

Введение

Добро пожаловать в мир книги *QuarkXPress 5. Библия пользователя* — руководства по мощной, полнофункциональной издательской системе, обеспечивающей точное управление всеми аспектами макетирования страниц. Наша цель — последовательно пройти все этапы издательского процесса и продемонстрировать возможности QuarkXPress. А кроме того, дать полезные советы и научить вас некоторым универсальным секретам макетирования и публикации документов, которые можно использовать в любом документе, вне зависимости от того, создан он в QuarkXPress или нет.

QuarkXPress обеспечивает обширным набором инструментов не только искушенных дизайнеров журналов, книг и брошюр. Эта программа, с ее впечатляющей коллекцией средств и функций, открывает перед пользователями и коллективами сотрудников неограниченные возможности по реализации своих мыслей, желаний и даже жизненной философии.

Если говорить об издательских системах, то QuarkXPress не имеет производственных границ. Программа успешно продается по всему миру, переведена на многие языки и способствует общению людей, что вызывает у ее создателей законное чувство гордости.

Главной идеей разработчиков QuarkXPress было создание наилучшей издательской системы для всех, кто работает в сфере образования, информационного обеспечения и публикации документов. Поэтому присоединяйтесь к нам и приступайте к освоению удивительного мира QuarkXPress 5.

Почему необходима эта книга

В комплект поставки QuarkXPress входит документация, содержащая множество примеров, поэтому возникает вопрос: зачем нужна эта книга? Ответ сводится к следующему: “Чтобы увидеть более полную картину”. Подготовка документа к изданию требует не просто знания инструментов конкретной программы, но и понимания того, когда, как, а главное, *зачем* их использовать. Эта книга поможет вам реализовать потенциал QuarkXPress, применяя ее инструменты для издания реальных документов.

Пользователи настольных издательских систем вообще и QuarkXPress в частности представляют собой особый круг людей. У одних за плечами многолетний опыт профессиональной творческой работы, другие лишь приступают к издательской деятельности, создавая простые бюллетени или рекламные листовки, а третьи смело изучают новый мир размещения информации в Web.

Людей, занимающихся настольными издательскими системами, можно разделить на следующие классы.

- Опытные дизайнеры, не знакомые с настольными издательскими технологиями.
- Новички в области дизайна, не знакомые с настольными издательскими технологиями.
- Дизайнеры, не знакомые с QuarkXPress, но имеющие опыт работы с другими настольными издательскими системами.

- Дизайнеры, работающие в области публикации печатных изданий, которые хотят овладеть принципами размещения информации в Web.

Не имеет значения, к какому классу относитесь вы сами, в этой книге каждый наверняка найдете то, что ему нужно. Книга отвечает требованиям самой широкой аудитории, интересы которой можно охарактеризовать как дизайн и публикация документов с помощью QuarkXPress. В эту когорту входят не только те, кто имеет диплом по данной специальности или внушительный опыт работы в крупнейших рекламных компаниях. Сюда относятся все, кто ответственен за разработку и реализацию внешнего вида документов, будь то бюллетень на четыре страницы или же четырехцветный рекламный щит. И те, и другие используют все ту же основную технику и преодолевают схожие проблемы. Но, конечно, мы подробно рассмотрим и узкоспециализированные темы, такие как создание таблиц, управление изображением, цветная печать и интерактивная публикация материалов в Web. (Всем, кто только начинает изучать совершенно новые для них технологии, нужно обязательно знакомиться с врезками, в которых будут излагаться основные понятия в рассматриваемой теме.)

Поэтому всем пользователям QuarkXPress, независимо от их уровня профессионализма, наверняка поможет эта книга. В ней удачно сочетаются как многочисленные подробные описания особенностей программы, которые заинтересуют опытных дизайнеров, так и пошаговые упражнения, с помощью которых новички смогут сделать первые шаги.

Как читать эту книгу

Если вы еще не знакомы с издательским делом и дизайном, то советуем вам прочесть книгу от начала до конца. В ней все главы сгруппированы по темам, поэтому, например, все, что нужно знать о работе с графикой, представлено в части V, а все сведения о работе в Web сконцентрированы в части X. Благодаря такой структуре книги читатель сможет найти в одном месте исчерпывающую информацию о каждой функции QuarkXPress.

Если вы опытный пользователь, можете читать эту книгу в произвольном порядке. Уделите внимание тем главам или разделам, в которых рассматриваются интересующие вас вопросы, будь то основы макетирования страницы или специфика работы в QuarkXPress. Кроме того, реальную помощь при поиске нужной информации вам окажет предметный указатель.

