

# QuarkXPress 6. Àñòðùé ñàðò

Íесомненно, QuarkXPress является сложной программой, позволяющей выполнять разнообразнейшие задачи: от разработки дизайна модного журнала и составления предметных указателей книг до получения печатных форм для типографий. Однако начинать освоение этой программы можно, владея всего парой простых навыков. И если читателю не терпится начать работу над проектом, или если на носу собеседование, на котором необходимо продемонстрировать свое “умение” работать в QuarkXPress, то проделайте все упражнения этой главы. Тогда вы научитесь основам построения блоков проекта (т.е. 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 есть все, что нужно знать о QuarkXPress. Она служит лишь отправной точкой, от которой только предстоит продвигаться к изучению всех функциональных возможностей программы, ориентируясь по названиям разделов книги. Не зная, с чего начать, попытайтесь выяснить, чем вам предстоит заняться в первую очередь. Например, если нужно заполнять текстом колонки макета газеты, переходите сразу к частям III и IV.

Для создания образца такого проекта, как показан на рис. 1, в распоряжении должны быть программа QuarkXPress, текстовый файл, созданный в таком текстовом процессоре, как Microsoft Word, графический файл, например, в формате JPEG, лазерный или струйный принтер. Можно в точности следовать приведенным ниже инструкциям (возможно, вводя свой текст, графику и шрифты) или же создавать произвольный дизайн по желанию.

## Ñîçäàíèà íîâîãî ìîäóëà

При создании в QuarkXPress нового проекта вы на самом деле сразу же задаете окончательные размеры и параметры страницы для исходного макета (в проекте можно использовать несколько макетов). Создать первый проект поможет следующее упражнение:

### Во введении...

Создание нового проекта

Создание блоков

Добавление текста

Создание линий

Добавление изображений

Создание цветов

Применение цветов

Вывод композиции на печать

Создание макета для Web



Рис. 1. Вот так, в результате сочетания отформатированного текста, изображений, помещенных в простые блоки, и нескольких линий получилась статья для журнала

1. Запустите QuarkXPress.
2. Выберите команду **File⇒New⇒Project** (Файл⇒Создать⇒Проект) или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+N>** или **<⌘+N>**.
3. В текстовом поле **Layout Name** (Название макета) введите **Print Version**. Очевидно, что настоящий проект будет создаваться как для печати, так и для Web, поэтому постарайтесь указать наиболее описательное название.
4. Убедитесь в том, что из раскрывающегося списка **Default Layout** (Стандартный макет) выбран вариант **Print** (Печать).
5. В области **Page** (Страница) в текстовом поле **Width** (Ширина) введите значение **10,75"** (27,3 см).
6. Сбросьте флажок **Facing Pages** (Титульный лист). Установите флажок **Automatic Text Box** (Автоматический текстовый блок). Количество колонок задайте равным 2, а расстояние между ними — 3р9 (0,625" или 1,6 см); верхнее поле задайте равным 2,25" (5,71 см), нижнее — 0,667" (1,7 см), а левое и правое — 3р9 (0,625" или 1,6 см), как показано на рис. 2.
7. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы дать команду по созданию нового проекта. Программа создаст одну страницу размером 8,5×10,75 дюймов (21,6×27,3 сантиметра).
8. Выберите команду **File⇒Save As** (Файл⇒Сохранить как) или нажмите комбинацию клавиш **<⌘+Option+S>** или **<Ctrl+Alt+S>**.
9. В поле **Save As** (Сохранить текущий проект как) введите имя **sample.qxd**, как показано на рис. 3.

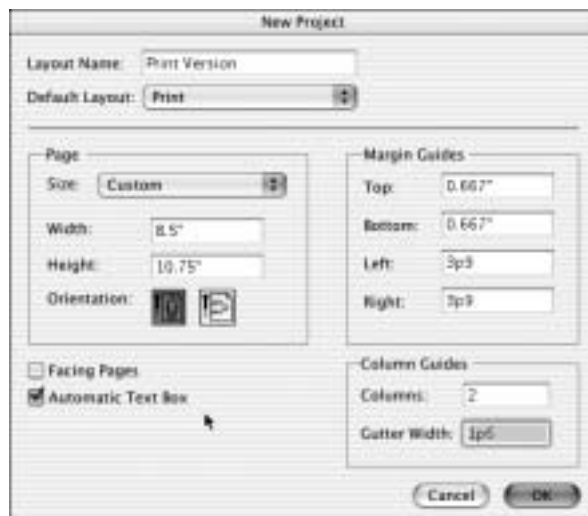


Рис. 2. В диалоговом окне *New Project* задаются размеры страниц и другие атрибуты проекта



Рис. 3. В диалоговом окне *Save As* задается имя нового проекта

10. Выберите расположение нового файла, а затем щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).

## Ні çääіèà áëîêîâ

Используя автоматические текстовые блоки, можно быстро подготавливать текст для размещения в колонках. Однако для создания заголовков потребуются текстовый или графический блок.

1. Выберите инструмент **Rectangle Picture Box (Прямоугольный графический блок)**. (Названия инструментов можно увидеть, наведя указатель мыши на нужный инструмент и задерживая указатель до тех пор, пока не появится всплывающая подсказка.)
2. Щелкните и перетащите указатель мыши таким образом, чтобы создать блок шириной примерно в 22 пункта (это около 3,6 дюйма или 9,3 см) и высотой в 1 пункт (это около 0,17 дюйма или 0,42 см), 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 (т.е. расстояние от левого края страницы до блока). В это поле введите **3p9**.
4. Нажмите клавишу **<Tab>**, чтобы перейти к полю **Y**. В данном поле задается начало координат блока по вертикали (т.е. расстояние от блока до верхнего края страницы.) В это поле также введите **0,515"**.
5. Нажмите клавишу **<Tab>**, чтобы перейти к полю **W**. Здесь задается ширина элемента. Введите в это поле значение **21p9**.
6. Нажмите клавишу **<Tab>**, чтобы перейти к полю **H**. В этом поле задается высота элемента. Введите в поле значение **0,171"**.
7. Нажмите **<Enter>**, чтобы изменить расположение и размеры блока в соответствии со значениями, приведенными на рис. 5.
8. Выберите команду **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.
9. Выделите поле **X** палитры **Measurements** и затем введите в поле значение **25p6**.



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

10. Нажмите клавишу <Tab>, чтобы перейти к полю **Y**. Затем введите **0** и нажмите клавишу <Enter>, чтобы изменить местоположение и размеры второго блока, как показано на рис. 6. Залитыми цветом они станут чуть позже.



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

11. Создайте третий блок, для которого на палитре **Measurements** задайте следующие значения: X: 3p9 (0,625" или 1,6 см), Y: 0,68" (1,72 см), W: 21p9 (3,65" или 9,27 см) и H: 0,383" (0,97 см).



Более подробные сведения об использовании блоков приводятся в главе 6.

## Аі аааёаі еа оаёñа

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 проекта и перетащите указатель таким образом, чтобы создать блок шириной примерно в 3 дюйма (8 сантиметров), а высотой примерно в полдюйма (1,27 см), 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.
3. Для точного задания размеров и местоположения блока воспользуйтесь палитрой **Measurements**, введя в ее поля следующие значения: X: 18p10 (3.133"), Y: 0.667", W: 18p (3") и H: 0.5".
4. Выберите инструмент **Content** (в виде руки), а затем щелкните на только что созданном текстовом блоке.

