

Erika Kendra

QuarkXPress 7

Das offizielle Trainingsbuch für Ausbildung
und Zertifizierung zum QuarkXPress Certified Expert



Objekte, Rahmen und Linien

Ein Layout setzt sich aus Rahmen, Linien und Formen zusammen. Diese enthalten die Seitenelemente und lassen das Dokument visuell interessant wirken. In diesem Kapitel werden die Elementtypen erläutert, die in den meisten Layouts anzutreffen sind: Textrahmen, Bildrahmen und Linien. Sie erfahren auch, wie Sie Objekte in QuarkXPress verwalten und umwandeln.

In Kapitel 3

- erfahren Sie, wie Sie Rahmen, Linien und Formen erzeugen,
- machen Sie sich mit der Bearbeitung von Formen und Inhaltstypen vertraut,
- entdecken Sie, wie Sie Formen mittels Farbe verändern,
- erforschen Sie benutzerdefinierte Striche und Streifen,
- lernen Sie, Elemente zu duplizieren und zu bewegen,
- verwalten Sie die Stapelreihenfolge und relative Ausrichtung von Objekten,
- verwenden Sie Bibliotheken, um häufig genutzte Objekte abzulegen und wieder auf diese zuzugreifen,
- machen Sie sich mit dem Vereinen von Formelementen zu einem einzelnen Objekt vertraut,
- konvertieren Sie Texte in Grafiken.



Die Möglichkeit, Farbattribute von Rahmen in der Maßpalette zu ändern, ist in Version 7 neu.

Die Maßpalette

Wie Sie in Kapitel 1 gesehen haben, ist die Maßpalette für die effiziente Nutzung von QuarkXPress wesentlich. Sie bietet Zugriff auf beinahe alle Formatierungsoptionen, die Objekten oder Inhalten in einem QuarkXPress-Layout zugewiesen werden können. Die Maßpalette wird standardmäßig im *Classic*-Modus angezeigt. Dieser simuliert die Palette früherer Programmversionen.

Die Maßpalette zeigt Informationen über die momentan ausgewählten Objekte und macht es leicht, eine Vielzahl von Funktionen anzuwenden. Die linke Hälfte der Palette stellt objektbezogene Felder dar, beispielsweise die Positionierung eines Elements im Verhältnis zur Seite. Die rechte Hälfte der Palette enthält inhaltsbezogene Felder wie die relative Position des Bilds im Rahmen.

Wenn die aktive Auswahl ein Bildrahmen ist, zeigt die linke Seite der Palette im Modus *Classic* die Position, die Größe, den Winkel und den Eckenradius des Rahmens an. Sie können auch die Farbe, den Tonwert und die Deckkraft des Rahmens direkt in der Maßpalette ändern.

Labels for the picture frame palette:

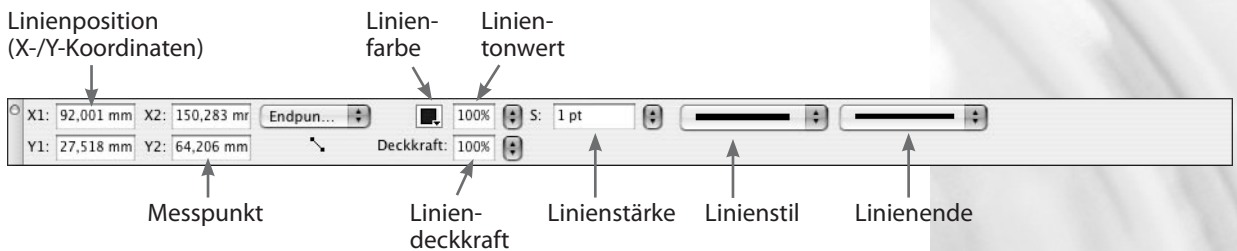
- Positionsfeld (X-/Y-Koordinaten)
- Drehfeld
- Farbfeld
- Tonwertfeld
- Inhalt spiegeln
- Inhaltsposition (innerhalb des Rahmens)
- Inhalt drehen
- Rahmengröße (Breite/Höhe)
- Eckradius
- Feld Deckkraft
- Inhaltsgröße (%)
- Neigung
- Maskenmenü

Ist die aktive Auswahl ein Textrahmen, enthält die linke Seite der Palette im Modus *Classic* größtenteils dieselben Optionen wie für Bildrahmen (schließlich sind beides Rahmen). Die einzige Ausnahme ist das Feld *Spalten* statt des Felds *Eckenradius*. Dieses Feld definiert die Anzahl der Spalten im Rahmen.

Labels for the text frame palette:

- Rahmenposition (X-/Y-Koordinaten)
- Rotation
- Farbfeld
- Tonwertfeld
- Inhalt spiegeln
- Schriften
- Schriftgröße
- OpenType-Features
- Textfarbe
- Tonwert Text
- Rahmengröße (Breite/Höhe)
- Spalten
- Rahmen-deckkraft
- Schriftgröße
- Textausrichtung
- Schriftstile
- Textdeckkraft

Ist die aktive Auswahl eine Linie, zeigt die linke Seite der Palette im Modus *Classic* die X- und Y-Positionen der Linienendpunkte. Wenn Sie *Linker Punkt*, *Mittelpunkt* oder *Rechter Punkt* statt *Endpunkte* wählen, zeigt die Palette die X- und Y-Positionen des ausgewählten Punkts, den Winkel im Verhältnis zur Horizontalen und die Länge der ausgewählten Linie. Wählen Sie *Linker Punkt*, *Mittelpunkt* oder *Rechter Punkt*, zeigt die Palette die X- und Y-Positionen des ausgewählten Punkts, den Winkel im Verhältnis zur Horizontalen und die Länge der gewählten Linie.



Verwenden Sie die -Taste, um sich durch die unterschiedlichen Felder in der Maßpalette zu bewegen. Um ein beliebiges Feld in der Maßpalette zu ändern, geben Sie einfach einen neuen Wert in ein Feld ein oder wählen andere Optionen in den Drop-down-Menüs. Wenn Sie einen neuen Wert eingeben, weisen Sie mit der -/ -Taste den Wert dem ausgewählten Objekt zu.

Je nachdem, was im Layout ausgewählt ist, können Sie mit anderen Modi der Maßpalette unterschiedliche Objekteigenschaften kontrollieren.

- Modus *Text*. Wenn ein Textrahmen mit dem Objekt- oder dem Inhaltswerkzeug angewählt wurde, steuert dieser Modus die Position des Texts innerhalb des Rahmens (siehe Kapitel 5).
- Modus *Randstil*. Dieser Modus ist verfügbar, wenn ein beliebiger Rahmen mit dem Inhalts- oder Objektwerkzeug angewählt wurde, und bietet Einstellungen zu Stärke und Stil von Objekträndern.
- Modus *Umfluss*. In diesem Modus lässt sich der Abstand zwischen einem Rahmen und dem ihn umgebenden Text bestimmen.
- Modus *Ausschnitt*. Dieser Modus ist verfügbar, wenn ein Bildrahmen (mit darin enthaltenem Bild) entweder mit dem Objekt- oder dem Inhaltswerkzeug angewählt wurde. Er dient der Erstellung und Verwaltung von Ausschnittspfaden (siehe Kapitel 9).
- Modus *Zeichen*. Wenn ein Textrahmen mit dem Inhaltswerkzeug angewählt wurde, ist dieser Modus verfügbar. Er bietet Möglichkeiten zur Formatierung von Zeichenattributen wie Schrift, Schriftgröße und -farbe (siehe Kapitel 5).
- Modus *Absatz*. Wenn ein Textrahmen mit dem Inhaltswerkzeug angewählt wurde, ist dieser Modus verfügbar. Er bietet Möglichkeiten zur Formatierung von Absatzattributen wie Einrückungen und Absatzausrichtung (siehe Kapitel 5).
- Modus *Tabulatoren*. Dieser Modus ist verfügbar, wenn ein Textrahmen mit dem Inhaltswerkzeug ausgewählt wurde. Er definiert Format und Positionierung von Tabulatoren für den ausgewählten Text (siehe Kapitel 5).
- Modus *Abstand/Ausrichtung*. Dieser Modus dient dazu, ein oder mehrere Objekte auf der Seite relativ zueinander, zur Seite oder zur Montagefläche auszurichten.
- Modus *Schlagschatten*. Dieser Modus dient der Erstellung von Schlagschatten für ausgewählte Objekte und der Einstellung der verschiedenen Eigenschaften des Schattens (siehe Kapitel 9).

+ + /
 + + schaltet in den vorhergehenden Modus der Maßpalette.
 + + /
 + + zeigt den nächsten Modus der Maßpalette an.

Das Dialogfenster Modifizieren

Die Informationen in der Maßpalette entsprechen recht genau den Optionen im Dialogfenster *Modifizieren* für das ausgewählte Objekt. Wenn beispielsweise ein Rahmen ausgewählt wurde, befinden sich dieselben Informationen in der linken Hälfte der Maßpalette (Modus *Classic*) und im Register *Rahmen* des Dialogfensters *Modifizieren*.



Rufen Sie das Dialogfenster *Modifizieren* für ein ausgewähltes Objekt auf, indem Sie **⌘/Strg + M** drücken oder mit dem Objektwerkzeug einen Doppelklick auf das Element ausführen.



Wenn Sie im Dialogfenster *Modifizieren* (und den meisten anderen Dialogfenstern in QuarkXPress) Änderungen vornehmen, klicken Sie bei Bedarf auf die Schaltfläche *Anwenden*, um Ihre Änderungen vor der Bestätigung voranzuziehen. Der Nachteil der Verwendung von Dialogfenstern ist, dass sie mehr Raum auf dem Bildschirm einnehmen und – je nach Ihrer Bildschirmkonfiguration – das Layout überdecken könnten.

In QuarkXPress können viele Befehle und Optionen auf unterschiedliche Arten aufgerufen werden – wie das Beispiel der Maßpalette und des Dialogfensters *Modifizieren* zeigt. Es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, um Aufgaben wie die Änderung einer Dialogfensterposition zu erledigen; die Flexibilität der Verwendung mehrerer Methoden ermöglicht Ihnen die Wahl Ihrer bevorzugten Methode für eine bestimmte Aufgabe.

Die Maßeinheiten übergangen

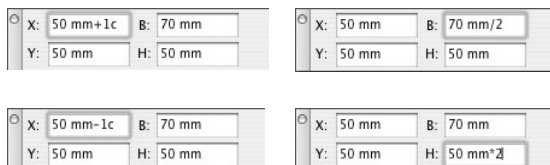
Gleichgültig, welche Maßeinheiten Sie als Standard für das aktive Projekt oder die Anwendung gewählt haben, können Sie die Maßeinheiten vorübergehend durch Eingabe von Codes für alternative Maßsysteme ändern.

Tippen Sie diese Codes direkt in ein beliebiges Dialogfenster der Anwendung, um die voreingestellten Maßeinheiten vorübergehend außer Gefecht zu setzen.

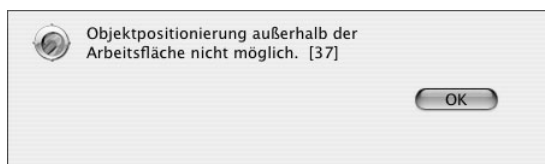
Maßeinheit	Eingabe	Beispiel	Ergebnis
Zoll	"	10,75"	10,75 Zoll
Dezimalzoll	"	10,75"	10,75 Zoll
Pica	p	6p	6 Pica
Punkt	pt	9pt	9 Punkt
Pica & Punkt	#p#	2p6	2 Pica, 6 Punkt
Millimeter	m oder mm	30 mm	30 Millimeter
Zentimeter	cm	20 cm	20 Zentimeter
Cicero	c	24c	24 Cicero
Agaten	a oder ag	15ag	15 Agaten

Mathematische Operatoren

Im Dialogfenster *Modifizieren* und in der Maßpalette lassen sich einfache mathematische Berechnungen durchführen. Wenn ein Rahmen beispielsweise 50 mm vom Nullpunkt entfernt liegt und Sie ihn ein Cicero weiter rechts haben möchten, fügen Sie dem Eintrag 50 mm direkt +1c hinzu. QuarkXPress rechnet verschiedene Maßeinheiten automatisch ineinander um und führt die Operation aus. In diesem Fall würde sich als neuer Wert 54,23 mm ergeben. Verwenden Sie zum Multiplizieren ein Sternchen (*), zum Subtrahieren ein Minuszeichen (-) und zum Dividieren einen Schrägstrich (/).



Beim Bewegen von Elementen mit der Maßpalette kann es passieren, dass Sie ein Element zu weit verschieben. In diesem Fall erhalten Sie folgende Meldung:



Klicken Sie dann einfach *OK*, um den fehlerhaften Eintrag zu markieren, und geben Sie einen anderen Wert ein.



Egal, welches Maßsystem Sie verwenden, QuarkXPress rechnet die von Ihnen eingegebenen Einheiten korrekt um. Möglicherweise liegen Ihnen die Maße für ein Objekt in Cicero vor, während die Lineale in Zentimeter eingeteilt sind. Sie können Ihren Wert problemlos eingeben, ohne langwierig die Maßeinheiten umzustellen oder das Ergebnis ausrechnen zu müssen.

Der Dezimalzoll ist im Gegensatz zum Zoll nicht metrisch aufgebaut. 1 Dezimalzoll und 1 Zoll entsprechen jedoch beide 2,54 cm.



Wenn Sie mathematische Operatoren verwenden, bewegt eine Addition oder Multiplikation (mit Multiplikator >1) das Objekt nach rechts (X-Achse) oder nach unten (Y-Achse). Subtraktion und Division (mit Divisor >1) verschieben das Objekt nach links (X-Achse) bzw. oben (Y-Achse).



Werkzeuge für Text-
rahmen sind an dem „A“
im Symbol zu erkennen,

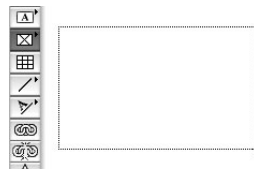
Werkzeuge für Bildrahmen an den
gekreuzten Diagonalen.

Einfache Rahmen erstellen

Alle in QuarkXPress importierten Texte und Bilder befinden sich in Rahmen, die mit einer der Varianten des Bild- oder Textrahmenwerkzeugs gezeichnet werden. Text- und entsprechendes Bildrahmenwerkzeug verhalten sich vollkommen identisch; der einzige Unterschied ist der mögliche Inhalt, der sich in dem entstehenden Rahmen platzieren lässt.



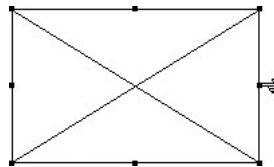
Außer mit den Freihand- und Bézier-Werkzeugen (die wir später in diesem Kapitel besprechen) ist die Erstellung eines Rahmens sehr einfach – Sie müssen nur das Werkzeug anwählen, ins Projektfenster klicken, diagonal ziehen und dann die Maustaste loslassen.



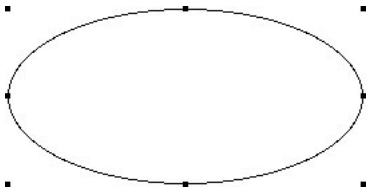
Wenn Sie einen der
Mittelpunkte der Seiten-
oder Oberkante eines

Objekts ziehen, wird das Objekt brei-
ter bzw. schmaler. Wenn Sie einen
Eckpunkt ziehen, können Sie Höhe
und Breite gleichzeitig beeinflussen.

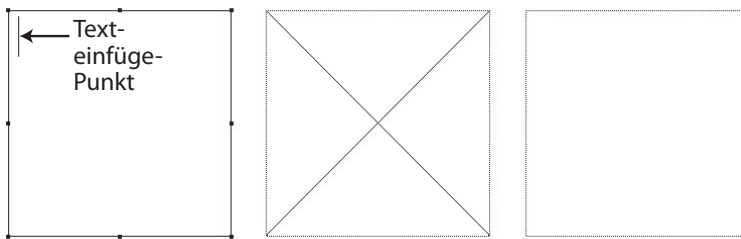
Die Rahmengröße lässt sich entweder mit dem Inhalts- oder dem Objektwerkzeug von Hand verändern. Bewegen Sie dazu die Größenänderungsgriffe – dies sind die schwarzen Punkte rund um die Kanten des Objekts. Normale Rechtecke haben acht Griffe; Objekte können hingegen über eine beliebige Anzahl Größenänderungsgriffe verfügen, von zwei (bei einer einfachen Linie) bis hin zu Dutzenden. Wenn Sie den Mauszeiger über einem Griff platzieren, ändert er sich in eine Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger, den Größenänderungszeiger. Sobald dieser sichtbar wird, können Sie die Größe des Rahmens durch Ziehen der Griffe verändern.



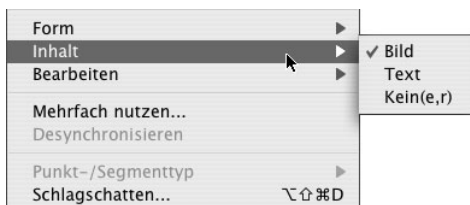
Jedes elliptische und rechteckige Objekt – auch jene mit abgerundeten Ecken – befindet sich innerhalb eines *Begrenzungsrahmens*, einem nicht druckbaren, rechteckigen Bereich, der Breite und Höhe des Objekts bestimmt. Für ein rechteckiges Objekt deckt sich Begrenzungsrahmen mit den Objektkanten. Für eine Ellipse ergibt sich der Begrenzungsrahmen aus der größten Höhe und Breite des Objekts; Sie erkennen die Größenänderungsgriffe am Begrenzungsrahmen, wenn das Objekt auf der Seite selektiert ist.




