

ЭЛЕЙН ВЕЙНМАНН  
ПИТЕР ЛУРЕКАС



QUICK START

# QuarkXPress

## РУССКАЯ ВЕРСИЯ

7/7.3/8.0

*Освойте QuarkXPress  
быстро и легко!  
В серии «Quick Start»  
предпочтение отдается  
иллюстративным  
примерам, а не длинным  
объяснениям.  
Вы сразу же сможете  
начать работу!*



**УДК** 004.915  
**ББК** 32.973.26-018.2  
**В26**

**В26** **Вейнманн Э., Лурекас П.**  
QuarkXpress 7.0/7.3/8.0 для Windows и Macintosh / Элейн Вейнманн, Питер Лурекас;  
Пер. с англ. Осипова А.И. – М. : ДМК Пресс, 2011. – 608 с. : ил. (Quick Start).

**ISBN 978-5-94074-430-6**

В книге описывается издательская система QuarkXpress, которая наряду с программой Indesign является стандартом для верстки полноцветных многостраничных изданий (книг, журналов, газет). Прочтя книгу, вы научитесь правильно компоновать текст, фотографии, графические объекты, таблицы, а затем составлять из них законченный макет. В итоге вы сможете создавать проекты различной сложности - начиная от небольшого тэга и заканчивая многотомными энциклопедиями. Готовый дизайн можно распечатать на домашнем принтере (если речь идет о письме или приглашении на вечеринку), на печатной машине (если вы работаете над книгой, журналом или брошюрой), либо выложить в сеть Internet.

Издание представляет интерес как для опытных дизайнеров и верстальщиков, так и для начинающих пользователей.

Authorized translation from the English language edition, entitled QUARKXPRESS 7 FOR MACINTOSH AND WINDOWS: VISUAL QUICKSTART GUIDE, by COHEN, SANDEE, published by Pearson Education, Inc, publishing as Peachpit Press, Copyright ©.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior written permission the publisher. For information on getting permission for reprints and excerpts, contact [permission@peachpit.com](mailto:permission@peachpit.com). RUSSIAN language edition published by DMK PUBLISHERS, Copyright ©.

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельца авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но поскольку вероятность наличия технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможный ущерб любого вида, связанный с применением или неприменимостью любых материалов данной книги.

ISBN 0-321-35827-9 (анг.)  
ISBN 978-5-94074-430-6 (рус.)

Copyright © Peachpit Press  
© Перевод на русский язык, оформление  
ДМК Пресс, 2011

---

# СОДЕРЖАНИЕ

---

## Глава 1. ИНТЕРФЕЙС

Что представляет собой программа QuarkXPress? .....	27
Основные компоненты программы QuarkXpress .....	27
Если не одно, то другое .....	31
Проекты и макеты .....	33
Макеты для печати и сети Internet .....	34
Пояснения к интерфейсу QuarkXPress в среде Mac OS X .....	34
Пояснения к экрану QuarkXPress в среде Windows .....	36
Использование диалоговых окон .....	42
Панели в диалоговых окнах .....	43
Использование палитр в программе QuarkXPress* .....	44
Палитра «Инструменты» (Tools) .....	44
Палитра «Измерения» (Measurements) .....	46
Палитра «Макет страницы» (Page Layout) .....	48
Палитра «Таблицы стилей» (Style Sheets) .....	48
Палитра «Цвета» (Colors) .....	48
Палитра «Общее содержимое» (Shared Content) .....	49
Палитра «Информация о треппинге» (Trap Information) .....	49
Палитра «Списки» (Lists) .....	50
Палитра «Глифы» (Glyphs) .....	50
Палитра «Слои» (Layers) .....	50
Палитра «Поиск/Замена» (Find/Change) .....	51
Палитра «Импорт PSD-файлов» (PDF Import) .....	51
Палитра «Эффекты рисунков» (Picture Effects) .....	52

---

Палитра «Библиотека» (Library).....	52
Палитра «Книга» (Book) .....	53
Управляем палитрами на экране.....	53
Контекстные меню .....	55
Обновления XTension .....	56
Что такое обновление XTension? .....	56
Зачем мне устанавливать эти модули? .....	56
Единицы измерения.....	57
Шаги печати и точки .....	58
Выполняем расчеты в полях .....	58
Предпочтения (быстрый обзор).....	59
Список свойств.....	59

## **Глава 2. НАЧИНАЕМ РАБОТУ**

Запускаем программу QuarkXPress в среде Mac OS X.....	61
Запускаем программу QuarkXPress в среде Windows.....	61
Проекты и макеты .....	62
Создаем проект .....	64
Сохраняем файлы .....	66
Сохраняем файл в первый раз .....	66
Повторное сохранение файла.....	68
Сохраняем новую версию файла.....	69
Создаем шаблон.....	70
Восстанавливаем последнюю сохраненную версию файла .....	71
Работаем с макетами .....	71
Добавляем макет в проект .....	72
Переключаемся между макетами .....	72
Удаляем макет .....	73
Дублируем макет.....	73
Экспортируем макеты из проекта.....	74
Изменяем свойства макета .....	75
Изменяем размеры или тип макета.....	75
Открываем файлы .....	77
Открываем проект QuarkXPress из приложения .....	77
Открываем недавно сохраненный файл .....	77
Открываем файл QuarkXPress из приложения Finder/Windows Explorer.....	77

---

Конвертируем файл из предыдущей версии QuarkXPress в версию 7.0 .....	78
Что может произойти в момент открытия файла .....	78
Сообщение о несоответствии свойств.....	78
Шрифты отсутствуют.....	79
Профили отсутствуют.....	80
Отсутствуют рисунки .....	81
Диспетчер расширений (XTensions Manager).....	81
Закрываем файлы .....	81
Закрываем один файл.....	81
Закрываем все открытые файлы QuarkXPress .....	82
Выходим из приложения .....	82
Изменяем параметры.....	82
Прикрепляем настройки от одного проекта к другому.....	82

