

QuarkXPress 5. Быстрый старт

Несомненно, QuarkXPress является сложной программой, которая позволяет выполнять разнообразнейшие задачи, от разработки дизайна модного журнала и составления предметных указателей книг до получения печатных форм для типографий. Однако начать осваивать эту программу можно, владея всего парой простых навыков. И если вам не терпится начать работу над проектом, или если у вас на носу собеседование, на котором вы должны продемонстрировать ваше “умение” работать в QuarkXPress, то проделайте все упражнения этой главы. Тогда вы научитесь основам построения блоков документа (то есть текстовых блоков, графических блоков и линий), а также освоите два основных инструмента (**Item** (Элемент) и **Content** (Содержимое)).

Но, конечно, не стоит думать, что в этой главе вы найдете все, что нужно знать о QuarkXPress. Она служит лишь отправной точкой, от которой вам только предстоит продвигаться к изучению всех функциональных возможностей программы, ориентируясь по названиям разделов книги. Если вы не знаете, с чего начать, то попытайтесь выяснить, чем вам предстоит заняться в первую очередь. Например, если вам нужно заполнять текстом колонки макета газеты, переходите сразу к частям III и IV.

Чтобы создать образец проекта, такого, как показан на рис. 1, в вашем распоряжении должны быть:

- программа QuarkXPress;
- текстовый файл, созданный в текстовом процессоре, таком как Microsoft Word;
- графический файл, например, в формате JPEG;
- лазерный или струйный принтер.

Вы можете в точности следовать приведенным ниже инструкциям (возможно, вводя свой текст, графику и шрифты) или же создавать произвольный дизайн, какой вам захочется.

В этой главе...

Создание нового документа

Создание блоков

Добавление текста

Добавление изображений

Создание линий

Рисование фигуры

Создание цветов

Применение цветов

Вывод композиции на печать



Рис. 1. Вот так, в результате сочетания отформатированного текста, изображений, помещенных в простые блоки, и нескольких линий получилась симпатичная открытка

Создание нового документа

При создании в QuarkXPress нового документа вы на самом деле сразу же задаете окончательные размеры и параметры страницы. Создать первый документ вам поможет следующее упражнение.

1. Запустите QuarkXPress.
2. Выберите в строке меню команду **File**⇒**New**⇒**Document** (Файл⇒Создать⇒Документ) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+N> или <Ctrl+N>. Откроется диалоговое окно **New Document** (Новый документ).
3. В полях **Width** (Ширина) и **Height** (Высота), что расположены в разделе **Page** (Страница) этого диалогового окна, введите 4" и 5" соответственно.
4. Сбросьте флажки опций **Facing Pages** (Титульный лист) и **Automatic Text Box** (Автоматический текстовый блок), как показано на рис. 2. Количество колонок и поля в этом упражнении мы задавать не будем.
5. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы дать команду по созданию нового документа. Программа сформирует одностраничный документ размерами 4×5 дюймов (примерно, 10×13 сантиметров).
6. Выберите в строке меню команду **File**⇒**Save As** (Файл⇒Сохранить как) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+Option+S> или <Ctrl+Alt+S>.

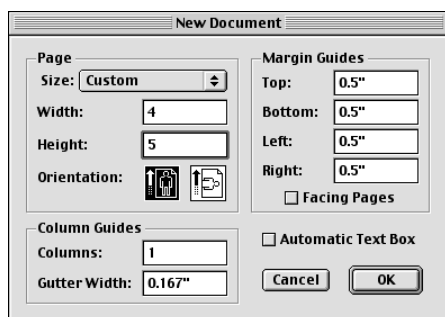


Рис. 2. В диалоговом окне **New Document** за-

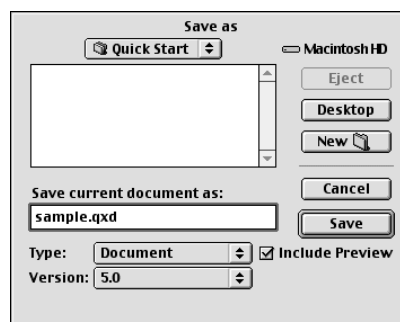


Рис. 3. В диалоговом окне **Save As** зада-

даются размеры страниц вашего проекта ется имя нового документа

7. В поле **Save Current Document As** (Сохранить текущий документ как) открывшегося диалогового окна **Save As** (Сохранение) введите имя `sample.qxd`, как показано на рис. 3.
8. Выберите расположение нового файла и затем щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).



Более подробно процедура создания документа рассмотрена в главе 7.

Создание блоков

Цветной фон на приведенной выше открытке создан с помощью двух прямоугольных графических блоков. Для создания таких блоков проделайте следующие действия.

1. Выберите инструмент **Rectangle Picture Box** (Прямоугольный графический блок). (Названия инструментов можно увидеть, наведя указатель мыши на нужный инструмент и задержав указатель до тех пор, пока не появится всплывающая подсказка.)
2. Щелкните и перетащите указатель мыши таким образом, чтобы создать блок шириной примерно в 2 дюйма (5 сантиметров) и высотой в 5 дюймов (13 сантиметров), как показано на рис. 4. (В следующих шагах мы точно отрегулируем и размеры и расположение блока.) Созданный блок уже выделен, на что будут указывать черные маркеры выделения. Если при выполнении следующих шагов выделение блока будет снято, щелкните на блоке, чтобы снова выбрать его.

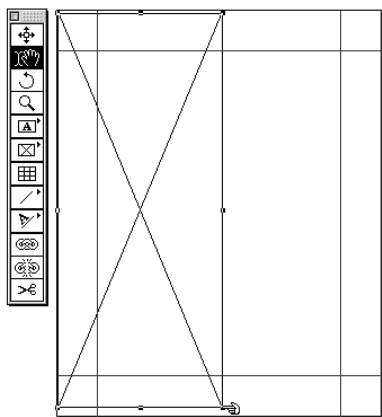


Рис. 4. Для создания фона можете добавлять блоки различной формы, а затем закрашивать их

3. Выделите поле **X** палитры **Measurements** (Измерение). В этом поле задается *начало координат блока по горизонтали* (то есть расстояние от левого края страницы до блока). В это поле введите цифру 0.
4. Нажмите клавишу **<Tab>**, чтобы перейти к полю **Y**, в котором задается *начало координат блока по вертикали* (то есть расстояние от блока до верхнего края страницы.) В это поле также введите цифру 0.
5. Нажмите клавишу **<Tab>**, чтобы перейти к полю **W**, в котором задается ширина элемента. Введите в это поле значение 2".

- Нажмите клавишу <Tab>, чтобы перейти к полю Н, в котором задается высота элемента. Введите в это поле значение 5".
- Нажмите <Enter>, чтобы изменить расположение и размеры блока в соответствии со значениями, приведенными на рис. 5.

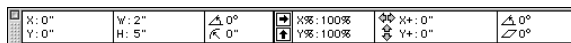


Рис. 5. На палитре *Measurements* задаются точные размеры элементов

- Выберите в строке меню *Item*⇒*Duplicate* (Элемент⇒Дублировать) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+D> или <Ctrl+D>. Если выделение блока случайно снято, то перед заданием размеров щелкните на нем, чтобы восстановить выделение.
- Выделите поле X палитры *Measurements* и затем введите в поле цифру 2. Нажмите клавишу <Tab>, чтобы перейти к полю Y и затем введите 0. Нажмите клавишу <Enter>, чтобы изменить местоположение и размеры копии блока в соответствии со значениями, введенными на этом шаге. Теперь на странице будут расположены два блока, как показано на рис. 6. Залитыми цветом они станут чуть позже.

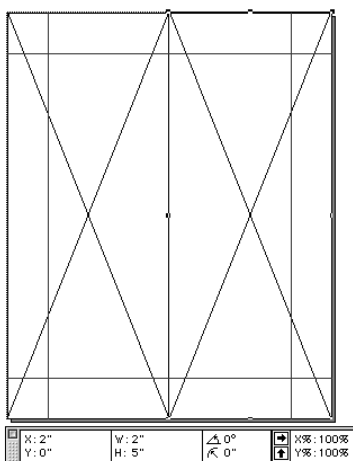


Рис. 6. На палитре *Measurements* задается также точное местоположение элемента



Более подробные сведения об использовании блоков приведены в главе 8.

