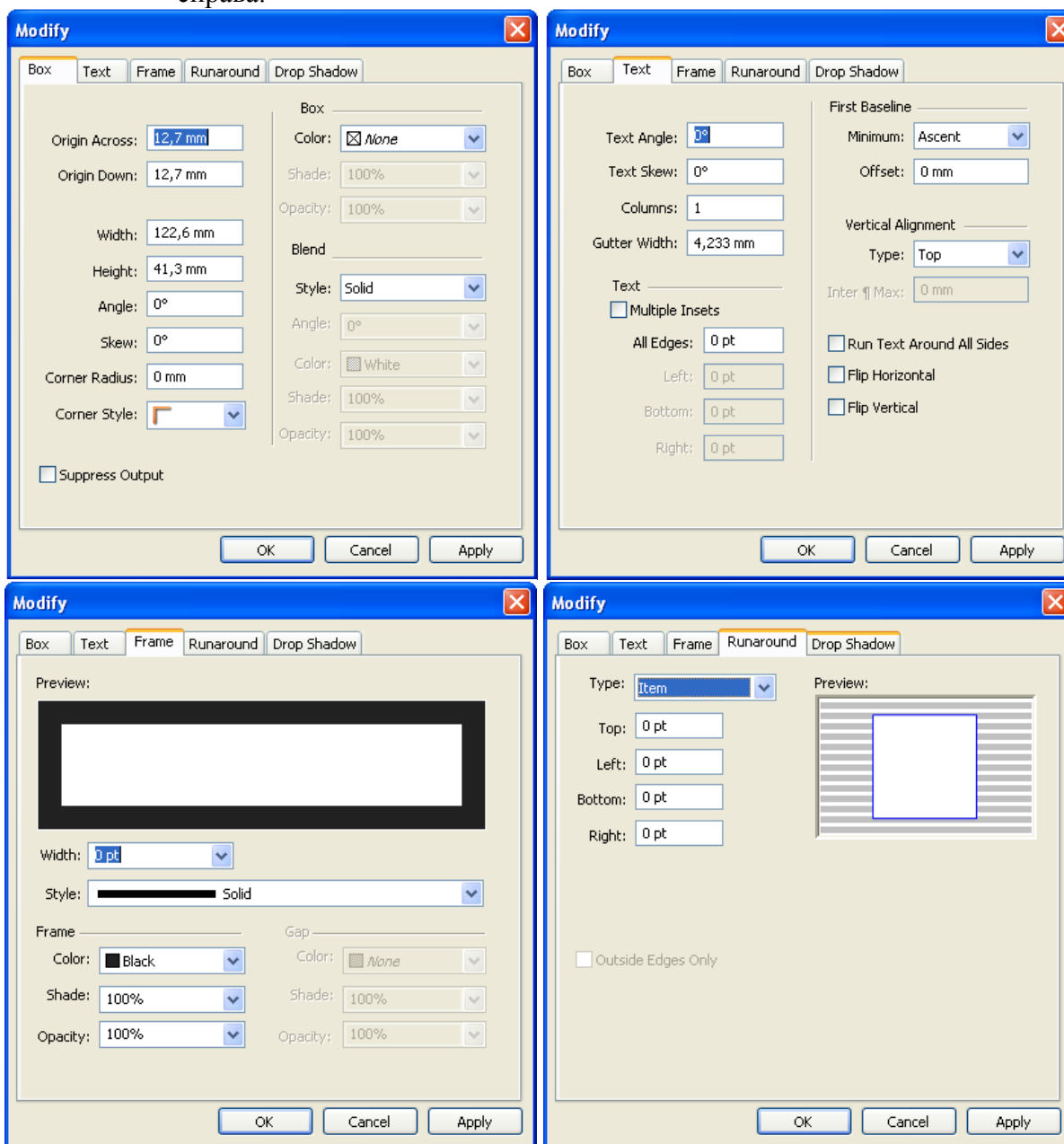
Форму текстового блока можна змінити командою Елемент > Форма (Item > Shape).

2. Набір та імпорт тексту. Розміщення тексту в текстовому блоці.

Створений блок заповнюють текстом. Текст можна набирати прямо в блоці при вибраному інструменті «Текстовий вміст», або імпортувати текст із текстового файлу. Для цього вибирають інструмент Вміст (Content), а потім пункт меню Файл → Імпортувати... (File > Import...). Текст імпортують із текстових файлів із розширенням **txt**, **rtf** або **doc**. У діалоговому вікні Import можна також вибрати тип файлу Усі текстові файли (All Text Files). QuarkXPress 8 дозволяє імпортувати текст і при інших вибраних інструментах, вибравши необхідний тип файлу.

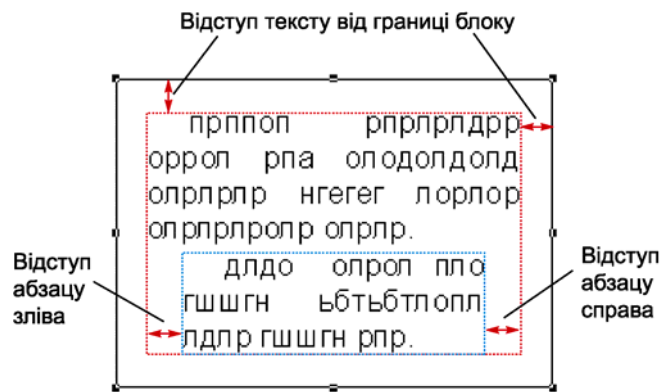
Текстові блоки мають цілий ряд параметрів для налаштування. Вони доступні через меню *Об'єкт* → *Змінити* (Item → Modify) або аналогічний пункт контекстного меню. У діалоговому вікні є закладки *Блок* (Box), *Текст* (Text), *Рамка* (Frame), *Обтікання* (Runaround) та *Тінь* (Drop Shadow). На них можна змінювати такі параметри:

<i>Блок</i>	Положення по горизонталі та вертикалі, ширина та висота блоку, кут повороту (Angle), нахил блоку (Skew), радіус закруглення кутів та їх стиль (Corner Radius, Corner Style).
<i>Текст</i>	Кут повороту (Angle) тексту, нахил (Skew) тексту, кількість колонок, середник (Gutter), відступ тексту від границь блоку (Inset), зміщення першої базової лінії тексту від верхньої границі блоку (First Baseline: Offset), параметри вертикального вирівнювання, обтікання, дзеркальне відображення тексту по горизонталі та вертикалі.
<i>Рамка</i>	Товщина, стиль, колір, відтінок та прозорість лінії рамки текстового блоку.
<i>Обтікання</i>	відстань від текстового блоку до навколишнього тексту зверху, зліва, знизу, справа.