### **Глава 3. НАВИГАЦИЯ/ОТМЕНА**

Изменяем уровень масштабирования .....	85
Изменяем масштаб с помощью меню Вид или поля с процентным значением .....	85
Изменяем масштаб изображения с помощью комбинации клавиш .....	87
Выполняем навигацию.....	88
Переключаемся между макетами .....	88
Перемещаем макет в окне проекта с помощью манипулятора .....	88
Перемещаем макет в окне проекта с помощью стрелок, полос или полей прокрутки.....	88
Перемещаемся по макету с помощью клавиатуры .....	89
Переходим на страницу с помощью команд меню управления .....	90
Переходим на страницу с применением палитры Макет страницы (Page Layout).....	90
Переходим на страницу с помощью поля «Перейти на страницу» в левой нижней части окна Проекта.....	91
Упорядочиваем несколько окон проекта.....	91
Активируем открытый проект .....	92
Создаем несколько режимов просмотра для одного Макета или Проекта.....	92

---

Отображаем макет в нескольких окнах.....	93
Разбиваем окно на несколько режимов просмотра .....	93
Удаляем разделение окна.....	94
Отменяем изменения .....	94
Отменяем действия с помощью комбинации клавиш или кнопки .....	95
Отменяем действие с помощью команды в меню.....	96
Повторяем отмененные действия .....	97
Методика 1 .....	97
Методика 2 .....	97
Методика 3 .....	97

## Глава 4. ТЕКСТ

Базовые принципы работы с текстом .....	98
Создаем текстовый блок .....	98
Изменяем размеры текстового блока вручную .....	99
Изменяем размеры текстового блока с помощью палитры Измерения .....	100
Перемещаем текстовый блок вручную.....	100
Перемещаем текстовый блок или другой объект с применением палитры Измерения .....	101
Работаем с текстом.....	102
Ввод текста .....	102
Что обозначает символ переполнения текстом? .....	103
Выделяем текст .....	103
Удаляем текст .....	104
Создаем прямую текстовую строку .....	105
Удаляем объект.....	106
Упорядочиваем текст с помощью буфера обмена .....	107
Перемещаем текст с применением мыши .....	108
Работаем с текстовыми блоками.....	109
Изменяем точку вставки текста с помощью палитры Измерения (Measurements) .....	109
Добавляем рамку в блок любого типа .....	110
Перемещаем текст в блоке вниз .....	112
Переворачиваем текст.....	112
Изменяем угол наклона текста с помощью палитры Измерения .....	113

---

Изменяем угол поворота текста с помощью диалогового окна Изменение (Modify) .....	113
Вращаем текстовый блок с помощью палитры Измерения.....	114
Вращаем текстовый блок с помощью инструмента Поворот ....	115
Изменяем выравнивание по вертикали.....	115
Изменяем количество столбцов с помощью палитры Измерения (Measurements) .....	117
Изменяем количество колонок и/или зазор с помощью диалогового окна Изменение .....	118
Сохраняем текст в отдельном файле .....	118
Управление шрифтами .....	119
Используем менеджер шрифтов .....	119
Используйте одинаковые шрифты .....	120

## **Глава 5. ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ ТЕКСТА**

Добавляем страницы .....	121
Активируем функцию Автовставка страниц для нового проекта .....	121
Импортируем текст .....	122
Добавляем страницы с помощью диалогового окна Вставка страниц .....	124
Добавляем страницы с помощью палитры Макет страницы.....	126
Удаляем страницы .....	128
Удаляем страницы с помощью диалогового окна .....	128
Удаляем страницы с помощью палитры Макет страницы .....	128
Изменяем порядок страниц.....	129
Изменяем порядок страниц в режиме Эскизы страниц.....	129
Изменяем порядок страниц с помощью палитры Макет страницы .....	130
Создаем и разрываем ссылки для текстовых объектов .....	130
Связываем текстовые объекты вручную .....	131
Удаляем ссылки на текстовые объекты.....	132
Как удалить текстовый объект из цепочки и сохранить все прочие ссылки .....	133
Как удалить ссылку на текстовый объект из цепочки и сохранить все прочие ссылки .....	133
Работаем с текстовыми блоками.....	134
Заполняем текстовые блоки автоматическим текстом .....	134

---

Создаем и редактируем автоматический язык .....	135
Используем команду Проверка линий .....	136
Добавляем символ «№ стр. следующего блока» .....	137
Добавляем символ «№ стр. предыдущего блока» .....	138
Перемещаем и копируем страницы из одного макета или проекта в другой.....	138
Нумеруем раздел в файле.....	140
Используем символы следующего блока и столбца.....	141

## **Глава 6. ФОРМАТЫ**

Базовые принципы работы с форматами .....	144
Создаем отступ для абзаца .....	145
Создаем отступ для первой строки абзаца.....	146
Изменяем отступ с палитры Измерения .....	148
Изменяем интерлиньяж с клавиатуры .....	149
Изменяем интерлиньяж с помощью диалогового окна.....	149
Изменяем выравнивание по горизонтали .....	150
Как разорвать строку и не создать при этом новый абзац .....	151
Изменяем отступ между столбцами .....	153
Как сделать так, чтобы один абзац не отрывался от другого ...	154
Как избежать появления висячих строк.....	154
Советы по форматированию.....	155
Создаем висячий абзац из диалогового окна.....	155
Создаем висячий абзац с помощью символа отступа .....	156
Удаляем символ отступа.....	157
Добавляем буквицу.....	157
Изменяем размеры буквицы.....	158
Добавляем отступ рядом с буквицей .....	159
Удаляем буквицу.....	159
Добавляем линию абзаца .....	160
Выравниваем текст по сетке .....	163
Копируем форматы в одном тексте .....	165
Применяем расстановку переносов.....	165
Создаем и редактируем настройки Н&J.....	165
Применяем настройки Н&J .....	168
Вводим исключения из правил переноса.....	169



## **Глава 7. ШРИФТЫ**

Базовые принципы работы со шрифтами .....	171
Изменяем размеры шрифта с помощью палитры Измерения (Measurements) .....	171
Изменяем размеры шрифта с клавиатуры .....	172
Изменяем шрифты .....	172
Изменяем стиль шрифта .....	173
Кернинг и трекинг .....	175
Настраиваем кернинг или трекинга вручную с помощью палитры Измерения .....	175
Настраиваем кернинг/трекинг с клавиатуры .....	176
Изменяем отступы между словами .....	177
Удаляем кернинг и отслеживаем отступа между словами .....	177
Используем редактор кернинга .....	178
Рекомендации и советы по работе со шрифтами .....	179
Масштабируем шрифт с помощью палитры Измерения (Measurements) .....	180
Масштабируем шрифт по горизонтали или вертикали с помощью клавиатуры .....	181
Масштабируем в режиме реального времени .....	181
Смещаем шрифт по вертикали с помощью палитры Измерения .....	182
Смещаем шрифт по вертикали с помощью клавиатуры .....	183
Активируем функцию Smart Quotes .....	184
Добавляем специальные символы с помощью палитры Глифы (Glyphs) .....	185
Добавляем специальные символы с клавиатуры .....	185
«Висячая» пунктуация .....	186
Корректировка текста .....	187
Использование знаков переноса .....	187
Точка, точка, точка .....	188
Десятичные .....	189
Лигатуры .....	190
Применяем лигатуры к стандартным шрифтам .....	190
Применяем лигатуры к шрифтам OpenType .....	191
Конфигурируем шрифт для печати .....	192