Вне зависимости от того, будете ли вы читать все главы книги по порядку или нет, вам обязательно пригодятся многочисленные перекрестные ссылки. Ведь конечный результат издательского процесса не является простой суммой составных частей, а инструменты, используемые для создания документов, нельзя применять обособленно друг от друга. А поскольку это так, невозможно придумать “правильный” порядок организации содержимого. Поэтому, если ваш способ изучения программы не совпадет со структурой этой книги, найти дополнительную информацию по интересующим вас вопросам всегда поможет изобилие перекрестных ссылок.

Как построена эта книга

В предыдущей версии книги материал был упорядочен по уровню возрастания сложности, так что по ходу изложения материала вы узнавали понемногу из каждой темы. В начале предыдущей версии книги были изложены, как обычно, основы основ, к середине книги читатель набирался опыта, а последние разделы выводили его на профессиональный уровень. Эта версия книги имеет, скорее, тематическую структуру, то есть каждая тема исчерпывающе изложена в своей главе или части. Например, все, что нужно знать о методах управления графикой, приведено в одной части, то же самое можно сказать и о блоках. Поэтому книга

просто переполнена перекрестными ссылками, с помощью которых читатель сможет связать воедино разрозненные сведения из разных тем. Мы надеемся, что такой подход будет способствовать более интересной и эффективной работе, и читатель непременно получит в итоге то, что хотел.

QuarkXPress. Быстрый старт

Эта глава послужит руководством для начинающих пользователей QuarkXPress, чтобы они немедленно смогли сделать свои первые шаги. В ней показано, как создавать основные компоненты страницы, — блоки — и как наполнять их рисунками и текстом. И затем показано, как добавлять форматирование и цвет.

Часть I. Основы QuarkXPress

В тех пяти главах, из которых состоит эта часть, изложены основные понятия, описана структура QuarkXPress и производственная среда, в которой вы будете работать. В части I вы также узнаете о том, как обращаться с программным обеспечением, задавать настройки и выполнять основные задачи по управлению файлами.

Часть II. Допечатная подготовка документов

В этих пяти главах вы, прежде всего, изучите основные принципы дизайна, так как успех вашей деятельности будет зависеть не только от совершенства работы в QuarkXPress, но и от дизайнерских способностей. Освоив основы, можно перейти к созданию новых документов, а также к добавлению на страницы элементов и управлению ними. Научившись создавать макеты отдельных страниц, вы узнаете о том, как обращаться с большими документами и слоями страниц в них.

Часть III. Текст

В трех главах части III вы узнаете о возможностях QuarkXPress по управлению текстом. Именно в этой части вы научитесь подготавливать текстовые файлы в текстовом процессоре, импортировать эти файлы и распределять текст по документу. Кроме того, нами будут рассмотрены средства редактирования текста, от утилиты проверки орфографии и функций поиска и замены слов до создания собственных вспомогательных библиотек.

Часть IV. Оформление документов

В этой части показаны сильные стороны QuarkXPress, которые проявляются не в обращении с текстовыми файлами, а в украшении самого текста. Оформление — это вид искусства и чтобы достичь в нем заоблачных высот, нужно сначала твердо усвоить его основные правила. Затем можно применять правила на деле, последовательно изучая опции форматирования абзацев и символов, а также параметры тонкой настройки отступов и интервалов. И, наконец, в части IV рассмотрены приемы профессионального оформления документов, а также процесс создания таблиц, который требует навыков работы с разными аспектами программы.

Часть V. Управление графикой

Добавлять графику в документы QuarkXPress несложно, однако, как будет показано в четырех главах этой части, то, как графические элементы будут выглядеть при печати, во многом зависит от того, насколько правильно подготовлены и использованы графические файлы. В части V вы узнаете о том, какие бывают графические форматы, когда их нужно использовать и как обращаться с изображениями в QuarkXPress. В ней рассмотрены даже такие профессиональные средства, как обтравочные контуры. Кроме того, вы узнаете, как можно эффективно сочетать различные типы графических элементов в одном документе.

Часть VI. Векторные иллюстрации

Хотя QuarkXPress не является программой управления векторной графикой, целые три главы этой книги посвящены тому, как максимально эффективно можно использовать многочисленные средства рисования этой программы. На примере красочных иллюстраций этой части вы увидите, что можно создавать все, от набросков от руки до сложных изображений, полученных сочетанием простых фигур.