Крім цього є ще закладка Тінь (Drop Shadow), яка дозволяє встановити параметри тіні від тексту: кут падіння, відстань, розсіювання тіні, масштаб та нахил тіні а також колір, відтінок та прозорість тіні.

Відступи тексту від границь текстового блоку (Text Insets) показано на рисунку.



3. Форматування символів та абзаців.

Параметри форматування символів та абзаців в основному схожі на аналогічні у програмі Microsoft Word та інших програмах.

Для зміни параметрів символів призначений пункт меню *Стиль* → *Символи...* (Style → Characters...).

У діалоговому вікні *Атрибути символів* (Character Attributes) можна задати шрифт, кегль, колір, відтінок, масштаб, трекінг, зміщення базової лінії. Є також цілий ряд параметрів, об'єднаних у групу *Стиль написання* (Type Styles): звичайний, жирний, курсив, підкреслення, підкреслення слів, закреслення та подвійне закреслення, тінь, усі великі літери, капітель, верхній індекс, зміщення вниз, нижній індекс, обведення. Тут же вибирається мова тексту.

Для зміни параметрів абзацу призначений пункт меню *Стиль* → *Формати* (Style → Formats). У діалоговому вікні *Атрибути параграфа* (Paragraph Attributes) на закладці *Формати* можна змінити відступ зліва, відступ першого рядка, відступ справа, інтерліньяж, відступ перед, відступ після, вирівнювання, тип переносів, розташування символів відносно базової лінії, параметри буквиці, утримування рядків разом при переході із сторінки на сторінку, утримування абзацу разом з наступним, прив'язку до сітки базових ліній. Закладка *Табуляція* (Tabs) призначена для керування позиціями табуляції абзацу, а закладка *Лінійки* (Rules) для оформлення абзацу лінійками.

4. Стилі тексту. Створення стилів.

Як бачимо, текст має багато параметрів форматування (як символів так і абзаців) і їх налаштування займає багато часу. Тому на практиці використовують стилі абзаців. В QuarkXPress вони зібрані в таблиці стилів.

Для створення власних стилів найкраще створити і відформатувати по одному абзацу тексту для кожного стилю, який потрібно занести в таблицю (наприклад, основний текст абзацу, заголовки рубрик, матеріалів, підписи та ін.).

Після цього ставлять курсор у відформатований абзац і відкривають діалогове вікно *Таблиці стилів* (Style Sheets). Це вікно доступне через пункт меню *Редагування* → *Таблиці стилів* (Edit → Style Sheets...) і призначене для керування стилями символів і абзаців. Зокрема можна створити новий стиль (символу або абзацу), змінити існуючий стиль, скопіювати або видалити стиль.

При натисканні кнопки *Новий* (New) діалогового вікна або палітри *Таблиці стилів* (Style Sheets) і виборі типу стилю (символу чи абзацу) з'являється відповідне діалогове вікно (Edit Character Style Sheet або Edit Paragraph Style Sheet). У цих вікнах задають ім'я стилю та встановлюють усі необхідні параметри форматування (символів або абзацу) аналогічно п. 3.

Завдання для виконання

1. Запустити програму QuarkXPress.
2. Відкрити створений раніше документ або створити новий. Зберегти новий документ у свою папку.
3. Створити текстові блоки для обраного макету сторінки (для заголовків та тексту).
4. Налаштувати параметри текстових блоків.
5. Заповнити текстові блоки текстом (набрати або імпортувати із текстових файлів-зразків).
6. Відформатувати характерні абзаци видання (основний текст, заголовки та ін.).
7. Створити необхідні стилі абзаців та символів і присвоїти їм зрозумілі імена.
8. Відформатувати текст за допомогою створених стилів.

Рекомендована література

1. Руководство по QuarkXPress 8 / Quark Inc. – [б. м.] : Quark Inc., 2008. – С. 46–51.

Контрольні питання

1. Що таке текстовий блок і яке його призначення?
2. Які способи створення текстових блоків QuarkXPress ви знаєте?
3. Якої форми текстові блоки можна створити в QuarkXPress?
4. Чи можна змінити форму текстового блоку?
5. Яким чином розмістити текст на сторінках макету видання в QuarkXPress?
6. Які налаштування текстових блоків ви можете здійснити?
7. Які групи параметрів налаштування мають текстові блоки і за що відповідає кожна група?
8. Як змінити атрибути символів тексту в QuarkXPress?
9. Які атрибути мають абзаци тексту і як їх змінити?
10. Що таке стилі тексту і які типи стилів ви знаєте?
11. Як створити власні стилі тексту в QuarkXPress?
12. Чи можна змінити стилі тексту і як це зробити?

Лабораторна робота №5 Розміщення та редагування графічних зображень

Мета: ознайомлення із принципами створення, розміщення та налаштування графічних блоків на сторінках видання та засобами роботи із зображеннями в QuarkXPress

Питання до вивчення

1. Графічні блоки. Створення графічних блоків.
2. Редагування графічних блоків.
3. Розміщення та редагування графічних зображень.
4. Обтікання графічних елементів текстом.

Короткі теоретичні відомості

QuarkXPress підтримує такі поширені формати графічних файлів як Encapsulated Post Script (EPS), Tagged-Image File Format (TIFF), Graphics Interchange Format (GIF), Joint Photographic Experts Group (JPEG), Windows Metafile (WMF) та ін.