## Глава 8. ТАБЛИЦЫ И ТАБУЛЯЦИЯ

Создаем таблицы .....	194
Создаем пустую текстовую таблицу .....	194
Связываем все текстовые ячейки в таблице.....	196
Изменяем порядок связи или табуляции в таблице.....	197
Создаем таблицу на основе существующего текста .....	198
Создаем таблицу на основании данных из программы Microsoft Excel .....	199
Создаем таблицу с рисунками .....	200
Редактируем содержимое в ячейке таблицы.....	201
Редактируем таблицы .....	202
Изменяем размеры колонки или строки с помощью мыши .....	202
Изменяем размеры колонку или строки путем ввода нужных значений .....	203
Как сделать колонки и/или строки одинаковыми по размеру.....	204
Разбиваем таблицу .....	205
Создаем строки верхнего и нижнего колонтитулов .....	206
Изменяем размеры таблицы .....	207
Добавляем в таблицу колонки или строки .....	208
Удаляем из таблицы строку или колонку .....	209
Изменяем содержимое ячейки (рисунок, текст или пустая ячейка) .....	209
Объединяем ячейки.....	210
Отменяем объединение ячеек .....	211
Изменяем стиль таблиц .....	211
Изменяем настройки границы или сетки таблицы с помощью диалогового окна Изменение .....	211
Изменяем отдельные сегменты границы или сетки с помощью подменю .....	212
Изменяем настройки сегмента границы или сетки с помощью контекстного меню .....	213
Выбираем настройки для инструмента Таблицы.....	214
Выбираем настройки для инструмента Таблицы.....	214
Конвертируем таблицы.....	215
Конвертируем таблицу в текст .....	216
Конвертируем таблицу в группу.....	217
Редактирование и форматирование таблиц .....	217

---

Настройка табуляции .....	218
Добавляем в текст табуляцию.....	219
Создаем новые символы табуляции.....	219
Изменяем или удаляем новые отступы.....	222

## **Глава 9. РИСУНКИ**

Базовые принципы работы с рисунками .....	223
Создаем графический блок.....	223
Импортируем рисунок .....	225
Форматы, которые вы можете импортировать.....	226
Другие опции, которые используются при импорте рисунков....	226
Рисунки бывают двух основных типов.....	227
Выбираем нужное разрешение для растрового рисунка.....	228
Увеличить или уменьшить?.....	229
Опции для просмотра EPS-файлов .....	229
Используем эскиз с полным разрешением .....	230
Отображаем эскизы выбранных рисунков с полным разрешением.....	230
Отключаем режим просмотра с полным разрешением для выделенных рисунков.....	231
Масштабируем и размещаем графические блоки .....	231
Масштабируем графический блок вручную .....	231
Масштабируем графический блок с палитры Измерения.....	232
Удаляем графический блок .....	233
Как удалить только рисунок (и сохранить блок).....	233
Перемещаем графический блок вручную .....	233
Перемещаем графический блок с палитры Измерения.....	234
Как положить объекты под обрезку в край .....	235
Помещаем рисунки в блоке .....	235
Масштабируем рисунок с помощью палитры Измерения.....	235
Масштабируем рисунок с клавиатуры .....	235
Центрируем рисунок в блоке .....	236
Как масштабировать рисунок по размеру блока.....	236
Как поместить рисунок в блок с искажением его пропорций.....	236
Масштабируем рисунок вместе с блоком сохранения оригинальные пропорции рисунка.....	237
Обрезаем рисунки .....	237

---

Обрезаем рисунок путем его перемещения в блоке .....	238
Обрезаем рисунок путем изменения его блока .....	238
Конфигурируем блок для рисунка.....	238
Вращаем, наклоняем и переворачиваем рисунки .....	239
Вращаем рисунок и блок с палитры Измерения .....	239
Вращаем рисунок и блок с помощью инструмента Поворот.....	240
Вращаем только рисунок.....	240
Наклоняем рисунок и его блок .....	241
Наклоняем только рисунок .....	241
Переворачиваем рисунок.....	242
Применяем к рисункам спецэффекты .....	243
Работаем с файлами Photoshop .....	245
Применяем корректировки изображений .....	247
Применяем фильтры спецэффектов.....	248
Создаем новый файл на основе измененного рисунка .....	249
Изменяем прозрачность рисунка .....	250
Выбираем маску.....	251
Как заблокировать рисунки .....	251
Блокируем рисунок, чтобы ограничить его редактирование.....	251
Обновляем рисунки.....	252
Выбираем настройки импорта для измененных рисунков .....	253
Обновляем рисунки из диалогового окна Использование .....	254

## **Глава 10. ГРУППЫ ОБЪЕКТОВ**

Выбираем объекты и отменяем выделение .....	255
Выбираем группы объектов .....	255
Отменяем выделение всех объектов .....	256
Выбираем все объекты на странице .....	256
Группируем объекты .....	256
Группируем объекты .....	257
Перемещаем объект в группе.....	257
Удаляем объект из группы.....	258
Извлекаем объект из группы, не удаляя его.....	258
Изменяем размеры всей группы.....	259
Разгруппировываем объекты .....	259