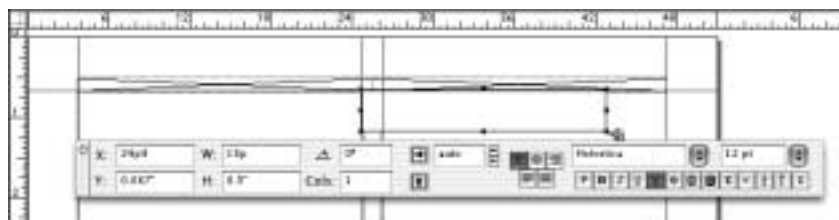


Рис. 7. Чтобы создать "контейнер" для текста, воспользуйтесь инструментом *Rectangle Text Box*

5. Введите в текстовом поле слова **brain trust** и нажмите клавишу <Enter> или <Return>.
6. Щелкните, после чего выделите название.
7. Выделите слово **brain**, после чего щелкните на значке **All Caps** в нижней правой части палитры **Measurements**. Для понимания предназначения того или иного значка просто наведите на него указатель, чтобы увидеть подсказку.
8. Обратившись к меню **Font**, выберите другой шрифт. В данном случае мы выбрали шрифт **HelveticaNeue BoldCond**.
9. Обратившись к меню **Size**, задайте размер равным 30 пунктам, как показано на рис. 8.

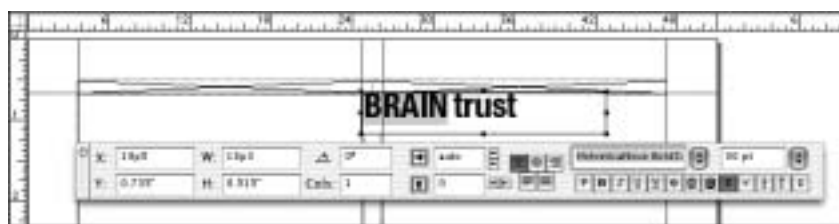
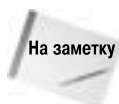


Рис. 8. При выделении текста параметры его форматирования можно изменить, обратившись к значкам на палитре *Measurements*

10. Создайте еще один текстовый блок, ограничивающий заголовок столбца: X: 3p9 (0,25"), Y: 1.667", W: 43p6 (7,25") и H: 0.525".
11. Введите текст **Looking for Location Services**, указав для него шрифт **HelveticaNeue BoldCond** размером 38 пунктов, а также выравнивание по центру. Для этого щелкните на соответствующем значке в нижней правой части палитры **Measurements** или выберите команду **Style**⇒**Alignment**⇒**Centered**.
12. Введите текст в текстовый блок, созданный с помощью средства **Automatic Text Box**. Выберите команду **File**⇒**Get Text** или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+E> или <⌘+E>. Найдите текстовый файл в подходящем формате, таком как **Microsoft Word**. Установите флажок **Include Style Sheets**.
13. Выделите необходимый файл, после чего щелкните на кнопке **Open** (рис. 9).



Если содержимое текстового файла не помещается в текстовом блоке, в его нижнем правом краю будет отображен красный квадрат — индикатор переполнения текстового блока. В данном случае об этом особо беспокоиться не стоит. Если найти подходящий текстовый файл не удалось, введите в текстовый блок любое предложение.

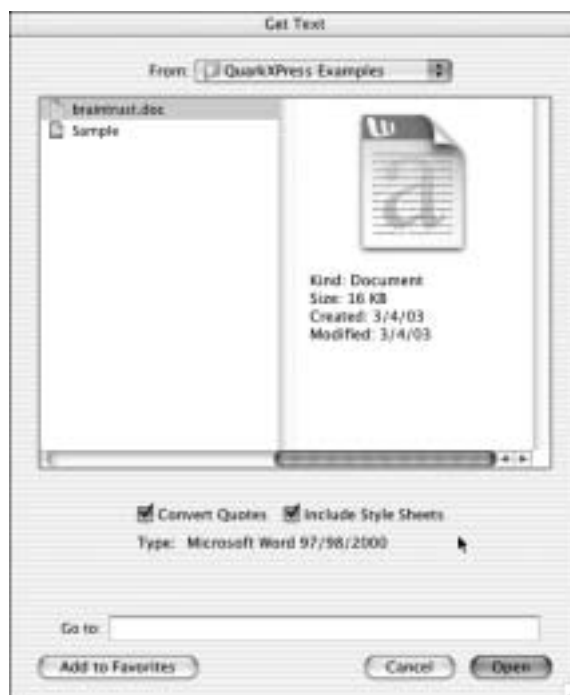


Рис. 9. Для импортирования текста из текстового процессора воспользуйтесь командой **File**⇒**Get Text**

14. Выбрав инструмент **Content**, щелкните в текстовом блоке, чтобы выделить текст, или же просто нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+A> (<⌘+A>).
15. Выберите команду **Style**⇒**Character**, чтобы отобразить диалоговое окно **Character Attributes**, после чего выберите шрифт (в данном случае мы выбрали шрифт **Concorde BE Regular**), а также задайте размер равным 8,5 пункта. Щелкните на кнопке **OK** и убедитесь в том, что весь текст остался выделенным.
16. Выберите команду **Style**⇒**Formats**, чтобы отобразить диалоговое окно **Paragraph Attributes**. На вкладке **Formats** для параметра **Leading** задайте значение 12 пунктов, а также выберите выравнивание по ширине. (При этом также можно использовать и соответствующие значки на палитре **Measurements**, как показано на рис. 10.)
17. Для первого абзаца текста создайте буквицу, щелкнув на тексте абзаца инструментом **Content** и выбрав команду **Style**⇒**Formats** или нажав комбинацию клавиш <Ctrl+Shift+F> или <Shift+⌘+F>. Установите флажок **Drop Caps**, для параметра **Character Count** задайте значение 1, а для параметра **Line Count** — 3. Щелкните на кнопке **OK**. Выделите полученную буквицу, после чего, обратившись к диалоговому окну **Character Attributes**, задайте для нее шрифт **HelveticaNeue Bold Cond**.
18. Обратившись к диалоговому окну **Character Attributes**, задайте для заголовков разделов выравнивание по левому краю, размер шрифта 9 пунктов, а также шрифт без засечек (мы выбрали шрифт **HelveticaNeue Bold Cond**).
19. Работая с заголовками разделов, задайте для абзаца выравнивание по левому краю, а для параметра **Space Before** — 12 пунктов.



Рис. 10. Полученный проект должен выглядеть приблизительно так

20. Планируя создавать страницы с использованием одних и тех же характеристик шрифта, создайте таблицы стилей на основе отформатированного текста. Выбрав инструмент Content, щелкните в текстовом блоке, после чего выберите команду Edit⇒Style Sheets и щелкните на кнопке New, а затем выберите команду Paragraph. В верхней части диалогового окна Edit Paragraph Style Sheet, после чего щелкните на кнопке OK в области Character Attributes этого диалогового окна. Укажите необходимое название в появившемся диалоговом окне Edit Character Style Sheet. Щелкните на кнопке OK, после чего щелкните на кнопке OK в диалоговом окне Edit Paragraph Style Sheet. И наконец, щелкните на кнопке Save в диалоговом окне Style Sheets. Повторите эти действия для создания всех необходимых стилей.
21. Выберите команду File⇒Save (Файл⇒Сохранить) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+S> или <⌘+S>, чтобы сохранить работу.



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

## Ñîçääàíèà èèíèè

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

1. Выберите инструмент Line (Линия).
2. Поместите указатель мыши под введенным ранее именем.
3. Щелкните и перетащите указатель таким образом, чтобы создать под именем линию, как показано на рис. 11. (Для того чтобы при перетаскивании формировалась только строго вертикальная или строго горизонтальная линия, нужно удерживать на-



жатой клавишу <Shift>.) Созданная линия уже выделена, на что указывают черные маркеры выделения. Если при выполнении следующих шагов выделение линии будет снято, то щелкните на ней еще раз, чтобы снова выделить.