Добавление текста

Текст в QuarkXPress можно размещать только внутри текстовых блоков. Причем текст в блок можно как вводить самому, так и импортировать из текстовых файлов различных форматов. Поместив текст в блок, можно затем приступить к изменению шрифтов, размера, цвета, а также многих других его параметров. Ниже показано, как добавляется текст в текстовый блок.

1. Выберите инструмент **Rectangle Text Box** (Прямоугольный текстовый блок).
2. Щелкните на рабочей области документа и перетащите указатель таким образом, чтобы создать блок шириной примерно в 3 дюйма (8 сантиметров), а высотой примерно в 2 дюйма (5 сантиметров), как показано на рис. 7. Созданный блок станет выделенным, на что указывают черные маркеры выделения. Если при выполнении следующих шагов выделение блока будет снято, щелкните на блоке, чтобы снова выбрать его.

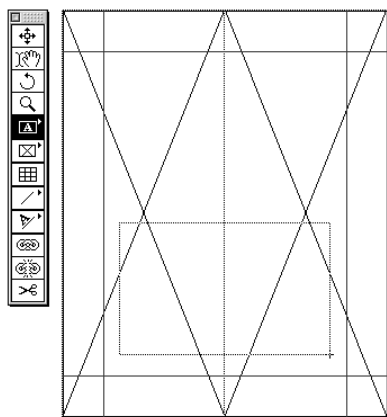


Рис. 7. Для того чтобы создать "контейнер" для текста, воспользуйтесь инструментом *Rectangle Text Box*

3. Для точного задания размеров и местоположения блока воспользуйтесь палитрой **Measurements**, введя в ее поля следующие значения:
 - X: 0.75"
 - Y: 3.25"
 - W: 2.5"
 - H: 1.5"
4. Выберите инструмент **Content** (в виде руки), а затем щелкните на только что созданном текстовом блоке.
5. Введите в блок имя человека, которому вы хотите посвятить открытку, и нажмите <Enter>.
6. Выделите имя целиком, щелкнув на первой букве имени и перетащив указатель до последней буквы.
7. Щелкните на опции **All Caps** (Все заглавные), что находится в нижнем правом углу палитры **Measurements**. (Названия опции можно увидеть, наведя указатель мыши на нее и задержав указатель до тех пор, пока не появится всплывающая подсказка.)
8. Выберите из меню **Font** (Шрифт) нужный шрифт (нам показался уместным шрифт *CosmicSansMS*). Из меню **Size** (Размер) выберите **18 pt**, как показано на рис. 8.

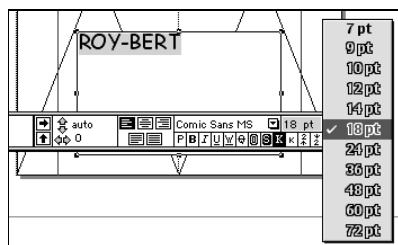


Рис. 8. Выделенный текст можно форматировать. Для форматирования используются элементы управления, находящиеся в левой части панели *Measurements*

9. Выберите в строке меню команду **Style⇒Formats** (Стиль⇒Форматы) или нажмите комбинацию клавиш **↕+Shift+F** или **<Ctrl+Shift+F>**.
10. В поле **Space After** (Отступ после) введите значение **0.25"**. Из меню **Alignment** (Выравнивание) выберите элемент **Centered** (По центру) и затем щелкните на кнопке **OK**.
11. Щелкните на линии, которая расположена под именем. (Если вы еще не нажимали **<Enter>**, сделайте это сейчас.)
12. Теперь настал момент импортирования текста. Для этого выберите команду **File⇒Get text** (Файл⇒Получить текст) или нажмите комбинацию клавиш **↕+E** или **<Ctrl+E>**.
13. Найдите нужный файл (он должен сохраняться в формате Microsoft Word или в другом текстовом формате, а также, желательно, содержать не более одного предложения). Выберите файл, щелкнув на нем, и затем установите флажок **Include Style Sheets** (Включить таблицы стилей).
14. Щелкните на кнопке **Open** (Открыть) (см. рис. 9.). Если на экране отображается диалоговое окно **MS-Word Filter** (Фильтр MS-Word), щелкните на кнопке **Use New** (Использовать новый).

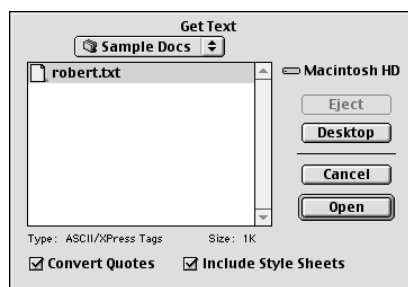
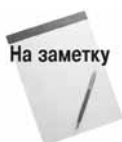


Рис. 9. Команда **Get Text** используется для импортирования текста из текстового процессора



Если импортированный вами текстовый файл не помещается в блок, то красный квадратик, появившийся в нижнем правом углу, укажет на то, что текстовый блок переполнен. В нашем случае, когда содержимое текста не имеет решающего значения, чтобы исправить ситуацию можно просто ввести подходящей длины предложение от руки.

15. Щелкните на новом предложении четырежды, чтобы выделить его.
16. Выберите из меню **Font** подходящий шрифт (мы выбрали шрифт **Minion**). В поле **Size** введите значение **12**. Если вы не хотите, чтобы все буквы текста были заглавными, щелкните на кнопке **All Caps** для отмены этого стиля.
17. Щелкните на кнопке **Justify** (По ширине), которая указана на рис. 10.

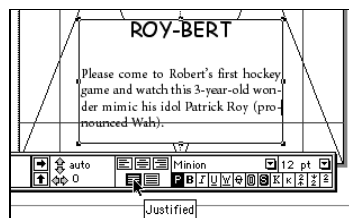


Рис. 10. После щелчка на кнопке **Justify** ваш проект должен выглядеть на то, что изображено на этом рисунке

18. В строке меню выберите **File⇒Save** (Файл⇒Сохранить) или нажмите **<⌘+S>** или **<Ctrl+S>**.



Более подробные сведения о введении, импортировании и форматировании текста приведены в частях III и IV.

Добавление изображений

В QuarkXPress любое изображение, которое импортируется в документ, — будь то цифровое фото, диаграмма или построенные от руки линии, — мы будем называть *изображением* или *рисунком*. А рисункам место в графических блоках. Поместив рисунок в графический блок, можно затем изменять размер и расположение рисунка за счет изменения размеров и местоположения содержащего его блока. Вот как создается графический блок.

1. Щелкните на инструменте **Rectangle Picture Box** и задержите указатель на нем, чтобы отобразить перечень дополнительных инструментов. Перетащите указатель мыши вправо и выберите четвертый по порядку инструмент, который называется **Oval Picture Box** (Овальный графический блок).
2. Поместите указатель мыши в нужное положение на экране, щелкните и перетащите указатель таким образом, чтобы сформировался овальный графический блок (причем параметры овала значения не имеют), как показано на рис. 11. Созданный блок уже выделен, на что указывают черные маркеры выделения. Если при выполнении следующих шагов выделение блока будет снято, то щелкните на нем еще раз.

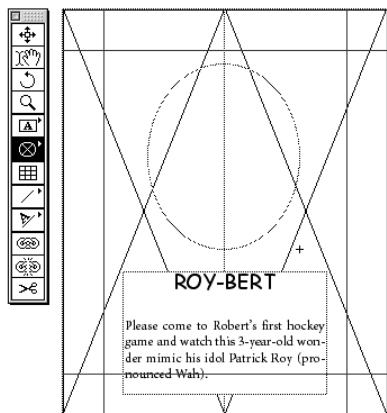


Рис. 11. Для создания “контейнера” для графического объекта воспользуйтесь инструментом **Oval Picture Box** (или любым другим инструментом создания графического блока)

3. Для точного задания размеров и местоположения блока воспользуйтесь палитрой **Measurements**, введя в ее поля следующие значения:
 - X: 0.75"
 - W: 2.5"
 - Y: 3.25"
 - H: 2.75"
4. Импортируйте сам рисунок, для чего выберите в строке меню **File⇒Get Picture** (Файл⇒получить рисунок) или нажмите комбинацию клавиш **<⌘+E>** или **<Ctrl+E>**.
5. Найдите нужный графический файл (который сохранен в формате TIFF, JPEG, GIF или EPS), выберите его и щелкните на кнопке **Open**, как показано на рис. 12.