1. Графічні блоки. Створення графічних блоків

Для розміщення графічних зображень в публікаціях QuarkXPress призначені графічні блоки. Є кілька способів створення графічних блоків:



вибрати інструмент «Графічний вміст» (Picture Content Tool) і намалювати прямокутний графічний блок;



створити блок без вмісту за допомогою одного із інструментів: Прямокутний блок (Rectangle Box Tool), Овальний блок (Oval Box Tool) або Зірка (Starburst Tool) а потім перетворити його на графічний блок командою Елемент > Вміст > Картинка (Item > Content > Picture) або аналогічною командою контекстного меню. Якщо під час малювання блоку тримати натиснутою клавішу «R» клавіатури, то відразу одержимо графічний блок заданої форми. Якщо під час малювання тримати клавішу Shift, одержимо блок з однаковими значеннями ширини і висоти (квадрат, коло, колоподібна зірка)



створити замкнену криву за допомогою інструмента Перо Без'є (Bézier Pen Tool) і перетворити її на графічний блок аналогічно попередньому пункту.

Форму графічного блока можна змінити командою Елемент > Форма (Item > Shape).

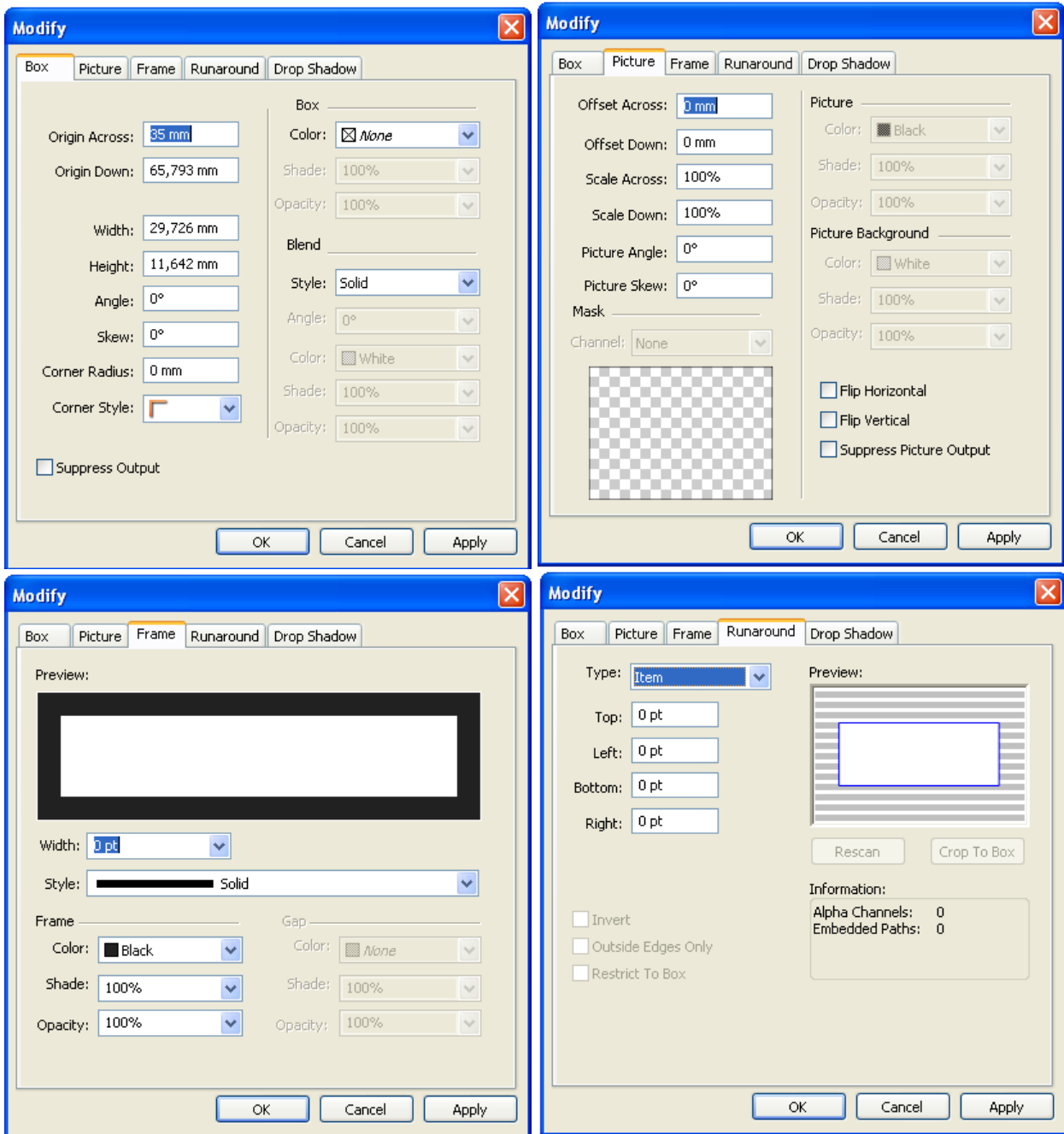
2. Редагування графічних блоків

Графічні блоки мають ряд параметрів для налаштування. Вони доступні через меню *Об'єкт* → *Змінити* (Item → Modify) або аналогічний пункт контекстного меню. У діалоговому вікні є закладки *Блок* (Box), *Картинка* (Picture), *Рамка* (Frame), *Обтікання* (Runaround) та *Тінь* (Drop Shadow). На них можна змінювати такі параметри:

Блок Положення по горизонталі (Origin Across) та вертикалі (Origin Down), ширина (Width) та висота (Height) блока, кут повороту (Angle), нахил блоку (Skew), радіус та стиль закруглень, колір (Color), відтінок (Shade) та непрозорість (Shade), а також параметри градієнтної заливки (Blend).

Картинка Зміщення (Offset) картинки відносно графічного блоку (по горизонталі і вертикалі), масштаб (Scale) по ширині та висоті, кут повороту (Angle) картинки, нахил (Skew) картинки, дзеркальне відображення (Flip) картинки по вертикалі та горизонталі.

Рамка Ширина, стиль, колір, відтінок та непрозорість лінії рамки графічного блоку.
Обтікання відстань від рисунка до навколишнього тексту Залежить від типу (Type) обтікання.



Крім цього є ще закладка Тінь (Drop Shadow), яка дозволяє встановити параметри тіні від графічного блоку: кут падіння, відстань, розсіювання тіні, масштаб та нахил тіні а також колір, відтінок та прозорість тіні.