Часть VII. Цвет

Эту часть ни в коем случае не должны пропускать новички, так как в ней описаны основы цветной печати. Здесь вы узнаете, как в QuarkXPress определять и применять цвета, а специально для профессионалов мы покажем, как выполнять треппинг, который позволит предотвратить проблемы отображения документов на бумаге.

Часть VIII. Управление проектами

Иногда оказывается, что одного только умения работать в QuarkXPress недостаточно. Нужно еще знать, как объединить навыки различных членов рабочей группы при работе над большим проектом. В этой части мы рассмотрим все вопросы организации совместной работы над проектами, от сообщения между членами группы (как вербального, так и электронного) до использования таблиц стилей, шаблонов и библиотек для ускорения процесса макетирования. Для больших, комплексных публикаций особенно пригодятся такие средства, как создание списков (таблиц с содержимым), книг (комбинирование нескольких документов) и указателей.

Часть IX. Отображение данных

От вашей работы не будет никакого проку, если ее результат так и останется в формате QuarkXPress. На протяжении всей книги мы понемногу будем помогать читателю овладевать типографскими премудростями, чтобы научиться успешно выводить свои проекты на печать. Здесь мы поговорим о том, как настраивать принтеры как для компьютеров Mac, так и Windows, как правильно задавать многочисленные параметры печати и строить свои отношения с сервисным бюро.

Часть X. Интерактивность и публикация в Web

В этой части мы расскажем о новых свойствах QuarkXPress 5, включая инструментальные средства создания Web-документов, средства преобразования в формат XML и экспортиро-

вания в формат PDF. Успешное применения этих функций зависит, прежде всего, от умения работать собственно в QuarkXPress. Если вы можете создавать скромные, но профессионально выполненные страницы, шансы на то, что их можно будет преобразовать в другой формат, существенно повышаются. Также вы узнаете о преимуществах каждого формата и о том, как QuarkXPress может помочь выгодно использовать эти преимущества.

Часть XI. За пределами программы

Одним из достоинств QuarkXPress является то, что программа не является всего лишь набором составляющих ее инструментов. Вы можете не только расширять возможности программы по своему усмотрению, но и адаптировать их с помощью отдельно распространяемых модулей, называемых надстройками. Чаще всего надстройками можно восполнить пробелы в функциональных средствах программы, которые обнаруживаются при ежедневной работе, от преобразования в формат HTML до автоматического создания отбрасываемых теней. Пользователи компьютеров на платформе Macintosh могут также создавать сценарии для автоматизации своей работы с помощью AppleScript или другого языка подготовки сценариев.

Часть XII. Приложения

Чаще всего приложения считают тем разделом книги, где свалена скучная информация. Но в этой книге приложения являются ценным ресурсом. Загляните в приложения, чтобы узнать, как устанавливать и обновлять QuarkXPress и как использовать содержимое компакт-диска, прилагаемого к этой книге. Здесь вы также найдете перечень комбинаций клавиш, которые облегчат вашу работу, научитесь использовать XPress Tags для форматирования текста и узнаете о проблемах с переносом документов между платформами, с которыми могут встретиться пользователи, работающие одновременно на компьютерах Mac и Windows.

Что предлагает эта книга

Эта книга отличается от других тем, что в ней не делается попытки заменить документацию по QuarkXPress. Напротив, здесь рассматривается процесс публикации документа, будь то рекламный бюллетень организации, четырехцветное рекламное объявление или интерактивный Web-узел. В ней содержится подробная информация для опытных дизайнеров, включая вопросы управления изображениями, параметров цветов и размещения информации в Web, а также детальные инструкции (в легко заметных иллюстрациях) для начинающих пользователей. Новейшие методы подробно рассматриваются в многочисленных врезках. Кроме того, книга дополнена следующими компонентами.

- **16-страничная 4-цветная вклейка**, представляющая собой не просто набор симпатичных рисунков, а исчерпывающий обзор методов обработки цвета в QuarkXPress на сравнительных примерах.
- **Прилагаемый компакт-диск**, содержащий разнообразное программное обеспечение — бесплатные, демонстрационные и условно-бесплатные версии. Все эти программы делают работу QuarkXPress еще эффективнее. Надстройки (расширения) улучшают работу QuarkXPress непосредственно, а отдельные утилиты можно использовать до или после работы в QuarkXPress. В приложении Д содержится вся необходимая информация об использовании компакт-диска.