Wenn ein Textrahmen mit dem Inhaltswerkzeug angewählt wird, zeigt das blinkende Cursorsymbol den Texteinfügepunkt an. An dieser Stelle erscheint von Ihnen eingegebener oder importierter Text. Falls Hilfslinien angezeigt werden (*Ansicht > Hilfslinien*), sind leere Bildrahmen durch diagonal gekreuzte Linien im Rahmen gekennzeichnet. Rahmen mit dem Inhalt „Kein(e,r)“ können weder Text noch Grafiken enthalten, lediglich eine farbige Füllung.



Sie können den Inhalt eines bestehenden Rahmens über den Menüpunkt *Objekt > Inhalt* verändern. Der aktuelle Inhaltstyp wird durch ein Häkchen markiert. Die Auswahl einer anderen Option entfernt den kompletten Inhalt aus dem Rahmen; Attribute wie Hintergrundfarbe, Rahmenfarbe und -stärke bleiben erhalten.



Rahmenformen beschränken

Durch Niederhalten der -Taste lassen sich bestimmte Rahmenformen erzwingen. Ein Rechteck wird auf ein Quadrat beschränkt, eine Ellipse auf einen Kreis. Wenn Sie eines der Bézier-Werkzeuge verwenden, können Sie so Winkelabstufungen von 45° erzwingen.







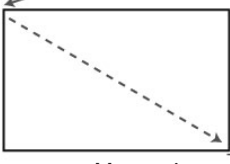
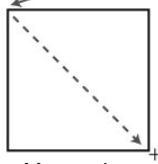










Im Layout werden leere Bildrahmen durch gekreuzte diagonale Linien gekennzeichnet.




Es gibt kein Werkzeug, um einen Rahmen ohne Inhalt zu zeichnen. Sie können einen bestehenden Text- oder Bildrahmen jedoch durch Auswahl von *Objekt > Inhalt > Kein(e,r)* entsprechend umwandeln.






Die -Taste dient in vielen Anwendungen dazu, Bewegungen und Rotationen auf 45°-Winkel zu beschränken.

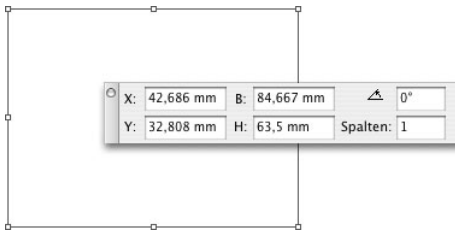
Rahmen anlegen				
Werkzeug	Symbole	Werkzeug im Normalmodus	Mit gedrückter  -Taste	
Text- und Bildrahmen	Text	Bild		
				
				
				
				
				
				
			Erzwingt Quadrate und Kreise. Bézier-Werkzeuge werden auf Winkel von 45° beschränkt. Mit dem Freihandwerkzeug gezeichnete Rahmen sind nicht betroffen.	

Wie Sie der Aufstellung entnehmen können, werden Text- und Bildrahmen auf genau dieselbe Weise erstellt. Beginnen Sie in einer Ecke, drücken Sie die Maus-taste und ziehen Sie den Rahmen bis zum Erreichen der gewünschten Größe. Wenn der Rahmen kreisrund oder quadratisch werden soll oder Sie eine Linie unter einem Winkel von 45° ziehen möchten, drücken Sie beim Zeichnen des Objekts die -Taste.

So erstellen Sie Rahmen



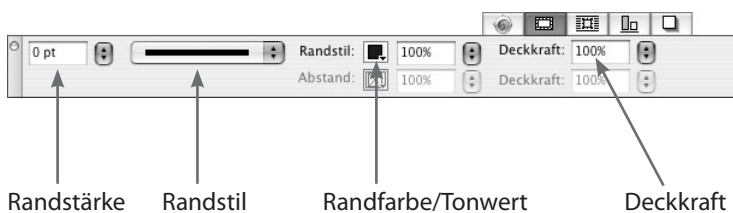
1. Öffnen Sie das Dialogfenster *Neues Projekt*. Erzeugen Sie unter Verwendung der Standardeinstellungen für Ränder und Spalten ein A4-Layout mit dem Namen „Rahmentest“.
2. Wählen Sie das Werkzeug für rechteckige Textrahmen. Platzieren Sie den Mauszeiger irgendwo auf der Seite, drücken Sie die Maustaste und ziehen Sie diagonal nach rechts unten, um einen Textrahmen zu erstellen.
3. Markieren Sie den X-Wert in der Maßpalette. Drücken Sie zweimal die -Taste, um zum B-Feld (Breite) zu wechseln und es hervorzuheben.
4. Tippen Sie „20“, drücken Sie die -Taste, um das H-Feld (Höhe) zu aktivieren, und geben Sie dort „15“ ein. Drücken Sie /Enter, um die Abmessungen des Textrahmens zu ändern. Obwohl Sie Werte in Cicero eingegeben haben, zeigt die Maßpalette die Ergebnisse in Millimetern (der voreingestellten Maßeinheit) an.



5. Wählen Sie bei markiertem Textrahmen das Inhaltswerkzeug.
6. Geben Sie Ihren Namen ein. Der Text erscheint im Rahmen.
7. Wählen Sie das Werkzeug für rechteckige Bildrahmen. Platzieren Sie den Mauszeiger auf der Seite, drücken Sie die Maustaste und ziehen Sie diagonal nach rechts unten, um einen rechteckigen Bildrahmen zu zeichnen. Sie sehen, dass sich Bild- und Textrahmen auf gleiche Weise, nur mit unterschiedlichen Werkzeugen, erstellen lassen.
8. Klicken Sie erneut auf das Werkzeug für rechteckige Bildrahmen und halten Sie dabei dieses Mal die Maustaste gedrückt. Fahren Sie nach rechts und wählen Sie das Werkzeug für abgerundete Ecken. Zeichnen Sie einen Rahmen. Verfahren Sie ebenso mit dem Werkzeug für konkave Ecken.
9. Wählen Sie das Werkzeug für ovale Bildrahmen. Halten Sie dieses Mal beim Zeichnen des Objekts die \square -Taste gedrückt. Die Form wird auf einen Kreis beschränkt.
10. Wenn Sie nicht in jedem Bildrahmen ein großes „X“ erkennen, wählen Sie *Ansicht > Hilfslinien*. Wie Sie sehen, enthält jeder Bildrahmen ein „X“, der Textrahmen jedoch nicht. Zudem weisen die Rahmen hilfslinienartige Umrisse auf.
11. Sichern Sie die Datei in Ihrem Verzeichnis *Aktuelle_Projekte* als „Zeichenwerkzeuge.qxp“. Lassen Sie die Datei für die nächste Übung geöffnet.

Randstärke

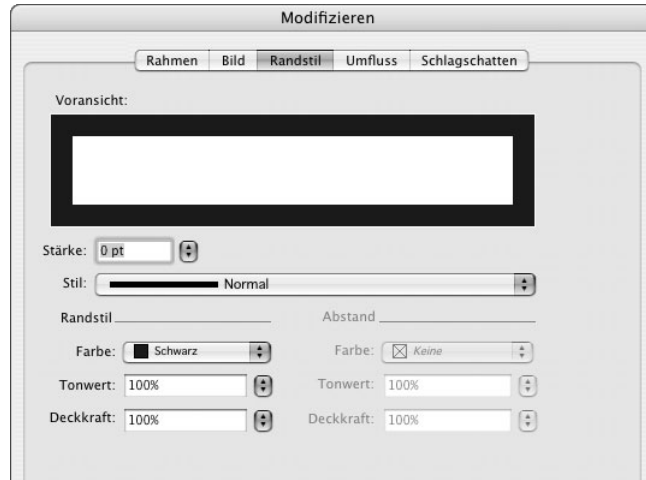
Jeder Rahmen verfügt über eigene Randattribute. Dazu zählen Stärke, Stil, Farbe, Tonwert und Deckkraft. Diese Optionen können entweder in der Maßpalette (Modus *Randstil*) oder im Dialogfenster *Modifizieren* beeinflusst werden.



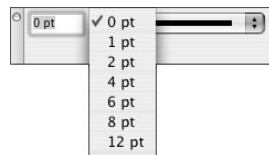
Standardmäßig erzeugen die meisten Rahmenwerkzeuge Rahmen mit einer Randstärke von 0 pt, sodass die Rahmen bei ausgeschalteten Hilfslinien nicht sichtbar sind.



Greifen Sie durch Drücken von **⌘** / **Strg** + **B** rasch auf das Dialogfenster *Modifizieren* zu.



Standardmäßig haben Rahmen eine Randstärke von 0, sie sind also nicht sichtbar. Entweder wählen Sie eine vorgegebene Stärke aus dem Popup-Menü oder Sie geben von Hand einen bestimmten Wert ein.



Sie können auch besondere Stile aus dem Stilmenü auf den Rand anwenden. QuarkXPress enthält einige vordefinierte Stile. Mit der Funktion *Striche & Streifen* lassen sich aber auch eigene Stile definieren. Darauf gehen wir später in diesem Kapitel noch ein.



Die Abstandsoptionen sind verfügbar, wenn Sie einen besonderen Linienstil verwenden. Diese Einstellungen bestimmen die Farbe der Leerräume zwischen einzelnen Abschnitten des Linienmusters.



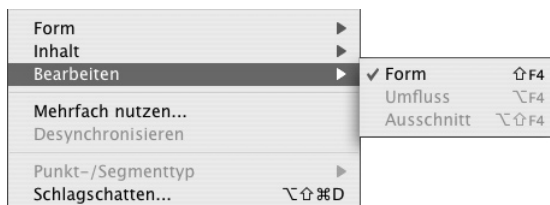
Die Rahmenform verändern

Sie können den Typ eines ausgewählten Objekts über *Objekt > Inhalt* und die anschließende Auswahl des bevorzugten Inhalts aus dem Menü verändern. Wenn Sie den Inhaltstyp eines Rahmens verändern, wird der ursprüngliche Inhalt bei der Umwandlung gelöscht.

Die Form eines Elements ändern Sie durch Auswahl einer anderen Option im Menü *Objekt > Form*. (Die aktuelle Form ist mit einem Häkchen gekennzeichnet.) Der Inhalt eines Rahmens wird durch die Formänderung nicht verändert, es sei denn, Sie wandeln einen Rahmen in eine Linie um. Im Fall eines Bildrahmens wird ein vorhandenes Bild gelöscht (eine Linie kann kein Bild enthalten); ein Textrahmen wird in einen Textpfad umgewandelt.



Sie können die Form des Rahmens auch von Hand ändern, indem Sie *Objekt > Bearbeiten* wählen. Wenn die Option *Form* markiert ist (das ist die Grundeinstellung), lassen sich die einzelnen Objektgriffe bearbeiten, welche die Form bestimmen. Auf diese Funktion gehen wir in diesem Kapitel bei der Besprechung von Bézier- und Freihandformen noch näher ein.

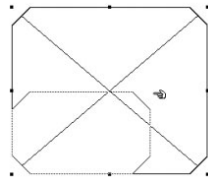


Die Option *Objekt > Bearbeiten > Form* wirkt sich nicht auf rechteckige Rahmen aus, weil deren Kontrollpunkte und die Griffe des Begrenzungsrahmens einander im Wesentlichen entsprechen.

So verändern Sie eine Rahmenform



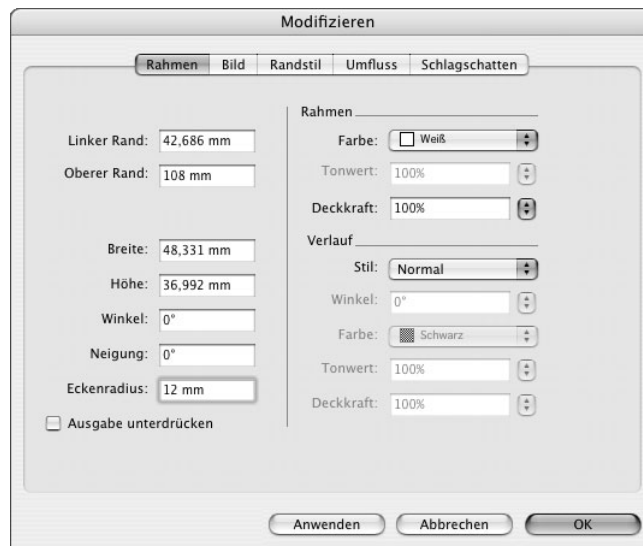
1. Wählen Sie in der Datei `Zeichenwerkzeuge.qxp` aus Ihrem Verzeichnis `Aktuelle_Projekte` den rechteckigen Bildrahmen, den Sie in der letzten Übung erstellt haben.
2. Wählen Sie `Objekt > Form` und ändern Sie den Bildrahmen in einen Rahmen mit abgeschrägten Ecken.
3. Verändern Sie die Größe des Objekts. Wählen Sie einen der Griffe und ziehen Sie, um das Objekt zu vergrößern oder verkleinern.



4. Führen Sie mit ausgewähltem Objektwerkzeug einen Doppelklick in den Rahmen aus, um das Dialogfenster `Modifizieren` zu öffnen. Falls der Reiter `Rahmen` nicht aktiv ist, klicken Sie ihn an, um die entsprechenden Optionen anzuzeigen.

Das erste Eingabefeld des Dialogfensters ist markiert. (Diese Werte bestimmen, wo auf Ihrer Seite das Objekt platziert wird, und weichen möglicherweise von den auf Ihrem Bildschirm angezeigten Werten ab. Darum brauchen Sie sich jetzt nicht zu kümmern.)

5. Drücken Sie einmal die `↵`-Taste, um das nächste Feld zu markieren. Drücken Sie sie noch einige Male, bis Sie das Feld `Eckenradius` erreichen. Geben Sie dort „12 mm“ ein.



- Klicken Sie *OK*. Der Eckenradius des Rahmens beträgt nun 12 mm.
- Ändern Sie die Form des Rahmens in ein Rechteck mit abgerundeten Ecken (*Objekt > Form*) und experimentieren Sie mit verschiedenen Optionen, bis Sie mit der Änderung von Objektformen vertraut sind.
- Sichern Sie die Datei und fahren Sie mit der nächsten Übung fort.

So verwenden Sie die Maßpalette

- Wählen Sie einen beliebigen Rahmen auf der Seite aus, indem Sie entweder mit dem Inhalts- oder mit dem Objektwerkzeug daraufklicken.
- Ändern Sie über die Maßpalette im *Classic*-Modus die Größe des Rahmens auf $B = 50$ mm, $H = 40$ mm und drücken Sie / .

X:	42,686 mm	B:	50 mm	▲	0°
Y:	108 mm	H:	40 mm	↶	12 mm

- Geben Sie am Ende des Felds für die Höhe „/2“ ein (dort sollte dann „40 mm/2“ stehen) und drücken Sie / . Die Höhe des Rahmens halbiert sich auf 20 mm.

X:	42,686 mm	B:	50 mm	▲	0°
Y:	108 mm	H:	40 mm/2	↶	12 mm

- Ändern Sie den Eintrag im Y-Feld auf „20 mm“, um den Rahmen zu versetzen.
- Geben Sie am Ende des Y-Felds „+5“ ein und drücken Sie / . Der Rahmen bewegt sich 5 mm nach unten.

X:	42,686 mm	B:	50 mm	▲	0°
Y:	200 mm+5	H:	20 mm	↶	12 mm

- Sichern und schließen Sie die Datei.

Linien erzeugen

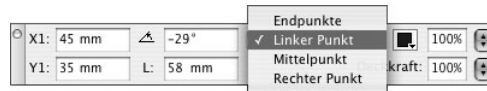
Linien lassen sich ähnlich wie Rahmen erzeugen. Zum Zeichnen von Linien wählen Sie das Linienwerkzeug und ziehen die Linie unter dem gewünschten Winkel beliebig lang. Wenn Sie das Standard-Linienwerkzeug verwenden, können Sie die Linie unter jedem beliebigen Winkel zeichnen oder nachträglich einen Winkel festlegen. Mit dem Werkzeug für orthogonale Linien lässt sich der Winkel nur in 45°-Schritten variieren.



Bei Anpassungen werden horizontale oder vertikale Hilfslinien schnell versehentlich verschoben. Wenn Sie eine Linie auf Winkelschritte von 45° beschränken möchten, verwenden Sie eine orthogonale Linie.

Linien erstellen			
Werkzeug	Symbol	Werkzeug im Normalmodus	Mit gedrückter -Taste
Linie			
Bézier-Linie			
Orthogonale Linie			Beschränkt Winkel auf 45°-Schritte
Freihandlinie			keine Wirkung

Linien werden von ihrem linken Punkt, Mittelpunkt, rechten Punkt oder von den Endpunkten aus gemessen.



Wenn einer der drei erstgenannten Punkte in der Maßpalette ausgewählt ist, wird die Linienlänge angezeigt (unten links). Ist die Linie über ihre Endpunkte definiert, werden die Positionen des linken und rechten Endpunkts ausgegeben, nicht aber die Länge (unten rechts). Falls Linien vertikal statt horizontal liegen, ist der „linke“ Punkt der obere und der „rechte“ Punkt der untere Punkt.