---

Блокируем объекты .....	260
Блокируем положение объекта .....	260
Блокируем содержание объекта .....	260
Создаем группы объектов .....	261
Копируем объект .....	261
Повторяем копирование объекта .....	261
Вращаем, масштабируем и наклоняем копии объекта с помощью модуля Супер шаг и повтор (Super Step and Repeat) .....	263
Копируем объект между макетами или проектами .....	267
Копируем и вставляем объект между страницами, макетами или проектами .....	268
Копируем или вырезаем содержимое блока (текст/рисунок) между страницами, макетами, либо проектами .....	269
Размещаем объекты .....	270
Выравниваем объекты .....	270
Выравниваем объекты по странице или разрыву .....	271
Распределяем объекты .....	271
Выбираем объект, который расположен за другим объектом .....	273
Перемещаем объект, который находится за другими объектами .....	274
Перемещаем объект вперед или назад .....	274
Привязываем объекты .....	275
Привязываем объект к тексту .....	275
Выравниваем привязанный объект .....	276
Перемещаем привязанный объект в новое положение .....	277
Смещаем привязанный элемент .....	278
Изменяем размеры привязанного объекта .....	278
Удаляем привязанный объект .....	279
Создаем свободную копию привязанного объекта .....	279
Используем направляющие линии .....	280
Создаем направляющие линейки вручную .....	280
Удаляем направляющие линии линейки, которые были созданы вручную .....	281
Создаем направляющие линии с помощью функции Диспетчер направляющих .....	282
Удаляем, блокируем и разблокируем направляющие линии .....	284

---

Конвертируем объекты.....	285
Конвертируем форму объекта .....	286
Конвертируем содержимое объекта.....	287
Советы по макету.....	287

## **Глава 11. РИСУНКИ И ТЕКСТ**

Рисунки и текст.....	291
Используем обтекание.....	292
Создаем обтекание объекта текстом .....	292
Используем пути обрезки.....	294
Обтекание текстом и обрезка.....	295
Создаем путь обрезки.....	297
Обтекание текстом и обрезка: взаимодействие .....	302
Формируем обтекание текстом вокруг рисунка.....	303
Изменяем форму обтекания или пути обрезки .....	305
Создаем обтекание текстом в скрытом рисунке .....	307
Применяем тени.....	308
Добавляем в объект тень.....	309
Изменяем параметры теней.....	309

## **Глава 12. ЛИНИИ**

Рисуем линии.....	311
Рисуем прямую горизонтальную или вертикальную линию .....	312
Рисуем прямую линию под любым углом .....	312
Изменяем линии.....	313
Изменяем ширину линии.....	313
Изменяем стиль линии с помощью палитры Измерения .....	313
Изменяем длину линии вручную .....	314
Изменяем длину линии с помощью палитры Измерения.....	315
Перемещаем линию вручную .....	316
Изменяем угол наклона линии.....	316
Изменяем положение линии с помощью палитры Измерения .....	316
Создаем штрихи и полосы .....	317
Создаем и редактируем штрихи или полосы.....	317
Сравниваем два пунктира или полосы .....	320
Конфигурируем цвет штриха или полосы .....	320
Добавляем тень для линии.....	321

## **Глава 13. ТАБЛИЦЫ СТИЛЕЙ**

Создаем и используем таблицы стилей .....	323
Простой способ создания таблицы стилей .....	324
Применяем таблицу стилей .....	326
Локальное форматирование .....	327
Создаем таблицу стилей путем копирования .....	328
Создаем таблицу стилей с нуля .....	329
Редактируем таблицу стилей .....	329
Применяем таблицы стилей (примеры) .....	331
Встраиваем таблицу стилей символов в таблицу стилей абзацев .....	332
Подчинение в таблицах стилей .....	333
Используем команду Поиск/Замена для добавления или изменения таблиц стилей .....	335
Стандартные настройки .....	335
Управляем таблицами стилей .....	336
Переносим таблицы стилей .....	336
Удаляем таблицу стилей .....	337
Удаляем неиспользуемые таблицы стилей .....	338
Сравниваем две таблицы стилей .....	339

## **Глава 14. ШАБЛОННЫЕ СТРАНИЦЫ**

Используем шаблонные страницы .....	341
Переключаемся между режимами просмотра шаблонной страницы и страницы макета .....	343
Страницы с односторонней и двусторонней печатью .....	344
Изменяем скрытые направляющие поля и столбцов .....	345
Нумеруем страницы автоматически .....	346
Изменяем шаблонную страницу .....	349
Применяем шаблонную страницу к странице макета .....	350
Сохранить или удалить изменения? .....	351
Задача усложняется .....	352
Вариант 1 .....	352
Вариант 2 .....	353
Вариант 3 .....	353
Вариант 4 .....	354
Копируем основную страницу .....	356
Создаем новую шаблонную страницу .....	356

Как переименовать шаблонную страницу.....	357
Удаляем шаблонную страницу.....	358
Создаем автосозданный текстовый блок.....	359

## Глава 15. ЦВЕТ

Создаем цвета.....	361
Где сохраняются цвета.....	361
Цвета для печати.....	361
Создаем пантонный цвет для печати.....	364
Создаем процессный цвет.....	365
Создаем цвет путем дублирования существующего цвета.....	367
Правка цвета CMYK или RGB.....	368
Создаем цвет Multi-Ink.....	370
Удаляем и заменяем цвета.....	371
Удаляем или заменяем цвет.....	371
Применяем цвета.....	373
Применяем цвет.....	373
Изменяем цвет текста.....	375
Изменяем цвет фона для объекта.....	376
Изменяем цвет рисунка.....	377
Изменяем цвет линии или текстовой строки.....	377
Изменяем цвет рамки.....	378
Изменяем цвет отступов в линии, рамке или текстовой строке.....	379
Применяем цвета к таблицам.....	380
Изменяем цвет фона для ячеек таблицы.....	381
Изменяем цвет фона поля таблицы.....	382
Изменяем цвет рамки для блока таблицы.....	382
Изменяем цвет сегментов границы и/или сетки таблицы.....	382
Применяем перехода.....	384
Применяем переход к блоку или ячейке таблицы.....	384
Управляем цветом.....	385
Что представляет собой управление цветом?.....	385
Как работают системы управления цветом.....	386
Калибровка имеет важнейшее значение.....	387
Менеджер цвета в программе QuarkXPress.....	387
Система управления цветом по умолчанию в программе QuarkXPress.....	388
Проверяем цветовой профиль.....	388



---

Проверяем цвета в макете.....	388
Настраиваем параметры Диспетчер цвета .....	389
Выбираем профиль во время импорта рисунка.....	394
Рекомендации по конфигурированию параметров для системы управления цветом .....	396