6. Выделите поле X% (Scale Across) (X% (Поперечный масштаб)) палитры Measurements. Введите новое значение масштаба, например, 80%. Нажмите клавишу <Tab>, чтобы перейти к полю Y% (Scale Down) (Y% (Масштаб по вертикали)) и введите в это поле такое же значение. Нажмите на клавишу <Enter>, чтобы изменить размеры блока.
7. При необходимости выберите инструмент Content. Затем щелкните внутри графического блока (как показано на рис. 13) и перетащите рисунок в такое положение, чтобы он находился внутри блока. Новое положение рисунка будет отражено в полях X+ и Y+ палитры Measurements.

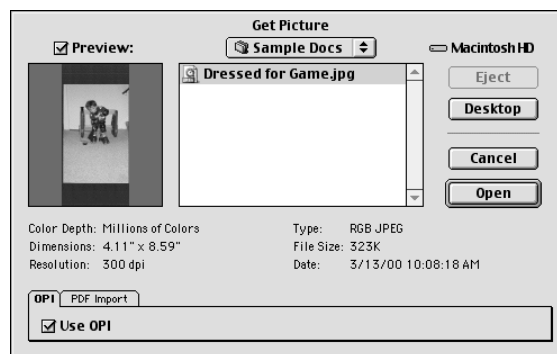


Рис. 12. Команда *Get Picture* служит для импортирования изображений в графические блоки

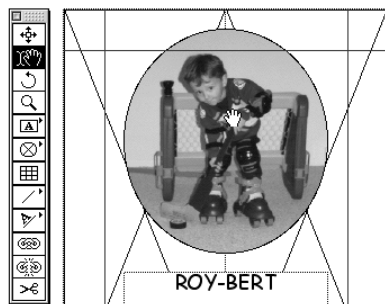


Рис. 13. Для перемещения рисунка внутри его блока используйте инструмент *Content*



Более подробные сведения об управлении рисунками приведены в главе 20.

Создание линий

Линии можно создавать любой формы и любого размера, а затем изменять их стиль, ширину и цвет. Создаются линии с помощью следующей последовательности действий.

1. Выберите инструмент Line (Линия).

инструменты предоставляют разные возможности: помещение внутрь фигур текста и рисунков, простое раскрашивание фигур или создание линий, ч расположенным вдоль них текстом. Чтобы нарисовать фигуру выполните следующие действия.

1. Переместитесь в рабочую область у правого края документа, чтобы обеспечить необходимое для работы пространство.
2. Щелкните на инструменте **Oval Picture Box** (Овальный графический блок) и держите кнопку мыши нажатой, пока не появится перечень дополнительных инструментов. Перетащите указатель мыши вправо и выберите пятый по счету инструмент, который называется **Bezier Picture Box** (Графический блок Безье).
3. Взяв в качестве примера контур с обозначенными точками, изображенный на рис. 16, попытайтесь воспроизвести очертания хоккейной клюшки. Сначала укажите на экране точку 1, а затем щелкните мышью.

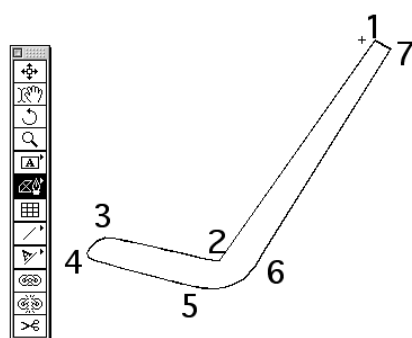


Рис. 16. Следуя точкам, обозначенным на этом рисунке, вы сможете нарисовать нечто, напоминающее хоккейную клюшку

4. Щелкните на экране в точке 2.
5. Щелкните на экране в точке 3 и, не отпуская кнопку мыши, перетаскивайте указатель по направлению к точке 4. Кнопку следует отпустить только тогда, когда полученная кривая будет напоминать кривую 3–4 на рисунке.
6. Щелкните на экране в точке 4.
7. Щелкните на экране в точке 5 и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель по направлению к точке 6. Кнопку следует отпустить только тогда, когда полученная кривая будет напоминать кривую 5–6 на рисунке.
8. Щелкните на экране в точке 6 и затем щелкните на точке 7.
9. Снова поместите указатель мыши над точкой 1. Щелкнуть необходимо только после того, как появится значок **Close Shape** (Замкнутый контур), на которой изображен кружок.
10. Выберите инструмент **Item** (Элемент) и перетащите “хоккейную клюшку” на открытку, как показано на рис. 17.

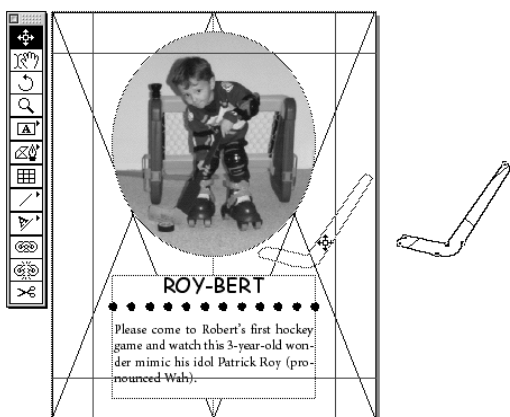


Рис. 17. Окончательный вариант проекта состоит из элементов (текстового блока, графических блоков различной формы и линий) и их содержимого (текста и рисунков)

11. Выберите в строке меню команду View⇒Hide Guides (Вид⇒Скрыть направляющие) или нажмите клавишу <F7>.



Более подробные сведения о фигурах содержатся в главе 25.

Создание цветов

Для того чтобы применить к какому-либо элементу или тексту цвет, нужно сначала определить его. Несколько композитных цветов: голубой, пурпурный, желтый, черный, красный, синий, зеленый и белый различаются в QuarkXPress по умолчанию. Остальные цвета нужно определять, а для того чтобы ваш проект выглядел неповторимым, делать это придется в большинстве случаев. Для создания цвета выполните следующие действия.

1. Выберите в строке меню команду Edit⇒Colors (Правка⇒Цвета) или нажмите комбинацию клавиш <Shift+F12>.
2. Щелкните на кнопке New (Создать), чтобы открыть диалоговое окно Edit Color (Изменение цвета).
3. Из меню Model (Режим) выберите элемент PANTONE(r) Process. Тогда цвет будет создаваться на основе предварительно заданных цветов Pantone, что позволяет многим дизайнерам выработать свой неповторимый стиль оформления.
4. В поле PANTONE S введите 2–3. (Можно также воспользоваться каталогом цветов, который находится в правом верхнем углу.) Тогда программа автоматически создаст цвет и присвоит ему имя, как показано на рис. 18.

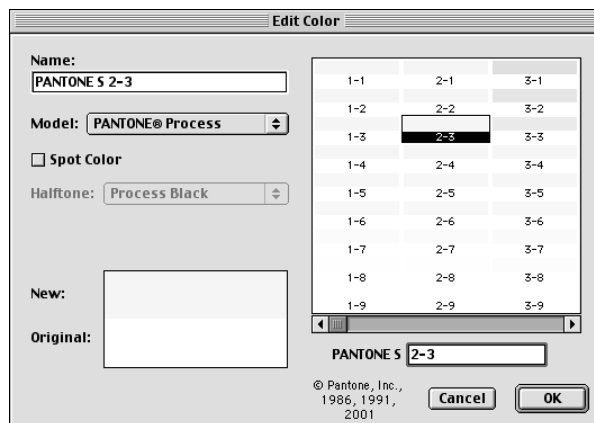


Рис. 18. Для того чтобы создать цвет Pantone нужно ввести имя или из каталога выбрать образец цвета

5. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы завершить создание цвета и вернуться в диалоговое окно **Edit Color**.
6. Снова щелкните на кнопке **New**, только на этот раз в меню **Model** выберите элемент **CMYK**.
7. В поле **Name** (Имя) введите имя **Avalanche Red** (густой красный).
8. Щелкните на приглянувшейся вам красной зоне цветового круга, расположенного в правой части диалогового окна. Чтобы точно отрегулировать цвет, введите в поля следующие значения:
 - C: 15
 - M: 80
 - Y: 55
 - K: 20

Этот набор значений соответствует 15-процентному голубому цвету, 80-процентному пурпурному цвету, 55-процентному желтому цвету и 20-процентному черному (эти четыре цвета являются составными или композитными, и используются для составления всех других цветов в большинстве способов цветной печати (рис. 19).