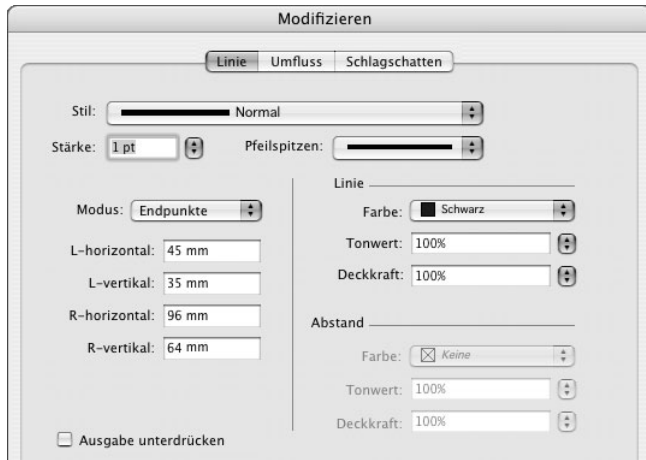
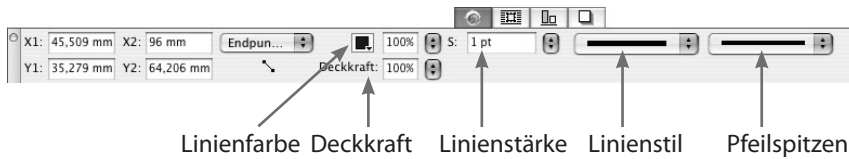


Linien beschränken

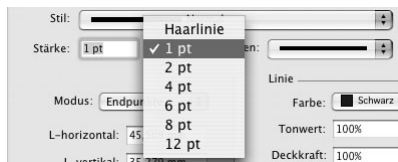
Wie Rahmen können auch Linien beschränkt werden. Rahmen werden auf Formen gleicher Höhe und Breite beschränkt, Linien auf Winkel mit einer Schrittweite von 45°. Um eine Linie zu beschränken, müssen Sie beim Zeichnen nur die -Taste gedrückt halten. Mit dem Freihandwerkzeug gezeichnete Linien sind davon nicht betroffen.

Linienattribute

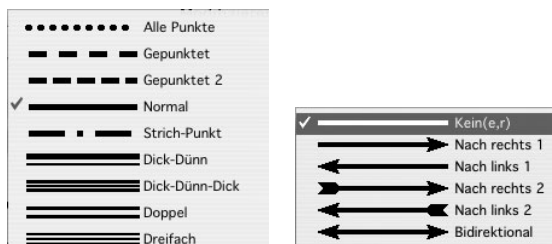
Linienattribute lassen sich in der Maßpalette (*Classic-Modus*) oder im Dialogfenster *Modifizieren* angeben.



Eine Linie oder ein Rand muss eine *Stärke* haben, um sichtbar zu sein. Sie können die Linienstärke in der Maßpalette oder über *Objekt > Modifizieren* verändern. Ebenso wie für Rahmenränder können Sie aus vordefinierten Stärken von einer Haarlinie bis 12 pt wählen oder Ihren eigenen Wert eingeben.



Sie können auch besondere Einstellungen für Linien vornehmen, zum Beispiel spezielle Stile oder Pfeilspitzen.



Die Linienwerkzeuge in QuarkXPress verfügen über eine Standardlinienstärke von 1 pt.




Verwenden Sie die Haarlinie nicht. Dabei handelt es sich um eine variable Maßeinheit, die als kleinstmöglicher Punkt auf einem bestimmten Ausgabegerät definiert ist. Ihr Desktop-Laserdrucker mit 300 DPI gibt die Haarlinie 1/300 Zoll dick aus. Auf einem hochauflösenden Filmbelichter mit 2450 DPI ist dieselbe Haarlinie nur noch 1/2450 Zoll stark – viel zu dünn, um sichtbar zu sein.

Benutzerdefinierte Striche & Streifen

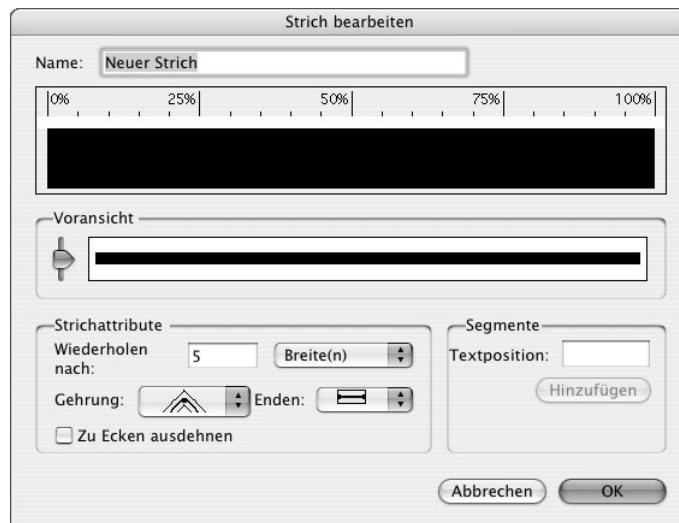
Wie Sie eben gelernt haben, kann jedes Element über Rand- oder Linienstil sowie -stärke verfügen. Sie können die vordefinierten Linien- oder Randstile verwenden oder über den Befehl *Bearbeiten > Striche & Streifen* Ihre eigenen Muster erzeugen. Ein Klick auf *Neu* öffnet ein Pop-up-Menü, in dem Sie wählen können, ob Sie ein neues Strich- oder Streifenmuster erstellen möchten.




 Geben Sie einem Strichmuster wie allen anderen in QuarkXPress erstellten Elementen einen aussagekräftigen Namen.

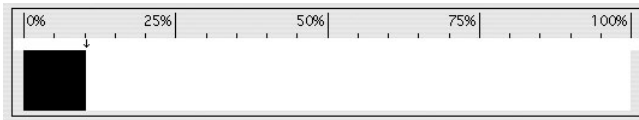
Striche erstellen

Das Dialogfenster *Strich bearbeiten* ermöglicht die Definition eines neuen Strichmusters. Im Namensfeld können Sie einen passenden Namen für das Muster eingeben. Der Bereich *Voransicht* zeigt die von Ihnen im Dialogfenster vorgenommenen Änderungen dynamisch an.

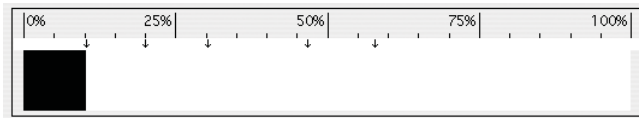


 Sie können dem Lineal bis zu fünf Musterabschnitte hinzufügen.

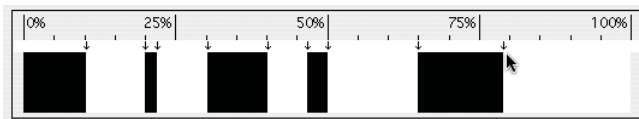
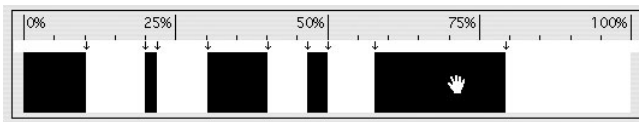
Der obere Bereich des Fensters besteht aus einem Lineal. Standardmäßig ist das Muster für alle neuen Striche eine durchgängige Linie. Mit dem ersten Klick auf das Lineal legen Sie einen Endpunkt für das erste Segment des Musters fest.



Um weitere Segmente hinzuzufügen, klicken Sie auf das Lineal und ziehen, bis der Abschnitt die gewünschte Länge besitzt. Wenn Sie die Maustaste loslassen, endet das Segment an dieser Stelle. Ein einfacher Klick erzeugt eine Marke auf dem Lineal, die jedoch erneut angeklickt und gezogen werden muss, um daraus ein Segment zu erzeugen.

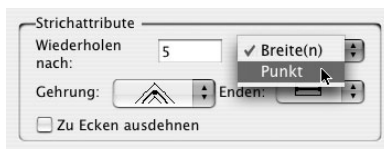


Wenn Sie den Mauszeiger über ein Segment im Linealbereich bewegen, können Sie es mit dem Greifsymbol an eine neue Position nach links oder rechts bewegen. Sie entfernen einen Abschnitt, indem Sie ihn nach oben oder unten vom Lineal ziehen. Die Breite eines Abschnitts verändert sich, wenn Sie eine bestehende Marke auf dem Lineal anklicken und ihn breiter oder schmaler ziehen.



Die Frequenz des Musters bestimmen

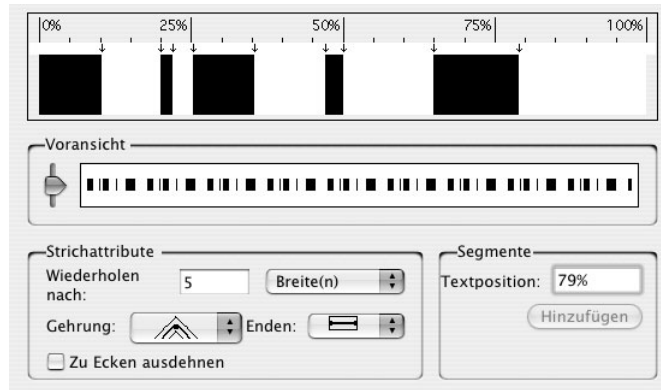
Das Menü *Wiederholen nach* im Bereich *Strichattribute* ermöglicht die Einstellung der *Frequenz* oder Wiederholrate des Strichmusters.



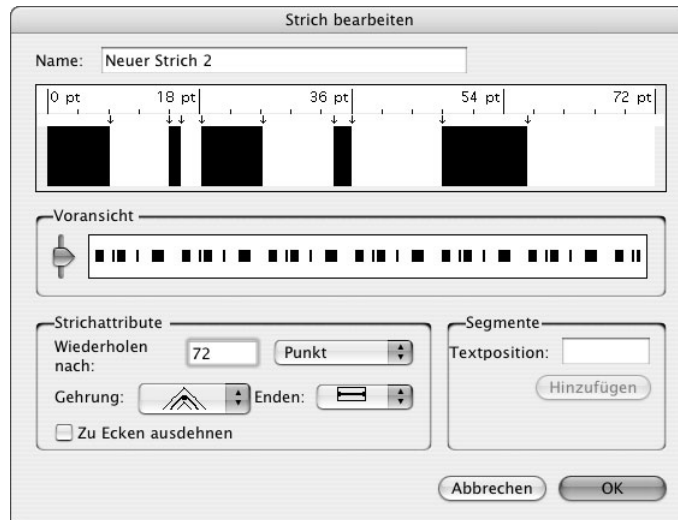
Die Vorgabe – 5 Breite(n) – bedeutet, dass sich das Muster proportional fünfmal über die gesamte Strichlänge wiederholt. Wenn diese Option ausgewählt ist, zeigt das Lineal eine Prozentskala, weil die Segmente als Prozentsatz von $\frac{1}{5}$ der Strichlänge definiert werden. Die Anzahl der Wiederholungen über die Strichlänge kann im Eingabefeld von 0,1 bis 50 variiert werden.



1 Punkt entspricht etwa 0,353 mm.



Wenn Sie *Punkt* aus dem Menü *Wiederholen nach* wählen, wiederholt sich das Muster in festgelegten Intervallen. Die Strichlänge hat dann keinen Einfluss mehr auf das Erscheinungsbild des Musters. Mit dieser Option wird die Linealskala in die angegebene Anzahl Punkte eingeteilt, nach denen sich das Muster wiederholt.



Segmentoptionen auswählen

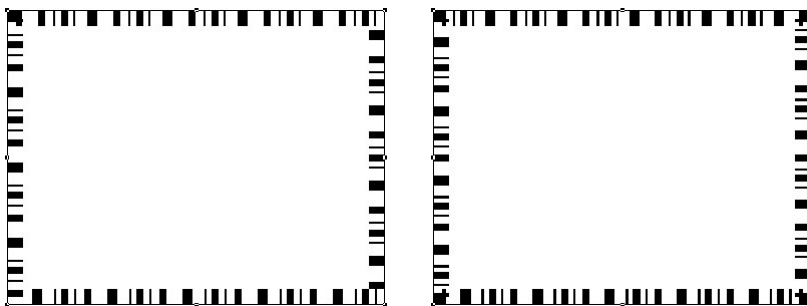
Das Menü *Enden* bestimmt über die Behandlung der Enden jedes Mustersegments. Die beiden mittleren Menüoptionen *Vorstehend rund* und *Vorstehend eckig* erweitern das gestaltete Segmentende über das eigentliche Segmentende hinaus, wodurch sich verschiedene Segmente auch überlappen können.



Das Menü *Gehrung* legt das Erscheinungsbild der Ecken fest, falls der Strichstil als Umrandung eines Rahmens genutzt wird.



Die Option *Zu Ecken ausdehnen* wird ebenfalls wirksam, wenn das Muster als Rahmenrand genutzt wird. Mit dieser Option wird das Muster gestreckt, um Ecken symmetrisch erscheinen zu lassen. Die Einstellungen im Menü *Wiederholen nach* werden dabei übergangen.



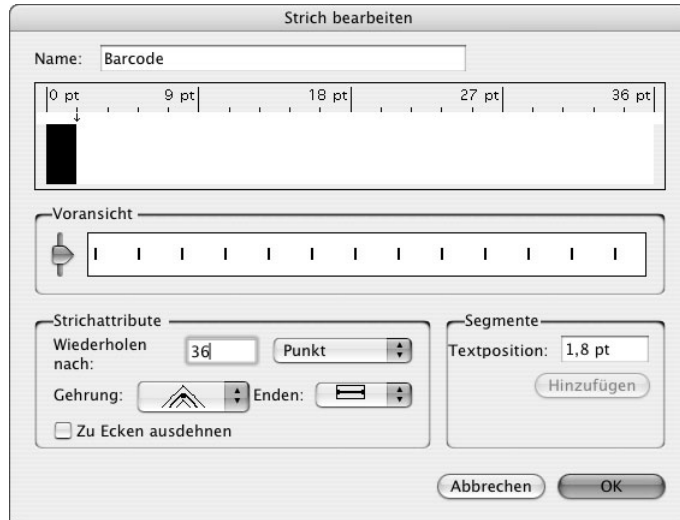
Wenn *Zu Ecken ausdehnen* deaktiviert ist (links), wiederholt sich das Muster wie vorgegeben; die Ecken können unterschiedlich ausfallen. Ist die Option angewählt, wird das Muster gedehnt, sodass alle Ecken übereinstimmen.

Wenn Sie mit der Definition des Strichmusters fertig sind, klicken Sie auf *OK*, um zum Dialogfenster *Striche & Streifen* zurückzukehren. Dort müssen Sie das neue Muster noch sichern, bevor Sie es einsetzen können.

So erstellen Sie eigene Strichmuster



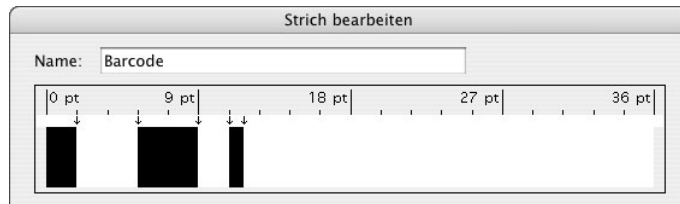
1. Erstellen Sie unter Verwendung der Standardeinstellungen ein neues Projekt mit einem Drucklayout.
2. Wählen Sie *Bearbeiten > Striche & Streifen*. Klicken Sie *Neu* und wählen Sie im auftauchenden Menü *Strich*.
3. Tippen Sie im Dialogfenster *Strich bearbeiten* „Barcode“ in das Namensfeld.
4. Ändern Sie das Menü *Wiederholen nach* in *Punkt* und tippen Sie „36“ in das Eingabefeld.
5. Klicken Sie im Lineal auf den ersten Skalenstrich hinter 0 pt, um das erste Segment des Strichmusters dort enden zu lassen.



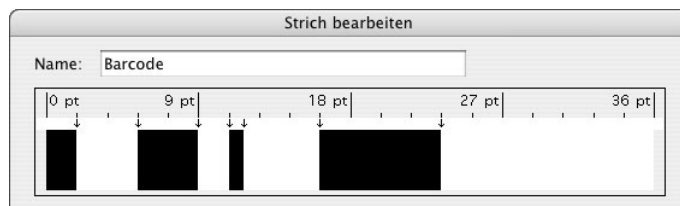
6. Klicken Sie auf die dritte Markierung und ziehen Sie zur 9 pt-Markierung.



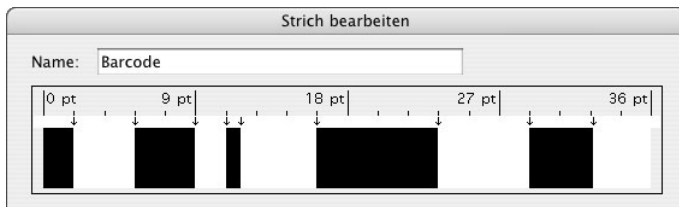
7. Klicken Sie den nächsten Skalenstrich hinter 9 pt und ziehen Sie die halbe Strecke bis zur nächsten Markierung.



