

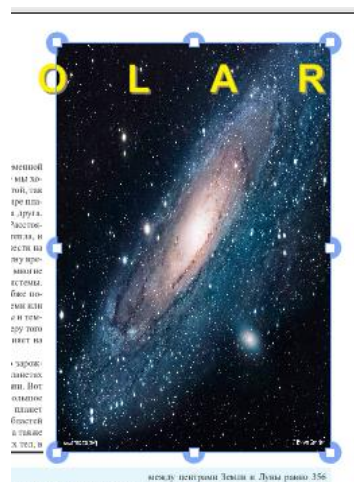
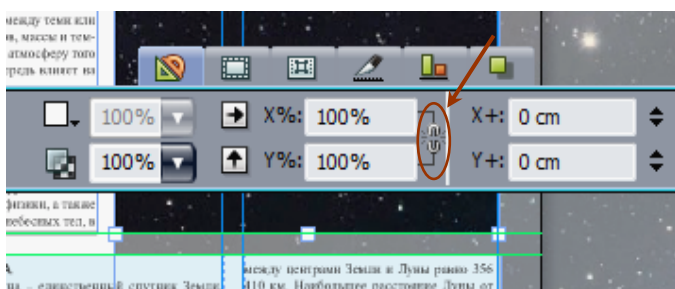
После размещения рисунка в блоке, над ним можно выполнить ряд операций, включая изменение положения, изменение размера, наклон или переворот. QuarkXPress позволяет работать с траекториями обрезки, дающими жесткий контур и альфа масками с плавным переходом между основным изображением и новым фоном. Применять эффекты и фильтры.

В зависимости от преобразования используются:

- Инструмент *Содержание рисунка*
- меню *Элемент→Изменение*
- меню *Стиль*
- палитры *Измерения* и *Эффекты рисунка*

Изменение размера

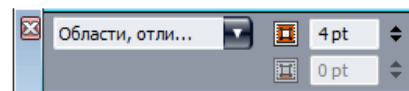
Откройте проект «Верстка». Как ранее отмечалось, рисунки по умолчанию размещаются в блоках в полном масштабе. Для изменения размера выберите инструментом *Содержание рисунка* блок 4 и в палитре *Измерения*→вкладка *Классический* щелчком отмените пропорциональное изменение размера рисунка. Затем в меню *Стиль* установите *Растянуть рисунок на весь блок* для заполнения всего графического блока.



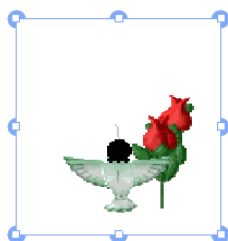
Замечание: на практике размер рисунка и блока согласованы. В крайнем случае, выполняется пропорциональное изменение размера.

Обрезка рисунков

Если требуется, чтобы отображалась только часть изображения, его можно обрезать. Для фигуры на рисунке значительно более темной, чем фон (или наоборот), можно создать обрезку по контуру, используя команду *Области, отличные от белых* или *Автоизображение* вкладки *Обтекание* палитры *Измерения*, подобрав значение поля *Порог*.



В этом случае обтекание рисунка в двухколонном тексте будет выглядеть так:



ние планеты от Солнца (а зна-
зо солнечного тепла, и темпе-
ратуры), её размеры, напряже-
ние на поверхности, ориенти-
рование, определяющая
форма, наличие и со-
стояние, внутреннее строе-
ние, различные свойства различны
планет Солнечной системы.
образии условий на планетах,
как познать законы их развития

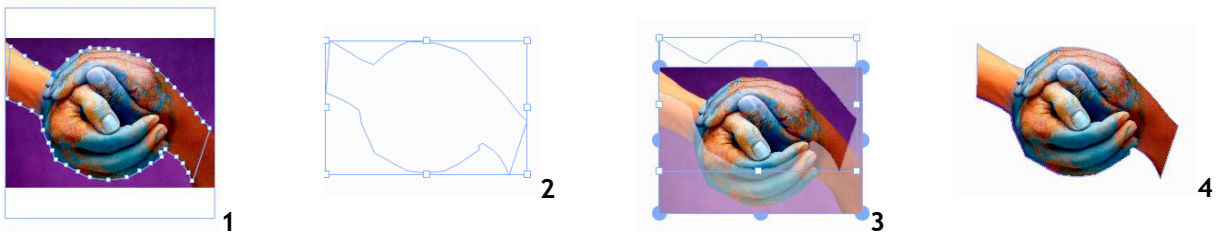
значение с точки зрения кос-
моса. Изучение планет имеет
значение, кроме астрономии
и космогонии, в первую
очередь, для геологии и геофиз-
ики, в частности, для космогонии-науки о прои-
схождении небесных тел, в то
же время, для истории Земли. Современные предст-
авления о строении планет сложились не сразу. Для
того чтобы познать законы их развития, пришлось много веков накопле-
ния знаний и упорной борьбы но

Выполним обрезку рисунка вручную, используя инструмент *Перо Безье*.