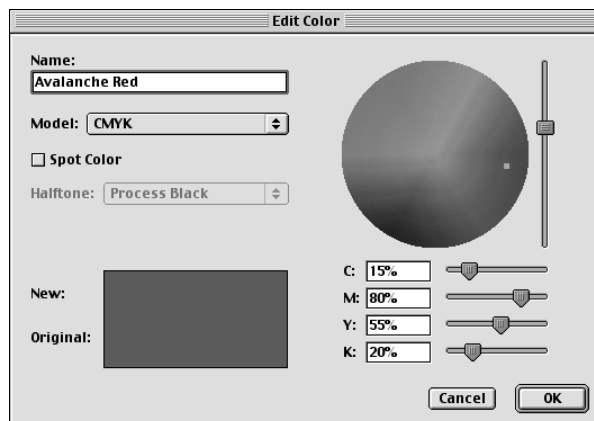


Рис. 19. Для того чтобы создать цвет CMYK, можно щелкнуть на цветовом круге или ввести значения в соответствующие поля

9. Щелкните на кнопке ОК, чтобы завершить создание цвета и вновь щелкните на кнопке New.
10. Введите в поле Name имя Avalanche Blue (густой синий).
11. При необходимости выберите из меню Model элемент CMYK и затем введите в поля следующие значения:
 - C: 90
 - M: 70
 - Y: 0
 - K: 0
12. Щелкните на кнопке ОК, чтобы попасть в диалоговое окно Colors, которое показано на рис. 20. В этом окне щелкните на кнопке Save (Сохранить). Созданные цвета будут добавлены в ваш документ.



Подробные сведения о создании цветов приведены в главе 28.

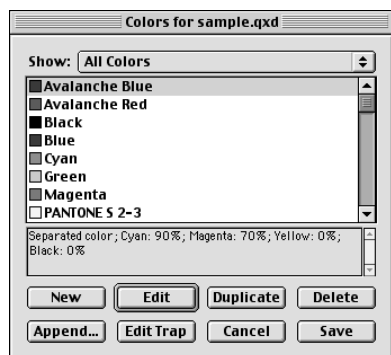


Рис. 20. В диалоговом окне Colors перечисляются все цвета, которые созданы для вашего документа

Применение цветов

В QuarkXPress имеется палитра Colors (Цвета), использование которой существенно облегчает эксперименты с различными цветами. С помощью этой палитры можно примерять различные цвета к фону, линиям и тексту. Чтобы применить цвета, выполните следующие действия.

1. Чтобы открыть палитру Colors, выберите команду View⇒Show Colors (Вид⇒Показать цвета) или нажмите клавишу <F12>.
2. Щелкните на фоновом блоке слева.
3. Если нужно, щелкните на кнопке Background Color (Цвет фона), которая расположена третьей слева. Теперь программа будет знать, какой элемент вы собираетесь закрасить.
4. В списке, находящемся в нижней части палитры, щелкните на имени цвета **Avalanche Red**, как показано на рис. 21. Если нужный вам цвет не виден в поле списка, воспользуйтесь полосой прокрутки.

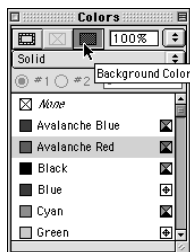


Рис. 21. Цвет, на имени которого вы щелкните, будет применен в качестве фона блока

5. Щелкните на этом фоновом блоке справа.
6. В списке, находящемся в нижней части палитры, щелкните на небольшом образце цвета, расположенном рядом с цветом **Avalanche Blue**, и перетащите указатель мыши на белый графический блок, как показано на рис. 22. Чтобы применить цвет, достаточно отпустить кнопку мыши. (Если передумаете, перетащите указатель мыши назад на образец.)
7. Выберите текстовый блок, расположенный в нижней части открытки, щелкнув на нем. Затем щелкните на элементе **None** (Нет), стоящем первым в списке палитры Colors. (Однако вначале убедитесь, что кнопка Background Color по-прежнему нажата.)

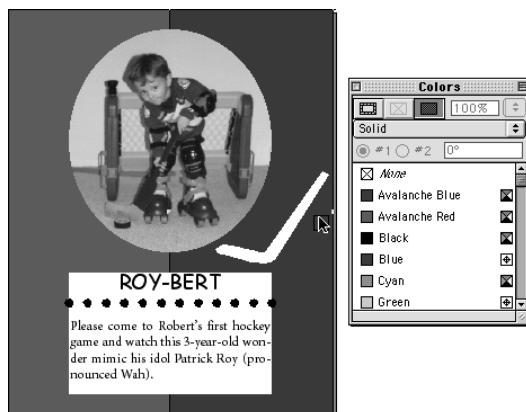


Рис. 22. Если у вас есть желание поэкспериментировать с цветами, можете стаскивать их с палитры и помещать над различными элементами проекта

8. Выберите линию, щелкнув на ней мышью. Затем щелкните на цвете PANTONE 2-3. И, наконец, щелкните на “хоккейной клошке” и затем вновь щелкните на цвете PANTONE 2-3.
9. Выберите инструмент Content, а затем щелкните внутри текстового блока и перетащите указатель мыши так, чтобы выделить весь текст.
10. Щелкните на кнопке Text Color (Цвет текста), что находится в верхней части палитры Colors. Затем щелкните на цвете White, как показано на рис. 23.



Рис. 23. Кнопка Text Color служит для применения цвета к выделенному тексту

11. Щелкните на кнопке закрытия палитры Colors.



Более подробные сведения о применении цветов вы можете найти в главе 28.

Вывод композиции на печать

Неважно, какой документ вы создаете — с которого впоследствии будут снимать черно-белые фотокопии, для цветной печати, рисунок для профессионального отображения на другом носителе или даже печати в формате PDF — вам все равно понадобится просмотреть пе-

чатные копии документа. По умолчанию QuarkXPress настроена таким образом, что печать черно-белой композиции на лазерном принтере осуществляется путем всего нескольких щелчков мыши. Для печати созданной вами открытки выполните такие действия.

1. В строке меню выберите File⇒Print (Файл⇒Печать) или нажмите комбинацию клавиш <⌘+P> или <Ctrl+P>.



Если сразу же после того как откроется диалоговое окно Print (Печать) нажать клавишу <Enter>, остается только надеяться на то, что QuarkXPress выведет на ваш лазерный принтер вполне пригодный для использования оттиск. Однако если вы выбрали другой размер, ориентацию и еще некоторые параметры страницы, то лучше сначала убедиться в их соответствии остальным настройкам.

2. Щелкните на вкладке Setup (Настройка). В качестве опции Printer Description (Описание принтера) по умолчанию задано Generic B&W (Обычный черно-белый). Вы можете либо оставить эту опцию, либо найти и выбрать тот принтер, который вы обычно используете. Лучше выбрать тот принтер, которым вы обычно пользуетесь.
3. Щелкните на вкладке Output (Выходные данные) и проверьте, выбран ли в меню Print Colors (Печать цветов) элемент Grayscale (Оттенки серого).
4. Щелкните на вкладке Preview (Предварительный просмотр) и проверьте, помещается ли страница документа (ее контуры выделены синим цветом) на лист бумаги (его контуры обозначены пунктирной линией), как показано на рис. 24.

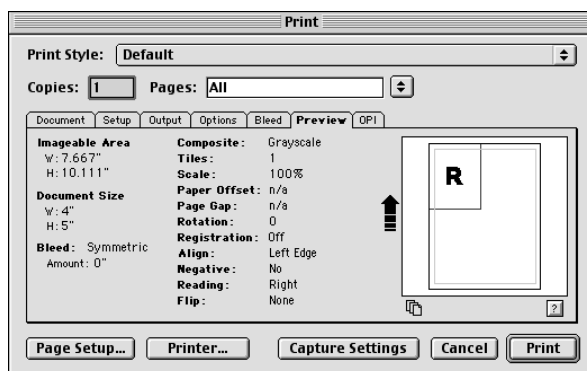


Рис. 24. На вкладке Preview можно проверить, помещается ли страница документа на лист бумаги заданного принтером формата

5. Щелкните на кнопке Print (Печатать).