3. Розміщення та редагування графічних зображень

Для розміщення зображення виділіть графічний блок і виберіть команду *Файл* → *Імпорт...* (File > Import...). У діалоговому вікні виберіть файл і натисніть кнопку *Відкрити* (Open).

Для зміни розміру графічного блоку можна використовувати інструмент *Об'єкт* (Item), перетягнувши границю блоку. Для одночасної зміни розміру розміщеної картини натискають клавішу *Ctrl*.

Для приведення розміру картинки до розмірів блоку натискають Ctrl+Shift+F.

Для приведення розміру картинки до розмірів блоку без спотворення пропорцій зображення використовують Ctrl+Shift+Alt+F.

Для приведення розміру блоку до розмірів картинки вибирають пункт меню Стиль > Підігнати блок під картинку (Fit Box To Picture).

Для точної зміни розмірів зображення використовують меню *Об'єкт* → *Змінити* (Item → Modify), аналогічний пункт контекстного меню або палітру Вимірювання (Measurements).

Для обрізки країв рисунка просто змінюють розміри графічного блока.

4. Обтікання графічних елементів текстом

Для налаштування параметрів обтікання графічних зображень текстом використовують закладку Обтікання (Runaround) діалогового вікна Змінити (Modify). На ній задається відстань від рисунка до навколишнього тексту з усіх боків. Результат залежить від типу (Type) обтікання.

Item Задаються відстані від блоку до тексту із усіх чотирьох сторін.

Auto Image Обтікання навколо контуру графічного зображення, границі якого визначаються автоматично.

Non-White Areas Обтікання навколо небілих областей. Практично відповідає попередньому типу.

Same As Clipping Обтікання тексту навколо спеціальної траєкторії обрізання (впровадженої або власної).

Picture Bounds Обтікання навколо прямокутної границі зображення. Не завжди співпадає із границями графічного блока.

Завдання для виконання

1. Запустити програму QuarkXPress.
2. Відкрити створений раніше документ. Створити графічні блоки для обраного макету сторінки (для ілюстрацій).
3. Налаштувати параметри графічних блоків.
4. Заповнити графічні блоки зображеннями (імпортувати із текстових файлів-зразків у форматах EPS, TIFF, GIFF, JPEG, WMF).
5. Налаштувати параметри зображень.
6. Налаштувати параметри обтікання зображень текстом (використати різні типи обтікання).

Контрольні питання

1. Яким чином можна розмістити графічні зображення на сторінках макету видання в QuarkXPress?
2. Що таке графічні боки і які є способи їх створення?
3. Які інструменти QuarkXPress використовують для створення графічних блоків?
4. Чи можна змінити форму графічного блока?
5. Які параметри налаштування мають графічні блоки?
6. В які групи організовані параметри налаштування графічних блоків і за що вони відповідають?
7. Чи можна редагувати графічні зображення засобами QuarkXPress?
8. Як забезпечити пропорційність зображення при зміні його розмірів?
9. Як можна обрізати зображення засобами QuarkXPress? Які інструменти для цього використовують?
10. Які параметри обтікання графічних блоків текстом ви можете налаштувати?

Лабораторна робота №6

Створення фігур за допомогою графічних інструментів QuarkXPress

Мета: ознайомлення з принципами створення графічних об'єктів за допомогою інструментів малювання QuarkXPress.

Питання для вивчення

1. Основні графічні інструменти.
2. Лінії Без'є. Інструменти Без'є.
3. Лінії довільної форми.
4. Робота з лініями.

Короткі теоретичні відомості

QuarkXPress має ряд інструментів для малювання фігур:



Розглянемо їх можливості:

1. Інструмент *Прямокутний блок* (Rectangle Box Tool) призначений для створення прямокутних блоків без вмісту. Натискання клавіші Shift дає можливість одержати квадрат.
2. Інструмент *Овальний блок* (Oval Box Tool) призначений для створення овальних блоків без вмісту. Натискання клавіші Shift дає можливість одержати коло.
3. Інструмент *Зірка* (StarBurst Box Tool) призначений для створення зіркоподібних овальних блоків без вмісту. Натискання клавіші Shift дає можливість одержати круглу зірку.
4. Інструмент *Лінія* (Line Tool) дозволяє проводити прямі лінії. Ліву кнопку миші натискають у початковій точці, а відпускають у кінцевій. Одночасне натискання клавіші Shift дає можливість провести лінію точно під 0, 45, 90, 135, 180 ... градусів.
5. Інструмент *Перо Без'є* (Bézier Pen Tool) призначений для створення кривих Без'є.
6. Інструменти *Додавання точки* (Add Point Tool) та *Видалення точки* (Remove Point Tool) призначені для додавання та видалення точок на існуючих кривих.
7. Інструмент *Перетворення точки* (Convert Point Tool) призначений для зміни типу точки.
8. Інструмент *Ножниці* (Scissors) призначений для розрізання елемента на окремі траєкторії.
9. Інструмент *Виділення точки* (Select Point Tool) призначений для виділення точок і сегментів кривих.

10. Інструмент *Крива лінія* (FreeHand Line Tool) дозволяє створити лінію довільної форми, яка автоматично перетворюється на криву Без'є.

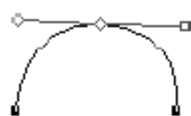
Примітка. QuarkXPress 8 більше не має інструментів групи *текстові траєкторії*, призначених для розміщення тексту на лініях довільної форми. Замість цього достатньо створити траєкторію довільної форми і подвійно клацнути на ній інструментом *Текстовий вміст* (Text Content Tool).

Основи ліній Без'є

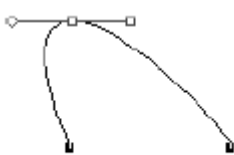
Точка. Точка з'єднує сегменти лінії і визначає, де сегменти лінії починаються і закінчуються. Точки, що з'єднують криві сегменти мають керуючі лінії, які управляють формою кривих. QuarkXPress пропонує три види точок: кутова, згладжування, і симетрична.