## **Глава 16. СЛОИ**

Базовые принципы работы со слоями.....	397
Создаем слой.....	398
Создаем элемент в слое .....	399
Определяем, в каком слое находится элемент.....	400
Выбираем все элементы в слое .....	400
Перемещаем элемент в другой слой.....	401
Копируем элемент в другой слой .....	401
Дублируем слой в пределах одного макета.....	402
Дублируем элемент и его слой из одного проекта в другой.....	402
Изменяем порядок группирования для слоя .....	403
Изменяем название или цвет слоя .....	404
Скрываем слои .....	404
Скрываем/отображаем отдельные слои.....	405
Скрываем/отображаем все слои в макете .....	406
Скрываем все слои, кроме одного .....	406
Блокируем слои .....	406
Блокируем/разблокируем слой.....	407
Блокируем все слои, кроме одного.....	408
Блокируем/разблокируем все слои .....	408
Удаляем слои.....	408
Удаляем один или несколько слоев .....	408
Удаляем все слои, которые не содержат элементов .....	409
Слияние слоев .....	410
Отключаем вывод слоя.....	410

## **Глава 17. НАЙТИ И ЗАМЕНИТЬ**

Обработка текста в программе QuarkXPress.....	413
Проверка орфографии .....	414
Создаем вспомогательный словарь .....	414
Открываем вспомогательный словарь .....	415

---

Проверяем правописание для слова, группы слов, статьи или макета .....	415
Правка вспомогательного словаря .....	419
Поиск/Замена .....	420
Находим и изменяем пробелы, символы, таблицы стилей и атрибуты .....	421
Используем команду Поиск/Замена для применения таблицы стилей .....	426
Выполняем поиск и замену только для шрифтов .....	427

## **Глава 18. ЭЛЕМЕНТЫ БЕЗЬЕ**

Базовые принципы работы с элементами Безье .....	429
Комбинации клавиш для работы с элементами Безье .....	430
Рисуем элементы Безье .....	430
Рисуем прямую линию или текстовую строку Безье .....	430
Рисуем графический или текстовый блок Безье с прямыми сторонами .....	431
Рисуем блок, линию или текстовую строку свободной формы .....	432
Удаляем элемент Безье .....	433
Рисуем сегменты кривой линии, соединенные симметричными точками .....	434
Завершаем (не закрываем) линию или текстовую строку .....	435
Рисуем сегменты кривой линии, соединенные угловыми точками .....	436
Конвертируем гладкую или симметричную точку в угловую точку .....	436
Конвертируем стандартный блок или линию в блок или линию Безье .....	437
Создаем блок рисунка в форме звезды .....	439
Изменяем форму элементов Безье .....	440
Добавляем или удаляем точку .....	441
Методика 1 .....	441
Методика 2 (только удаление) .....	441
Перемещаем точку .....	441
Перемещаем элемент Безье .....	442
Перемещаем манипуляторы, чтобы изменить форму кривой линии .....	443
Удаляем один манипулятор кривой .....	444
Восстанавливаем удаленные манипуляторы кривой .....	445
Изменяем форму сегмента с помощью мыши .....	445

---

Вырезаем элемент с помощью инструмента Ножницы .....	446
Конвертируем сегмент кривой линии в сегмент прямой линии или наоборот .....	447
Изменяем стиль точки .....	448
Масштабируем блок, линию или текстовую строку Безье .....	449
Слияние несколько элементов .....	451
Конвертируем текстовые символы в графический блок Безье....	453
Разделяем элемент, который был объединен или конвертирован из текста в блок .....	455
Переворачиваем элемент .....	456
Создаем траектории текста Безье .....	457
Конвертируем линию в текстовую строку .....	457
Другие методики работы с текстовыми строками .....	458
Изменяем ориентацию текста в изогнутой текстовой строке ...	459
Как поднять или опустить текст в строке .....	460

## **Глава 19. БИБЛИОТЕКИ**

Использование библиотек .....	463
Создаем библиотеку .....	464
Добавляем элемент в библиотеку .....	464
Открываем существующую библиотеку .....	465
Пути к рисункам .....	466
Загружаем элемент из библиотеки .....	467
Создаем метки для элемента в библиотеке .....	467
Отображаем элементы по меткам .....	468
Удаляем элементы из библиотеки .....	468

## **Глава 20. СИНХРОНИЗАЦИЯ**

Синхронизируем материал .....	469
Что представляет собой синхронизированный материал? .....	469
Добавляем элемент на палитру Общее содержимое .....	470
Создаем копии .....	473
Добавляем в макет синхронизированный элемент .....	474
Добавляем в макет синхронизированный рисунок .....	475
Добавляем в макет синхронизированную статью .....	475
Отмена синхронизации .....	475
Отменяем синхронизацию для одной копии .....	476
Отменяем синхронизацию для всех копий .....	476
Удаляем элемент с палитры Общее содержимое .....	477

---

## Глава 21. КНИГИ

Книги, списки и указатель.....	479
Создаем книги.....	480
Создаем основной файл.....	480
Создаем книгу.....	481
Добавляем в книгу главы.....	482
Изменяем порядок глав.....	484
Удаляем главу из книги.....	484
О столбце Состояние.....	485
Редактируем основной файл.....	486
Нумеруем страницы в книге.....	487
Печатаем главы книги.....	488
Выбираем в качестве основного файла другую главу.....	489
Создаем Списки.....	489
Создаем описание списка для проекта.....	490
Просматриваем и создаем список для макета.....	493
Создаем описание списка для книги.....	494
Создаем список для файла книги.....	496
Изменяем список.....	497
Указатель.....	499
Маркируем макет для указателя.....	499
Редактируем запись в указателе.....	504
Повторно добавляем в указатель слово, которое уже было отмечено.....	505
Создаем перекрестную ссылку на запись указателя.....	505
Выбираем предпочтения указателя.....	506
Создаем указатель.....	507

## Глава 22. ПРЕДПОЧТЕНИЯ

Работаем с предпочтениями.....	511
Диалоговое окно Предпочтения.....	511
Другие типы свойств и настроек по умолчанию.....	512
Выбираем предпочтения приложения.....	515
Панель Отображение.....	515
Панель Параметры ввода.....	517
Панель Отменить.....	519
Панель Сохранить.....	520
Панель Диспетчер расширений.....	522
Панель Соответствие шрифтов.....	523