Подробные сведения о процессе печати вы можете найти в главе 35.

ЧАСТЬ

I

В этой части...

Глава 1
Введение в QuarkXPress

Глава 2
Краткий экскурс
в QuarkXPress

Глава 3
Задание установок и параметров по умолчанию

Глава 4
Управление файлами

Глава 5
Издательская среда

ОСНОВЫ QuarkXPress

и один дизайнер или верстальщик не рождается профессионалом. Знакомые только с традиционным способом макетирования документов сотрудники типографии и обычные пользователи компьютеров должны многому научиться прежде чем стать мастерами допечатной подготовки. Тонкая грань между этими двумя отраслями производства печатных документов требует от вас совершенных знаний как компьютера, так и специфики макетирования документов. В настоящее время настольные издательские системы успешно заменили традиционные методы подготовки документов к печати. Поэтому зачастую понять поведение настольной издательской программы не так уж и просто.

В этой части мы рассмотрим основные принципы издательского дела, системы Mac и Windows и, конечно, QuarkXPress. Если вы достаточно опытный пользователь и знакомы с описанными выше продуктами, можете пропустить эту часть и приступить к изучению частей, описывающих отдельные аспекты работы в QuarkXPress. (Не вините себя, если, не ознакомившись с текущей частью, вы пропустите важный материал.) Если вы как пользователь компьютера чувствуете себя неуверенно, обязательно ознакомьтесь с текущей частью. Вне зависимости от вашего опыта работы с компьютером и программным обеспечением, вы по мере освоения материала этой книги сможете возвращаться к первой части, чтобы пополнить свои знания новым багажом.

QuarkXPress имеет множество инструментов и средств, но все они просты в изучении и освоении. Главное — изучать их последовательно. Разрешим себе один простой совет: обязательно закрепляйте новые знания на практике. Только практические навыки помогут вам научиться максимально эффективно использовать средства программы для решения поставленных задач. В конце концов, подготовка документа к печати — это одна большая практическая задача.

Введение в QuarkXPress

QuarkXPress 5 — мощная и **Q** сложная программа, и если вы только приступаете к изучению ее предметной области или переходите к ее использованию от более ранних версий приложения, лучше всего начать с нуля. В этой главе рассматривается широкий диапазон возможностей QuarkXPress, предлагаются способы использования программы, акцентируется внимание на новых возможностях версии 5 и описывается концепция, положенная в основу программы. Здесь также приводится исчерпывающий список терминов, которые будут использоваться в книге. Поэтому независимо от того, кем вы себя считаете — экспертом или новичком, начинайте читать и будьте готовы к захватывающему приключению.

Возможности QuarkXPress

QuarkXPress имеет длинный и впечатляющий список поклонников. Почти три четверти американских журналов, включая *Rolling Stone*, *US*, *Macworld* и *Readers Digest*, а также множество газет во всем мире издаются с использованием этой программы. Кроме того, QuarkXPress имеет наибольшие объемы продаж среди издательских приложений для профессиональных дизайнерских компаний. Она занимает лидирующее место среди издательских программ в Европе, и ее многоязыковая версия QuarkXPress Passport поддерживает большинство западно- и восточно-европейских языков.

О чем это говорит? Это значит, что QuarkXPress позволяет решать такие сложные задачи, как макетирование журналов и газет, пример которой показан на рис. 1.1, и в то же время благодаря простоте подхода прекрасно справляется с выполнением небольших проектов, например, рекламных объявлений и информационных бюллетеней.

QuarkXPress также хорошо подходит для решения комплексных издательских задач, таких как подготовка планов и годовых отчетов, которые обычно приходится печатать, импортировать в формат PDF или публиковать в Web. Кроме то-

ГЛАВА

1

В этой главе...

Возможности QuarkXPress

Принципы работы
в QuarkXPress

Технология издательского
дела

Термины и понятия

Что нового в пятой версии

Резюме

го, новые средства управления длинными документами QuarkXPress 5 превращают ее в превосходный инструмент издания объемных книг. QuarkXPress — отличный выбор.



Рис. 1.1. Издатель журнала 5280: Denver's Mile-High Magazine сначала приехал в Денвер в качестве специалиста по QuarkXPress, и ничем иным ему, собственно, и не пришлось заниматься. Сейчас он создает в QuarkXPress красивые глянцевые журналы со сложнейшей полиграфией

Принципы работы в QuarkXPress

QuarkXPress считается программой макетирования страниц. Но что это означает? Что именно и каким образом она делает? Ну что ж, делает она абсолютно все, от написания писем и последующей их печати на лазерном принтере до разработки профессиональных глянцевых журналов, которые затем отправляются на цветоделение и четырехцветную печать. И, кроме того, в QuarkXPress 5 можно не только выпускать печатную продукцию, но и создавать дизайн Web-страниц, PDF-документы и XML-содержимое (eXtensible Markup Language — расширяемый язык разметки). (Данные в формате XML не привязаны ни к какой среде и поэтому их можно представлять многими способами.) Конечно, не со всеми проектами эта программа справляется одинаково хорошо. Лучше всего удаются в QuarkXPress те документы, для которых подходит используемый в программе метод монтажа составляющих элементов.

Метод монтажа

Создание страниц в QuarkXPress проводится методом монтажа, что буквально означает создание отдельных маленьких блоков с текстом и графическими элементами, помещении их

на страницу и перемещение по странице и масштабирование до тех пор, пока не получится желаемый результат. Сначала задаются основные параметры документа — размер страницы и ее ориентация, поля, число колонок и т.д. Затем этот шаблон заполняется текстом, рисунками и линиями, и получается страница, похожая на изображенную на рис. 1.2.

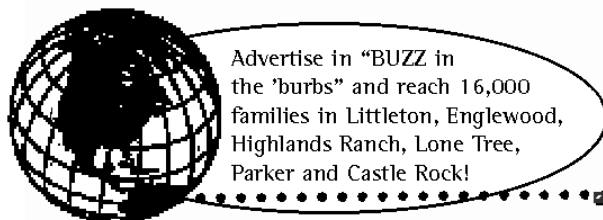


Рис. 1.2. Вот вам пример простого рекламного объявления, который состоит из рисунка, импортированного в графический блок (речь идет о земном шаре), а также из текста, импортированного в текстовый блок овальной формы с черной рамкой, и пунктирной линии

Проще говоря, подход, основанный на создании блоков и линий, представляет собой издательскую концепцию QuarkXPress. И хотя идея использования блоков для размещения текста, рисунков и линий кажется такой простой и бесхитростной, но при достаточном умении она позволяет достигать действительно впечатляющих результатов. Далее в этой главе мы подробнее объясним смысл всех упомянутых элементов страницы.

Проекты для QuarkXPress

Как и многие другие программы, QuarkXPress имеет свои сильные и слабые стороны. К примеру, не придумаешь ничего лучше, чем применить QuarkXPress для верстки брошюр, для которых нужно выполнить цветоделение и треппинг. Но, имея только одну эту программу, не удастся создать учебник, в котором присутствуют уравнения и сноски. Однако для таких специальных случаев можно расширить перечень возможностей программы, установив дополнительные программы, называемые *надстройками (Xtensions)*, которые являются встраиваемыми модулями для QuarkXPress (более подробно надстройки рассмотрены в главе 41).

И хотя программу QuarkXPress можно настроить практически для любых печатных нужд, ее изначальное происхождение как программы для макетирования и печати иногда может приводить к проблемам. Из-за монтажа данных, существенной частью которого является размещение блоков, элементы, помещаемые на страницу, могут, в конце концов, оказаться привязанными к странице. И поэтому однажды созданное содержимое бывает трудно изменить или использовать для другой цели (по крайней мере, так было до интегрирования в программу XML-средств). Кроме того, в QuarkXPress имеется множество инструментов, возможно, даже слишком много для тех, кто интересуется созданием только простых проектов.

В общем случае, программа QuarkXPress идеально подходит для следующих проектов:

- всего, что печатается с использованием четырех и более цветов;
- книг с высококачественным дизайном, таких как каталоги;
- журналов и информационных бюллетеней;
- продукции, призванной поддержать марку фирмы, таких как фирменные бланки, конверты и визитные карточки;

- буклетов и афиш;
- рекламных объявлений и постеров;
- упаковки товаров;
- любого содержимого, которое затем может понадобиться вывести в различных форматах (печать, PDF, Web и т.д.).