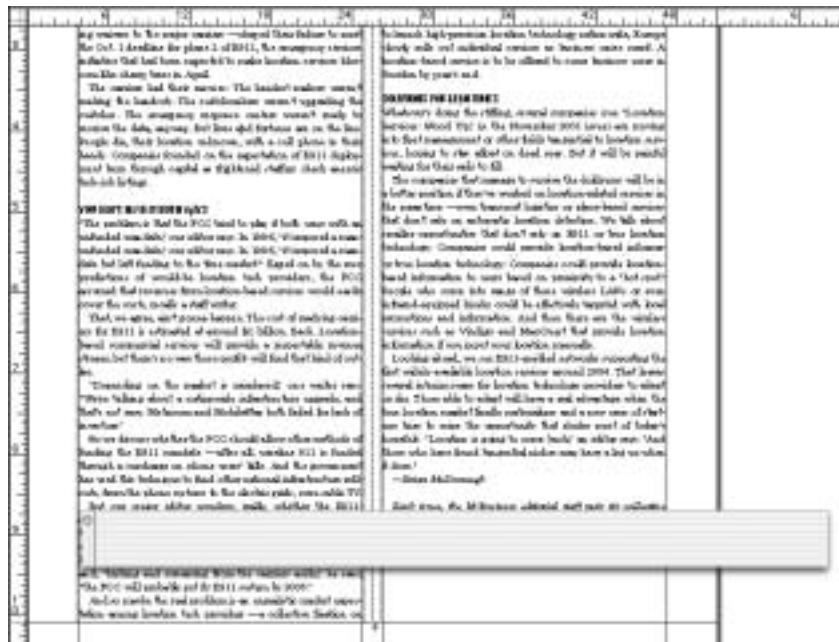


Рис. 11. Для создания линий, расположенных под любым углом, используется инструмент Line

4. Выберите инструмент **Item** (Элемент) (самый верхний инструмент панели инструментов).
5. Перетащите линию ниже имени, чтобы отделить ее от основного текста. Также перетащите конец линии, чтобы подправить ее длину. На нашей открытке линия имеет следующие значения в полях палитры **Measurements** (Размеры): X1: 25p5 (3.583"), Y1: 2.208", X2: 4.278", Y2: 10.083".
6. Щелкните на стрелке меню, которая находится справа от поля **W** палитры **Measurements**, и выберите значение **Hairline** (рис. 12).



Рис. 12. В левой части палитры **Measurements** находятся меню, с помощью которых можно задавать тип линий

7. Выберите команду **File**⇒**Save** (Файл⇒Сохранить) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+S> или <⌘+S>, чтобы сохранить полученный результат.

## Äî áààëëáí èà èçî áðàæáí èè

В QuarkXPress любое изображение, которое импортируется в проект — будь то цифровое фото, диаграмма или построенные от руки линии, — 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**.
2. Поместите указатель мыши в нужное положение на экране, щелкните и перетащите указатель таким образом, чтобы сформировался прямоугольный графический блок (причем параметры значения не имеют), как показано на рис. 13. 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. 13. Для создания “контейнера” для графического объекта воспользуйтесь инструментом *Rectangular 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: W: 8p9 (1.46") и H: 1.5".
4. Импортируйте сам рисунок, для чего выберите команду **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. 14.



Рис. 14. Команда *Get Picture* служит для импортирования изображений в графические блоки

- В случае необходимости 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 клавишу **<Enter>**, чтобы изменить размеры блока. В данном случае мы изменили его размеры таким образом, чтобы согласовать их с размерами рисунка, воспользовавшись командой **Style⇒Fit Box to Pictures**.



Более подробные сведения об управлении рисунками приводятся в главе 19.

- Добавьте штрихпунктирную линию вокруг импортированного изображения, воспользовавшись командой **Item⇒Frame**. Выберите стиль **Dotted**, а толщину задайте равной **5** пунктам; выберите черный цвет, а для параметра **Shade** задайте значение **15%**. В области **Gap** из раскрывающегося списка **Color** выберите значение **None** (рис. 15). Щелкните на кнопке **OK**.
- Обратившись к палитре **Measurements**, поверните рамку на **6°** (для этого необходимо использовать поле **Rotate**), как показано на рис. 16.
- Добавьте к изображению обтекание. Выберите команду **Item⇒Runaround**, из раскрывающегося списка **Type** выберите **Item**, а поля задайте равными **9** пунктам.
- Повторите все предыдущие шаги для импортирования еще трех изображений, которые затем разместите должным образом, чтобы получить результаты, подобные представленным раньше (рис. 1).



Рис. 15. Использование вкладки *Frame* диалогового окна *Modify* для создания рамки



Рис. 16. Поворот блока на 6° с помощью палитры *Measurements*

## Ні çääі еå öâàòî â

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 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 значение **CMYK**. Тогда цвет будет создаваться на основе четырех основных цветов CMYK, широко используемых при печати: голубого, пурпурного, желтого и черного.

4. Введите следующие параметры цвета: **C: 35, M: 0, Y: 100, K: 0**. Укажите описательное название. Мы указали название MB 0.35.100.0 (аббревиатура от названия *M-Business*, после которой следует описание цвета), как показано на рис. 17.

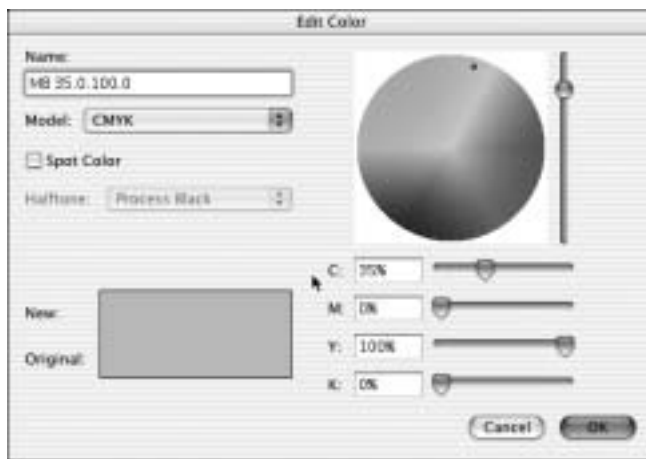


Рис. 17. Для того чтобы создать цвет CMYK, нужно ввести имя или выбрать из каталога образец цвета

5. Щелкните на кнопке **ОК**, чтобы завершить создание цвета и вернуться в диалоговое окно **Edit Color**.
6. Снова щелкните на кнопке **New**; из меню **Model** (Режим) снова выберите значение **CMYK**.
7. В поле **Name** (Имя) введите имя MB 0.35.100.0.
8. Введите следующие параметры цвета: **C: 35, M: 0, Y: 100, K: 0**. Это означает, что голубому соответствует значение 0%, пурпурному — 35%, желтому — 100%, а черному — 0%.
9. Щелкните на кнопке **ОК**, чтобы завершить создание цвета.
10. Щелкните на кнопке **ОК**, чтобы попасть в диалоговое окно **Colors**. Щелкните на кнопке **Save** (Сохранить). Созданные цвета будут добавлены в ваш проект.



Дополнительная информация Подробные сведения о создании цветов приводятся в главе 26.

## İ ðèì áíáíèà öâàòî â

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

1. Чтобы открыть палитру **Colors**, выберите команду **Window⇒Show Colors** (Окно⇒Показать цвета) или нажмите клавишу <F12>.
2. Щелкните на фоновом блоке в верхнем левом углу.

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 **Black**, как показано на рис. 18. Если нужный цвет не виден в поле списка, воспользуйтесь полосой прокрутки.