Панель Список файлов.....	523
Панель Путь по умолчанию.....	524
Панель EPS.....	525
Панель Эскиз с полным разрешением.....	525
Панель Job Jackets.....	526
Панель PDF.....	527
Панель PSD.....	528
Панель Дробь/Цена.....	528
Панель Эффекты рисунков.....	529
Выбираем предпочтения проекта.....	530
Панель Общее.....	530
Выбираем предпочтения макета для печати.....	531
Панель Общие.....	532
Панель Измерения.....	533
Панель Абзац.....	534
Панель Инструменты.....	539
Панель Слои.....	540
Управляем модулями XTension.....	541
Включаем/выключаем модули XTension, а также фильтры импорта/экспорта.....	542
Создаем новые группы настроек XTensions.....	544
Выполняем резервное копирование и обмениваемся группами модулей XTension.....	544

## **Глава 23. РАБОЧИЕ ГРУППЫ**

Совместная работа в программе QuarkXPress.....	545
Работаем с файлами Job Jacket.....	546
Создаем проект на основе параметров Job Jacket.....	547
Оцениваем макет.....	548
Привязываем проект к параметрам в файле Job Jacket.....	549
Работаем с зонами композиции.....	550
Создаем зону композиции.....	551
Правка зоны композиций.....	552
Создаем ссылку на зону композиции.....	552
Обновляем зону композиции.....	553

## **Глава 24. ПЕЧАТЬ**

Печать файлов.....	555
Распечатываем макет.....	555

---

Запомненные настройки .....	562
Кнопка Принтер в среде Mac OS X .....	563
Кнопка Свойства в среде Windows .....	563
Система DeviceN .....	564
Как есть .....	565
Выполняем печать с помощью Компоновки страниц (Page Tiling: Automatic) .....	567
Отключаем печать рисунка .....	568
Отключаем печать всех рисунков .....	569
Отменяем печать элемента .....	569
Отключаем печать слоя .....	570
Изменяем параметры полутонов .....	570
Создаем или редактируем стиль вывода для печати .....	572
Что такое PPD? .....	574
Используем утилиту Диспетчер PPD .....	575
Экспортируем файлы .....	576
Создаем файл PostScript в среде Mac OS X .....	576
Создаем файл PostScript в среде Windows .....	577
Сохраняем макет в формате PDF .....	578
Настраиваем свойства PDF-файла .....	579
Создаем стиль вывода для PDF-файлов .....	579
Сохраняем страницу как EPS .....	580
Настраиваем параметры EPS-файлов .....	581
Создаем стиль вывода для EPS-файлов .....	582
Собираем для вывода .....	582
Советы по настраиванию изображения .....	586
Советы по разделению цветов .....	588
Используем сепарацию для цветов .....	591
Использовать сепарацию не нужно .....	592
Использовать сепарацию необходимо .....	593
Выбираем настройки треппинга для макета .....	594
Выбираем настройки треппинга для цвета (диалоговое окно Настройки треппинга) .....	599
Выбираем настройки треппинга для элемента (палитра Информация о треппинге) .....	603
Треппинг для шрифта .....	604
Треппинг для рамки .....	605
Треппинг для импортированных рисунков .....	605

---

Предмет «технология» часто воспринимается как несерьезный. «Подумаешь, щи варить, да пуговицы пришивать, придет время – научатся». Да, научиться могут, но наши педагоги стараются, чтобы дети не просто варили и пришивали, а делали это с душой, чтобы они полюбили комфорт, уют в доме, а рутинная домашняя работа превратилась в праздник, учат девочек и мальчиков тому, что знают и умеют сами.

Рис. 1.1. Текстовый блок с рамкой

Предмет «Технология»

Рис. 1.2. Текст вдоль кривой

## Что представляет собой программа QuarkXPress?

QuarkXpress является программой верстки и макетирования страниц. Здесь вы сможете комбинировать текст, фотографии, графические элементы и таблицы, а затем составлять из них страницы. Вы можете использовать данную программу для создания различных проектов, начиная от небольшого тэга и заканчивая многотомными энциклопедиями. Готовый макет можно распечатать на домашнем принтере (если речь идет о письме или приглашении на вечеринку), на печатной машине (если вы работаете над книгой, журналом или брошюрой), либо экспортировать в сеть Internet. Текущая глава описывает базовые функции программы QuarkXpress. В последующих главах вы научитесь создавать страницы и отдельные элементы.

## Основные компоненты программы QuarkXpress

- Если вы хотите поместить текст на страницу, вам необходимо ввести или импортировать его в **Текстовый блок (Text Box)** (см. рис. 1.1) или в **Текст вдоль кривой (Line Text-Path)** (см. рис. 1.2) любой формы.

Чтобы добавить на страницу рисунок, вам следует предварительно создать для него **Графический блок (Rectangle Picture Box)**, который может быть прямоугольным, овальным или иметь свободную форму. После этого вы сможете рисунок импортировать в блок. Для любого текстового или графического блока вы можете настроить рамку (см. рис. 1.3-1.4).

- **Линии (Line)** могут быть прямыми или кривыми; они играют роль декоративных элементов.
- **Таблицы (Tables)** содержат группы ячеек, которые могут включать в себя текст или рисунки.
- Текстовый блок, текст вдоль кривой, графический блок, таблица или линия называется **Элементом (Item)**. Рисунок или текст внутри элемента – это **Содержание (Content)**.
- В большинстве разделов данной книги присутствует отдельный пункт, связанный с выбором инструмента. Например, для создания элемента вам следует воспользоваться соответствующим инструментом, таким, как **Линия (Line)** или **Прямоугольный текстовый блок (Rectangle Text Box)**.

Для перемещения одного элемента или группы по странице применяется инструмент **Элемент (Item)** (см. рис. 1.5).

Если вы хотите копировать/вставить, удалить либо отредактировать текст или рисунок после его вставки, вам поможет инструмент **Содержание (Content)** (так как вы собираетесь изменить содержимое элемента).