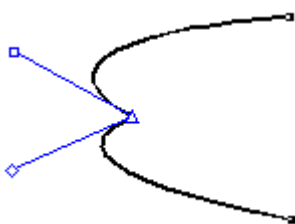
Corner points



Smooth point



Symmetrical point



Line segments

Кутова точка. Кутова точка з'єднує дві прямі лінії, пряму і криву або дві криві, що не продовжують одна одну. Керуючими лініями кривих у кутовій точці можна маніпулювати незалежно, зазвичай, щоб сформувати гострий перехід між двома сегментами.

Точка згладжування: Точка згладжування з'єднує дві криві для утворення неперервної кривої. Керуючі лінії кривих у точці згладжування залишаються на одній лінії по обидва боки від неї, але можуть мати різну довжину (криві з різних боків від точки мають різну кривизну).

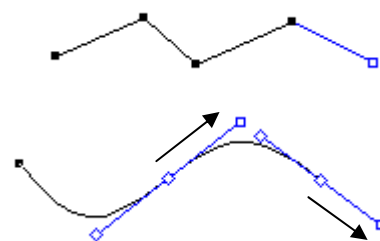
Симетрична точка: Симетрична точка з'єднує дві криві для утворення неперервної кривої. Результат подібний до точки згладжування, але керуючі лінії кривих у точці завжди залишаються на одній прямій через точку і завжди рівновіддалені від точки.

Керуючі лінії: Керуючі лінії виходять із кожного боку точки і призначені для керування формою кривих.

Сегмент: Відрізок прямої або кривої лінії, що розташований між двома точками.

Для малювання траєкторії, що складається із відрізків прямих, вибирають інструмент *Перо Без'є* і клацають в необхідному місці документа, ставлячи точки одна за одною.

Для малювання кривих траєкторій натискають ліву кнопку миші у потрібному місці документа і, не відпускаючи кнопки, витягують із поставленої точки керуючу лінію в напрямку майбутньої кривої, відпускають кнопку, натискають в іншому місці, витягують керуючу лінію і т.д.



Для створення замкнутої траєкторії Без'є вибирають інструменти *Перо Без'є*, ставлять точки, як і раніше, а в кінці наводять курсор на початкову точку і коли біля пера з'являється квадратик, клацають на цій точці. Потім при необхідності можна змінити тип блока на текстовий або графічний.

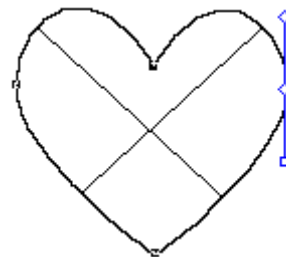
Добавити точку на криву Без'є можна за допомогою інструмента *Перо Без'є* або *Додавання точки*, а видалити за допомогою інструмента *Видалення точки*.

Будь-яку криву Без'є після створення можна відредагувати. Для цього використовують мишу, клавіатуру та палітру вимірювань.


Для зміни положення точки, її виділяють інструментом *Виділення точки*, і змінюють положення за допомогою миші, клавіш керування курсором, або задають координати точки XР, YР в палітрі вимірювань.

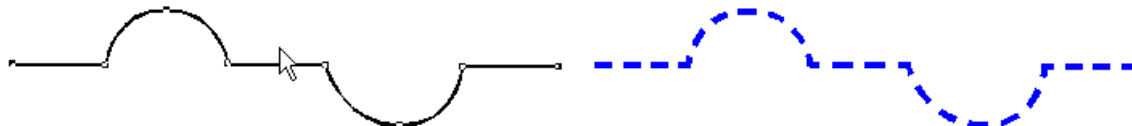
Для зміни кривизни кривої виділяють точку і змінюють положення ліній керування за допомогою миші або вказують довжину і кут нахилу лінії керування в палітрі вимірювань.

Для зміни типу точки використовують палітру вимірювань. Спочатку виділяють точку, а потім подають команди за допомогою відповідних кнопок (симетрична точка, точка згладжування, кутова точка). Тут же можна змінити тип виділеного сегмента (прямий, кривий).

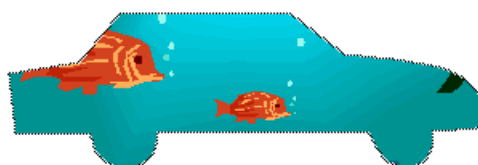
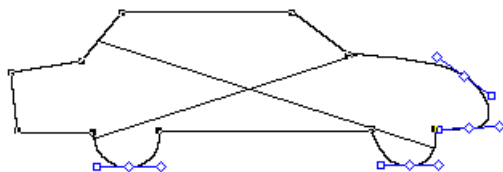


Завдання для виконання

1. Запустити програму QuarkXPress.
2. Відкрити створений раніше документ або створити новий.
3. Намалювати прямі лінії і розташувати їх між колонками тексту.
4. Намалювати стрілку: 
5. Намалювати криву лінію за зразком. Задати тип лінії, товщину та колір.



6. Створити графічний блок за допомогою кривих Без'є. Відредагувати криву, змінюючи тип точок та їх положення, кривизну кривих, тип сегментів.
7. Вставити в графічний блок зображення.



8. Намалювати текстову траєкторію і розташувати на ній текст.

На цій траєкторії є текст

9. Намалювати криву лінію довільної форми.

Лабораторна робота №7

Робота з графічними об'єктами у QuarkXPress

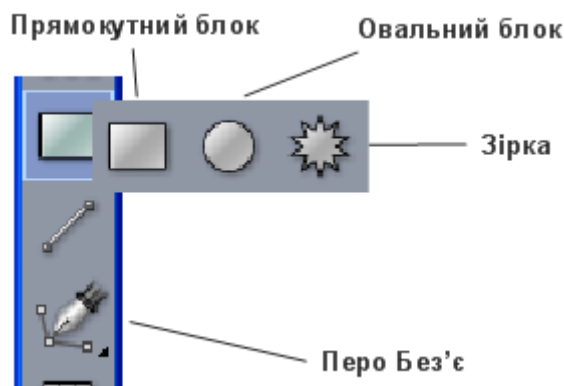
Мета: ознайомлення з основними операціями над об'єктами, які здійснюються засобами QuarkXPress.