Рис. 18. Цвет, на имени которого произведен щелчок, будет применен в качестве фонового цвета блока

5. Щелкните на том фоновом блоке справа.
6. В списке, находящемся в нижней части палитры, щелкните на небольшом образце цвета, расположенном рядом с цветом **MB 0.35.100.0**, и перетащите указатель мыши на белый графический блок. Чтобы применить цвет, достаточно отпустить кнопку мыши. (Если передумаете, перетащите указатель мыши назад на образец.)
7. Щелкните на графическом блоке, расположенном слева от текстового блока со словами “brain trust”.
8. Перетащите образец цвета **MB 0.35.100.0** в графический блок. Убедитесь в том, что значок **Background Color** остается выбранным.
9. Если для текстового блока со словами “brain trust” в качестве фонового цвета задан белый, выделите этот текстовый блок и перетащите на него образец **None**. Убедитесь в том, что значок **Background Color** остается выбранным.
10. Выберите инструмент **Content**, а затем щелкните внутри текстового блока и перетащите указатель мыши так, чтобы выделить слово “brain”.
11. Щелкните на кнопке **Text Color** (Цвет текста), что находится в верхней части палитры **Colors**. Затем щелкните на цвете **White**, как показано на рис. 19.
12. Щелкните на кнопке закрытия палитры **Colors**.
13. Выберите команду **File⇒Save** (Файл⇒Сохранить) или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+S>** или **<⌘+S>**, чтобы сохранить полученный результат.



Дополнительная информация

Более подробные сведения о применении цветов можно найти в главе 26.



Рис. 19. Кнопка **Text Color** служит для применения цвета к выделенному тексту

## Àûâî ä êî ì î î çèöèè Í à î ã÷:àüü

Неважно, какой проект вы создаете — с которого впоследствии будут сниматься черно-белые фотокопии, для цветной печати, рисунок для профессионального отображения на другом носителе или даже печати в формате PDF — вам все равно понадобится просмотреть печатные копии проекта. 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 следующие действия:

1. Выберите команду **File⇒Print** (Файл⇒Печать) или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+P>** или **<⌘+P>**.



Совет

Если сразу же после открытия диалогового окна Print (Печать) нажать клавишу **<Enter>**, остается только надеяться, что QuarkXPress выведет на принтер вполне пригодный для использования отпечаток. Однако если выбраны другие размер, ориентация 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). 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 проекта (ее контуры выделены синим цветом) на листе бумаги (его контуры обозначены пунктирной линией), как показано на рис. 20.
5. Щелкните на кнопке **Print** (Печатать).



Дополнительная информация

Подробные сведения о процессе печати можно найти в главе 33.

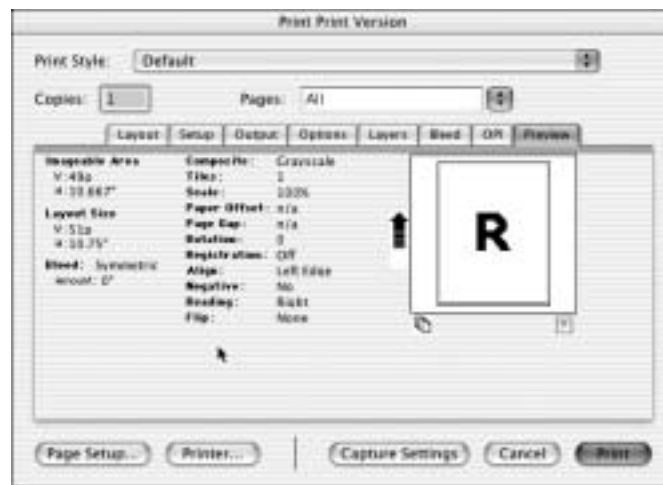


Рис. 20. На вкладке *Preview* можно проверить, помещается ли страница проекта на листе бумаги заданного принтером формата

## Ніçääіèà ì àêàòà äëü Web

Теперь, когда макет для печати полностью готов, создадим его версию, предназначенную для использования в Web. Для этого воспользуемся такой новой возможностью QuarkXPress 6, как использование нескольких макетов в одном проекте. Нет никаких причин для использования макетов для печати или Web в каждом проекте, а также для того, чтобы макет для Web полностью повторял макет для печати. В одном проекте вполне возможно использование нескольких макетов для печати, например, при оформлении разных частей отчета за год, или нескольких макетов для Web. Однако в данном случае воспользуемся новыми возможностями программы для создания Web-версии уже готового макета для печати.

1. Выберите команду **Layout⇒Duplicate**, чтобы создать копию существующего макета для печати.
2. В текстовом поле **Layout Name** (Название макета) введите **Web Version**. Убедитесь в том, что из раскрывающегося списка **Default Layout** (Стандартный макет) **выбран вариант Web**. Значения остальных параметров оставьте без изменений (рис. 21), после чего щелкните на кнопке **OK**.
3. **Отобразите палитру Colors**, выбрав команду **Window⇒Show Colors** или нажав клавишу **<F12>**. Обратите внимание, что под ранее созданными образцами цветов отображаются и несколько других, названия которых начинаются со слова “Web”. Это именно те цвета, которые наилучшим образом способны отображать Web-браузеры, а значит, именно их лучше всего использовать в Web-макетах.
4. **Повторите действия, описанные в разделе “Создание цветов”, на этот раз выбрав модель Web Safe Colors**, после чего укавав наиболее подходящие цвета.
5. **Повторите действия, описанные в разделе “Применение цветов”, на этот раз выбирая соответствующие созданные вами цвета или цвета из инвариантной цветовой палитры Web**, которые QuarkXPress автоматически добавляет на палитру **Colors**.



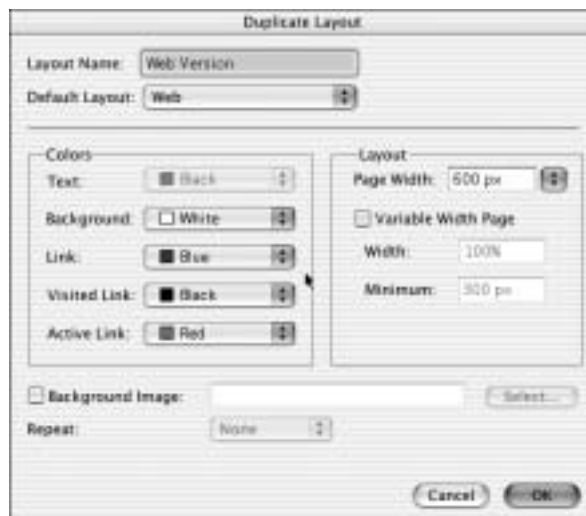


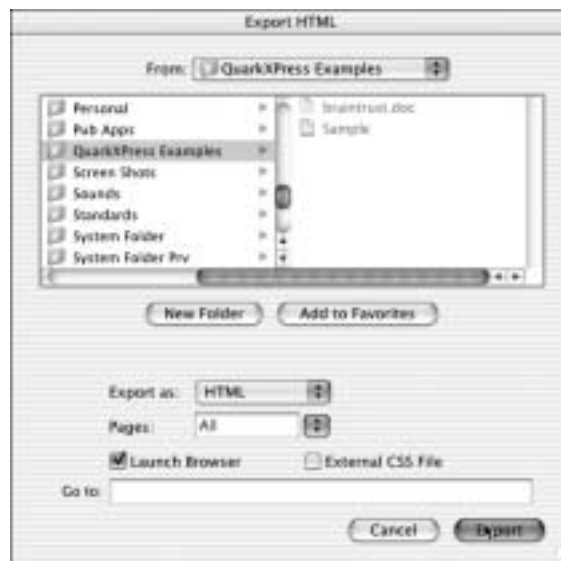
Рис. 21. Диалоговое окно *Duplicate Layout* позволяет скопировать существующий макет, а также преобразовать макет для печати в макет для Web и наоборот

Обратите внимание, что размеры страницы могут отличаться от размеров страницы для макета для печати. Кроме того, при работе над макетом для Web для ширины можно задать значение 800 пикселей. По умолчанию же для этого параметра задано значение 600 пикселей, что соответствует характеристикам изображения, отображаемого на экранах 14-дюймовых мониторов. При работе над макетом для Web оказываются доступными намного меньше размеров страниц, чем при подготовке макета для печати.

