

QuarkXpress - szkolenie podstawowe

1. Do czego służy QuarkXpress

- * Zadania programu
- * Skład a procesy drukarskie i introligatorskie - wiadomości podstawowe

2. Zapoznanie z interfejsem programu

- * Menu - zmiany w zależności od wybranego obiektu
- * Narzędzia
- * Zapoznanie z paletami

3. Omówienie preferencji podstawowych

- * Przygotowanie programu do pracy

4. Tworzenie nowego dokumentu

- * Zapisywanie i tworzenie szablonu

5. Wprowadzanie tekstu

- * Metody wprowadzania tekstu do programu
- * Przepływ tekstu

6. Edycja obiektów

- * Selekcjonowanie obiektów
- * Grupowanie i rozgrupowywanie obiektów
- * Przesuwanie elementów wewnątrz grupy
- * Blokowanie obiektów
- * Duplikowanie obiektów (Step and Repeat)
- * Kopiowanie obiektów
- * Wyrównywanie obiektów
- * Stos obiektów
- * Stosowanie poleceń przemieszczania w stosie
- * Elementy zakotwiczone
- * Zakotwiczenie obiektów w tekście
- * Zmiana kształtu obiektu

7. Tabulatory

- * Ogólne zagadnienia związane z zastosowaniem tabulatorów
- * Umieszczanie tabulatorów w tekście
- * Ustawianie własnych punktów tabulacji
- * Edycja punktów tabulacji

8. Tabele

- * Narzędzie do tworzenia tabel
- * Pusta tabela
- * Konwersja tekstu a tabelę
- * Tabele graficzne
- * Edycja pojedynczych komórek
- * Edycja linii tworzących tabelę

9. Obrazy

- * Tworzenie ramki graficznej
- * Importowanie obrazów (jakie formaty obsługuje program)
- * Możliwości edycji obiektów
- * Problemy z edycją obrazów w QuarkXPress

10. Linie

- * Sposoby rysowania linii
- * Nadawanie liniom atrybutów
- * Edycja linii przerywanych (Dashes & Stripes)
- * Wbudowane obramowania

11. Obiekty graficzne Beziera

- * Narzędzia Beziera
- * Zastosowanie palety pomiarowej przy edycji obiektów Beziera
- * Rysowanie obiektów Beziera
- * Modyfikowanie obiektów Beziera
- * Węzły
- * Przełączania typów węzła
- * Polecenie zamiany tekstu na ramkę (Text to Box)
- * Integracja obrazu z tekstem
- * Tekst i obiekty graficzne
- * Przezroczyste ramki tekstowe
- * Owijanie tekstu wokół obiektu
- * Zagadnienie ścieżek odcinania
- * Wytaczanie ścieżki odcinania
- * Tworzenie ścieżki odcinania we własnym zakresie
- * Opływanie obrazu tekstem

12. Posługiwanie się arkuszami stylów

- * Style czcionkowe
- * Czym są style czcionkowe
- * Tworzenie stylów czcionki
- * Edycja i zapisywanie
- * Przydzielanie stylu czcionkowego
- * Style akapitowe
- * Zastosowanie stylów akapitu
- * Tworzenie, edycja i przydzielanie

13. Strony Master

- * Pojęcie strony wzorcowej
- * Tworzenie nowej strony wzorcowej
- * Modyfikowanie stron wzorcowych
- * Generowanie własnej automatycznej ramki tekstowej

14. Kolory

- * Pojęcie koloru
- * Uzyskanie koloru dodatkowego na wydruku
- * Przygotowanie koloru procesowego
- * Edycja koloru CMYK, RGB, HSB
- * Kolory dodatkowe użytkownika
- * Przydzielanie koloru obiektom tekstom

15. Warstwy

- * Pojęcie warstwy w dokumencie
- * Tworzenie warstwy
- * Tworzenie warstwy
- * Informacje o obiektach umieszczonych na warstwach
- * Duplikowanie warstwy
- * Kopiowanie warstwy do innego dokumentu
- * Blokowanie warstwy
- * Łączenie warstw
- * Wyłączanie drukowania warstwy

16. Znajdź i zamień

- * Specyfika polecenia
- * Zastosowania palety do formatowania tekstu

17. Książki

- * Tworzenie książki
- * Dodawanie rozdziałów
- * Zmiana kolejności i usuwanie rozdziałów
- * Edycja pliku wzorcowego
- * Numerowanie stron
- * Drukowanie rozdziałów

18. Indeksy

- * Umieszczanie załączników indeksowania
- * Edycja hasła umieszczonego w indeksie
- * Ponowne dodanie do indeksu oznaczonego wyrazu
- * Odnośniki do hasła w indeksie
- * Generowanie indeksu

19. Wykazy

- * Wykaz dla dokumentu
- * Spis treści dokumentu
- * Tworzenie wykazu dla książki
- * Korekta wykazu

20. Drukowanie

- * Przechwytywanie ustawień

- * Wydruk strony podzielonej na fragmenty
- * Style drukowania
- * Wstrzymywanie drukowania wybranych obiektów
- * PPD Manager
- * Plik EPS
- * Zebranie materiałów wyjściowych
- * Separacje kolorów
- * Zalewkowanie
- * Preferencje zalewkowania
- * Ustawienie zalewkowania dla wybranego koloru
- * Zalewkowanie różnych obiektów