Питання для вивчення

1. Створення простих графічних форм.
2. Позичонування, масштабування, обертання та дублювання об'єктів.
3. Взаємне розташування та групування об'єктів.
4. Взаємодія графічних об'єктів.

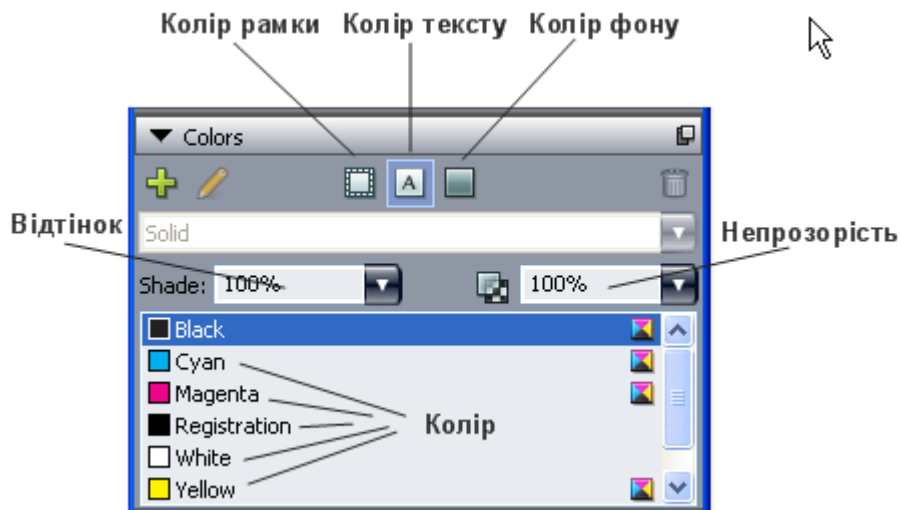
Короткі теоретичні відомості

1. Графічні форми (фігури) у QuarkXPress можна створювати за допомогою інструментів, призначених для створення графічних блоків або інструментів Без'є.



Тип вмісту блока задається через меню Елемент > Вміст (Item > Content). Тут є три варіанти вмісту: *Картинка*, *Текст* або *Ніякий* (Picture, Text, None). Якщо не планується використовувати графічні блоки як контейнери, то краще визначити їх вміст, як "ніякий" (None) тобто без вмісту.. У цьому випадку вони будуть займати менше місця у файлі документу.


Для створення геометричних фігур використовують будь-який блок, задаючи йому колір рамки і фону в палітрі *Кольори* (Colors). При цьому слід переконатись, що товщина лінії рамки, задана в діалоговому вікні *Змінити* (*Об'єкт* → *Змінити* → *Рамка* або Item → Modify → Frame) відмінна від нуля.



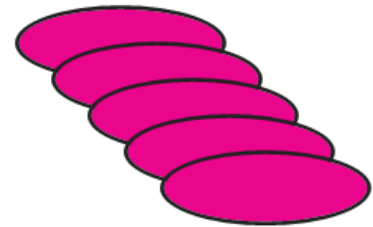
В палітрі *Кольори* є також кнопка для вибору кольору тексту та випадаючі списки, у яких можна вибрати відтінок вибраного кольору та ступінь прозорості графічного блоку..

2. Через діалогове вікно *Змінити* можна налаштувати параметри геометричної фігури. Вони доступні через меню *Елемент* → *Змінити* (Item → Modify) або аналогічний пункт контекстного меню. Використовується закладка *Блок* (Box). Тут можна задати такі параметри:

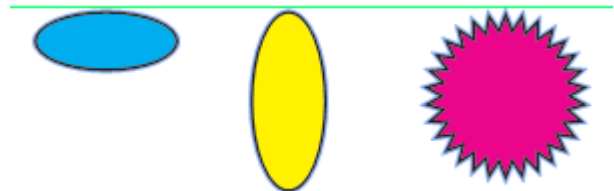
- положення по горизонталі (Origin Across) та вертикалі (Origin Down),
- ширина (Width) та висота (Height) блоку,
- кут повороту (Angle) та нахил сторін блоку (Skew),
- радіус закруглення кутів (Corner Radius) та їх стиль (Corner Style),
- колір (Color), відтінок (Shade) та прозорість (Opacity),
- параметри градієнтної заливки (Blend).

Графічний об'єкт можна повернути на довільний кут за допомогою миші, якщо при вибраному інструменті *Елемент* (Item Tool) підвести вказівник миші до кута блоку. При цьому вказівник набуває вигляду закругленої двонапрямленої стрілки . Натискаючи ліву кнопку миші, «захоплюють» графічний блок і повертають на необхідний кут, не відпускаючи кнопки миші. Після повороту фігури кнопку відпускають.

Будь-який об'єкт можна здублювати (розмножити). Для цього виділяють об'єкт, вибирають пункт меню *Елемент* → *Змістити і Повторити...* (Step and Repeat...). У діалоговому вікні задають кількість повторень, а також зміщення по горизонталі і вертикалі кожного нового об'єкта відносно попереднього. В результаті одержуємо ряд нових об'єктів, зміщених один відносно одного на певну відстань.



3. Кілька об'єктів у документі можна розташувати один відносно одного за певними правилами. Для цього служить меню *Елемент* → *Розподілити/Вирівняти* (Item → Space / Align). У діалоговому вікні Space/Align Items задається напрям розташування об'єктів (по горизонталі / по вертикалі) та орієнтир (по лівому краю, по правому краю, по центру, по об'єктах). Такі ж можливості надає панель вимірювань на вкладці Space/Align. Для прикладу, на рисунку справа показане вирівнювання об'єктів по верхньому краю. Тут же можна організувати рівномірне розподілення кількох об'єктів (не менше трьох) між двома крайніми об'єктами.



Кожний новий об'єкт, який створюється у програмі QuarkXPress, розташовується в окремому шарі, який за умовчанням знаходиться поверх раніше створених об'єктів. Якщо необхідно змінити порядок розташування об'єктів, вибирають один із пунктів меню *Елемент* → *Відправити назад* (Send Backward), *Відправити на задній план* (Send to Back), *Перенести вперед* (Bring Forward), *Перенести на передній план* (Bring to Front).