6. Элементы могут налагаться друг на друга из-за изменения размеров бумаги, поэтому при необходимости измените их месторасположение. В настоящем примере этого не потребовалось.
7. Разместив должным образом элементы макета для Web, сохраните макет (а также проект), выбрав команду **File⇒Save** (Файл⇒Сохранить) или нажав комбинацию клавиш **<Ctrl+S>** или **<⌘+S>**, чтобы сохранить полученный результат.
8. Экспортируйте полученную Web-страницу в формат HTML, воспользовавшись командой **File⇒Export⇒HTML**. На рис. 22 представлено диалоговое окно **Export HTML**, которое отображается на экране в результате выбора данной команды. Первой странице будет присвоено название **1.htm**, второй — **2.htm** и т.д. Полученные страницы всегда можно переименовать. Любые изображения, которые сохраняются в составе макета для Web, сохраняются в папке **Images**, вложенной в папку, в которой вы сохранили страницы.
9. Выберите папку или создайте новую, в которой необходимо сохранить экспортируемые файлы, после чего щелкните на кнопке **Export**. После завершения импортирования макета запустится Web-браузер, выбранный в системе по умолчанию, благодаря чему можно сразу увидеть, как именно выглядит полученная вами страница



Подробные сведения о создании Web-страниц находятся в части X.



*Рис. 22. В диалоговом окне **Export HTML** можно указать папку, в которой **QuarkXPress** сохраняет файлы макетов для Web*

# История QuarkXPress

---

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

В этой части мы рассмотрим основные принципы QuarkXPress. Достаточно опытным пользователям, знакомым с описанными выше продуктами, можно 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 научиться максимально эффективно использовать средства программы для решения поставленных задач. В конце концов, подготовка проекта к печати — это одна большая практическая задача.

×ÃÑÒÜ



## В этой части...

### Глава 1

Введение в QuarkXPress

### Глава 2

Краткий экскурс в QuarkXPress

### Глава 3

Установки и параметры по умолчанию

### Глава 4

Управление файлами

ÃËÀÀÀ

# 1

## В этой главе...

Возможности QuarkXPress

Принципы работы  
в QuarkXPress

Технология  
издательского дела

Термины и понятия

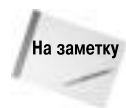
Что нового в шестой версии

# Àâãäåí èå à QuarkXPress

**Q**uarkXPress 6 — мощная и 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 6 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.

## Àâ çì î æ í î ñ è QuarkXPress

QuarkXPress имеет длинный и впечатляющий список поклонников. Почти три четверти американских журналов, включая *Rolling Stone*, *Folio*., *Wired*, *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. Кроме того, существует и версия, поддерживающая японский, китайский и корейский языки.



На заметку

В настоящем издании книги вы найдете немало новых советов по макетированию и подготовке документов от опытных дизайнеров, работающих с QuarkXPress, в которых они раскроют некоторые свои секреты.

О чем это говорит? Это значит, что QuarkXPress позволяет решать такие сложные задачи, как макетирование журна-

лов 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.

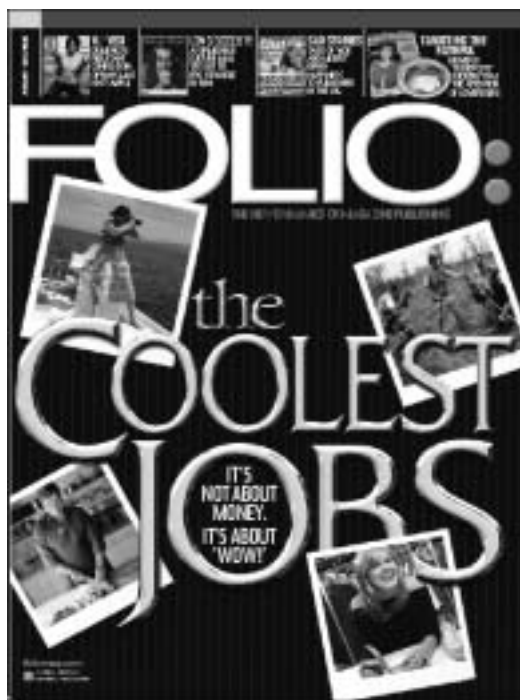


Рис. 1.1. Folio: — это только один из тысяч журналов, которые верстаются в QuarkXPress

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 того, новые средства управления длинными проектами QuarkXPress 6 превращают ее в превосходный инструмент издания объемных книг. QuarkXPress — отличный выбор.

## И ðeí öèì ù ðàáî òû â 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 6 можно не только выпускать печатную продукцию, но и создавать дизайн Web-страниц, PDF-проекты 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 проекты, для которых подходит используемый в программе метод монтажа составляющих элементов.

# Ì àòî ä ì î í ò à æ à

Создание страниц в QuarkXPress проводится методом монтажа, что буквально означает создание отдельных маленьких блоков с текстом и графическими элементами, помещение их на страницу и перемещение по странице, и масштабирование до получения желаемого результата. Сначала задаются основные параметры проекта — 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.

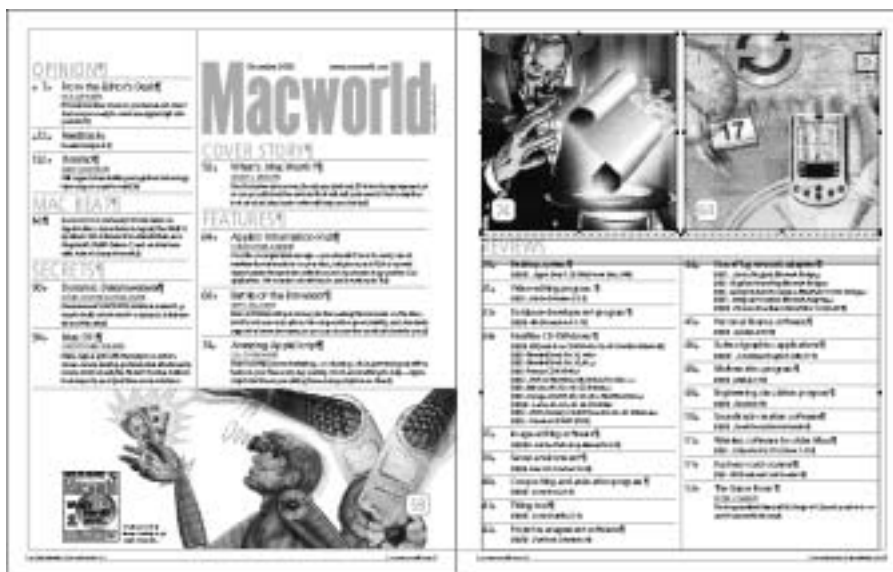


Рис. 1.2. Пример таблицы в журнале Macworld, содержащей блоки для изображений и текста, а также линии

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.

## Ì õî á è ò Û ä ë ÿ 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.

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 удалиться, 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 (такие проекты 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).

Принимая решение, 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 добавить нужные надстройки.

## 0a0í î ëî ãèÿ èçäàòàëüñêîî âî äâèà

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, т.е. 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 можно 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 фигуру необычной формы 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, снятым 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, т.е. 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.
- **При разработке Web-страниц и поддержке Web-узлов предпочтение лучше всего отдавать специальным программам.** QuarkXPress предоставляет возможность создания Web-страниц, однако вряд ли эта программа способна заменить полноценный редактор Web-страниц. Однако QuarkXPress замечательно справляется с решением таких задач, как преобразование макетов для печати в макеты для Web, которые в дальнейшем необходимо дополнительно обработать с помощью специальных инструментов публикации в Web, а также HTML-редакторов.

