

# Введение

Добро пожаловать в мир книги *QuarkXPress 6. 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 пользователя 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 замыслов, желаний и даже жизненной философии.

Если говорить об издательских системах, то QuarkXPress обладает очень широкой областью применения. 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.

## Что нового в этом издании

Как нетрудно догадаться, в этом издании рассмотрена самая последняя версия QuarkXPress, а именно — шестая. Но это не единственная отличительная особенность новой книги. На ее страницах можно найти немало полезных сведений.

- **Еще большее количество советов и врезки с описанием приемов работы специалистов.** В книгу включены советы опытных дизайнеров, благодаря которым возможно не только сэкономить немало времени, но и намного эффективнее использовать инструменты QuarkXPress. Эти советы представлены в книге в виде специальных врезок.
- **Вопросы, касающиеся работы в Web.** В QuarkXPress 6 введены функции для работы в Web, позаимствованные у нескольких других программ компании Quark, такие как QuarkImmedia и [avenue.quark](http://avenue.quark). Поэтому в книгу введен раздел, посвященный созданию непечатных публикаций, где описываются принципы работы новых средств.
- **Вопросы, касающиеся работы в Windows.** Версии программы QuarkXPress 6 для Mac OS и Windows практически не отличаются, однако из-за того, что большинство пользователей QuarkXPress работают на компьютерах Macintosh, эта платформа в книге выбрана в качестве основной. Тем не менее, если необходимо использовать QuarkXPress для Windows, что, кстати, делает все большее количество пользователей, вы оцените тот факт, что четверть копий экрана, приведенных в каждой главе, сделаны

в Windows. Для пользователей, работающих с обеими платформами, в книге приводятся все различия или проблемы, которые могут встретиться на их пути при переносе документов с одной платформы на другую.

- **Web-узел с материалами для читателей книги.** Поскольку мир QuarkXPress постоянно изменяется — компания Quark время от времени выпускает обновления программы; другие разработчики выпускают дополнительные модули, расширяющие ее функциональные возможности; читатели настоящей книги самостоятельно находят какие-то новые способы использования QuarkXPress. По этой причине создан Web-узел [www.qxcentral.com](http://www.qxcentral.com), на котором эти материалы собраны воедино.
- **Краткое руководство по работе с QuarkXPress.** Если вы только знакомитесь с QuarkXPress, для вас предназначена специальная глава — “QuarkXPress 6. Быстрый старт”.
- **Вопросы, связанные с публикацией баз данных.** Рассмотрим подробно использование такого средства QuarkXPress, как XPress Tags, и расскажем, каким образом с его помощью можно подготовить брошюру со сведениями о продукте. XPress Tags можно использовать для получения списков, каталогов и других документов в Web, а также для подготовки подобных документов; во многом это похоже на публикацию баз данных в Internet. Подробные сведения о данной теме представлены в главе 13.
- **Вопросы, связанные с работой с несколькими языками.** Рассмотрим вопросы, связанные с использованием QuarkXPress Passport, специальной версии программы, поддерживающей ряд европейских языков (глава 12), а также уделим внимание использованию специальных символов (глава 44).
- **Основные сведения об особенностях издательского дела.** По сравнению с предыдущим изданием структура настоящей книги несколько изменена с целью выделить весь материал, посвященный издательскому делу, в отдельную часть — часть XII “Знакомство с издательским делом”. Данная часть содержит главы, посвященные аппаратным и программным ресурсам, основам макетирования и работы с цветом, а также использованию специальных символов. Материал этой части будет полезен как начинающим, так и опытным пользователям QuarkXPress. В приложении, расположенном в конце книги, представлена таблица, где перечислены основные комбинации клавиш, используемые при работе с программой и значительно упрощающие работу в среде Mac OS X и Windows.
- **Основные сведения о Mac OS X.** Одно из приложений посвящено работе с Mac OS X, поскольку новая версия QuarkXPress поддерживает все новые функции операционной системы. Mac OS X — это значительный шаг вперед по сравнению с предыдущими версиями Mac OS, а значит, пользователям QuarkXPress придется дополнительно изучать много нового. Мы расскажем вам об основных изменениях и нововведениях в Mac OS X, чтобы вы смогли приступить к работе как можно быстрее.

## 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 читателю 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 творче-

ской работы, другие лишь приступают к издательской деятельности, создавая простые бюллетени или рекламные проспекты, 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 такие узкоспециализированные темы, как создание таблиц, управление изображением, цветная печать и интерактивная публикация материалов в Web. (Всем, кто начинает изучать совершенно новые для них технологии, нужно обязательно ознакомиться с врезками, в которых будут излагаться основные понятия рассматриваемой темы.)

Поэтому всем пользователям QuarkXPress, независимо от уровня профессионализма, наверняка пригодится 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. Основное отличие настоящей книги от остальных состоит в том, что ее материал — это не изложение документации, поставляемой вместе с QuarkXPress, другими словами. В книге рассмотрен реальный процесс публикации документа независимо от того, первый это или тысячный подготовленный вами документ.

## Как читать эту книгу

Пользователям, которые только знакомятся с издательским делом и дизайном, рекомендуется 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 “Графические объекты”, а все сведения о работе в Web сконцентрированы в части X “Интерактивные публикации и размещение в Web”. Благодаря такой структуре книги читатель сможет быстро найти исчерпывающую информацию о каждой функции QuarkXPress, обратившись к соответствующей главе или части книги.

Опытный пользователь может 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.

Независимо 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, невоз-

можно 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.