Групування об'єктів дає можливість маніпулювати групою об'єктів як єдиним цілим (переміщувати, змінювати розміри, нахил, поворот і т.д.). Для групування виділяють кілька об'єктів (утримуючи клавішу Shift) і виконують команду *Елемент* → *Група* (Item → Group) або використовують комбінацію Ctrl+G. Після цього виділені об'єкти стають одним об'єктом. Згруповані об'єкти можна об'єднувати у нові групи. Зв'язки між елементами в межах кожної із груп зберігаються. Вибираючи групу інструментом *Елемент* змінюють параметри цілої групи, а одним із інструментів *Вміст* можна змінити параметри окремого елемента із групи.

4. Із кількох об'єктів можна створити нову фігуру шляхом їх злиття. Для цього використовується пункт меню *Елемент* → *Злиття* (Item → Merge). Цей пункт має кілька підпунктів які дають різні результати. Наприклад для двох фігур, показаних на рисунку одержимо такі результати.

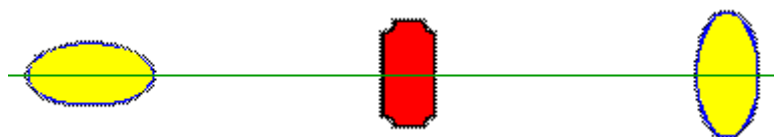
Початкове розташування фігур	–	
Перетин	Intersection	
Об'єднання	Union	
Різниця	Difference	
Обернена різниця	Reverse Difference	
Виключне АБО	Exclusive OR	
Комбінація	Combine	
Якщо хоч трохи поміркувати, досить легко одержати і таку фігуру		

Завдання для виконання

1. Побудувати фігури. Задати кольори фону і рамки. Товщину ліній рамки задати 2 pt.



2. Задати їм розміри 3×3 см, 1×3 см, 2×3 см відповідно.
3. Для квадрата задати кут нахилу сторін 30°, для прямокутника встановити кут повороту 90°. Еліпс повернути за допомогою інструменту Обертання на кут 45°.
4. Розмножити прямокутник, утворивши із нього 5 прямокутників із зміщенням 0,5 см.
5. Намалювати три об'єкти і розташувати їх на одній лінії по верхньому краю.
6. Намалювати три об'єкти і розподілити їх по горизонталі рівномірно по ширині сторінки, а по вертикалі центрами на одній лінії.



7. Створити групу об'єктів і змінити розміри групи.
8. Розташувати два об'єкти так, щоб вони перетинались і одержати різні варіанти їх злиття.

Лабораторна робота № 8

Управління кольором у QuarkXPress

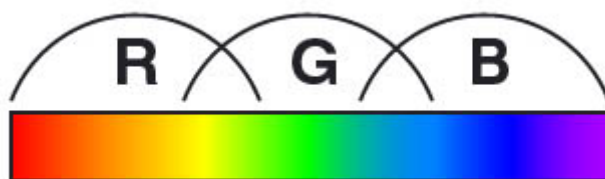
Мета: здобуття навичок використання кольору в документах QuarkXPress.

Питання для вивчення

1. Відомості про колір. Кольорові моделі. Друкарські та плашкові кольори.
2. Створення кольору в QuarkXPress.
3. Фарбування ліній, рамок, фону і тексту. Градієнтна заливка.
4. Поняття про трепінг.

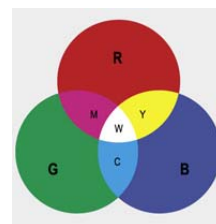
Короткі теоретичні відомості

Людське око має кольорові рецептори (т. зв. "колбочки") трьох типів і розрізняє три складових природних кольорів: червону (Red), зелену (Green) і синю (Blue).

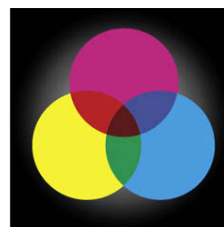


Є два способи синтезу (одержання) кольору: адитивний і субтрактивний.

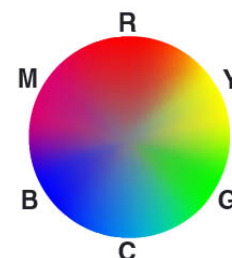
Адитивний синтез відбувається при змішуванні випромінювань трьох різних кольорів. Основними випромінюваннями цього способу є червоне (R), зелене (G) і синє (B). Адитивний синтез використовується на екрані монітору. Так синє і зелене випромінювання дають блакитний колір, червоне і синє – малиновий і т.д. Відсутність випромінювання дає чорний колір, наявність усіх трьох складових дає білий колір.



Субтрактивний спосіб заснований на вилученні із падаючого білого кольору певної кольорової складової за рахунок її поглинання зафарбованим шаром. У субтрактивному синтезі основними (первинними) кольорами є жовтий (Yellow), малиновий (Magenta) і блакитний (Cyan). Субтрактивна модель синтезу кольору використовується при друкуванні фарбами на папері. Кожна фарба поглинає певну кольорову складову із білого кольору. Відсутність фарби означає, що ми бачимо білий колір без поглинання будь-яких складових, а сукупність трьох фарб повинна давати поглинання усіх кольорових складових, тобто чорний колір.

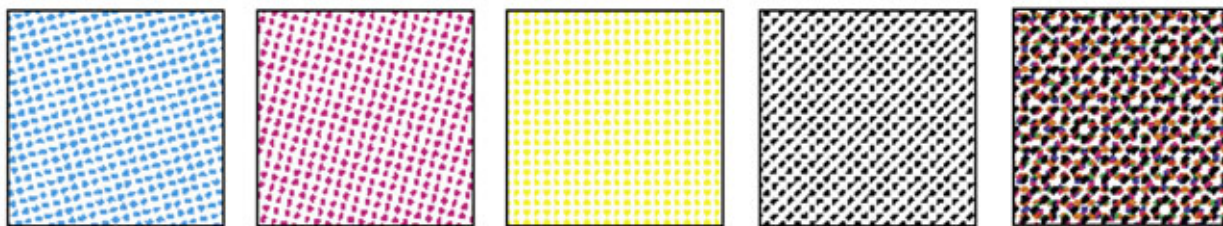


Кольори субтрактивної моделі CMY є взаємодоповнюючими до кольорів адитивної моделі RGB. Так, збільшуючи кількість блакитного кольору (який поглинає червону складову), ми зменшуємо кількість червоного. Взаємодоповнюючі кольори знаходяться по різні боки кругової діаграми, яка відображає кольоровий простір.