Инструментом *Содержание рисунка* с отжатой клавишей *Shift* введите квадратный графический блок со стороной 3 см в свободном месте Монтажного стола. Скопируйте в него рисунок из блока 9 и выполните *Стиль→Масштабировать рисунок по размеру блока* для пропорционального уменьшения выбранного рисунка с заполнением графического блока.



Установите удобный масштаб макета на экране. Инструментом **Перо Безье** создайте замкнутый контур, щёлкая по рисунку (1). Возьмите инструмент **Элемент**, передвиньте новый блок вправо (2). Переключитесь на инструмент **Содержание рисунка** и скопируйте в новый блок рисунок из соседнего блока (3). Переместите рисунок до совмещения с контуром. Должно получиться так:



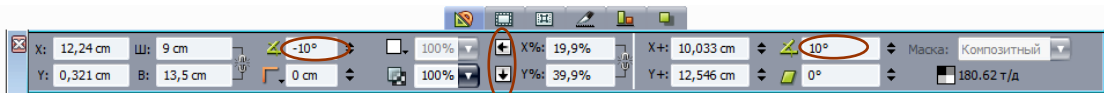
Замечание: Контур обрезки рисунка можно создать инструментом **Свободное рисование**. Но более качественный результат был бы получен при использовании кривых **Безье**.

Удалите из макета блок 9. Инструментом **Содержание рисунка** щёлкните на новый блок и выполните блокировку рисунка через **Элемент** → **Блокировать** → **Рисунок**. В палитре **Измерения** вкладка **Классический** установите поворот блока на -15 градусов и координаты положения x=5 см, y=15 см. Переключитесь на вкладку **Обтекание**, установите вариант обтекания **Элемент** и отступ 4 пт.

Сохраните проект и создайте его копию под именем «Верстка 2». Вернитесь в проект «Верстка».

Поворот и симметрия

Инструментом **Элемент** выберите блок 4 и в палитре **Измерения** вкладка **Рамка** установите толщину границы блока 2 пт, цвет «Новый1», оттенок 70 %. Переключитесь на вкладку **Классический** и выполните поворот блока на -10 градусов, а поворот рисунка на 10 градусов. Установите переворот рисунка по горизонтали, а затем по вертикали.



Получится так:

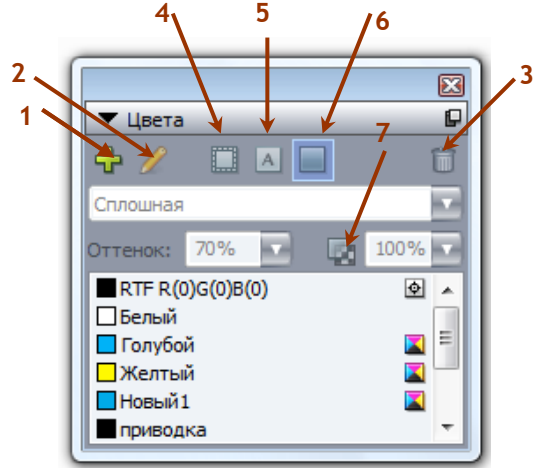


Сохраните прект.

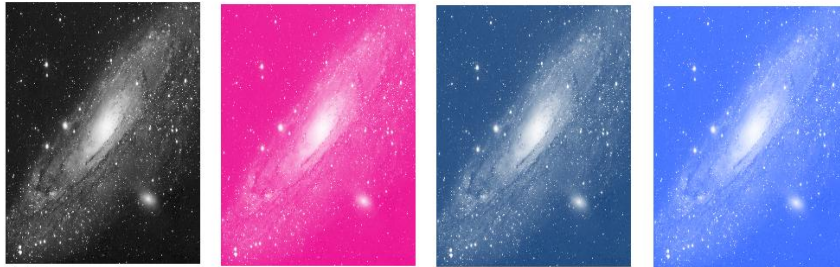
Далее продолжим работу с копией проекта «Верстка2».

Палитра Цвета

Палитра **Цвета** позволяет просматривать, создавать(1), редактировать(2), удалять цвета(3) и применять их к элементам макета: блокам – границе(4) и фону(6), линиям, тексту(5), черно-белому или полутоновому рисунку и его фону. Использовать сплошные и градиентные заливки. Менять оттенок и прозрачность(7) цвета.



Для черно-белого варианта рисунка применение цвета даст такой результат:



Щелкните на кнопку (1) и создайте новый цвет со следующими параметрами: имя «Новый2», цветовая модель СМΥК: С-90 %, М-65 %, Υ-0 %, К-40 %.

Сделаем замену цвета «Новый1» на «Новый2» во всех элементах, где он применялся. Для этого выполните **Правка→Цвета**, в окне выберите цвет «Новый1» и нажмите **Удалить**, замените на «Новый2», нажмите **OK**, затем **Сохранить**.

Инструментом **Текстовое содержимое** выберите блок 6. В палитре щелкните на кнопку фона (6) и установите оттенок 90 % вместо 10 %. Выделите текст, щелкните на кнопку текста (5) и установите цвет «Белый». Должно получиться так:



Сохраните проект.