8. Klicken Sie auf die Markierung vor 18 pt und ziehen Sie, bis das Positionsfeld 23,4 pt anzeigt.



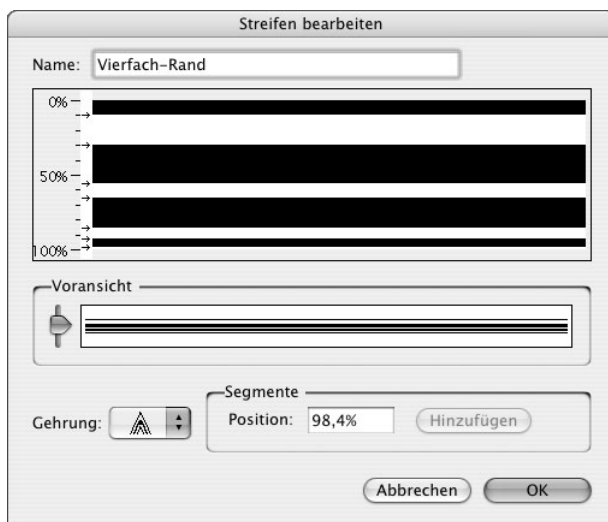
- Klicken Sie auf die erste Markierung hinter 27 pt (28,8 pt) und ziehen Sie nach rechts bis zur Position 32,4 pt.



- Klicken Sie *OK*, um zum Dialogfenster *Striche & Streifen* zurückzugelangen.
- Klicken Sie dort auf *Sichern*.
- Sichern Sie die Datei in Ihrem Verzeichnis *Aktuelle_Projekte* als „Eigene_Striche.qxp“ und schließen Sie sie dann.

Streifen erstellen


Durch Auswahl von *Streifen* im Popup-Menü *Striche & Streifen* > *Neu* öffnet sich das Dialogfenster *Streifen bearbeiten*. Es ähnelt stark dem Dialogfenster *Strich bearbeiten*, verfügt jedoch über weniger Optionen. Das Lineal ist hier vertikal angeordnet. Das Erscheinungsbild eines selbst erstellten Streifenmusters ist immer von der Linienbreite abhängig, daher wird das Lineal immer in Prozent unterteilt. Streifensegmente lassen sich auf dieselbe Weise erstellen und verändern wie Strichmuster.



Nach dem Festlegen eines Streifenmusters gelangen Sie durch Klick auf *OK* zurück zum Dialogfenster *Striche & Streifen*, wo Sie Ihr neues Muster vor dem Einsatz noch sichern müssen.

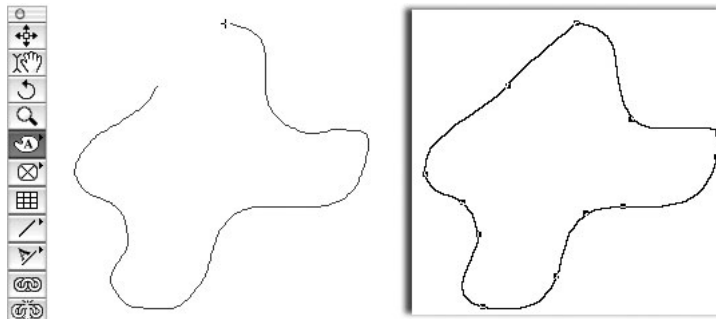
Freihand- und Bézier-Formen zeichnen

Mit den Freihand- und Bézier-Werkzeugen lassen sich beliebige Formen direkt auf der Layoutseite zeichnen; Text und Grafiken können dann in diese Formen importiert werden. Wenn Sie zum Beispiel eine Werbeanzeige für einen ortsansässigen Winzer kreieren, könnten Sie den Textkörper in einen flaschenförmigen Textrahmen setzen.

Bézier-Werkzeuge	Freihandwerkzeuge
 Textrahmen	
 Bildrahmen	
 Linie	

Freihandwerkzeuge

Die Freihandwerkzeuge für Rahmen funktionieren genau wie Stift und Papier. Bei Verwendung eines beliebigen Freihandwerkzeugs erscheint der Mauszeiger als Fadenkreuzsymbol. Klicken und zeichnen Sie zum Erzeugen einer Freihandform. Solange Sie die Maustaste gedrückt halten, wird eine Linie den Pfad Ihres Mauszeigers aufzeichnen. Wenn Sie loslassen, werden Start- und Endpunkt Ihrer Linie automatisch mit einer geraden Linie verbunden, um die entstandene Form zu schließen.




Beim Loslassen der Maustaste verbindet eine gerade Linie Start- und Endpunkt der Form (rechts).

Das Freihandwerkzeug für Linien funktioniert sehr ähnlich, jedoch wird die Form beim Loslassen der Maustaste nicht geschlossen.



Die Endpunkte einer Freihandlinie werden nicht verbunden.

 Es würde den Rahmen des Buchs bei weitem sprengen, auf die den Bézier-Linien zugrunde liegenden Berechnungen und geometrischen Überlegungen einzugehen. Am besten lernen Sie den Umgang mit diesen Werkzeugen, indem Sie selbst ausprobieren, wie die Punkte und Griffe zusammenspielen.

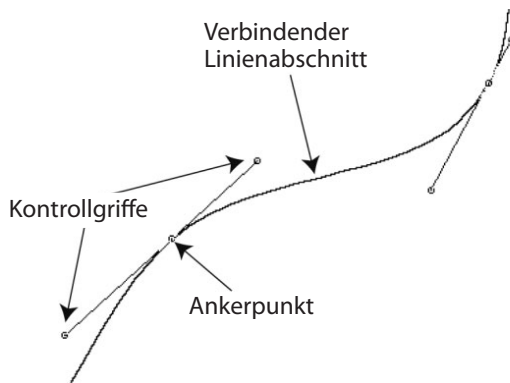
Sobald eine Freihandform erstellt wurde, können Sie die Punkte und Linienabschnitte bearbeiten wie Bézier-Linien und -Punkte.

Bézier-Formen

Die Bézier-Werkzeuge arbeiten mit einer Anzahl Punkte und mathematisch definierter Verbindungslinien. Um einen Bézier-Rahmen oder eine Bézier-Linie zu erstellen, bestimmen Sie durch Mausklicks die Ankerpunkte des Rahmens. Wenn Sie die Maustaste gedrückt halten und ziehen, definieren Sie die Kontrollgriffe für diesen Punkt.




Das Segment einer Bézier-Linie wird durch zwei Ankerpunkte definiert. Jeder Ankerpunkt kann über Kontrollgriffe verfügen, die Winkel und Krümmung des Linienabschnitts bestimmen, der die beiden Ankerpunkte verbindet.



Eine Bézier-Form kann drei verschiedene Ankerpunkttypen haben – Eckpunkt, glatt oder symmetrisch.

- **Glatt.** Dieser Punkt wird durch einen rautenförmigen Ankerpunkt dargestellt. Die beiden Liniensegmente laufen in einer Kurve, ähnlich einem Kreisbogen, zusammen. Die Kontrollgriffe beiderseits des Punkts können unterschiedliche Längen haben.
- **Eckpunkt.** Dieser Punkt wird durch einen dreieckigen Ankerpunkt dargestellt. Die beiden Liniensegmente treffen in einem scharfen Winkel aufeinander, ähnlich der Ecke eines Rechtecks. Die Kontrollgriffe beiderseits des Punkts können unterschiedliche Längen und Winkel aufweisen.
- **Symmetrisch.** Dieser Punkt wird durch einen quadratischen Ankerpunkt dargestellt. Die Kontrollgriffe beiderseits des Punkts haben dieselbe Länge und entgegengesetzte Winkel.



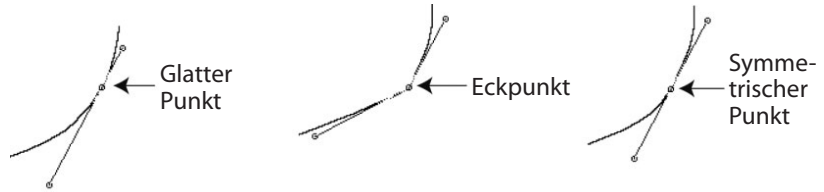
Sie können ein Segment auch durch Niederhalten der -Taste und Auswahl der Ankerpunkte an einem Ende des Segments beeinflussen.



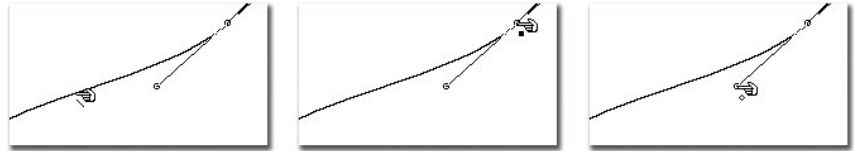
Ein neuer Punkt lässt sich einem bestehenden Segment durch Anklicken des Linienabschnitts mit gedrückter **[Alt]**-Taste hinzufügen. Klicken Sie einen bestehenden Punkt mit gedrückter **[Alt]**-Taste an, um ihn von der Linie zu entfernen.



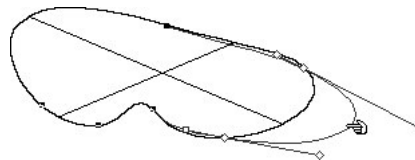
Wenn ein Segment ausgewählt ist, sind beide zugehörigen Ankerpunkte (und deren Griffe) aktiviert. Ist nur ein einzelner Ankerpunkt selektiert, so ist nur dieser Punkt mit seinen Griffen zu sehen.



Beim Überstreichen eines Punkts, Griffs oder Segments einer Bézier-Form symbolisiert der Mauszeiger eine Hand mit gestrecktem Zeigefinger. Sie verformen eine Bézier-Linie, indem Sie einen Ankerpunkt, die Kontrollgriffe eines bestimmten Ankerpunkts oder die Linie zwischen zwei Ankerpunkten ziehen.



Beim Verformen eines Bézier-Objekts erscheint die neue Form in Blau, solange Sie die Maustaste gedrückt halten. Sobald Sie die Maustaste freigeben, wird das Objekt transformiert.



Wenn Sie zwischen zwei Punkten eine gerade Linie wünschen, können Sie das Segment markieren (klicken Sie es mit dem Objekt- oder Inhaltswerkzeug an) und dann **Objekt > Punkt-/Segmenttyp > Gerades Segment** wählen. Die zugehörigen Ankerpunkte werden automatisch in die entsprechenden Ankerpunkttypen umgewandelt.

Sie können auch einen einzelnen Punkt auswählen und seinen Typ mittels **Objekt > Punkt-/Segmenttyp** verändern. Wenn Sie einen Punkttyp auswählen, werden die betroffenen Segmente automatisch mit verändert.

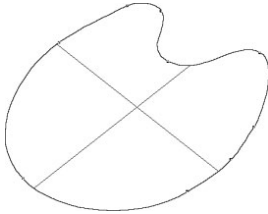


Der ausgewählte Linienabschnitt (links) wird in ein gerades Segment (rechts) umgewandelt. Beachten Sie, dass der obere Ankerpunkt automatisch zum Eckpunkt wird. Weil das gerade Segment sanft in den rechten Ankerpunkt übergehen kann, bleibt dies ein glatter Punkt.

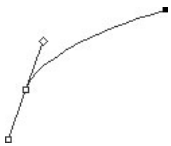
So arbeiten Sie mit den Zeichenwerkzeugen



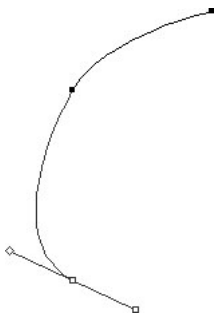
1. Erstellen Sie ein neues Projekt mit einem Drucklayout namens „Beziertest“. Verwenden Sie die Grundeinstellungen.
2. Wählen Sie das Freihandwerkzeug für Bildrahmen.
3. Klicken Sie in die Seite, lassen Sie die Maustaste gedrückt und zeichnen Sie eine Form wie in der nächsten Abbildung. Lassen Sie die Maustaste los, um die Form fertigzustellen.



4. Scrollen Sie bis zu einem freien Seitenbereich nach unten. Wählen Sie das Werkzeug für Bézier-Bildrahmen.
5. Klicken Sie in die Seite, um einen Ankerpunkt zu setzen.
6. Bewegen Sie den Mauszeiger nach unten links. Klicken und halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie dann nach links unten, um Kontrollgriffe für den Ankerpunkt zu erzeugen.



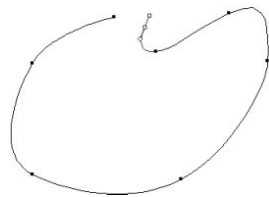
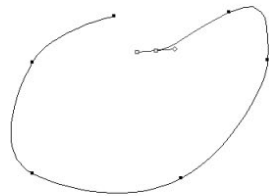
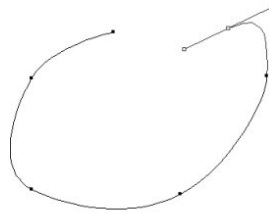
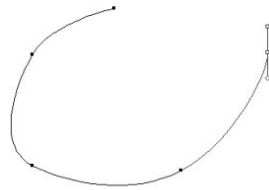
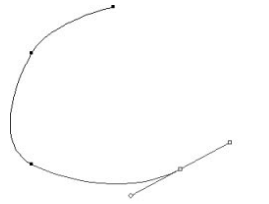
7. Bewegen Sie den Mauszeiger nach unten, klicken und ziehen Sie dann nach unten rechts, um einen weiteren Ankerpunkt mit Kontrollgriffen zu erstellen.



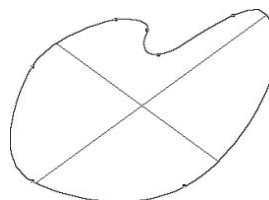


Ziehen Sie in Betracht, dass die Freihand- und Bézier-Werkzeuge nicht dazu gedacht sind, vektorbasierte Grafikprogramme zu ersetzen. Diese sind auf die Erstellung von Illustrationen ausgelegt und sind deshalb die angemessenen Werkzeuge zur Realisierung komplexer Linien und Formen.

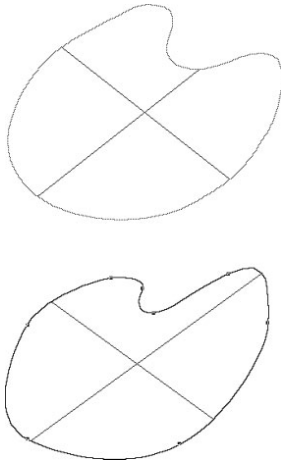
8. Klicken und ziehen Sie weiter, um Ankerpunkte wie in den nachfolgenden Abbildungen zu erzeugen.



9. Platzieren Sie den Mauszeiger über dem ersten Ankerpunkt und schließen Sie die Form mit einem Klick.



10. Zoomen Sie heraus, bis Sie beide Formen gleichzeitig sehen können.



11. Experimentieren Sie mit den Kontrollgriffen, Punkten und Segmenten der unteren Form. Ziehen Sie sie, bis sich beide Formen so ähnlich wie möglich sind.
12. Klicken Sie mit dem Objektwerkzeug in die obere Form. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Ankerpunkt. Klicken und ziehen Sie, um die Form des Objekts zu ändern. Drücken Sie **⌘** / **Strg** + **Z**, um die Änderung zu widerrufen.
13. Sichern Sie die Datei vor dem Schließen als „Bezier.qxp“ in Ihrem Verzeichnis Aktuelle_Projekte.

Objekte sperren

QuarkXPress 7 bietet verbesserte Möglichkeiten, Objekte und Inhalte zu sperren. In früheren Versionen konnte ein gesperrtes Objekt nicht mehr mit der Maus manipuliert werden; die Attribute ließen sich jedoch immer noch über die Maßpalette oder das Dialogfenster *Modifizieren* verändern. In Version 7 sind gesperrte Objekte vor jeder Veränderung geschützt – egal, ob Mausklick, Maßpalette oder Dialogfenster *Modifizieren*.

Über *Objekt > Sperren* lassen sich sowohl Inhalt als auch Position des Rahmens sperren. Der zweite Menüeintrag ist kontextabhängig: Wenn ein Textrahmen ausgewählt ist, lautet er *Sperren > Textkette*, im Fall eines Bildrahmens *Sperren > Bild*.



Bei einem gesperrten Objekt können Sie weiterhin Hintergrundfarbe und die Randattribute bearbeiten.



Wenn eine Textkette gesperrt ist, kann sie durch Anklicken des Vorhängeschloss-Symbols in der unteren linken Ecke der Dialogfenster *Zeichenattribute* oder *Absatzattribute* entsperrt werden.

Ist ein Bildrahmen ausgewählt, können Sie seinen Inhalt über *Objekt* > *Sperren* > *Bild* sperren. Ein gesperrtes Bild kann nicht verändert werden – es lässt sich kein anderes Bild importieren und die Bildattribute sind festgeschrieben. Sie können ein Bild jedoch aus dem Dialogfenster *Modifizieren* heraus entsperrern. Ist ein gesperrtes Bild ausgewählt, können Sie es durch Anklicken eines beliebigen Vorhängeschloss-Symbols im Register *Bild* entsperrern.

Warnung: Selbst ein gesperrtes Bild lässt sich innerhalb seines Rahmens noch horizontal und/oder vertikal spiegeln. Sie können weiterhin den Ausschnittspfad und die Umflussparameter verändern. Diese Einstellungen finden sich in der Maßpalette und im Dialogfenster *Modifizieren*.