А ниже перечислены проекты, которые могут не удасться, по крайней мере, без использования надстроек:

- книги со сносками и сложным предметным указателем;
- книги, в которых вместе с содержимым страницы изменяются также верхние и нижние колонтитулы;
- текст научного содержания с уравнениями;
- текст, в котором предусмотрена автоматическая нумерация, например, схема или перечень шагов, порядок которых может часто меняться;
- письма и статьи, которые затем нужно будет адаптировать для распространения среди многих людей (такие документы лучше создавать в Microsoft Word);
- публикации, для которых не требуется высококачественный дизайн, однако к которому предъявляются высокие издательские требования (такие как задание точного межсимвольного расстояния).

Когда вы будете решать, стоит ли использовать QuarkXPress, вспомните старую поговорку “не стоит палить из пушек по воробьям” и выберите наиболее простой инструмент для исполнения проекта. Это означает, что писать письма своим друзьям лучше все же не в QuarkXPress, но и пытаться сверстать брошюру в Microsoft Word тоже не стоит. Кроме того, помните, что даже если QuarkXPress может делать что-то, то это не означает, что она будет делать это точно так, как вы хотите или как вам нужно. Будьте готовы к тому, что при выполнении каждого уникального полиграфического задания придется поэкспериментировать, выработать новый порядок выполнения действий и добивать нужные надстройки.

Технология издательского дела

Очевидно, что порядок создания публикации будет существенно зависеть от того, где предполагается выполнять работу и что предполагается создать. Создание информационного бюллетеня и выпуск национального журнала требуют совершенно различного подхода. А дизайнер, создающий рекламные объявления, выполняет не совсем те действия, что издатель учебников. Однако в общих чертах большинство задач в QuarkXPress отражают необходимость использовать одну из сильных сторон каждой имеющейся программы. То есть каждая программа должна делать именно то, что ей удастся лучше всего. Поэтому следует:

- **Создавать текст в текстовом процессоре.** Даже если вы работаете сами, то от использования текстового процессора для введения текста вы только выиграете. Так, в программе типа Microsoft Word вы сможете воспользоваться прекрасной утилитой проверки орфографии, делать многоуровневую отмену действий и точно задавать межсимвольное расстояние, что позволит больше сконцентрироваться на самом тексте, а не на его внешнем виде. А затем уже готовый текст импортируется в QuarkXPress для форматирования.
- **Рисовать в программе создания векторных иллюстраций.** Конечно, нарисовать какую-нибудь загогулину можно и в QuarkXPress, а затем постараться поэффектнее скомбинировать ее с текстом и изображениями. Однако наиболее удачные векторные

рисунки создаются все же в специальных графических программах, таких как Adobe Illustrator. А затем файлы с такими рисунками вставляются в произвольное место документа.

- **Подготавливать рисунки с помощью графических редакторов.** Что бы ни служило отправной точкой, — отсканированное изображение, рисунок из коллекции на компакт-диске, файлы с содержимым, отснятым цифровым фотоаппаратом, или изображения, закачанные из Internet, — этот рисунок придется сохранить сначала в формате одного из графических редакторов. В QuarkXPress, опять же, можно провести обрезку или масштабирование, а также использовать инструменты ретуширования. Однако это не заменит тех профессиональных инструментов, которые имеются в программах вроде Adobe Photoshop.
- **Объединять все элементы в QuarkXPress.** А вот для создания макета, то есть организации взаимодействия текста и графики друг с другом и с другими элементами страницы, QuarkXPress — самое место. И затем, когда будет готова структура страниц, можно начать сбор текстовых и графических файлов (их, кстати, можно не только собирать самому, но и заимствовать у других), импортировать их в документ QuarkXPress и форматировать по своему усмотрению.
- **Печатать пробные оттиски, осуществлять проверку и выполнять окончательный вывод из QuarkXPress.** Вне зависимости от того, будет ваш проект печататься на лазерном принтере или же наносится на пленку после цветоделения в специальном сервисном центре, не помешает сначала удостовериться в качестве созданного проекта, что также выполняется в QuarkXPress.

Если над одним проектом трудится рабочая группа, то многие этапы издательского процесса можно выполнять одновременно. Пусть писатели занимаются написанием текста, художники создают рисунки и иллюстрации, фотографы представляют снятые изображения. А тем временем дизайнер создает структуру и вид будущей публикации. И когда содержимое будет готово, дизайнер поставит все на свои места и добьется наилучшего сочетания различных элементов. На рис. 1.3 показаны различные компоненты, из которых состоит документ QuarkXPress.

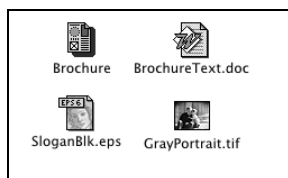


Рис. 1.3. Документ QuarkXPress, в котором используются импортированные файлы в форматах Word, EPS и TIFF

Однако прелесть QuarkXPress состоит именно в том, что не обязательно строить план работы именно таким образом. Ведь в этой программе вы *можете* сделать все, что захотите. Если вы работаете сами и ваши интересы не идут дальше создания одного проекта, вы все равно можете сделать немало. Писать текст и редактировать его можете в QuarkXPress, импортировать рисунки в QuarkXPress можете непосредственно с компакт-диска, и затем, в QuarkXPress же, разделаться с ними всеми.

Термины и понятия

Чтобы понять способ, которым макетируются страницы в QuarkXPress, неплохо бы поточнее узнать, из чего именно состоит страница. И тогда, когда вы будете, называя элементы страницы, иметь в виду то же, что и мы (и что имеется в виду в Quark), вам будет легче об-

щаться с другими пользователями и отыскивать причину ошибки, когда что-то пойдет не так. Документы QuarkXPress, предназначенные для вывода на печать, состоят главным образом из страниц, элементов и содержимого. И чтобы все вышеназванные компоненты можно было сделать максимально привлекательными, используются атрибуты и стили. Ниже мы рассмотрим каждое понятие подробнее.



Подробные сведения об основных компонентах документа, предназначенного для публикации в Web, содержатся в главе 38.

Страницы и слои

Любой документ QuarkXPress составлен из страниц, которые на экране отбрасывают небольшую черную тень. В зависимости от того, какие настройки заданы при создании документа, страницы могут располагаться рядом на развороте или иметь поля и колонки, обозначенные синими линиями. В общем случае каждая страница документа точно соответствует одной странице печатного элемента проекта. Однако иногда на одной печатной странице могут размещаться несколько “страниц” программы, например, на странице размерами 8 1/2×11 дюймов может помещаться брошюра, сложенная втрое, или страница с многими визитными карточками.

На страницах можно создавать *слои*, играющие роль прозрачных контейнеров, содержимое которых можно при необходимости показывать, скрывать и выводить на печать. Например, слои являются удобным инструментом для хранения в одном и том же документе двух различных версий текстового фрагмента или графического объекта. Также они прекрасно подходят для помещения изолированных элементов, при работе с которыми нужно не отвлекаться на другие элементы страницы. Страница может содержать несколько слоев, как показано на рис. 1.4.

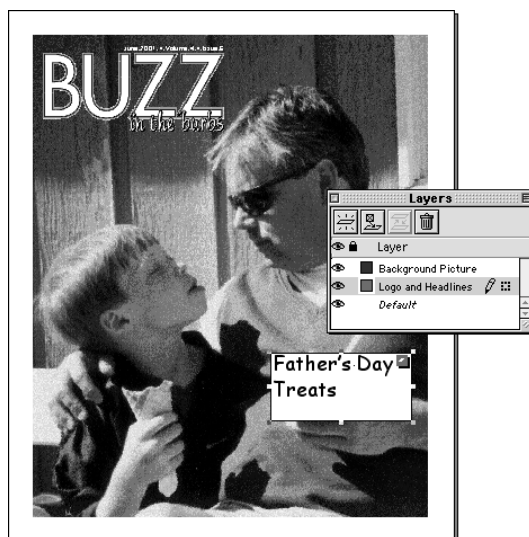


Рис. 1.4. Эта страница состоит из двух слоев, один из которых используется для хранения фоновой картинки, а другой — для текстового логотипа

Элементы и содержимое

Для того чтобы действительно понять QuarkXPress, нужно усвоить, в чем состоит разница между элементами и содержимым. *Элементы* — это те компоненты, которые вы размещаете на странице, например, квадраты, круги, линии и фигуры неправильной формы. Их затем можно заливать цветом, обводить (то есть создавать рамку), поворачивать и т.д. В элементы можно импортировать *содержимое*, то есть текст и графику. Основными элементами в QuarkXPress являются текстовые и графические блоки, а также линии, текстовые контуры и таблицы.