Принцип кольорового друку полягає в тому, що зображення складається з мініатюрних точок основних кольорів (CMY). Око не розрізняє дуже дрібних кольорових елементів, сприймаючи усереднене зображення. Таким чином, ми бачимо різні відтінки кольорів надрукованого зображення. Оскільки із-за неідеальності кольорів фарб і паперу три основних кольори не дають справжнього чорного кольору, до них додають четверту (чорну) фарбу. Тому повна кольорова модель має позначення CMYK. Важливим питанням растрування зображення є кут нахилу растру. При друці напівтонових

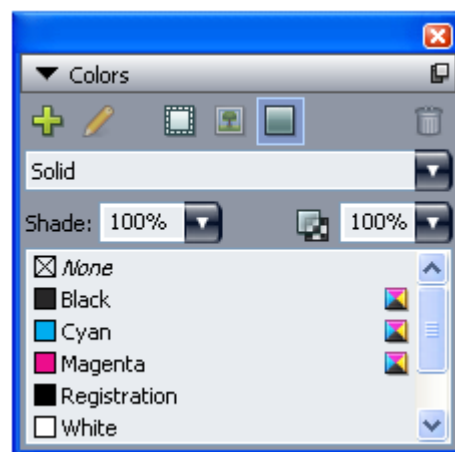
зображень растрову структуру завжди нахиляють на певний кут. Для кольорових зображень чотири друкарські форми системи СМУК нахиляють під різними кутами – за традицією на 105 градусів для блакитної друкарської форми, 75 – для пурпурової, 90 – для жовтої, і 45 — для чорної. При друці друкарські форми зміщуються, чотири кольори зводяться разом і точки формують кластери – розетки.



Крім повнокольорового (тріадного) зображення в поліграфії використовують плашкові кольори. Плашкові кольори означають, що певна ділянка паперу суцільно зафарбовується фарбою одного кольору. Фарб із такими кольорами може бути багато – вони виготовляються різними фірмами і підбираються дуже ретельно.

Для фарбування об'єктів використовують палітру *Кольори (Colors)*. Вона має панель кнопок, три випадаючих списки та панель кольорів. Перші дві кнопки (**New** та **Edit**)

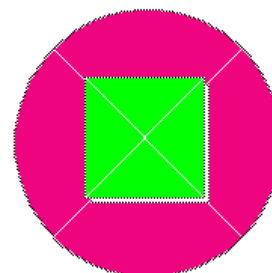
призначені для створення нових та редагування існуючих кольорів. Кнопка *Колір рамки (Frame color)* призначена для зафарбовування контуру об'єкта (блоку). Кнопка *Колір картинки (Picture Color)* або *Колір тексту (Text Color)* призначена для редагування кольору картинки чи тексту. Кнопка *Колір фону (Background color)* призначена для зафарбовування фону об'єкта (блоку). Перший випадаючий список призначений для створення градієнтів (кольорових переходів). Слід пам'ятати, що для створення градієнтів потрібно задати тип градієнту, два кольори і кут повороту градієнту. Випадаючий повзунок *Відтінок (Shade)* призначений для зміни відтінку вибраного кольору із палітри кольорів, а випадаючий повзунок *Непрозорість (Opacity)* впливає на прозорість кольорової заливки.



Текст також легко фарбується в необхідний колір. Для цього просто виділяють текст і в палітрі кольорів вибирають необхідний колір.

Оскільки ідеальних друкарських станків не існує, то при друкуванні елементів зображення різними кольорами можливі зсуви відбитків однієї фарби відносно іншої. При цьому виникає "просвіт" між елементами. Для усунення цього типу недоліків при майбутньому друкуванні ще на стадії верстання видання розв'язують проблему шляхом використання механізму трепінгу.

Параметри трепінгу (перекриття об'єктів) задаються в діалоговому вікні *Trap Specifications*, яке викликається через меню *Правка → Колір (Edit → Colors)*. Тут натискають кнопку *Змінити трепінг (Edit Trap)*. Трепінг задається для більш світлого кольору верхнього об'єкта по відношенню до більш темного кольору нижнього об'єкта.



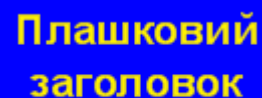
Параметри трепінгу за умовчанням задаються в діалоговому вікні *Document Preferences* на закладці *Трепінг*, яке викликається через меню *Правка → Налаштування (Edit → Preferences → Print Layout)*.

Завдання для виконання

1. Створити колір RGB під назвою MyGray із такими складовими: R = 92%, G = 92%, B = 85%; колір Orange (R = 100%, G = 65%, B = 20%) та будь-який колір на свій смак. Для

цього використовують меню *Правка* → *Колір* (**Edit** → **Colors**) та натискають кнопку *Новий* (**New**) або просто натискають кнопку *Новий* (**New**) палітри кольорів **Colors** . У діалоговому вікні *Правка кольору* (**Edit Color**) вибирають кольорову модель та задають окремі складові кольору. Новому кольору присвоюють ім'я (Name) і натискають кнопку **OK**.

2. Перетворити створені кольори в кольорову модель СМҮК. Записати кольорові складові для кожного з кольорів. Записати свої спостереження при перетворенні.
3. Створити кілька графічних об'єктів. Задати їм колір фону і колір рамки, вибравши її товщину та стиль у відповідному діалоговому вікні.
4. Задати градієнт для фону одного з об'єктів і дослідити різні типи градієнтів.
5. Створити текстовий блок і заповнити його текстом. Зафарбувати текст одним із кольорів.
6. Створити текстовий блок для заголовку і заповнити його текстом. Зафарбувати фон блоку темним кольором, а текст світлим. Дивись приклад справа.
7. Намалювати дві фігури, які перекриваються, або використати заголовок на плашці з попереднього завдання. Задати параметри трепінгу для кольорових об'єктів, які перекриваються.



**Плашковий
заголовок**