Für ein gesperrtes Objekt sind die meisten Bereiche der Maßpalette und des Dialogfensters *Modifizieren* ausgegraut. Sie können ein Objekt jedoch durch Anklicken eines beliebigen Vorhängeschloss-Symbols im Register *Rahmen* des Dialogfensters *Modifizieren* entsperrern.

Alle Schlösser der Rahmenattribute sind miteinander verbunden – mit einer Ausnahme: Rahmenposition, -winkel und -neigung können entsperrt werden, ohne die Höhe und Breite des Rahmens freizugeben. Ein Entsperren von Höhe oder Breite hebt jedoch auch alle anderen Sperren auf.

- Das Vorhängeschloss *Linker Rand* entsperrt *Linker Rand, Oberer Rand, Winkel, Neigung*.
- Das Vorhängeschloss *Oberer Rand* entsperrt *Linker Rand, Oberer Rand, Winkel, Neigung*.
- Das Vorhängeschloss *Höhe* entsperrt alle sechs Felder.
- Das Vorhängeschloss *Breite* entsperrt alle sechs Felder.
- Das Vorhängeschloss *Winkel* entsperrt *Linker Rand, Oberer Rand, Winkel, Neigung*.
- Das Vorhängeschloss *Neigung* entsperrt *Linker Rand, Oberer Rand, Winkel, Neigung*.



Der Tastenbefehl **F6** sperrt das ausgewählte Objekt. Es gibt kein Tastenkürzel zum Sperren von Inhalten.

Objekte löschen

Abhängig vom verwendeten Werkzeug gibt es verschiedene Möglichkeiten, Objekte aus einem Layout zu entfernen:

Mit dem Objektwerkzeug

- entfernen Sie ein beliebiges Objekt durch Auswählen mit dem Objektwerkzeug und anschließenden Druck auf / .
- wählen Sie mit dem Tastenkürzel / + alle Objekte aus und drücken dann / .

Mit dem Inhaltswerkzeug

- entfernen Sie durch Druck auf / die Inhalte des Rahmens, wenn Sie einen Bildrahmen auswählen.
- löscht ein Druck auf / in einem angewählten Textrahmen allen ausgewählten Text oder das direkt vor dem blinkenden Texteingabepunkt liegende Zeichen.
- wählen Sie durch Drücken von / + den ganzen Rahmeninhalt aus und drücken Sie dann / .
- Um einen Rahmen unter Verwendung des Inhaltswerkzeugs zu löschen, drücken Sie / + .

Dieser Aspekt von QuarkXPress kann verwirrend und knifflig sein – schnell ist zum Beispiel ein ganzer Rahmen gelöscht, obwohl Sie nur das darin enthaltene Bild entfernen wollten. In QuarkXPress können Sie Ihre letzte Aktion widerrufen, indem Sie den Menübefehl *Bearbeiten > Widerrufen* oder die Schaltfläche *Widerrufen* am unteren Rand des Projektfensters verwenden. Das Menü ist dynamisch und führt die zuletzt ausgeführte Aktion auf; wenn Sie gerade einen Textrahmen gelöscht haben, lautet der Menüeintrag *Löschen widerrufen*.

Objekte gruppieren

Zuweilen ist es praktisch, mehrere Objekte als Einheit zu behandeln. Wenn Sie zum Beispiel eine vertikale Linie in einen Textrahmen gezeichnet haben, um die Spalten zu trennen, und dann den Textrahmen verschieben, so befindet sich die Linie nicht mehr an der richtigen Position:

Befehl	Tastenkürzel
Ausschneiden	Befehl/Strg-X
Kopieren	Befehl/Strg-C
Einsetzen	Befehl/Strg-V
Duplizieren	Befehl/Strg-D

Um zu vermeiden, dass ein Objekt versehentlich gegenüber einem anderen verschoben wird, verwenden Sie den Gruppierungsbefehl (*Objekt > Gruppieren*). Sobald Objekte zu einer Gruppe zusammengefasst wurden, erscheint bei ihrer Auswahl mit dem Objektwerkzeug eine gepunktete Linie um die gesamte Gruppe



Um mehrere Objekte gleichzeitig auszuwählen, halten Sie die -Taste gedrückt und klicken Sie alle an.



Löschen Sie einen Rahmen bei aktiviertem Inhaltswerkzeug mit der folgenden Tastenkombination / + .



Um selektierte Objekte zu gruppieren, drücken Sie / + . Zum Auflösen von Gruppen verwenden Sie / + .

herum. Sie haben keinen Zugriff mehr auf die Kontrollpunkte der einzelnen Objekte. Mit dem Inhaltswerkzeug können Sie jedoch jedes einzelne Element der Gruppe in Form und Größe verändern.

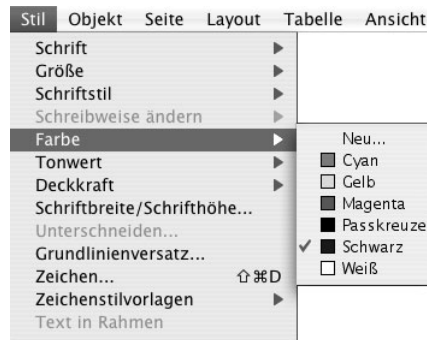
Befehl	Tastenkürzel	Befehl	Tastenkürzel
Ausschneiden	Befehl/Strg-X	Ausschneiden	Befehl/Strg-X
Kopieren	Befehl/Strg-C	Kopieren	Befehl/Strg-C
Einsetzen	Befehl/Strg-V	Einsetzen	Befehl/Strg-V
Duplizieren	Befehl/Strg-D	Duplizieren	Befehl/Strg-D

Objekte färben

Farben lassen sich relativ einfach auf Objekte anwenden. Jeder Rahmen kann über eine farbige *Füllung* (Hintergrund) und eine farbige Kontur verfügen; auch Linienfarben lassen sich definieren. Sie können auch dem Inhalt bestimmter Objekte Farben zuweisen, etwa Text in Textrahmen (siehe Kapitel 5) und bestimmten importierten Bildern (mehr dazu in Kapitel 9).

Wie so oft in QuarkXPress lassen sich auch Objektfarben auf unterschiedlichen Wegen zuweisen. Sie können

- den Menüpunkt *Stil > Farbe* ansteuern und dort aus der Liste wählen,

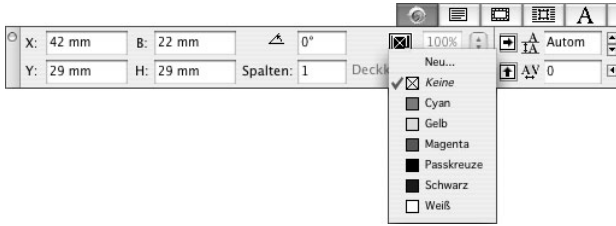


- in den Dialogfenstern *Modifizieren* (für Objekte) oder *Zeichenattribute* (für Text) aus den Pop-up-Farbmenüs auswählen,

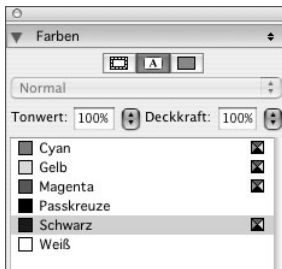


Als Faustregel sollten Sie *keine* nur verwenden, wenn es nicht anders geht (etwa für den Fall des Hintergrunds eines Textrahmens, wenn dieser über einem Bild platziert wird). Es ist besser, den Hintergrund auf 0% (null Prozent) einer Farbe (normalerweise Schwarz) oder auf Weiß zu setzen.

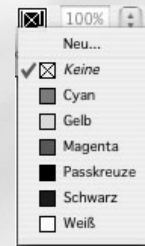
- aus einem der verschiedenen Popup-Farbmenüs der verschiedenen Maßpaletten-Modi wählen,



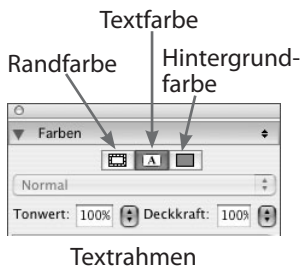
- die Palette *Farben* verwenden (*Fenster > Farben*).



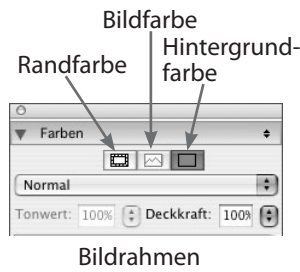
Die Farbmenüs in der Maßpalette enthalten die Option *Neu*. Diese öffnet automatisch das Dialogfenster *Farbe bearbeiten*. Nachdem Sie die neue Farbe definiert haben, wird sie automatisch dem ausgewählten Element zugewiesen (z.B. dem Schlagschatten, wenn Sie das Menü *Schattenfarbe* aufgerufen hatten, oder dem Rahmen, wenn Sie das Menü *Rahmenfarbe* aufgerufen hatten).



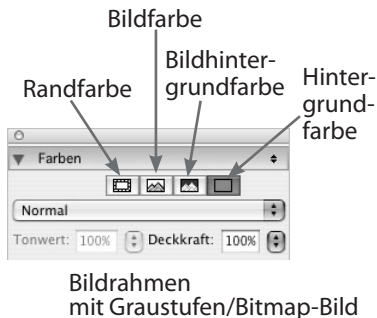
Der obere Teil der Palette *Farben* enthält verschiedene Optionen, je nachdem, was im Layout angewählt wurde. Sie verändern die Farbe jedes Layoutelements, indem Sie die entsprechende Schaltfläche anklicken und anschließend die gewünschte Farbe in der Palette auswählen. Alternativ ziehen Sie ein Farbfeld auf ein Objekt, um dessen Hintergrundfarbe zu verändern.



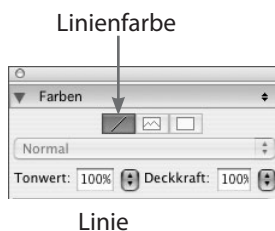
Textrahmen



Bildrahmen



Bildrahmen mit Graustufen/Bitmap-Bild



Linie

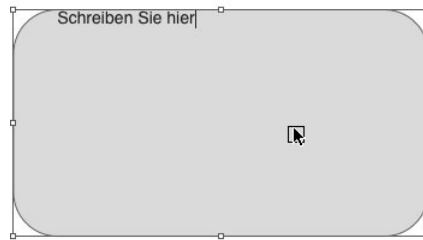
So ordnen Sie Rahmen und Inhalten Farben zu



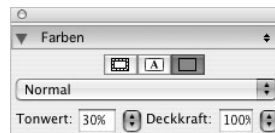
1. Öffnen Sie die Datei `Zeichenwerkzeuge.qxp` in Ihrem Verzeichnis `Aktuelle_Projekte`.
2. Wählen Sie mit dem Inhaltswerkzeug einen der Bildrahmen aus und wandeln Sie ihn in einen Textrahmen um (*Objekt > Inhalt > Text*).
3. Geben Sie etwas Text in den Rahmen ein.
4. Ziehen Sie das gelbe Farbfeld aus der Palette *Farben* (*Fenster > Farben*) in den Textrahmen. Lassen Sie die Maustaste los, um die Farbe im Textrahmen abzulegen.



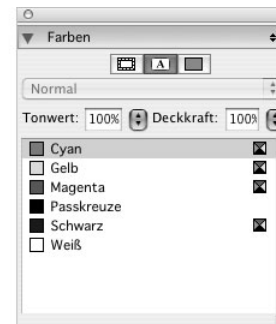
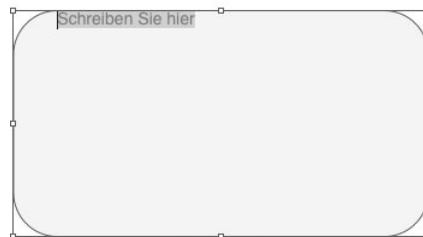
Wenn Sie ein Farbfeld auf ein Element ziehen, zeigt die Farbpalette noch solange die Originalfarbe des Elements an, bis Sie die Maustaste loslassen.



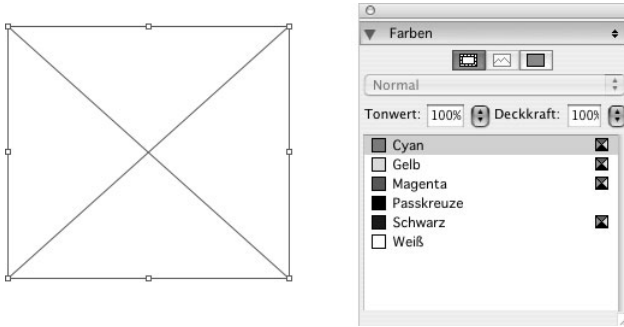
5. Vergewissern Sie sich, dass in der Farbpalette die Schaltfläche *Hintergrundfarbe* ausgewählt und die gelbe Farbe markiert ist. Tippen Sie „30“ in das Feld *Tonwert* und drücken Sie `↵`/`Enter`.



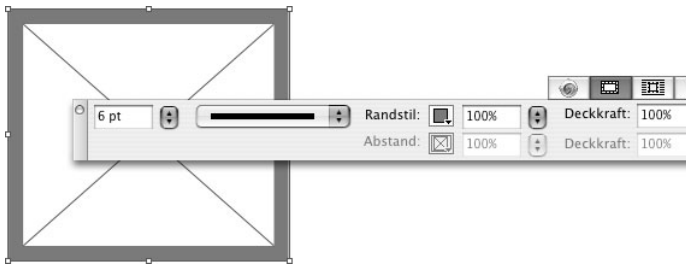
6. Markieren Sie mit dem Inhaltswerkzeug Teile des Texts oder den gesamten Text. Klicken Sie in der Farbpalette auf die Schaltfläche *Textfarbe* und anschließend auf Cyan.



7. Wählen Sie einen anderen Bildrahmen. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Randfarbe* und dann auf Cyan. Es scheint sich nichts zu ändern.



8. Zeigen Sie den Modus *Randstil* der Maßpalette an. Weisen Sie dem Rand eine Stärke von 6 pt zu. Sobald eine Randstärke definiert wurde, ist die Farbe zu sehen.



9. Lassen Sie die Datei nach dem Sichern für die nächste Übung offen.

Objekte positionieren

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Elemente auszurichten, zu duplizieren und zu stapeln. Sie haben bereits Rahmen bewegt, indem Sie in der Maßpalette neue X/Y-Koordinaten eingegeben und mathematische Funktionen verwendet haben. Sie können ein Objekt auch anwählen und es mit der Maus über die Seite ziehen. Dabei dienen Hilfslinien der exakten Anordnung auf der Seite.

Mit den Pfeiltasten können Sie ein Objekt in kleinen Schritten verschieben. Bei jedem Druck auf eine Pfeiltaste bewegt sich ein ausgewähltes Objekt um 1 pt (oder 0,35 mm). Halten Sie zusätzlich die **[Alt]**-Taste gedrückt, beträgt die Schrittweite nur 1/10 pt.

So arbeiten Sie mit Elementen



1. Wählen Sie alle Elemente der geöffneten Layoutseite durch Niederhalten der -Taste und Anklicken jedes einzelnen Objekts (entweder mit dem Objekt- oder dem Inhaltswerkzeug). Lassen Sie die -Taste los und bewegen Sie die Elemente durch Ziehen.
2. Heben Sie die Auswahl aller Elemente durch Drücken der -Taste auf.
3. Wählen Sie ein Element mit aktiviertem Objektwerkzeug aus und drücken Sie / .
4. Wählen Sie ein anderes Element mit aktiviertem Inhaltswerkzeug aus und drücken Sie / + .
5. Widerrufen Sie den letzten Schritt mit *Bearbeiten > Löschen widerrufen* oder durch Drücken von / + . Wie Sie sehen, erscheint das zuletzt gelöschte Objekt wieder auf dem Bildschirm.
6. Falls die Hilfslinien nicht sichtbar sind, schalten Sie sie im Menü *Ansicht ein* (drücken Sie).
7. Sehen Sie nach, ob magnetische Hilfslinien aktiviert sind. Falls nicht, wählen Sie *Ansicht > Hilfslinien magnetisch*.
8. Platzieren Sie eine vertikale Linealhilfslinie bei 20 mm und eine horizontale Linealhilfslinie bei 50 mm.
9. Wählen Sie mit dem Objektwerkzeug ein Seitenelement aus. Richten Sie das Element an der vertikalen Hilfslinie aus. Beachten Sie die Anziehungskraft der Hilfslinie.
10. Richten Sie an beiden Hilfslinien einige Objekte aus.
11. Schließen Sie die Datei, ohne zu sichern.

Objekte duplizieren

Objekte lassen sich auf unterschiedliche Art duplizieren. Am häufigsten kommt die aus den meisten Programmen bekannte Ausschneiden- und Einfügen-Technik zum Einsatz (/ + zum Ausschneiden, / + zum Kopieren, / + zum Einsetzen).

Ein Objekt lässt sich entweder mit ausgewähltem Inhalts- oder mit dem Objektwerkzeug duplizieren. Ist ein Objekt Teil einer Gruppe, dupliziert der Befehl *Duplizieren* in Verbindung mit dem Objektwerkzeug die gesamte Gruppe. Falls das Inhaltswerkzeug aktiv ist, wird nur das derzeit aktive Element dupliziert, auch wenn es Teil einer Gruppe ist. Das ist sehr hilfreich, wenn Sie innerhalb einer Gruppe ein Element duplizieren möchten, ohne die Gruppe zuvor aufzulösen.