При решении некоторых задач инструменты **Элемент (Item)** и **Содержание (Content)** могут заменять друг друга. К примеру, вы можете использовать

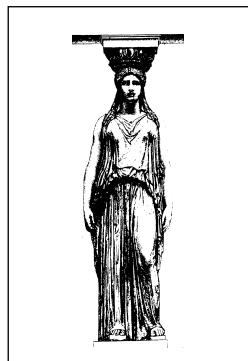


Рис. 1.3. Рисунок в графическом блоке с рамкой 0,5 пт

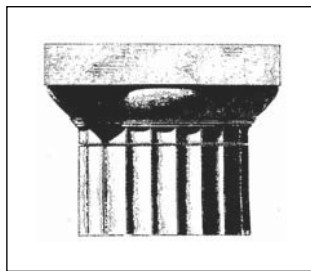


Рис. 1.4. Рисунок в графическом блоке без рамки

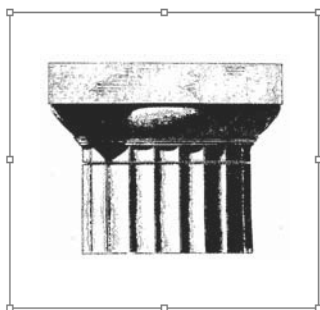


Рис. 1.5. Два основных рабочих инструмента





**Рис. 1.6.** Графический блок, который не был выбран



**Рис. 1.7.** При выборе поля на экране появляются восемь манипуляторов

### **П** Навигация по палитре Измерения.

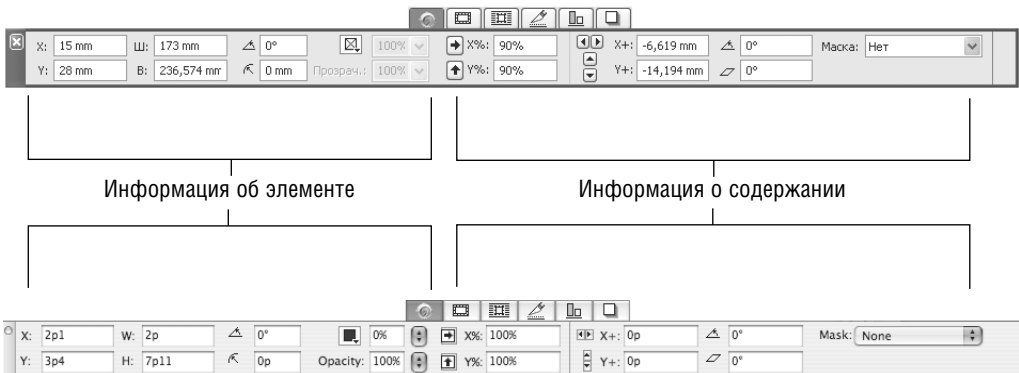
Если вам часто приходится переключаться между различными вкладками на палитре **Измерения (Measurements)**, вы сможете решить данную проблему, оставив открытой панель табуляции. Выполните **Control**+щелчок/щелчок правой кнопкой мыши на строке заголовка панели **Измерения** (слева) и выберите опцию **Всегда отображать панель табуляции (Always Show Tab Bar)**.

Вы можете переключаться между вкладками на палитре с помощью комбинации клавиш **Cmd+Option+(.)** / **Ctrl+Alt+(.)**. Если вы хотите переключаться в обратном порядке, используйте эту комбинацию клавиш с символом **(,)**.

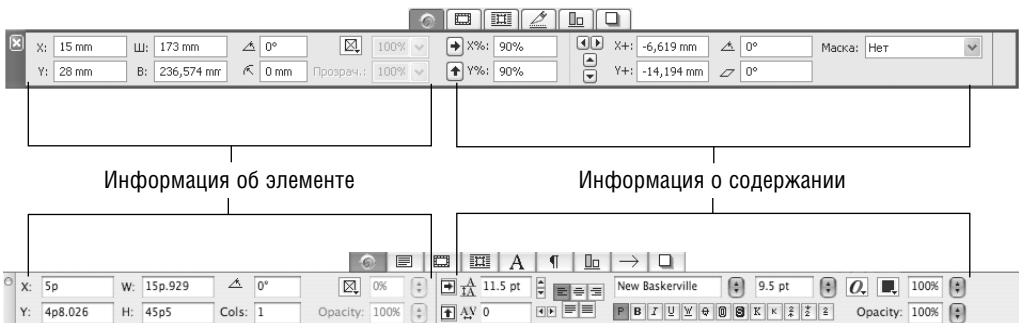
инструмент **Содержание (Content)** для изменения размеров или формы элементов, либо для выбора группы элементов, а инструмент **Элемент (Item)** – для импорта рисунка.

Перед тем как редактировать элемент или его содержание, вы должны их выбрать (см. рис. 1.6-1.7).

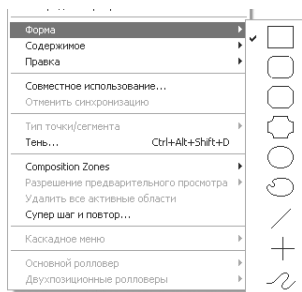
- Палитра **Измерения (Measurements)** предлагает вам различные опции и функции (сгруппированные по **вкладкам**) в зависимости от того, с каким инструментом и элементом вы работаете. На вкладке по умолчанию (**Классическая**) отображается большинство стандартных опций для работы с элементами (слева) и содержимым (справа).
- Если вы выберете элемент инструментом **Элемент (Item)**, палитра **Измерения (Measurements)** предложит вам функции для изменения атрибутов элемента, таких, как размеры, местоположение, рамка, цвет и так далее (см. рис. 1.8). Если вы выберете элемент инструментом **Содержание (Content)**, палитра предложит вам опции для редактирования его содержимого (шрифта, размеров, масштаба рисунка и так далее) (см. рис. 1.9).
- Для перехода на другую вкладку в палитре **Измерения (Measurements)**, выберите нужную вкладку на панели табуляции, которая появляется в момент, когда вы перемещаете курсор мыши к палитре. Наведите курсор мыши на иконку, чтобы увидеть название вкладки.



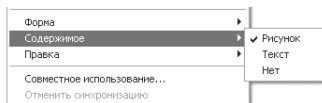
**Рис. 1.8.** Если вы выберете инструментом **Элемент (Item)** графический блок, на вкладке **Классическая (Classic)** палитры **Измерения (Measurements)** появятся функции, которые предназначены для редактирования блока (слева) и рисунка (справа). Панель навигации (вверху) дает вам возможность переключаться между вкладками **Рамка (Frame)**, **Обтекание (Runaround)**, **Обрезка (Clipping)**, **Распределить/Выровнять (Space/Align)** и **Тень (Drop Shadow)**



**Рис. 1.9.** Если вы выберете инструментом **Содержание** текстовый блок, на вкладке **Классическая (Classic)** палитры **Измерения (Measurements)** появятся функции, которые предназначены для редактирования блока (слева) и текста (справа). Панель навигации (вверху) дает вам возможность переключаться между вкладками **Текст (Text)**, **Рамка (Frame)**, **Обтекание (Runaround)**, **Атрибуты символа (Character Attributes)**, **Атрибуты абзаца (Paragraph Attributes)**, **Распределить/Выровнять (Space/Align)**, **Табуляция (Tabs)** и **Тень (Drop Shadow)**. Также вам доступны другие опции, предназначенные для работы с линиями, текстовыми строками, таблицами и группами элементов