Содержимое, как уже упоминалось, представляет собой текст и изображения. (В QuarkXPress любая импортированная графика называется *изображением*, будь то логотип, диаграмма, векторный рисунок или фотография.) Содержимое непременно должно находиться внутри элемента, а вот элемент может и не иметь содержимого. На рис. 1.5 показан рисунок (то есть содержимое), который можно перемещать внутри блока (то есть элемента).

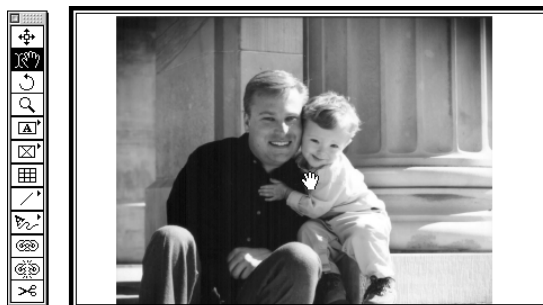


Рис. 1.5. Блок, то есть прямоугольник, является элементом, а импортированный в него рисунок — содержимым блока

Нужно также понимать разницу между элементами и содержимым, потому что для управления ними в QuarkXPress применяются разные инструменты и меню. Два основных инструмента, которые находятся на самом верху панели инструментов, — **Item** (Элемент) и **Content** (Содержимое) — предназначены для работы только с соответствующими компонентами страницы (хотя по мере развития QuarkXPress эти инструменты становятся все более гибкими и в настоящее время их функции даже немного перекрываются). Но в общем случае для управления элементами, такими как блоки, следует выбирать инструмент **Item**, а для выделения и редактирования текста и рисунков следует применять инструмент **Content**. Кроме того, в QuarkXPress имеется меню **Style** (Стиль), с помощью которого можно изменять внешний вид содержимого, и меню **Item** для изменения внешнего вида элементов.

Типы элементов

Широкий перечень элементов QuarkXPress состоит преимущественно из блоков и линий. И блоки и линии создаются, форматируются и управляются в основном одними и теми же способами, а основное различие между различными типами элементов состоит в том, какое содержимое можно помещать внутрь них. На рис. 1.6 представлены все типы элементов, которые есть в QuarkXPress.

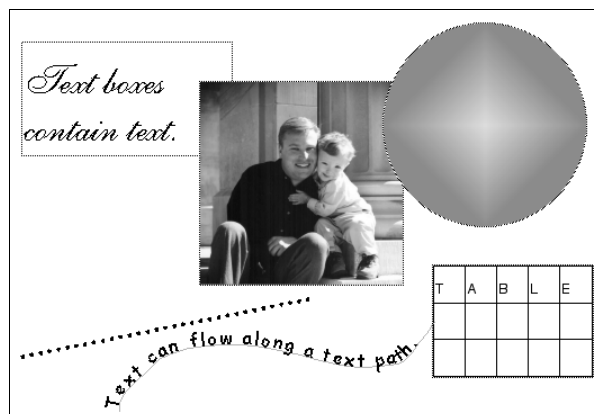


Рис. 1.6. В верхней части рисунка слева направо приведены: текстовый блок, графический блок и блок без содержимого, залитый ромбическим градиентом. В нижней половине рисунка слева направо приведены: пунктирная линия, текстовый контур и таблица

Ниже перечислены все основные типы элементов, которые есть в QuarkXPress.

- **Текстовый блок.** Текстовый блок — это простой контейнер для текста. Его нужно обязательно создать, если вы хотите вводить, вставлять или импортировать текст.
- **Графический блок.** Графический блок служит контейнером для изображений, созданных вне QuarkXPress (в Photoshop, например).
- **Блоки без содержимого.** Такой элемент является блоком, в котором не может быть ни текста, ни рисунка. Используются блоки без содержимого в основном в качестве цветного фона и фигур.
- **Линии.** Элементом “линия” в QuarkXPress именуются обычные линии, которые могут быть прямыми, кривыми и прерывистыми. Они служат для украшения страниц.
- **Текстовые контуры.** Текстовый контур — это тоже линия, но вдоль которой расположен текст.
- **Таблицы.** Таблица в действительности является последовательностью сгруппированных и связанных текстовых блоков, в которых можно форматировать и импортировать текст.

Если все перечисленные элементы показались вам слишком четко структурированными, то мы рады сообщить, что они на самом деле являются довольно гибкими. Блоки можно преобразовывать из одного типа в другой, так что, создав вначале блок без содержимого, можно затем преобразовать его в текстовый блок. И если вы нарисовали особенно удачную кривую линию, а затем решили поместить вдоль нее текст, то ничего не стоит преобразовать линию в текстовый контур. А если вам с помощью инструмента **Line** (Линия) удалось создать изысканный замкнутый контур, можете преобразовать его в блок, в который помещается любое содержимое.

Атрибуты и стили

Только одними элементами и содержимым многого не добьешься. И чтобы вдохнуть в документы настоящую жизнь, к элементам применяют атрибуты а к содержимому — стили.

Атрибуты элементов

Кроме добавления содержимого, с элементами можно делать еще две важные вещи: добавлять к ним цвет и обводить. Если речь идет о блоках, то к ним можно добавлять фоновый цвет. Чтобы обвести блок, вам нужно задать рамку, указав ее ширину, стиль линии и цвет. Для линий и текстовых контуров указать цвет, ширину и стиль достаточно просто. Ну и, конечно, над самими элементами можно выполнять еще много действий, например, поворачивать их или наклонять. Все средства управления, которые необходимы для изменения атрибутов элементов, в частности, команда **Modify** (Изменить), находятся в меню **Item** (Элемент).

Для рамок и стилей линий (или обводки) в QuarkXPress имеются различные стили, такие как двойные линии или точки, а также предусмотрена возможность создания собственных образцов с помощью команды **Dashes&Stripes**, которая находится в меню **Edit** (Правка).



Большинство издательских и графических систем используют один и тот же термин *обводка*, когда имеется в виду добавление к элементу границы, причем элементом может быть как блок, так и линия. В QuarkXPress этот термин обычно не используется и заменяется *рамкой* в случае блоков и *шириной* в случае линий и текстовых контуров. Чтобы еще сильнее запутать пользователя, скажем, что в других программах термин *рамка* используется для обозначения того, что в QuarkXPress называется *блоком*. Так что, если речь идет о QuarkXPress, помните, что фигуры называются блоками, а их границы— рамками.

Текстовые и графические стили

В QuarkXPress имеются все виды стилей, применяющихся для форматирования текста и управления рисунками. Можно выбирать и применять к тексту такие опции, как шрифты, размер, начертание, выравнивание и многое другое. А рисунки можно масштабировать, искажать и зеркально отображать по своему усмотрению. Все опции изменения текста после

его выделения указываются в меню **Style** (Стиль), которое показано на рис. 1.7. (Почти любое форматирование, примененное к тексту, можно сохранять в таблицах стилей, которые задаются в меню **Edit**.) Если же выбран рисунок, в меню **Style** будут представлены опции, характерные для выбранного изображения (как показано на рис. 1.8).

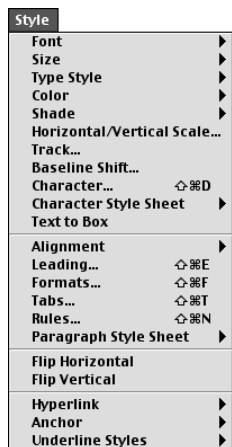


Рис. 1.7. Меню **Style** для текста

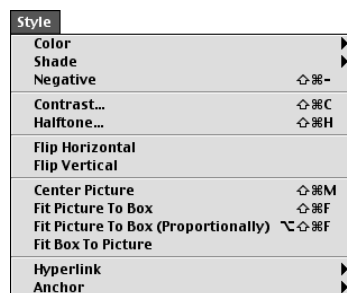


Рис. 1.8. Меню **Style** для изображения

Что нового в пятой версии

В новой версии наиболее значительным изменением по сравнению с QuarkXPress 4 являются встроенные инструменты публикации документов в Web. Издателям, выпускающим печатную продукцию, может показаться, что практически ничего не изменилось, пара новых средств тут, небольшие новшества в интерфейсе там, но ничего такого, с чем пришлось бы разбираться заново. Так что, если вы уже знакомы с четвертой версией и приступаете к работе с пятой, то вам будет полезно просмотреть приведенный ниже перечень новинок, чтобы детальней познакомиться с возможностями QuarkXPress 5.