Wenn Sie mehrere Objektkopien in bestimmten Abständen benötigen, rufen Sie den Befehl *Mehrfach duplizieren* auf. Im Feld *Anzahl Kopien* geben Sie ein, wie oft das Objekt vervielfältigt werden soll. Die Felder *Horiz. Versatz* und *Vertik. Versatz* bestimmen die relative Position der Kopien; die Standardwerte liegen in beiden Richtungen bei 6,35 mm.



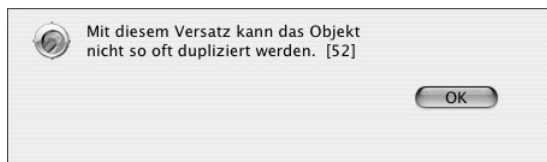
Duplizieren Sie das ausgewählte Objekt durch Drücken von

/ + .

Sie können in QuarkXPress auch den Befehl *Duplizieren* verwenden (*Objekt > Duplizieren* oder / +). Der Standardwert liegt in beiden Richtungen bei 6,35 mm.



Wenn sich Ihre Eingaben im Dialogfenster *Mehrfach duplizieren* mit dem gegebenen Seitenformat nicht realisieren lassen, gibt QuarkXPress eine Warnmeldung aus.

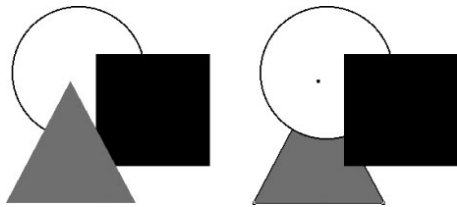


Klicken Sie einfach auf *OK*, um zu dem fehlerhaften Eintrag zurückzugelangen, und geben Sie einen neuen Wert ein.

Stapelfolge

Immer wenn Sie ein Objekt erzeugen, wird es über alle anderen Seitenelemente gelegt. Sie können im Menü *Objekt* die Befehle *Weiter nach hinten*, *Ganz nach hinten*, *Weiter nach vorn* und *Ganz nach vorn* verwenden, um die Stapelfolge zu verändern. Mac-Anwender müssen vor dem Zugriff auf das Menü *Objekt* die **[Alt]**-Taste gedrückt halten, um die Befehle *Weiter nach vorn* und *Weiter nach hinten* zu erreichen.

Um ein Objekt zu aktivieren, das von anderen Objekten überlappt oder verborgen wird, können Sie mit gedrückten **[⌘]/[Strg] + [Alt] + [⇩]**-Tasten klicken. Jeder Klick aktiviert einzelne Elemente von oben nach unten in der Reihenfolge der Stapelung. Sie sehen die Kontrollgriffe des ausgewählten Objekts, auch wenn ein Teil (oder alles) davon verdeckt ist. Sobald das Objekt aktiv ist, können Sie die Objekte mit den Befehlen *Weiter nach hinten*, *Ganz nach hinten*, *Weiter nach vorn* und *Ganz nach vorn* umschichten.



Die ursprüngliche Stapelfolge der Objekte (links). Das Dreieck wird ausgewählt und ganz nach hinten gesendet (rechts). Beachten Sie, dass die Griffe des Dreiecks weiterhin zu sehen sind, obwohl das Dreieck selbst teilweise von Kreis und Rechteck überdeckt wird.



Öffnen Sie das Dialogfenster *Mehrfach duplizieren* mit

[⌘] + [Alt] + [R] /
[Strg] + [Alt] + [D].



Um eine Kopie eines Objekts genau auf sich selbst zu platzieren, geben Sie in die Felder *Horiz. Versatz* und *Vertik. Versatz* im Dialogfenster *Mehrfach duplizieren* jeweils eine 0 ein.



Verwenden Sie folgende Tastenkürzel, um das Stapeln von Objekten zu beschleunigen:

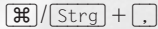
[F5]
Ganz nach vorn
[⇩] + [F5]
Ganz nach hinten
[⌘]/[Strg] + [F5]
Weiter nach vorn
[⌘] + [⇩] /
[Strg] + [⇩] + [F5]
Weiter nach hinten



Klicken Sie mit gedrückten **[⌘]/[Strg] + [Alt] + [⇩]**-Tasten, um Objekte auszuwählen, die von anderen komplett verdeckt werden.



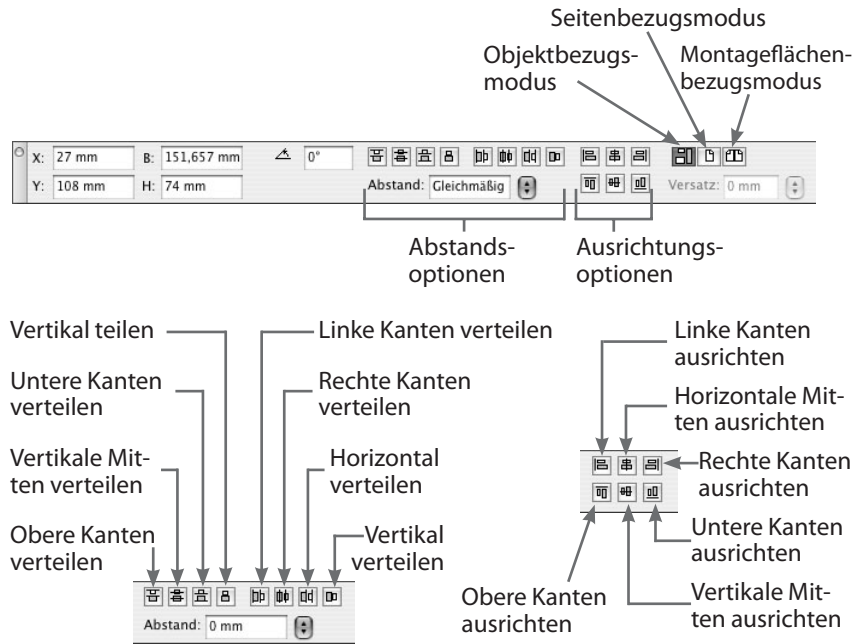
Greifen Sie über das Tastenkürzel



auf den Maßpalettenmodus *Abstand/Ausrichtung* zu.

Abstand, Ausrichtung und Verteilung

Die Funktion *Abstand/Ausrichtung* ist über den gleichnamigen Modus der Maßpalette zugänglich und dient der Positionierung ausgewählter Objekte in Relation zueinander, zur Seite oder zur Montagefläche, auf der sie sich befinden.



Mit Hilfe des Seitenbezugs- oder Montageflächenbezugsmodus können Sie ein oder mehrere Objekte an bestimmten Kanten der Seite oder Montagefläche ausrichten. Sie können also ausgewählte Objekte mit einem einzigen Mausklick zum Beispiel genau in der Mitte der definierten Seitengröße platzieren – ohne Berechnungen oder Nachkorrekturen.

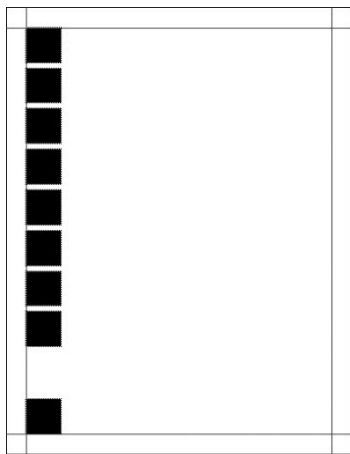
Das Feld *Versatz*, das im Seitenbezugs- und Montageflächenbezugsmodus verfügbar ist, dient der Platzierung von Elementen unter einem bestimmten Abstand von der Seiten-/Montageflächenkante oder -mitte. Positive Versatzwerte bewegen Objekte nach oben oder links, negative nach unten oder rechts.

Die Schaltflächen *Kanten/Mitten (ver)teilen* sind verfügbar, sobald mehrere Objekte angewählt sind. Die *Ausrichten*-Schaltflächen stehen auch bei Auswahl eines einzelnen Objekts zur Verfügung (in diesem Fall wird automatisch der Seitenbezugsmodus aktiviert). Das Feld *Abstand* bestimmt den Abstand zwischen den verteilten Kanten oder Mitten der angewählten Objekte. Wenn im Abstandsfeld zum Beispiel 10 mm eingetragen ist und Sie die Schaltfläche *Linke Kanten verteilen* anklicken, werden die linken Kanten der Objekte mit einem Abstand von 10 mm verteilt.

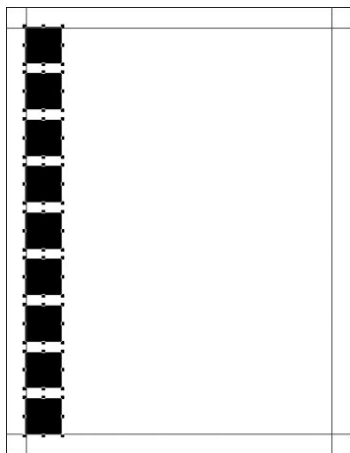


Die Option *Gleichmäßig* im Popup-Menü *Abstand* ist ein nützliches Werkzeug, um einer Reihe von Objekten beispielsweise für eine Katalogseite gleichmäßige Abstände zuzuordnen. Wenn Sie etwa auf einer Seite neun Objekte erstellen (vielleicht mit der Funktion *Mehrfach duplizieren*) und diese so verteilen möchten, dass sie den gesamten Raum zwischen den Randhilfslinien einnehmen, geht das mit der Option *Gleichmäßig* viel einfacher, als wenn Sie versuchen würden, die genaue Position für jedes Objekt auszurechnen.

Als ersten Schritt platzieren Sie das oberste und unterste Objekt richtig (eine hervorragende Gelegenheit, die Randhilfslinien zu verwenden).

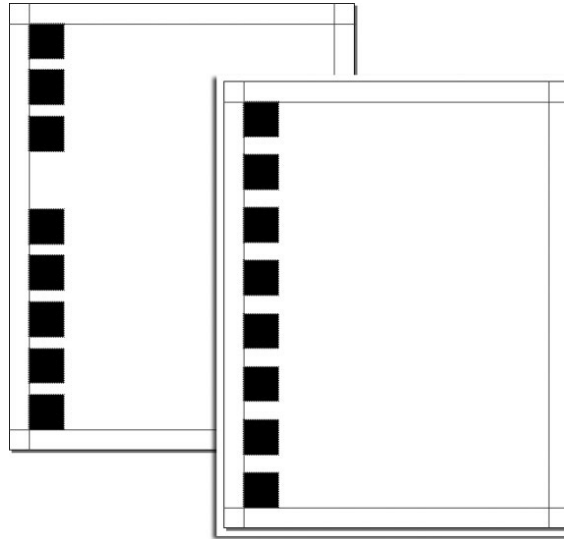


Sobald das oberste und das unterste Objekt richtig angeordnet wurden, selektieren Sie alle auszurichtenden Objekte und zeigen den Modus *Abstand/Ausrichtung* der Maßpalette an. Weil das oberste und das unterste Objekt bereits wie gewünscht platziert wurden, können Sie im *Objektbezugsmodus* arbeiten, im Feld *Abstand Gleichmäßig* wählen und die Schaltfläche *Obere Kanten verteilen* betätigen.



Wenn Sie Objekte übereinander zentrieren möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche *Objektbezugsmodus* und anschließend auf die beiden Schaltflächen *Horizontale/vertikale Mitten ausrichten*.

Wir bleiben bei diesem Beispiel und nehmen an, Sie müssten später einen Eintrag von der Seite löschen (zum Beispiel einen aus dem Programm genommenen Katalogartikel). Sie können das entsprechende Objekt löschen, die verbleibenden Elemente auswählen und sie erneut gleichmäßig zueinander verteilen.

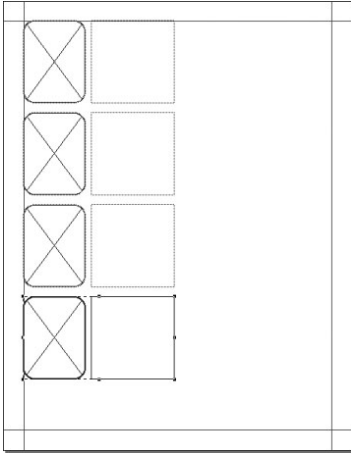


So arbeiten Sie mit Objekten



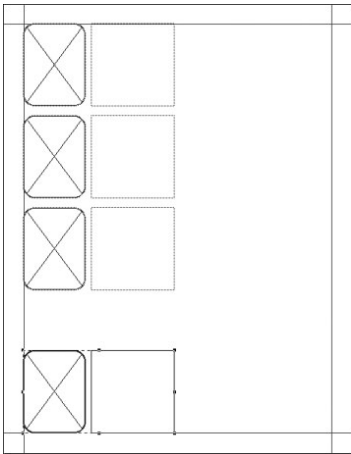
1. Erzeugen Sie ein neues Projekt mit einem Drucklayout namens „Objektübung“. Setzen Sie alle Ränder auf 12,7 mm und schalten Sie den automatischen Textrahmen ein.
2. Wählen Sie das *Werkzeug für abgerundete Bildrahmen* und erstellen Sie damit einen Rahmen auf der Seite. Verändern Sie seine Größe in der Maßpalette auf B = 40 mm und H = 48 mm.
3. Ziehen Sie den Rahmen mit dem Objektwerkzeug, bis er an der oberen und linken Randhilfslinie einrastet.
4. Erstellen Sie für den Rahmen mit der Maßpalette im Modus *Randstil* einen 1 pt starken Rand in Cyan.
5. Wählen Sie das *Werkzeug für rechteckige Textrahmen* und zeichnen Sie damit einen Textrahmen auf die Seite. Weisen Sie dem Textrahmen über die Maßpalette folgende Parameter zu:
 X: 55,6 mm B: 48 mm
 Y: 12,7 mm H: 48 mm
6. Wählen Sie beide Rahmen aus und drücken Sie $\text{⌘} / \text{Strg} + \text{G}$, um sie zu gruppieren.
7. Drücken Sie, falls nötig, $\text{⌘} / \text{Strg} + \text{0}$, um die ganze Seite im Projektfenster anzuzeigen.

8. Wählen Sie die Rahmengruppe mit dem Objektwerkzeug aus und rufen Sie den Befehl *Objekt > Mehrfach duplizieren* auf.
9. Sie wissen, dass die Rahmen 48 mm hoch sind. Daher definieren Sie nun einen Versatzwert, um die Gruppe in gleichmäßigen Abständen zu duplizieren. Ändern Sie *Anzahl Kopien* in 4, *Horiz. Versatz* in 0 und *Vertik. Versatz* in 50. Klicken Sie auf *OK*.

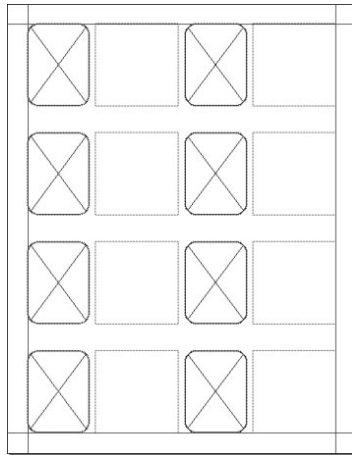


Ihnen sollten nun vier Kopien derselben Gruppe in einem Abstand von jeweils 2 mm vorliegen. Zum Seitenende unter den Objekten hin befindet sich jedoch noch viel Leerraum.

10. Wählen Sie nur die untere Gruppe aus und verschieben Sie sie, bis sie an der unteren und linken Randhilfslinie einrastet.



11. Wählen Sie durch Drücken von $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{A}$ alle Gruppen aus.
12. Schalten Sie die Maßpalette in den Modus *Abstand/Ausrichtung*.
13. Aktivieren Sie den *Seitenbezugsmodus* und im Popup-Menü *Abstand* die Option *Gleichmäßig*. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Obere Kanten verteilen*.
14. Lassen Sie das Objektwerkzeug und alle Gruppen ausgewählt und drücken Sie $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{C}$. Anschließend drücken Sie $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{V}$, um eine Kopie aller Gruppen einzusetzen.
15. Ziehen Sie die eingesetzten Objekte, bis die Auswahl an der oberen und rechten Randhilfslinie einrastet.



Sie haben nun ein ausgewogenes, symmetrisches Layout, das Text und Bilder aufnehmen kann.

16. Sichern Sie die Datei in Ihrem Verzeichnis `Aktuelle_Projekte` als „Kataloglayout.qxp“ und schließen Sie die Datei dann.

Mit Bibliotheken arbeiten

Konsistenz ist für die Bestandteile eines Layouts wichtig. Wenn ein Bildrahmen einen 2 pt starken Rand hat, sollten die Ränder anderer Bildrahmen innerhalb des Layouts ebenso gestaltet werden. Wenn ein Marginaltext in 12 Punkt gesetzt wird, sollte dies auch für alle folgenden Marginaltexte gelten.

Sie können ein Objekt einmalig erstellen und dann bei Bedarf immer wieder kopieren und einfügen. Diese Methode kann jedoch mühselig werden, wenn das zu kopierende Element zum letzten Mal 60 Seiten früher verwendet wurde. Damit Sie das Objekt nicht suchen müssen, können Sie es in einer Bibliothek ablegen. Dann lässt es sich jederzeit bequem über die Palette *Bibliothek* erreichen.