Что нового в этом издании

Как нетрудно догадаться, в этом издании книги рассмотрена самая последняя версия QuarkXPress, а именно — пятая. Для того чтобы придать изложению ясность, мы существенно изменили структуру книги по сравнению с предыдущим изданием. Но это не единственная отличительная особенность новой книги. В ней появились разделы, посвященные:

- **Вопросам, касающимся работы в Web.** В QuarkXPress 5 введены функции для работы в Web, позаимствованные у нескольких других программ компании Quark, таких как QuarkImmedia и Avenue.Quark. Поэтому в книгу введен раздел, посвященный созданию непечатных публикаций, где описано, как работают новые средства.
- **Вопросам, касающимся работы в Windows.** Версии программы QuarkXPress 5 для Mac и Windows практически не отличаются, однако из-за того, что большинство пользователей QuarkXPress работают на компьютерах Mac, эта платформа в книге выбрана в качестве основной. Тем не менее, если вы будете использовать QuarkXPress для Windows, что, кстати, делает все большее число людей, вы оцените тот факт, что четверть копий экрана, приведенных в каждой главе, сделаны в Windows. Для пользователей, которые могут работать с обеими платформами, мы привели в книге все различия или проблемы, которые могут встретиться на их пути при переносе документов с одной платформы на другую.
- **Свойствам, которые помогут сэкономить время.** В приложениях вам встретится глава, посвященная исключительно комбинациям клавиш и контекстному меню. И те, и другие действительно позволяют сэкономить время.

Соглашения, используемые в этой книге

Прежде чем приступить к изучению особенностей и возможностей QuarkXPress, посвятим несколько минут обзор терминов и соглашений, принятых в этой книге.

Команды QuarkXPress

Имена команд QuarkXPress, которые следует выбирать из меню программы, приведены в книге специальным шрифтом. При открытии меню на экране отображается список его команд или перечень опций. Если в книге описывается ситуация, в которой нужно выбрать одно меню и затем вложенное в нем меню, то для описания набора опций используется стрелка. Приведем пример. Фраза “Выберите View⇒Thumbnails (Вид⇒Миниатюра) для того, чтобы отобразить страницы в виде миниатюр” означает, что из меню View (Вид) следует выбрать команду Thumbnail (Миниатюра).

В QuarkXPress 5 диалоговые окна с вкладками используются гораздо чаще, чем в четвертой версии. Они объединяют несколько простых диалоговых окон. При щелчке на ярлыке одной из вкладок на передний план выводится содержимое соответствующей вкладки диалогового окна. В этой книге предложение выбрать вкладку (за которым следует ее имя) означает вывод содержимого этой вкладки.

Использование мыши

Так как для выполнения многих функций в QuarkXPress используется мышь, читателю придется познакомиться с приведенными ниже терминами и указаниями. Под *мышью* мы,

конечно же, понимаем любые координатно-указательные устройства, например, шаровой манипулятор и графические планшеты.

- **Указатель.** Маленькая графическая пиктограмма, которая движется по экрану при перемещении мыши, называется *указателем* (иногда употребляют слово *курсор*). Указатель может принимать различные формы, в зависимости от выбранного инструмента, положения и выполняемой операции.
- **Щелчок.** Это однократное нажатие кнопки мыши. Мышь для компьютеров с Windows содержит минимум две кнопки, а для компьютеров Mac — как правило, одну. Так что если у вас многокнопочная мышь, то под щелчком мышью подразумевается щелчок левой ее кнопкой.
- **Двойной щелчок.** Это быстрое двукратное нажатие левой кнопки мыши. Для некоторых многокнопочных устройств одна из кнопок выполняет функцию двойного щелчка. (При однократном щелчке на этой кнопке выполняется двойной щелчок мышью.) Если ваша мышь обладает такой возможностью, используйте ее, так как это позволит существенно снизить нагрузку на руки.
- **Щелчок правой кнопкой.** Эта операция используется только для платформы Windows. Если вы работаете с однокнопочной мышью Mac, то эквивалентом щелчка правой кнопкой является щелчок при нажатой клавише <Control>. Если у вас многокнопочная мышь для Macintosh, то одной из кнопок нужно присвоить комбинацию <Control+щелчок>.
- **Перетаскивание.** Используется для перемещения элементов и изменения их размера в документах QuarkXPress. Чтобы перетаскать элемент, поместите на него указатель мыши, нажмите кнопку мыши и, *не отпуская ее*, переместите указатель в новое положение.

Клавиатурные соглашения

На протяжении всей книги мы будем использовать клавиатурные соглашения, являющиеся стандартными для платформы Mac.



- Наиболее часто используется клавиша <Command>, которая показана слева. В Windows ее эквивалентом является клавиша <Ctrl>.



- Клавиши <Shift> выполняют одни и те же функции и для компьютеров Macintosh, и для Windows. В меню многих программ эта клавиша будет обозначена символом, приведенным слева.