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.

Однако прелесть QuarkXPress состоит именно в том, что не обязательно строить план работы именно таким образом. Ведь в этой программе *можно* сделать все, что захочется. Писать текст и редактировать его можно в QuarkXPress, импортировать рисунки в QuarkXPress можно непосредственно с компакт-диска, и затем, в QuarkXPress же, разделаться с ними всеми.





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

## Объединение элементов

Чтобы понять способ, которым макетируются страницы в QuarkXPress, неплохо бы поточнее узнать, из чего именно состоит страница. И когда вы будете, называя элементы страницы, иметь в виду то же, что и мы (и что имеется в виду в Quark), вам будет легче общаться с другими пользователями и отыскивать причину ошибки в случае возникновения проблемы. 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.



Дополнительная информация

Подробные сведения об основных компонентах документа, предназначенного для публикации в Web, содержатся в главе 37.

## Проект

Одно из основных нововведений, представленных в QuarkXPress, — это концепция проектов. Такое понятие, как документ, в новой версии программы практически не используется. В чем же состоит различие? *Проект* может состоять из нескольких типичных печатных документов, таких как статьи в журнале или главы в книге — а ведь именно такое определение документа и использовалось в предыдущих версиях QuarkXPress. Однако проект также может состоять и из нескольких Web-документов, а также комбинации из печатных и Web-документов. Все они сохраняются в одном файле — файле проекта.

Каждый из подобных компонентов проекта в QuarkXPress 6 называется *макетом* (layout). Макет представляет собой набор страниц, для которых заданы одни и те же параметры (например, размеры), а также тип содержимого (для печати или Web).

Концепция проектов и макетов — это не просто семантическое изменение. Она позволяет дизайнерам объединять связанные компоненты в одном файле, а не создавать несколько файлов для одного проекта. Например, благодаря новому подходу дизайнерам, работающим в журнале, не придется сохранять версии статей, предназначенных для печати и публикации в Web, в разных файлах. Или в одном отчете можно совместно использовать как развороты, так и отдельные страницы.

В QuarkXPress 6 в каждый момент времени можно работать только с одним макетом точно так же, как раньше приходилось работать с отдельными документами; кроме того, параметры макета (размер, предназначение для Web или печати) в любой момент можно изменить.

## Њòàí èòû è ñěî è

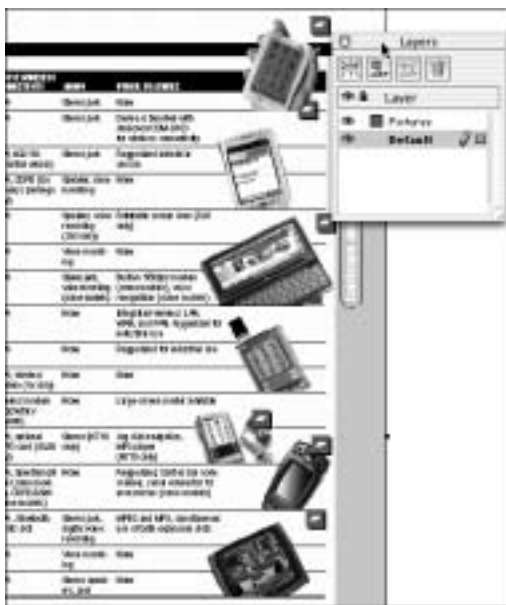


Рис. 1.4. Эта страница состоит из двух слоев, один из которых используется для хранения фоновой картинки, а другой — для текстового логотипа

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 размером 8 1/2×11 дюймов может помещаться брошюра, сложенная втрое, или страница с многими визитными карточками. Некоторые страницы могут представлять собой обычные Web-страницы.

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.

## Ÿëàì áíòû è ñî äãðæè î á

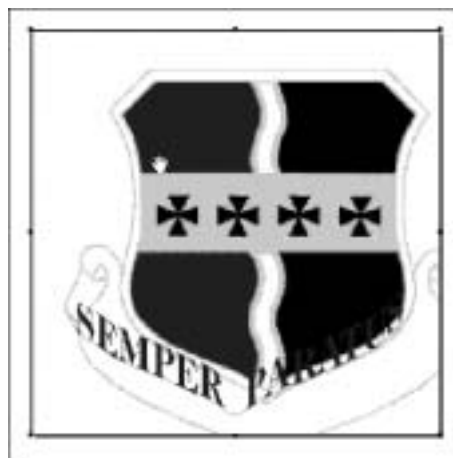
Для того чтобы действительно понять QuarkXPress, нужно усвоить, в чем состоит разница между элементами и содержимым. *Элементы* — это те компоненты, которые размещаются на странице, например, квадраты, круги, линии и фигуры неправильной формы. Их затем можно заливать цветом, обводить (т.е. создавать рамку), поворачивать и т.д. В элементы можно импортировать *содержимое*, т.е. 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 изображен рисунок (т.е. содержимое), который можно перемещать внутри блока (т.е. элемента).

Нужно также понимать разницу между элементами и содержимым, потому что для управления ими 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.

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



## 0èì ù yèàì àíòîâ

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 внутри них. На рис. 1.6 представлены все типы элементов, которые есть в QuarkXPress.

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

- **Текстовый блок.** Простой контейнер для текста. Его нужно обязательно создать, если необходимо вводить, вставлять или импортировать текст.
- **Графический блок.** Служит контейнером для изображений, созданных вне QuarkXPress (в Photoshop, например).
- **Блоки без содержимого.** Такой элемент является блоком, который не содержит ни текста, ни рисунка. Используются блоки без содержимого, в основном, в качестве цветного фона и фигур.
- **Линии.** Элементом “линия” в QuarkXPress именуются обычные линии (прямые, кривые и прерывистые). Они служат для украшения страниц.
- **Текстовые контуры.** Текстовый контур — это тоже линия, но вдоль которой расположен текст.
- **Таблицы.** В действительности являются последовательностью сгруппированных и связанных текстовых блоков, при работе с которыми можно форматировать и импортировать текст.

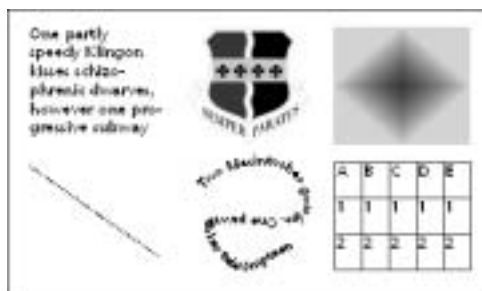


Рис. 1.6. В верхней части рисунка слева направо приведены: текстовый блок, графический блок и блок без содержимого, залитый ромбическим градиентом. В нижней половине рисунка слева направо приведены: пунктирная линия, текстовый контур и таблица

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. При необходимости поместить вдоль удачно нарисованной кривой линии текст, ее не стоит преобразовывать в текстовый контур. Если же с помощью инструмента Line (Линия) удалось создать изысканный замкнутый контур, его можно преобразовать в блок, в который помещается любое содержимое.

## Àððèáòòû è ñòèèè

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

## Àððèáòòû ýéàì áíòîâ

Кроме содержимого, к элементам можно добавлять цвет, а также обводить их. Если речь идет о блоках, то к ним можно добавлять фоновый цвет. Чтобы обвести блок, следует 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, необходимые для изменения атрибутов элементов, в частности, команда Modify (Изменить), находятся в меню Item (Элемент).

Для рамок и стилей линий (или обводки) в QuarkXPress имеются такие стили, 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.

## Òàèñòîí âùâ è ãðàòè÷ãàíèèè ñòèèè

В QuarkXPress имеются все виды стилей, применяющихся для форматирования текста и управления рисунками. Можно выбирать и применять к тексту такие параметры, как шрифты, размер, начертание, выравнивание и многое другое. А рисунки можно масштабировать, искажать и зеркально отображать по своему усмотрению. Все параметры изменения текста после его выделения задаются 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 параметры, доступные для выбранного изображения (как показано на рис. 1.8).