Die Bibliotheksfunktion in QuarkXPress verwaltet Sammlungen häufig verwendeter Elemente, die sich unabhängig von einer bestimmten Datei öffnen lassen. Sie können Bibliotheken für jeden Kunden, jeden Job oder jede andere logische Gruppe anlegen.

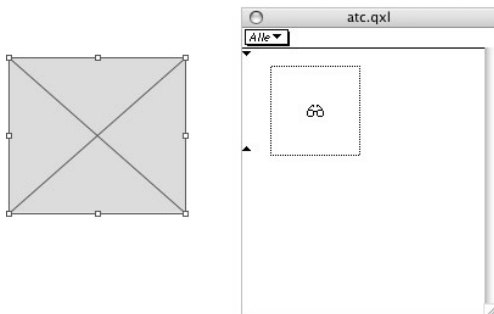
Zum Erzeugen einer Bibliothek wählen Sie *Datei > Neu > Bibliothek*. Im Dialogfenster *Neue Bibliothek* wählen Sie Verzeichnis und Dateinamen für die Bibliothek aus. Wie bei jeder Datei sollten Sie einen aussagekräftigen Namen wählen, damit Sie später bei Bedarf schnell wissen, welche Bibliothek zu öffnen ist.

Ein Klick auf *Anlegen* öffnet die leere Bibliothekspalette. Sie können eine Bibliothek anlegen, ohne dass eine Datei geöffnet ist. Sie benötigen jedoch ein offenes Projekt, um die Elemente zu erzeugen, die der Bibliothek hinzugefügt werden sollen.

Bibliothekseinträge hinzufügen

Jedes Element einer Layoutseite kann durch Ziehen mit dem Objektwerkzeug in eine Bibliothek aufgenommen werden. Bibliothekseinträge können Grafiken, Bilder oder Text zum Inhalt haben und Attribute zur Textformatierung umfassen.

Beim Ziehen des Objekts auf die Bibliothekspalette nimmt der Mauszeiger die Form einer Brille an und ein gestrichelter Umriss zeigt, wo in der Bibliothek das Element abgelegt werden soll. Zwei entgegengesetzte Pfeile erscheinen links des neuen Eintrags, wenn der Paletteninhalt horizontal angeordnet ist, bei vertikaler Anordnung darüber.



Bei der Arbeit mit Bibliotheken müssen Sie beachten, dass dort abgelegte Bilder und Grafiken nur auf die entsprechende Datei verweisen. Wenn ein Bild aus einer Bibliothek in ein Layout eingefügt wird, muss diese Bilddatei bei der Ausgabe des Jobs vorhanden sein. Es wird häufig vergessen, der Druckerei zu Bibliothekseinträgen gehörige Dateien zu übermitteln, weil die Bibliotheken oft schon lange vor der Fertigstellung eines bestimmten Jobs angelegt wurden. Die Datei befindet sich vielleicht nicht einmal mehr an der richtigen Stelle, was beim Sammeln für die Ausgabe im Dialogfenster *Fehlende/Veränderte Bilder* angezeigt wird.



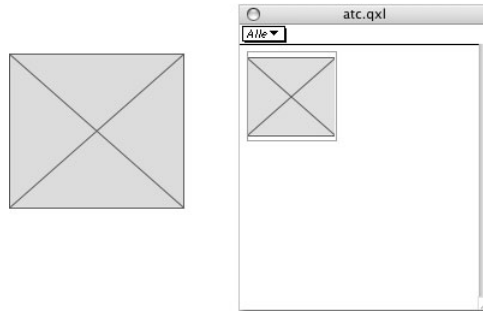
Die Erweiterung für eine Quark-Bibliothek lautet „.qxl“. Mac-Nutzer sollten die Dateinamenerweiterung immer von Hand anfügen.



Bibliothekseinträge können auch in Bildrahmen eingefügte Grafiken oder Bilder umfassen. Das ist besonders praktisch für häufig verwendete Elemente wie Logos.

Bibliothekseinträge benennen

Sobald ein Objekt in die Bibliothek gezogen wurde, erscheint in der Palette eine entsprechende Miniaturansicht.



Ein Doppelklick auf die Miniaturansicht öffnet das Dialogfenster *Bibliothekseintrag*, wo Sie einen aussagekräftigen Namen für das Element vergeben können. Die Bibliothekspalette zeigt keinerlei Text zu den Einträgen an. Der Name dient nur zum Suchen und Sortieren, erscheint aber nicht in der Palette.



Sie können für einen Bibliothekseintrag auch einen bereits bestehenden Namen verwenden. Dazu klicken Sie auf die Pfeile links des Namensfelds und wählen einen passenden Eintrag aus der erscheinenden Liste. Jeder bereits innerhalb der Bibliothek vergebene Name wird in der Liste aufgeführt.



Bibliotheken schließen und sichern

Änderungen an Bibliotheken werden standardmäßig automatisch gesichert. Sobald Sie ein Objekt hinzufügen oder entfernen, wird diese Veränderung sofort gespeichert. Dieses Verhalten können Sie im Vorgabenfenster unter *Sichern* ändern. Wenn das Kontrollfeld *Automatisches Sichern der Bibliothek* nicht markiert ist, werden Änderungen an der Bibliothek erst beim Schließen derselben gesichert. Diese Option hat keinen wirklichen Vorteil, weil Änderungen weiterhin automatisch beim Schließen der Bibliothek gespeichert werden; Sie können die Bibliothek nicht schließen, ohne sie zu sichern (etwa um einen versehentlich gelöschten Eintrag wiederherzustellen).



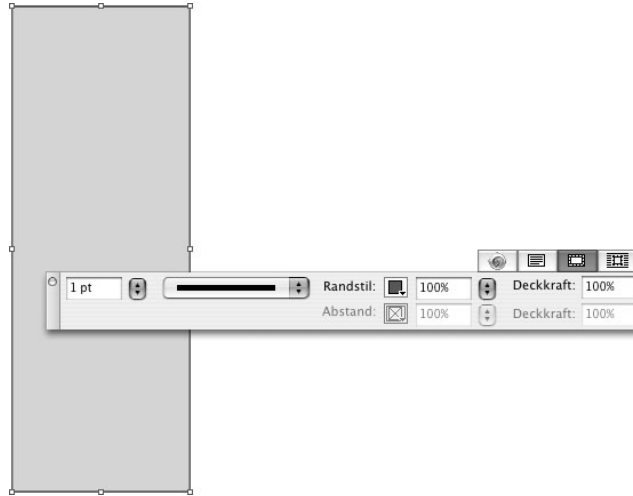
So legen Sie eine Bibliothek an

1. Wählen Sie *Datei > Neu > Bibliothek*, ohne ein Projekt geöffnet zu haben.
2. Gehen Sie in Ihren Ordner *Aktuelle_Projekte* folder. Geben Sie im Feld *Dateiname* „atc.qxl“ ein und klicken Sie auf *Anlegen*.



3. Erzeugen Sie ein neues Projekt mit einem A4-Drucklayout im Querformat. Verwenden Sie die Standardeinstellungen für Ränder und Spalten.
4. Zeichnen Sie mit dem *Werkzeug für rechteckige Textrahmen* einen Textrahmen auf der Layoutseite.
5. Wählen Sie in der Maßpalette den Modus *Classic* und ändern Sie die Rahmengröße auf B = 55 mm und H = 150 mm.
6. Ändern Sie die Rahmenfarbe in *Magenta* und setzen Sie den Tonwert auf 25%.

- Legen Sie im Modus *Randstil* der Maßpalette eine Rahmenstärke von 1 pt fest und wählen Sie *Magenta* aus dem Farbmennü.

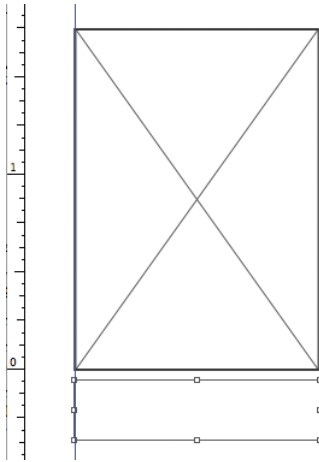


- Ziehen Sie den Textrahmen mit dem Objektwerkzeug in die Bibliothekspalette. Lassen Sie die Maustaste los, sobald der Mauszeiger sich in eine Brille verwandelt.
- Öffnen Sie das Dialogfenster *Bibliothekseintrag* mit einem Doppelklick auf den neuen Bibliothekseintrag. Tippen Sie „Randtext“ in das Namensfeld und klicken Sie auf OK.



- Löschen Sie den Rahmen von der Layoutseite.
- Legen Sie auf der Layoutseite einen rechteckigen Bildrahmen mit den Abmessungen $B = 32 \text{ mm}$ und $H = 44 \text{ mm}$ an. Definieren Sie für den Rahmen einen 0,5 pt starken schwarzen Rand.
- Lassen Sie den Rahmen an der linken Randhilfslinie einrasten.
- Zeichnen Sie einen rechteckigen Textrahmen. Ändern Sie die Breite des Rahmens auf 32 mm und seine Höhe auf 10 mm. Ziehen Sie ihn dann ebenfalls an die linke Randhilfslinie.

- Platzieren Sie den Textrahmen etwa 1,5 mm unterhalb des Bildrahmens. Es könnte hilfreich sein, den Nullpunkt dazu an die Unterkante des Bildrahmens zu verschieben.



- Halten Sie die \square -Taste gedrückt, damit Sie mit dem Objektwerkzeug Bild- und Textrahmen auswählen können. Drücken Sie \square / \square / \square + \square , um beide Objekte zu gruppieren.
- Ziehen Sie die Gruppe mit dem Objektwerkzeug in die Bibliothekspalette.
- Führen Sie einen Doppelklick auf die in der Palette abgelegte Gruppe aus. Geben Sie in das Namensfeld *Bild mit Unterschrift* ein und klicken Sie auf OK.



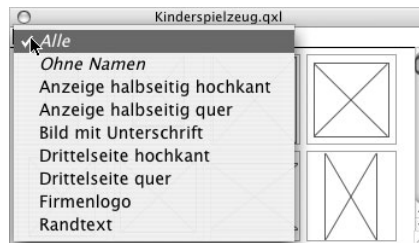
- Schließen Sie das Projekt, ohne zu sichern.
- Schließen Sie die Bibliothek mit der *Schließen*-Schaltfläche oben links (Macintosh) bzw. oben rechts (Windows).

Bibliotheken sortieren

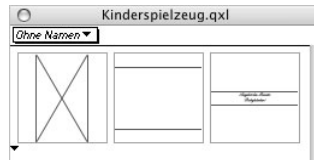
Die Namen von Bibliothekseinträgen erfüllen verschiedene Zwecke. Verwenden Sie eine Bibliothek für eine Reihe unterschiedlicher Projekte, etwa für einen bestimmten Kunden, so können Sie Bezeichnungen wie „Rundschreiben-Elemente“, „Katalog-Elemente“ etc. verwenden. Wenn Sie dann an einem Rundschreiben arbeiten, betrachten Sie bei Bedarf nur die Rundschreiben-Elemente aus der für diesen Kunden angelegten Bibliothek.

Wenn Sie eine eigene Bibliothek für jedes Projekt verwenden, können Sie die Namensfunktion verwenden, um den Zweck jedes Bibliothekseintrags zu definieren. So finden Sie beispielsweise schnell den „Textrahmen blau 1 pt Rand“, ohne eine lange Liste durchgehen zu müssen.

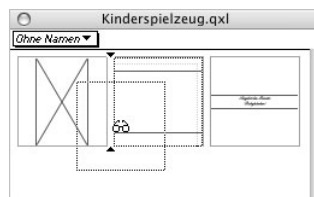
Sobald sich Objekte in der Bibliothek befinden, können Sie sich über das Pop-up-Menü im oberen Teil der Palette Elemente mit einem bestimmten Namen anzeigen lassen (die Voreinstellung liegt bei „Alle“).




Nur entsprechend bezeichnete Elemente erscheinen in der Bibliothekspalette. Sie können sich auch Objekte ohne Namen anzeigen lassen. Diese können Sie dann zur einfachen Sortierung mit Bezeichnungen versehen.

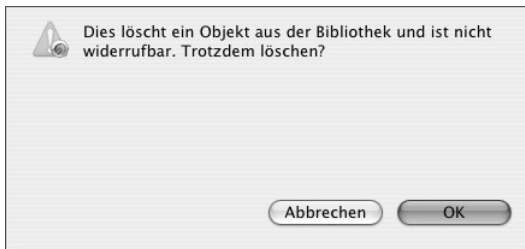


Die Reihenfolge der Bibliothekseinträge lässt sich durch Ziehen innerhalb der Palette verändern. Sobald ein Element in der Bibliothek abgelegt wurde, kann es an eine neue Position gezogen werden. Der Mauszeiger wird dabei genau wie beim Einfügen neuer Bibliothekseinträge zur Brille. Die entgegengesetzten Pfeile zeigen die neue Position des Elements nach dem Loslassen der Maustaste an.



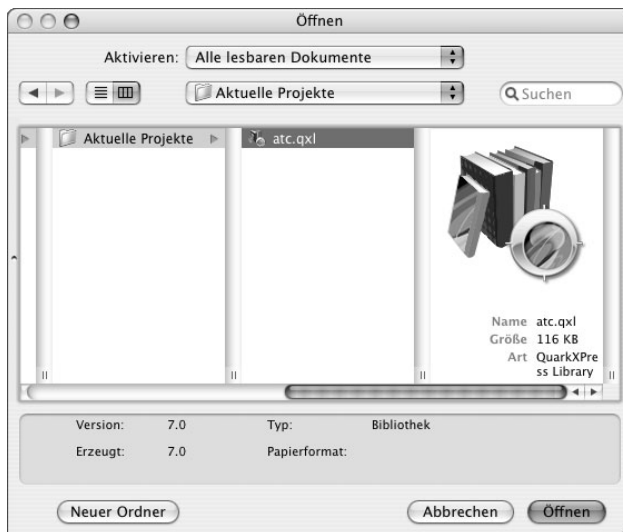
Bibliothekseinträge löschen

Jedes in einer Bibliothek enthaltene Objekt kann auf einem Macintosh durch Markieren in der Palette und Drücken der -Taste bzw. unter Windows durch Auswahl von *Löschen* aus dem Palettenmenü *Bearbeiten* entfernt werden. Dieser Löschvorgang lässt sich nicht widerrufen. Wenn Sie die Warnmeldung mit *OK* bestätigen, wird das Objekt aus der Bibliothek entfernt; ein Klick auf *Abbrechen* lässt die Bibliothek intakt.



Bibliotheken öffnen

Eine beliebige QuarkXPress-Bibliothek lässt sich mittels *Datei > Öffnen* aufrufen. Das Symbol für Bibliotheksdateien sieht aus wie eine Reihe von Büchern auf einem Regal. Um auf die Bibliothekseinträge zugreifen zu können, markieren Sie einfach die Bibliothek und klicken dann auf *Öffnen*. Wurde beim Erstellen die Dateinamenerweiterung „.qxl“ angefügt, lässt sich die Bibliothek auf beiden Plattformen öffnen.



Falls eine Bibliothek Textrahmen mit formatiertem Text enthält, müssen die entsprechenden Schriftarten vorhanden sein. Im Zweifelsfall erhalten Sie sonst beim Öffnen der Bibliothek eine Fehlermeldung wegen fehlender Schriften – genau wie bei fehlenden Schriften in einem QuarkXPress-Layout.



Das Löschen eines Bibliothekseintrags hat keinen Einfluss auf das bereits aus der Bibliothek heraus platzierte Objekt. In der Bibliothek können Sie dann jedoch nicht mehr auf dieses Objekt zugreifen.




Windows hängt die Erweiterung automatisch beim Erstellen der Datei an. Mac-Anwender sollten dies beim Benennen der Bibliothek von Hand erledigen.

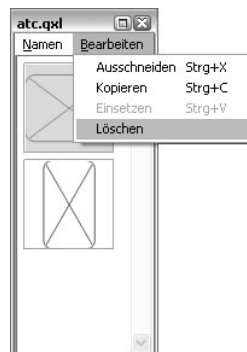
So arbeiten Sie mit einer Bibliothek



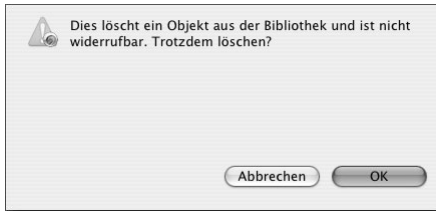
1. Erzeugen Sie ein neues Projekt mit Drucklayout und Standardeinstellungen.
2. Wählen Sie *Datei > Öffnen*.
3. Wählen Sie in Ihrem Verzeichnis *Aktuelle_Projekte* die Datei *atc.qxl* aus und klicken auf *Öffnen*.
4. Wählen Sie *Randtext* aus dem Palettenmenü *Namen*. In der Palette sollte nur ein Objekt zu sehen sein.



5. Ziehen Sie den Bibliothekseintrag auf die Layoutseite.
6. Wählen Sie *Alle* aus dem Palettenmenü *Namen*. Nun sollten zwei Einträge sichtbar sein.
7. Markieren Sie den roten Rahmen in der Bibliothekspalette und drücken Sie dann  (Macintosh) oder wählen Sie *Löschen* aus dem Palettenmenü *Bearbeiten* (Windows).