- Клавиша <Option> на компьютерах Mac — это то же самое, что клавиша <Alt> для PC. В меню многих программ эта клавиша будет обозначена символом, приведенным слева.



- Для клавиши <Control>, которая имеется у компьютеров Macintosh (ее символическое обозначение приведено слева), не имеется аналога у компьютеров на платформе Windows.

Когда мы будем предлагать вам нажать одновременно несколько клавиш, то между символами этих клавиш будет стоять знак плюса (+). Например, запись <Shift+⌘+A> означает, что нужно нажать клавиши <Shift> и <⌘> и затем нажать клавишу <A>. Первые две клавиши следует отпускать только после нажатия клавиши <A>. (Клавишу буквы, которая в последовательности приведена последней, не нужно удерживать нажатой.)

Знак плюса мы будем также использовать для объединения нажатия клавиш с движениями указателя мыши. Например, сочетание <Option+перетаскивание> означает, что следует нажать клавишу <Option> и, удерживая ее нажатой, перетащить указатель мыши.

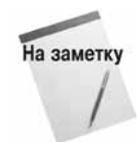
Пиктограммы

Как вы увидите, в книге используются специальные графические символы, или *пиктограммы*. Они используются для того, чтобы привлечь внимание пользователя к особенно важным моментам или сведениям, о которых стоит упомянуть.

Пиктограмма “Новинка” указывает на новые средства, которые были добавлены или существенно изменены в версии QuarkXPress 5.



Эта пиктограмма будет указывать на метод или действие в QuarkXPress, которые помогут вам сэкономить время и силы.



Эта пиктограмма сопровождает информацию, которую необходимо принять к сведению для дальнейшего использования. Иногда такая информация может показаться неуместной или непоследовательной, но в дальнейшем она вам пригодится.



Этой пиктограммой мы будем обозначать действия, которые могут привести к серьезным проблемам, например, к потере данных, к необходимости переделывать значительную часть работы или к неприемлемым результатам, если не знать об этих последствиях заранее.



После этой пиктограммы мы будем приводить сведения о различиях в использовании QuarkXPress в Windows и Mac.



Эта пиктограмма будет указывать на то, что информация, имеющая отношение к обсуждаемому вопросу, приведена также в другой главе.



Этой пиктограммой обозначаются описания средств, содержащихся на прилагаемом к книге компакт-диске.

Сделайте следующий шаг

Издательство печатной продукции — это увлекательное дело, а настольные издательские системы открыли доступ к этому занятию многим людям, сделали революцию в сфере общения и придали более глубокий смысл словам *свобода прессы*. Мы увлеклись настольными издательскими системами практически сразу после их появления (с тех пор прошло ни много

ни мало 18 лет!) и надеемся, что вы разделите с нами эту увлеченность, которой мы постараемся вас заразить.

Мир настольных издательских систем непрерывно меняется. И программа QuarkXPress значительно эволюционировала с момента выпуска ее первой версии, даже несмотря на то, что ее основной конкурент Adobe PageMaker с 1997 года практически не претерпела никаких изменений. На сегодняшний день PageMaker заменила программа Adobe Design, которая, мы надеемся, будет развиваться и тем самым не даст расслабиться создателям QuarkXPress. Несмотря на свое непрерывное развитие, принципы работы в QuarkXPress не изменились, поэтому можно надеяться, что советы, приведенные в этой книге, с годами не утратят своей ценности и будут актуальными даже для пользователей QuarkXPress 6.

Благодарности

Авторы книги выражают благодарность Стиву Грею (Steve Grey), который внес лепту в создание части VI.

Оригинальные фотографии для многих примеров этой книги выполнены Лизой Ассади (Lisa Assadi), Ингалом В. Буллем III (Ingall W. Bull III), Галеном Груманом (Galen Gruman) и Ли Уолтертом (Leah Walthert) и использованы с их разрешения. Все остальные изображения являются бесплатно распространяемыми.

Кроме того, в качестве примеров в книге представлено несколько макетов, выполненных талантливыми дизайнерами: Питером Такером (Peter Tucker) из журнала *M-Business*, Томом Височчи (Tom Visocchi) из *Buzz in the 'Burdy*, Кристиной Олетт-Смит (Cristina Owlett-Smith) из журнала *5280 Magazine*, а также Тимом Гизеном (Tim Giesen) из журнала *Building Systems Magazine*. Все эти работы использованы с разрешения авторов и их авторские права защищены соответствующими издательскими компаниями.