## ×òîí íîâîíâîí â òàñòîí é àãðíèè

Наиболее значительное отличие QuarkXPress 6 от всех предыдущих версий программы, конечно же, состоит в переходе к концепции проектов и макетов. Кроме того, нельзя не обратить внимание на то, что теперь стало возможно создание документов PDF непосредственно с помощью QuarkXPress, без необходимости установки Acrobat Distiller. А может это и такая функция, как синхронизация текста, благодаря которой в случае использования одного и того же текста в нескольких местах макета в случае изменения он автоматически обновляется даже

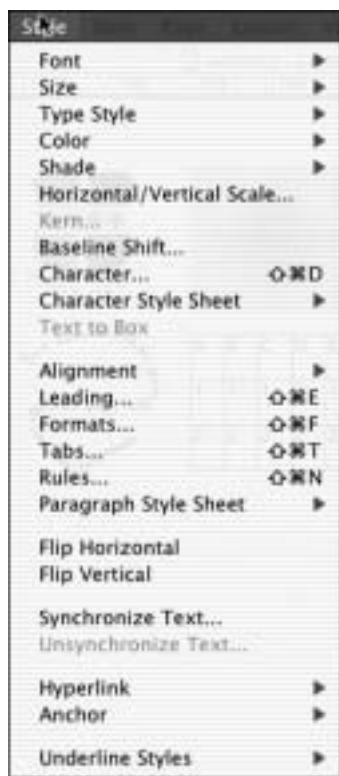


Рис. 1.7. Меню *Style* для текста

тогда, когда к нему применено различное форматирование абзацев или символов. А может быть, наиболее значительным нововведением оказывается появление возможности отмены или повторного применения нескольких материалов. Или же полная поддержка QuarkXPress 6 нового интерфейса и функциональных возможностей Mac OS X. Все эти изменения очень значительны, однако их значимость зависит, прежде всего, от личных предпочтений.

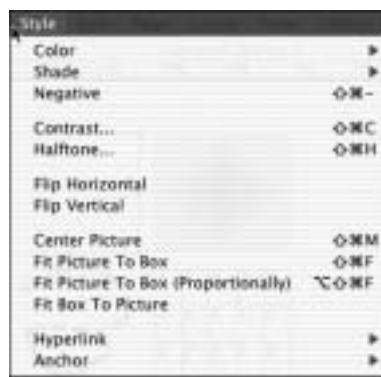


Рис. 1.8. Меню *Style* для изображения

В программе представлен и ряд других, менее заметных на первый взгляд нововведений. Например, разработчики Web-страниц теперь смогут создавать двухпозиционные ролловеры и динамические ссылки на страницы. Дизайнеры печатных документов смогут блокировать объекты на слое, вставлять копию в том же самом месте, в котором находится и оригинал, использовать варианты изображений для предварительного просмотра с полным разрешением, получать при печати более плавные переходы, а также намного эффективнее работать с таблицами.

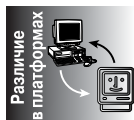
Несмотря на появление новых и улучшение существующих функциональных возможностей программы, дизайнеры, работающие с QuarkXPress, обязательно заметят, что основные правила работы с программой не изменились — вы найдете только несколько новых функций и изменений в интерфейсе, однако ничто не поставит вас в тупик. При переходе к новой версии с QuarkXPress 5 изучите материал настоящего раздела, чтобы как можно быстрее разобраться с QuarkXPress 6.

## Ёçì áíáíèÿ íà óðîîâíá í ðèèîæáíèÿ

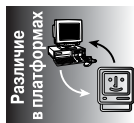
Новая концепция проектов и макетов, используемая при создании документов, допускает существование в одном проекте страниц с разными параметрами, а также макетов для печати и Web. В связи с этим в программе появилось новое меню — *Layout* (Макет).

Возможность отмены или повторного применения нескольких операций — это также значительное нововведение, представленное в QuarkXPress 6, благодаря чему можно вернуться на несколько шагов назад, в том числе и с помощью одного щелчка мышью.

Следует отметить, что QuarkXPress больше не поддерживает старые версии операционных систем. Теперь программа работает только в среде Windows 2000, Windows XP и Mac OS X. Проекты можно сохранять в формате QuarkXPress 5, однако при этом каждый макет будет сохранен в виде отдельного файла. Это может понадобиться при совместной работе с пользователями Windows 95, Windows 98, Mac OS 8.x и Mac OS 9.x.



В QuarkXPress 6 для Macintosh появилось новое меню — **Window**, которое давно присутствовало в версиях программы для Windows. С помощью команд этого меню можно открывать список проектов, а также отображать и скрывать целый ряд палитр. В QuarkXPress для Windows это меню присутствовало, начиная с версии 4, хотя и не позволяло управлять палитрами вплоть до выхода версии 6.



В QuarkXPress 6 для Macintosh появилось новое меню — **QuarkXPress**, в котором, помимо прочих, находится и команда **Preferences**. Это изменение в интерфейс программы было внесено в соответствии со стандартами интерфейса Mac OS X.

## Í î ûä ñäãñòàà

Помимо обновления и улучшения существующих инструментов и возможностей, компания Quark в новой версии программы представила целый ряд дополнительных функций, благодаря которым работа с QuarkXPress 6 стала намного эффективнее и приятнее. Новые средства программы перечислены ниже.

- **Синхронизируемый текст.** Эта функция позволяет более эффективно работать с шаблонным текстом. В качестве примера подобного текста можно привести сведения об авторских правах, колонцифры, названия продуктов, а также другие надписи, часто повторяющиеся в тексте документа. Несмотря на то, что изменения применяются сразу ко всем экземплярам шаблонного текста, для каждого из них можно использовать различное форматирование абзацев и символов.
- **Полная поддержка экспорта в PDF.** Для экспорта документов в формат PDF больше не потребуется устанавливать Acrobat Distiller, поскольку в QuarkXPress 6 появились встроенные функции создания документов PDF.
- **Поддержка изображений для предварительного просмотра с полным разрешением.** Благодаря этой функции QuarkXPress способна отображать изображения с полным разрешением. В результате появляется возможность изменять масштаб изображения без появления каких-либо неточностей отображения, а также создавать более точные обтравочные контуры.
- **Команда Paste in Place.** Новая команда, появившаяся в меню **Edit**, позволяет копировать элементы в то же самое место на странице, в котором находился и оригинал, что оказывается очень удобно при копировании элементов с одной страницы на другую. Раньше копия помещалась в произвольное место на странице, а значит, для ее правильного размещения необходимо было знать точные координаты X и Y исходного элемента.

## Óëó÷øáí í ûä ñäãñòàà

Компания Quark улучшила некоторые средства, представленные в пятой версии программы, благодаря чему они стали более функциональными и простыми в использовании.

## Область

Теперь появилась возможность связывать ячейки таблиц друг с другом, а также с любыми текстовыми блоками в макете. Кроме того, теперь можно задавать порядок перехода между ячейками.

Ячейки и линии сетки теперь “заимствуют” атрибуты смежных ячеек, благодаря чему можно сэкономить немало времени при вставке строк и колонок с тем же форматированием, что и смежные строки или колонки. QuarkXPress 6 позволяет скрывать линии сетки, а также использовать функцию привязки линий сетки к направляющим для более точного позиционирования.

Компания Quark также немного изменила способ применения цвета к таким элементам таблицы, как ячейки, рамка и направляющие, благодаря чему форматирование таблиц значительно упростилось. Кроме того, теперь к изображениям, вставленным в ячейки таблицы, можно добавлять обтравочные контуры.