8. Bestätigen Sie die Warnung, dass der Löschvorgang nicht widerrufen werden kann, mit *OK*.



Der Randtextrahmen wurde aus der Bibliothek, aber nicht von der Layoutseite entfernt.

9. Schließen Sie die Bibliotheksdatei und das Projekt, ohne es zu sichern.

Komplexe Formen zeichnen

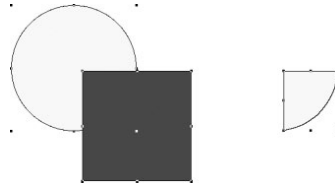
In QuarkXPress importierte Texte und Bilder befinden sich in Rahmen, die mit Hilfe der Werkzeuge für Bild- oder Textrahmen gezeichnet werden. Für beide Rahmentypen gibt es mehrere Standardformen. Mit den Bézier- und Freihandwerkzeugen lassen sich beliebige Formen direkt auf einer QuarkXPress-Seite zeichnen; auch in diese Formen können Sie Text und Grafiken importieren. Linien werden auf sehr ähnliche Weise erzeugt wie Rahmen. Um eine Linie zu zeichnen, wählen Sie das Linienwerkzeug aus und ziehen die Linie auf die gewünschte Länge, mit jedem beliebigen Winkel und in jeder denkbaren Form. Dies sind die Grundlagen allen Handelns in einem QuarkXPress-Dokument, aber Sie haben noch weitere Möglichkeiten.

Objekte vereinen

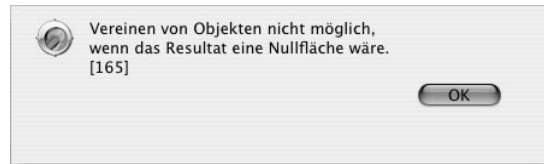
Das Vereinen von Objekten ist eine Option zur Erstellung komplexer Formen in QuarkXPress. Die Werkzeuge zum Vereinen (*Objekt > Vereinen*) kombinieren mindestens zwei Formen. Dadurch lassen sich komplexe Bézier-Grafiken weitaus einfacher erstellen, als wenn Sie sie von Hand mit dem Bézier-Werkzeug zeichnen wollten. Die Attribute des am weitesten hinten liegenden Objekts (Hintergrundfarbe, Rand, Inhalte usw.) werden in die vereinte Form übernommen.



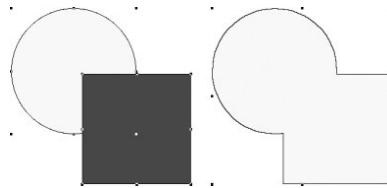
- **Kreuzung.** Die Option *Kreuzung* ergibt die Form, die durch Überlappung der angewählten Objekte entsteht.



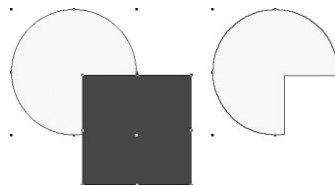
Wenn die gewählten Objekte sich nicht überlappen, gibt der Befehl *Kreuzung* eine Fehlermeldung aus.



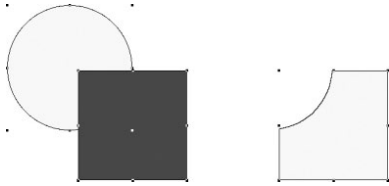
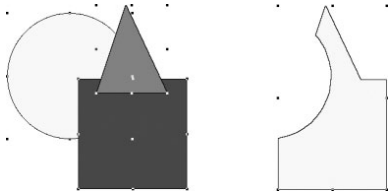
- **Vereinigung.** Dieser Befehl führt die ausgewählten Objekte zu einer einzigen Form zusammen. Falls sich die Elemente nicht überlappen, werden alle Objekte zu einem einzelnen Element zusammengefasst.



- **Differenz.** Diese Funktion erzeugt eine Form auf Grundlage des zuunterst liegenden Objekts, von dem alle darüberliegenden Flächen abgezogen werden. Falls keine Überlappung vorliegt, gibt die Funktion nur das unterste Element aus.

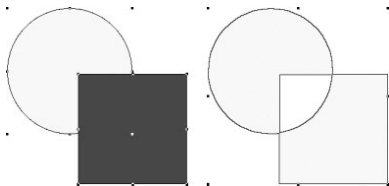


- **Differenz umkehren.** Diese Option kombiniert alle Elemente, außer dem zuunterst liegenden, und zieht dieses dann von der Kombination ab. Falls die ausgewählten Objekte sich nicht überlappen, entfernt der Befehl das unterste Element und führt die verbleibenden Objekte zusammen.

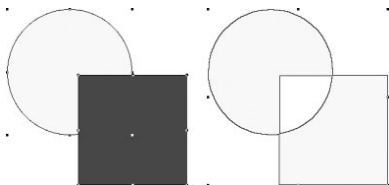


Wenn nur zwei Elemente angewählt sind, wird das untere vom darüberliegenden abgezogen.

- **Exklusiv oder.** Dieser Befehl kombiniert die ausgewählten Elemente und entfernt den Überlappungsbereich. Jeder Punkt, an dem sich zwei Elemente überlappen, erzeugt zwei eigene Ankerpunkte, sodass die Form jedes Teils des entstehenden Objekts separat bearbeitet werden kann.



- **Kombinieren.** Diese Option kombiniert die ausgewählten Formen und entfernt den Überlappungsbereich. Im Unterschied zu *Exklusiv oder* werden an den Schnittpunkten keine zusätzlichen Ankerpunkte eingeführt.

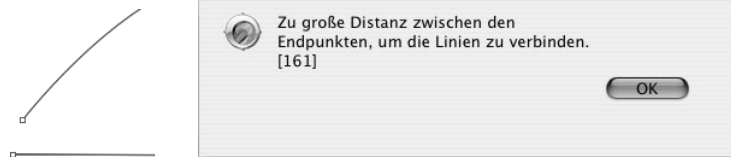


Exklusiv oder (links) erzeugt Ankerpunkte an den Schnittlinien der Originalobjekte. Kombinieren (rechts) stellt diese Ankerpunkte nicht bereit.

- **Endpunkte verbinden.** Diese Option steht nur für angewählte Linien zur Verfügung. Der Befehl dient zum Verbinden zweier sich überlappender Endpunkte.



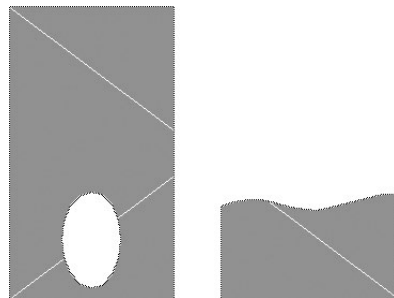
Wenn die Endpunkte einander nicht überlappen, gibt der Befehl *Endpunkte verbinden* eine Fehlermeldung aus.



Komplexe Grafiken gestalten

Wenn eine komplexe Grafik aus mehreren Formen besteht, erzeugen die Befehle *Exklusiv oder* und *Kombinieren* eine komplexe Form, die einen oder mehrere *eingebettete Pfade* enthalten kann, welche die Fläche der darunterliegenden Form maskieren (verdecken).

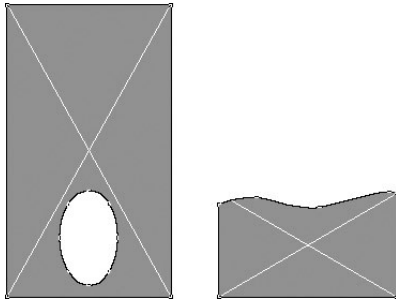
Im folgenden Beispiel wurden zwei nicht überlappende Objekte (das Rechteck und das Polygon) mit dem Befehl *Vereinigung* zusammengeführt. Das Fadenkreuz deutet darauf hin, dass beide Formen als einzelner Bildrahmen behandelt werden. Anschließend wurde eine Ellipse auf dem Rechteck platziert und der Befehl *Kombinieren* ausgeführt. Die entstandene weiße Ellipse ist ein eingebetteter Pfad, der die Hintergrundfüllung der darunterliegenden Form maskiert.



Mit dem Befehl *Trennen (Objekt > Trennen)* lässt sich ein komplexes Objekt in seine Bestandteile zerlegen. Sobald die Elemente getrennt wurden, fungieren sie als voneinander unabhängige Objekte mit eigenen Inhalten und Attributen.

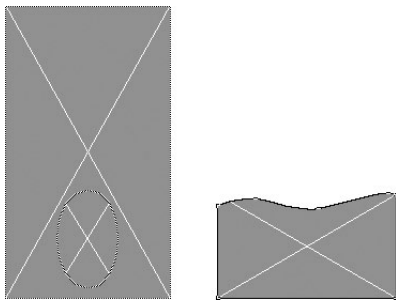


- **Außenpfade.** Diese Option teilt einander nicht überlappende Elemente in Einzelobjekte auf. Eingebettete Pfade sind davon nicht betroffen.



Die Fadenkreuze zeigen an, dass die beiden nicht überlappenden Objekte getrennt wurden; der ovale eingebettete Pfad bleibt jedoch intakt.

- **Alle Pfade.** Diese Option teilt alle Elemente des Objekts in einzelne Teile auf, auch den eingebetteten Pfad.



Die Fadenkreuze in jeder Form zeigen an, dass alle Formen – einschließlich der Ellipse – als separate Objekte vorliegen.



Wenn Sie einen Pfad aufteilen, werden seine Inhalte an jedes aus der Teilung hervorgehende Element weitergegeben. Mit anderen Worten: Wenn Sie einen Pfad aufteilen, der ein Bild enthält, so befindet sich das Bild danach in allen Objekten, die durch die Teilung entstanden sind.

Text in Grafik umwandeln

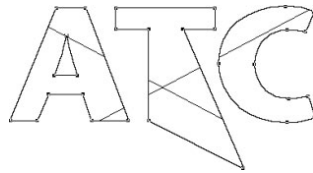
Sie können mit Schriften komplexe Grafiken erzeugen – ganz wie in einem Vektorgrafikprogramm. Um aus Text einen Rahmen zu erzeugen, markieren Sie den entsprechenden Textabschnitt mit dem Inhaltswerkzeug und wählen dann *Stil > Text in Rahmen*. Nicht markierter Text wird nicht umrissen. Aus dem markierten Text wird ein Rahmen erzeugt; der ursprüngliche Textrahmen bleibt unverändert.



Sobald ein Rahmen aus Text erzeugt wurde, wird der gesamte Buchstabensatz als einzelnes Objekt behandelt. Wenn Hilfslinien angezeigt werden, erstreckt sich das diagonale Fadenkreuz über alle Buchstaben. Hintergrundfarben und eingesezte Bilder erstrecken sich ebenfalls über alle Elemente der Form.



Wie bei jeder anderen Bézier- oder Freihandform lässt sich die Form der einzelnen Buchstaben durch Ziehen der Ankerpunkte verändern.



Textgrafiken teilen

Aus Text erstellte Grafiken können geteilt und die einzelnen Bestandteile unabhängig voneinander verschoben werden. Dies ermöglicht einzigartige Effekte.



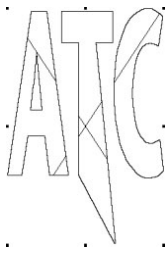
Wenn Sie die Außenpfade teilen, bleiben die eingebetteten Pfade der einzelnen Buchstaben erhalten (unten links); durch Teilung aller Pfade werden die eingebetteten Pfade entfernt (unten rechts).

ATC ATC

Größe und Form komplexer Grafiken verändern

Sobald Sie die einzelnen Ankerpunkte einer komplexen Grafik in ihre endgültigen Positionen gebracht haben, sollten Sie die Option *Objekt > Bearbeiten > Form* deaktivieren. Damit vermeiden Sie versehentliche Veränderungen der Objektform.

Nach diesem Schritt stehen die einzelnen Ankerpunkte der komplexen Grafik nicht mehr zur Verfügung. Sie können die Größe des ganzen Objekts durch die acht Griffe des Begrenzungsrahmens verändern.

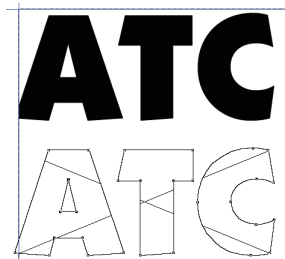


So gestalten Sie komplexe Grafiken



1. Öffnen Sie die Datei `graphics.qxp` aus dem Verzeichnis `RD_Quark7>Kapitel03`.
2. Markieren Sie die drei Buchstaben auf der Seite und wählen Sie *Stil > Text in Rahmen*.

Auf der Seite erscheint ein neues Objekt direkt unterhalb des markierten Texts. Die gekreuzten Diagonalen deuten darauf hin, dass es sich um einen Bildrahmen handelt.



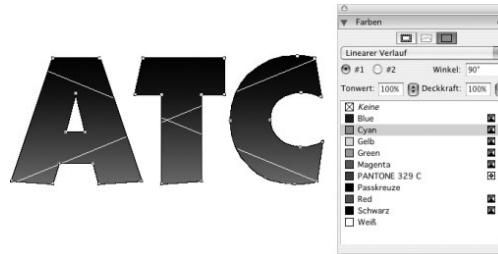
Die Funktion *Text in Rahmen* funktioniert ähnlich wie der Befehl *In Pfade umwandeln* in Adobe Illustrator und Macromedia Free-Hand.



Wenn Sie während der Auswahl von *Stil > Text in Rahmen* die **ALT**-

Taste gedrückt halten, wird der markierte Text in eine eingebettete Grafik umgewandelt, die den ursprünglichen Text ersetzt. Dieser wird automatisch gelöscht.

3. Wählen Sie den Textrahmen auf der Seite und löschen Sie ihn mit *Objekt > Löschen*.
4. Ziehen Sie das Bildrahmenobjekt mit dem Objektwerkzeug in die Seitenmitte.
5. Wählen Sie bei selektiertem Bildrahmen *Linearer Verlauf* aus der Farbpalette und verändern Sie den Verlaufswinkel in 90°. Weisen Sie als erste Farbe des Verlaufs Cyan und als zweite Schwarz zu.



6. Falls Sie die einzelnen Ankerpunkte jedes Buchstabens nicht sehen können, wählen Sie *Objekt > Bearbeiten > Form*.

Wenn diese Option aktiviert (mit einem Haken versehen) ist, sehen Sie die einzelnen Ankerpunkte, die für die individuelle Form verantwortlich sind, und bearbeiten sie.

7. Klicken Sie auf den linken Ankerpunkt am unteren Ende der „T“-Form und ziehen Sie ihn nach unten, um das Erscheinungsbild des Buchstabens zu stilisieren.

Der Verlauf dehnt sich auf die neuen vertikalen Abmessungen der Form aus. Weil alle drei Buchstaben als Einheit behandelt werden, ändert sich der Verlauf in allen drei Formen.



8. Wählen Sie *Objekt > Bearbeiten > Form*, um die Bearbeitungsfunktion auszuschaalten.

Wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie nicht auf die einzelnen formbestimmenden Ankerpunkte zugreifen. Die Griffe des Begrenzungsrahmens zeigen an, dass alle drei Buchstaben als einzelnes Objekt behandelt werden. Sie verändern dann durch Ziehen der Kontrollgriffe am Begrenzungsrahmen (oder in der Maßpalette) nur Breite und Höhe des Gesamtobjekts.



9. Wählen Sie *Objekt > Teilen > Außenpfade*.

Sobald die Elemente geteilt wurden, bilden sie einzelne Objekte mit eigenen Inhalten und Attributen. Jeder Buchstabe stellt nun einen einzelnen Rahmen dar, wie Sie an den gekreuzten Diagonalen erkennen. Der Verlauf erscheint ebenfalls in jedem Buchstaben unterschiedlich.



10. Verschieben Sie die einzelnen Buchstaben mit dem Objektwerkzeug so, dass sie sich leicht überlappen und untereinander einen vertikalen Versatz aufweisen.



11. Sichern Sie die Datei als „Grafiklogo.qxp“ in Ihrem Verzeichnis *Aktuelle_Projekte* und schließen Sie sie dann.



Wenn Sie die diagonalen Linien nicht sehen, die jeden Buchstaben als eigenständigen Rahmen ausweisen, schalten Sie die Anzeige der Hilfslinien aus und wieder ein.

Zusammenfassung

In diesem Kapitel lernten Sie, wie Sie Text- und Bildrahmen erstellen und bearbeiten. Sie erfuhren, wie sich Rahmen auf gleichmäßige Formen und Linien auf Winkel von 45° beschränken lassen. Sie entdeckten, dass Linien eine Stärke und weitere Attribute wie Striche besitzen können. Sie machten sich auch mit dem Zuweisen von Farben zu den von Ihnen erzeugten QuarkXPress-Elementen vertraut und wissen, wie Sie eigene Muster für Ränder und Linien definieren können.

Sie lernten, die Maßpalette zum Platzieren von Seitenelementen einzusetzen. Zudem entdeckten Sie, wie sich Elemente in einer bestimmten Stapelfolge anordnen lassen und wie Objekte relativ zueinander ausgerichtet und verteilt werden. Schließlich lernten Sie, komplexe Objekte durch Vereinen und Teilen bestehender Formen zu erzeugen und Text in Grafiken umzuwandeln.