## Соглашения, используемые в этой книге

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

## Команды QuarkXPress

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

В QuarkXPress 6 диалоговые окна с вкладками используются очень широко. Они объединяют несколько простых диалоговых окон. При щелчке на ярлыке одной из вкладок на переднем плане оказывается содержимое соответствующей вкладки диалогового окна.

## Использование мыши

Так как для выполнения многих функций в QuarkXPress используется мышь, читателю придется познакомиться с приведенными ниже терминами и указаниями. Под *мышью*, конечно же, следует понимать любые координатно-указательные устройства, например, шаровой манипулятор и графические планшеты.

- **Указатель.** Маленькая графическая пиктограмма, движущаяся 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.** Однократное нажатие кнопки мыши. Мышь для компьютеров с Windows содержит минимум две кнопки, а для компьютеров Macintosh — как правило, одну. Если же у вас многокнопочная мышь, то под щелчком мышью подразумевается щелчок ее левой кнопкой.
- **Двойной щелчок.** 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 мышь имеет такую возможность, используйте ее, так как это позволит существенно снизить нагрузку на руки.
- **Щелчок правой кнопкой.** Используется только для платформы Windows. При работе с однокнопочной мышью для Macintosh эквивалентом щелчка правой кнопкой является щелчок при нажатой клавише <Control>, но при работе с многокнопочной мышью для Macintosh одной из кнопок нужно присвоить комбинацию клавиш <Control+щелчок>.
- **Перетаскивание.** Используется для перемещения элементов и изменения их размера в документах QuarkXPress. Чтобы перетащить элемент, поместите на него указатель мыши, нажмите кнопку мыши и, *не отпуская ее*, переместите указатель в новое положение.

## Комбинации клавиш

На протяжении всей книги будут использоваться комбинации клавиш, являющиеся стандартными для платформы Macintosh и Windows.



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



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



■ Клавиша <Option> на компьютерах Macintosh — 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.

При одновременном нажатии нескольких клавиш между символами этих клавиш будет стоять знак “плюс” (+). Например, запись <Shift+⌘+A> означает, что нужно нажать клавиши <Shift> и <⌘>, а затем клавишу <A>. Первые две клавиши следует отпускать только после нажатия клавиши <A>. (Клавишу буквы, которая в последовательности приведена последней, не нужно удерживать нажатой.)

Знак “плюс” (+) будет также использоваться 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.

Сначала будем указывать комбинации клавиш для платформы Windows, а затем — для платформы Macintosh. Например: *нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+S> (<Option+⌘+S>), чтобы сохранить документ под новым именем.*

## Пиктограммы

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.



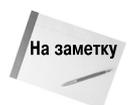
Новинка

Пиктограмма “Новинка” указывает на новые средства, которые были добавлены или существенно изменены в версии QuarkXPress 6.



Совет

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



На заметку

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



Внимание!

Этой пиктограммой 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 будем приводить сведения о различиях в использовании QuarkXPress на платформе Windows и Mac OS.



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

## Последние замечания

Издательство печатной продукции — это увлекательное дело, а настольные издательские системы открыли доступ к этому занятию многим людям, совершили 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 InDesign, 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 9.

# Благодарности

Огромное спасибо группе разработчиков и сотрудникам отдела маркетинга компании Quark за предоставление первых версий QuarkXPress 6, а также за то, что многие из наших пожеланий были приняты во внимание.

## Авторы дополнительных материалов

Независимый писатель и дизайнер Келли Кордес Антон (Kelly Kordes Anton) принимала участие в написании предыдущих изданий настоящей книги, и подготовленный ею материал широко используется и в настоящем издании. Кроме того, Стив Грей (Steve Gray), журналист Level3 Communications, подготовил немало материала для части VI “Векторные иллюстрации” предыдущих изданий; этот материал используется и в настоящем издании книги.

В данной книге представлены советы и рекомендации от нескольких талантливых дизайнеров: Пола Дональда (Paul Donald), творческого директора *Sunset*; Питера Такера (Peter Tucker), директора *Folio*: (а также бывшего директора M-Buisness); Дженнифер Стил (Jennifer Steele), художественного директора; а также Чарльза Перди (Charles Purdy), редактора журнала *Macworld*; Тома Височчи (Tom Visocchi), дизайнера журнала *Buzz in 'Burbs*; Дэниела Картера (Daniel Carter), старшего дизайнера *Old Navy*; а также Галена Грумана, соучредителя The Zango Group и редактора журнала *M-Business*.

Большинство фотографий и копий экрана, которые используются в настоящей книге, подготовлено Галеном Груманом. В подготовке фотографий также принимали участие Лаура Антолович (Laura Antolovich), Ингалл У. Булл III (Ingall W. Bull III), Кен Марджуис (Ken Marguis), Лия Уолтхерт (Leah Walthert) и Шарлота Уолтхерт (Charlotte Walthert).

## Авторские права

Авторские права на Web-узел [www.qxcentral.com](http://www.qxcentral.com) и его содержимое принадлежат The Znago Group и Bay Creative LLC.

Авторские права на примеры из журнала *Buzz in 'Burbs* принадлежат Buzz Publishing Inc. Авторские права на примеры из журнала *Folio* принадлежат Media Central LLC. Авторские права на примеры из журнала *Macworld* принадлежат Mac Publishing LLC. Авторские права на примеры Zango Group принадлежат The Znago Group. Авторские права на другие фотографии принадлежат соответствующим фотографам.

Все материалы опубликованы с разрешения авторов.