Изменения на уровне приложения

Опытные пользователи программы могут сразу заметить несколько изменений, которые были внесены в приложение в целом. Это обязательные компоненты, новое диалоговое окно Preferences (Установки) и улучшенная панель инструментов.

Обязательные компоненты

В пятой версии в само приложение QuarkXPress внесено одно значительное изменение — добавлены обязательные компоненты (Required Components). Эти небольшие программные модули дополнили перечень средств QuarkXPress инструментами управления таблицами, экспортирования в формат HTML и импортирования из формата GIF. В отличие от надстроек (которые являются дополнительными, не обязательными для QuarkXPress), модули обязательных компонентов необходимы для запуска QuarkXPress. Многие старые надстройки, такие как Cool Blend, теперь преобразованы в модули обязательных компонентов. Смысл добавления этих небольших модулей состоит в том, что таким образом компания Quark сможет обновлять и распространять эти модули без необходимости обновления всей программы. Плюс Quark теперь не должна тестировать свое программное обеспечение для различных конфигураций, с надстройками и без них. Модули обязательных компонентов хранятся в подпапке Required Components, которая находится в корневой папке QuarkXPress. Перемещать эту папку в другое место не стоит.

Установки собраны в одном окне

Еще одним всеобщим изменением является появление диалогового окна Preferences (Установки), которое показано на рис. 1.9. Раньше в QuarkXPress имелось два диалоговых окна, посвященных установкам, — Application (Приложение) и Document (Документ), и, кроме того, отдельные установки были разбросаны по различным надстройкам. Теперь у программы есть единственное диалоговое окно Preferences, в котором собраны настройки, касающиеся приложения и документов, новые установки Default Web Document Preferences (Установки Web-документов по умолчанию), а также другие установки.

Хотя установки теперь находятся в новом диалоговом окне, и, кроме того, вызывать их можно с помощью дополнительной команды Edit⇒Preferences⇒Preferences (Правка⇒Установки⇒Установки) (комбинация клавиш <⌘+Y> или <Ctrl+Y>), действуют они по-прежнему.

- Application (Установки приложения) применяются только к самому приложению QuarkXPress, а не к отдельным документам.

- **Document** (Установки документов) применяются к активному документу QuarkXPress. Если же в программе не открыт ни один документ, заданные установки становятся параметрами по умолчанию.
- Новые установки **Web Document** действуют точно так же, как установки для документов. Это означает, что они применяются к открытому Web-документу или, если ни одного Web-документа не открыто, эти установки становятся параметрами по умолчанию.

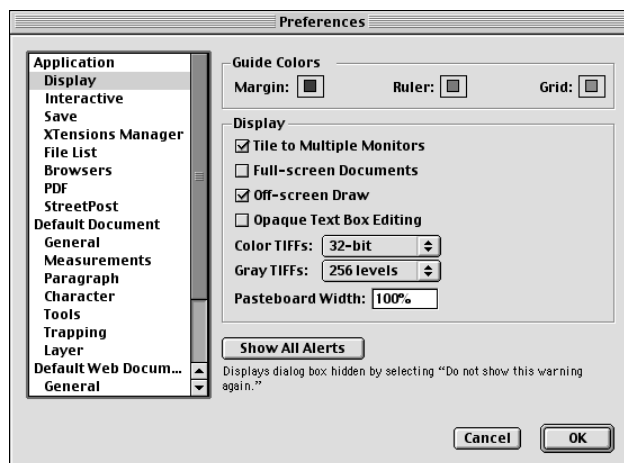


Рис. 1.9. Новое диалоговое окно *Preferences*, появившееся в пятой версии *QuarkXPress*

Обновленная панель инструментов

При первом запуске QuarkXPress 5 знатоки программы уже, наверное, заметили, что обновлена панель инструментов, которая показана на рис. 1.10. Специалисты Quark собрали всевозможные типы графических блоков в одно выпадающее меню, а также объединили в одном меню оба инструмента создания линий. Эти изменения собирались внести еще в четвертую версию, когда число инструментов QuarkXPress от начальных 15 возросло до более чем 30. Однако специалисты побоялись отпугнуть пользователей, поэтому постарались как можно точнее воспроизвести внешний вид версии QuarkXPress 3.3. Теперь каждый элемент небольшой и аккуратной панели инструментов представляет один тип инструментов. Кроме того, осталась возможность адаптации обновленной панели к необходимому виду.

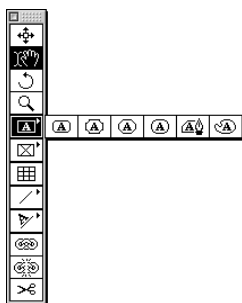


Рис. 1.10. В пятой версии панель инструментов выглядит более аккуратно

Кроме того, на панели можно заметить новый инструмент **Table** (Таблица), а те, кто не обновлял программу до версии 4.1, могут видеть, что по-новому стал выглядеть инструмент **Scissors** (Ножницы). При создании Web-документа появляется расширенная панель с инструментами для создания Web-элементов, таких как карты изображений.

Новые возможности

Если вы покопаетесь в меню QuarkXPress 5, то натолкнетесь на многие новые средства. Все основные новинки перечислены ниже, но кроме них вы обнаружите, что многие полубившиеся вам команды немного усовершенствованы. Например, те, кому часто приходится создавать предметные указатели, смогут теперь изменять ширину палитры **Index** (Указатель). (Казалось бы, большое дело, однако это поможет расшифровать записи указателя при их ширине по умолчанию.) Итак, теперь вы можете обнаружить следующие новые средства.

- **Web Documents (Web-документы)**. Это средство позволит создавать документы, специально предназначенные для публикации в Web, настроив те единицы измерения и инструменты, с которыми вы предпочитаете работать.
- **Interactivity (Интерактивность)**. В Web-документы можно добавлять элементы, обеспечивающие интерактивное взаимодействие с ними, такие как ролловеры, карты изображений и гиперссылки. Кроме того, с помощью этого средства можно встраивать в Web-документы дескрипторы таблиц и метадескрипторы.
- **XML Content (XML-содержимое)**. Эти XML-средства, позволяющие создавать независимое от среды содержимое, появились благодаря включению в программу надстройки Avenue.Quark
- **PDF**. Средство позволяет добавлять гиперссылки в страницы, экспортированные в формате PDF.
- **Tables (Таблицы)**. Создает таблицы, содержащие связанные текстовые ячейки и графику.
- **Layers (Слои)**. Это средство используется для организации компонентов дизайна или различных версий содержимого (например, объединить на одной странице несколько похожих вариантов рекламного объявления).
- **Underline Styles (Стили подчеркивания)**. Позволяет создавать пользовательские стили подчеркивания, с заданием цвета, тени, ширины и отступа, а также применять эти стили к тексту.
- **Line Check (Проверка строк)**. Позволяет организовать поиск проблем с размещением текста, таких как окна, висячие строки и переполнение блоков.

Резюме

QuarkXPress является на сегодня самым популярным в мире настольным издательским приложением и на то имеются серьезные причины. Благодаря методу монтажа и своей гибкости, QuarkXPress идеально подходит для любых проектов, начиная от черно-белых объявлений о продаже гаража и заканчивая газетами и глянцевыми каталогами.

Чтобы представить себе принцип работы QuarkXPress необходимо четко понять концепцию элементов (блоков и линий) и содержимого (текста и изображений), лежащую в основе программы. Для работы в QuarkXPress необходимо узнать, как следует использовать различные типы элементов, как организовывать взаимодействие их друг с другом, а также как пра-

вильно их называть. А те, кто уже знаком с QuarkXPress, оценят новые средства, которые касаются применения слоев, таблиц и публикации документов в Web.