Таблицу можно преобразовать в группу, что оказывается полезно при сохранении макета, в котором используются средства, не поддерживаемые в предыдущих версиях QuarkXPress.

## Слой

В диалоговом окне **Print** появилась возможность указывать слои, которые необходимо выводить на печать. Несмотря на возможность установки флажка **Suppress Output** в диалоговом окне **Attributes** для каждого из слоев, возможность выбора необходимых слоев непосредственно перед печатью оказывается чрезвычайно полезной.

Компания Quark также изменила характер действия параметров **Suppress Output** для слоев. Параметр, указанный для слоя, имеет больший приоритет, чем одноименный параметр для его отдельных элементов. Таким образом, если флажок **Suppress Output** для слоя установлен, не будет напечатан ни один из его элементов, если же флажок **Suppress Output** для слоя сброшен, QuarkXPress выведет на печать только те элементы этого слоя, для которых флажок **Suppress Output** сброшен.

Улучшена и функция блокировки слоев. После блокировки слоя изменение и выделение всех его элементов оказывается невозможным. Если же слой не заблокирован, то QuarkXPress принимает во внимание соответствующие параметры отдельных элементов, благодаря чему исключается возможность их случайного перемещения, хотя дизайнер может изменять параметры блока, а также другие параметры, обращаясь к палитрам и диалоговым окнам.

В контекстном меню палитры **Layers** появилась новая команда — **Select All Items in Layer** (Выделить все элементы на слое).

## Сглаживание

С появлением функции **SmothShading**, которую поддерживает QuarkXPress 6, при печати на устройствах, поддерживающих язык описания страниц **PostScript 3**, становится возможным получение более плавных переходов, а значит, и более качественных результатов печати.

QuarkXPress также поддерживает функцию **As Is** (Как есть), благодаря которой при печати на устройствах, поддерживающих **PostScript**, исходное цветовое пространство остается без изменений. Благодаря этому появляется возможность управления параметрами цветопередачи с помощью соответствующих функций устройства печати.

Поддержка функции **DeviceN** языка описания страниц **Adobe PostScript** позволяет выводить на печать цветовые переходы, композитные красители, цветные изображения **TIFF** и другие элементы как композитные изображения, сохраняя при этом все параметры цветоделения. Благодаря этому можно печатать пробные копии на композитных устройствах, таких как струйные и термовосковые принтеры, сохраняя при этом все необходимые сведения для цветоделения при окончательной печати негативов или пластин **СМУК**. Функция **DeviceN** также доступна при сохранении файлов **EPS** с помощью диалогового окна **Save Page as EPS**.

## Web-ñòðàí èòÛ

Гиперссылки на другие страницы можно создавать как при работе с печатными, так и Web-макетами. Также можно использовать функцию Append для импортирования гиперссылок в проект. Компания Quark расширила функциональные возможности палитры Hyperlinks, поэтому стало возможным задавать способ отображения гиперссылок и анкеров на этой палитре.

QuarkXPress 6 поддерживает каскадные меню, благодаря чему становится возможным создание Web-страниц с достаточно сложным интерфейсом пользователя. Использование каскадных меню позволяет упростить дизайн страниц, поскольку определенные элементы будут оставаться скрытыми до тех пор, пока пользователь не наведет указатель мыши на некоторый элемент страницы.

Программа также поддерживает каскадные таблицы стилей HTML, в которых указываются шрифты, используемые браузерами при отображении страниц.

Поддержка QuarkXPress 6 двухпозиционных ролловеров позволяет придавать Web-страницам более интересный внешний вид. Поскольку двухпозиционные ролловеры позволяют указывать различные исходный и целевой блоки, ничто не мешает создать ролловер, связанный с текстовым и графическим блоком, находящимися в разных частях страницы. Например, при наведении указателя мыши на элемент меню может изменяться не только цвет этого элемента (как это было раньше при использовании обычных ролловеров), но становится активным текстовый или графический блок (при этом будут отображаться подменю или выделяться параметры в другой части страницы).

Для упрощения предварительного просмотра и экспорта макетов в контекстном меню появились команды HTML Preview (Предварительный просмотр HTML) и HTML Export (Экспорт в HTML).

В QuarkXPress 6 некоторые изменения также претерпели и элементы управления формами.

- Блоки форм можно быстро создавать, изменяя содержимое существующего блока, задав для него значение Form.
- Формы можно размещать на слоях.
- Блоки форм можно размещать в ячейках таблиц.

Название браузера можно изменить в диалоговом окне Preferences.

Теперь можно указать дополнительные папки экспорта, в которых будут сохраняться изображения и растеризуемые текстовые блоки Web-макетов.

## avenue.quark è èì ìîðò á ôîðì àò XML

Оба эти средства были обновлены, приобретя более интуитивно понятный интерфейс пользователя, а также ряд дополнительных функций по работе с заполнителями.

### À òðî æâ áúëîî ïîâîâî â ìÿòé áâðñèè ìðîâðàì ì Û?

При переходе к QuarkXPress 6 с QuarkXPress 4 (очень многие пользователи скептически восприняли пятую версию программы по целому ряду причин, в том числе и из-за отсутствия поддержки Mac OS X) следует знать, что же новое было представлено в пятой версии QuarkXPress.

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 про-



граммы. Плюс Quark теперь не должна тестировать свое программное обеспечение для различных конфигураций, с надстройками и без них. Модули обязательных компонентов хранятся в папке `Required Components`, которая находится в корневой папке QuarkXPress. Перемещать эту папку в другое место не стоит.

Еще одним всеобщим изменением является появление диалогового окна Preferences (Установки). 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 такие установки, как Application Preferences (Установки приложения), Print Layout Preferences (Установки печатных макетов) и Web Layout Preferences (Установки Web-макетов), хотя установки надстроек задаются в отдельных диалоговых окнах. И хотя установки теперь находятся в новом диалоговом окне, и, кроме того, вызывать их можно с помощью дополнительной команды Edit⇒Preferences (QuarkXPress⇒Preferences) или комбинации клавиш <Ctrl+Alt+Shift+Y> (<Option+Shift+⌘+Y>), действуют они по-прежнему.

- ◆ Application Preferences (Установки приложения) применяются только к самому приложению QuarkXPress, а не к отдельным документам.
- ◆ Print Layout Preferences (Установки печатных макетов) и Web Layout Preferences (Установки Web-макетов) применяются к активному документу QuarkXPress. Если же в программе не открыт ни один документ, заданные установки становятся параметрами по умолчанию.

В QuarkXPress 5 также была обновлена панель инструментов. Специалисты Quark собрали всевозможные типы графических блоков в одно выпадающее меню, а также объединили в одном меню оба инструмента создания линий. Теперь каждый элемент небольшой и аккуратной панели инструментов представляет один тип инструментов. При создании Web-документа появляется расширенная панель с инструментами для создания таких Web-элементов, как карты изображений.

В QuarkXPress 5 также появилось несколько новых и улучшенных элементов.

- ◆ **Палитра Index (Предметный указатель).** Ширину палитры Index можно изменять. (Это кажется мелочью до тех пор, пока не придется согласовывать ширину палитры с длиной представленных в ней элементов.)
- ◆ **Web Documents (Web-документы).** Это средство позволит создавать документы, специально предназначенные для публикации в Web, настроив те единицы измерения и инструменты, с которыми предпочтительно работать.
- ◆ **Interactivity (Интерактивность).** В Web-документы можно добавлять такие элементы, обеспечивающие интерактивное взаимодействие с ними, 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.

## Đâçpì á

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 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 знать, как следует использовать различные типы элементов, как организовывать взаимодействие их друг с другом и как правильно их называть. А те, кто уже знаком с QuarkXPress, оценят новые средства, которые касаются применения слоев, таблиц и публикации документов в Web, создания документов PDF, печати и слоев, а также полной поддержки Mac OS X.