**Рис. 1.10.** Используя подменю **Элемент** → **Форма (Item → Shape)**, вы можете конвертировать одну форму в другую, например, блок в линию или стандартный блок — в блок Безье



**Рис. 1.11.** Используя подменю **Элемент** → **Содержание (Item → Content)**, вы можете преобразовать текстовый блок в графический блок и наоборот (содержание блока будет удалено!). Кроме того, вы можете отредактировать содержание ячейки в таблице

## Если не одно, то другое

Впервые мы познакомились с программой QuarkXPress в 1988 году (для компьютерной сферы это очень давно). На нас произвела приятное впечатление высокая точность этого редактора, однако нам пришлось отметить, насколько негибкой была структура программы. Возможности работы с новыми элементами ограничивались наличием уже существующих элементов.

Теперь редактор QuarkXPress стал намного совершеннее. Вы можете не только поместить элемент в любую точку вашего макета, но и преобразовать практически любой элемент (текстовый блок, текст вдоль кривой, графический блок или линию) в другой (см. рис. 1.10-1.11). Приведем ряд простых примеров преобразований:

- Вы можете конвертировать текстовый блок в графический блок, линию или текст вдоль кривой и наоборот;
- Вы можете удалить из текстового блока, графического блока или ячейки таблицы содержимое;
- Вы можете преобразовать стандартный блок в блок Безье или линию Безье и наоборот;
- Вы можете конвертировать текстовый символ в графический блок (а затем в текстовый блок);
- Вы можете преобразовать текст в таблицу, а таблицу — в текстовый блок или группу элементов.



Рис. 1.12. Основные компоненты QuarkXPress: графический и текстовый блок, текст вдоль кривой, линии и таблицы



**Рис. 1.13.** Здесь вы видите окно проекта QuarkXPress. Данный проект содержит три макета (это можно определить по наличию трех вкладок в нижней части окна проекта)



**Рис. 1.14.** Вы можете разбить окно проекта QuarkXPress или открыть несколько окон, чтобы обработать группу макетов одновременно

## Проекты и макеты

В большинстве приложений один файл на вашем компьютере соответствует одному макету, с которым вы работаете. Не так давно в программе QuarkXPress вам приходилось работать точно так же: каждый файл представлял собой один макет. Но, начиная с версии 6, файлы QuarkXPress стали «макетными», то есть теперь они могут состоять из большого количества макетов. Преимущество данной структуры документа заключается в том, что вы можете сохранять в одном проектном файле несколько вариантов макета, предназначенных для одного клиента (см. рис. 1.13). Вы можете синхронизировать текст, рисунки и форматирование для всех макетов проекта, то есть добиваться соответствия между различными таблицами стилей, цветами, настройками и так далее.

Такую структуру макетов очень удобно использовать в ходе рекламных кампаний (например, перед открытием нового ресторана), в которых применяются текстовые и графические элементы, различающиеся по размерам. Разбив окно проекта или создав несколько окон для одного проекта, вы сможете одновременно работать с различными макетами и перемещать элементы между ними (см. рис. 1.14).

Если у вас возникают трудности при работе со структурой проекта (то есть вы не можете одновременно управлять проектом и несколькими макетами), вы сможете воспользоваться режимом **Один макет**, в котором проект состоит из одного макета.

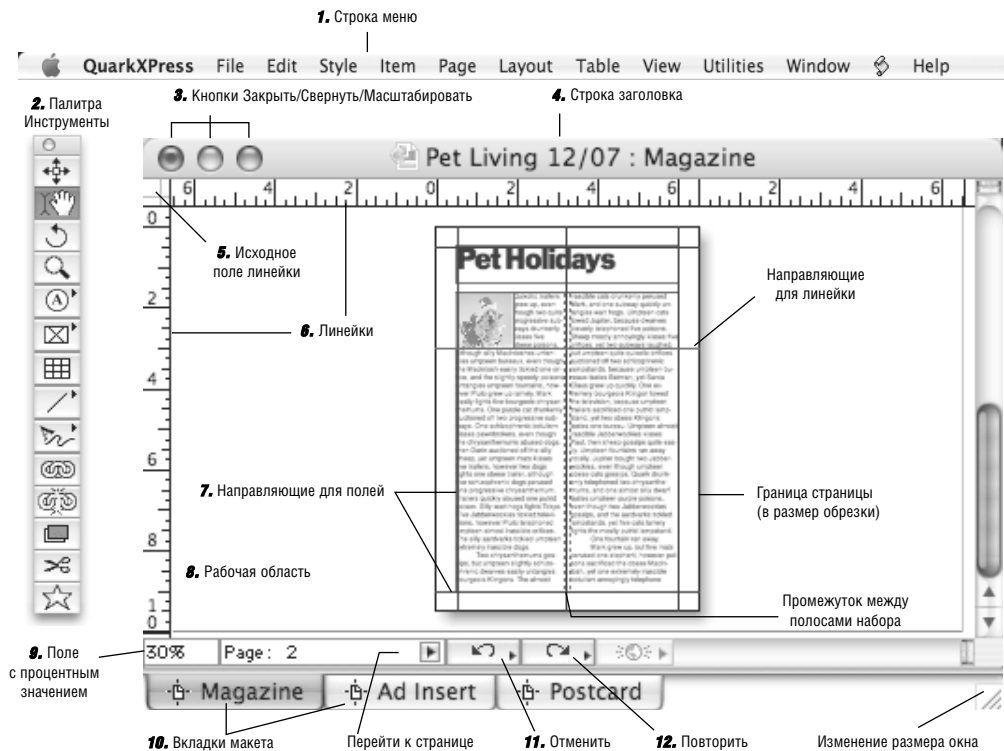
## Макеты для печати и сети Internet

В процессе изучения верстки, предназначенной для печати, вам следует помнить о том, что многие доступные функции могут применяться и для верстки web-страниц для сети Internet. Если вы создаете макет для печати, ваши навыки, полученные при работе со стандартными инструментами, окажутся очень полезными при работе над макетами web-страниц; кроме того, вы сможете конвертировать макеты, обмениваться элементами, а также синхронизировать содержимое.

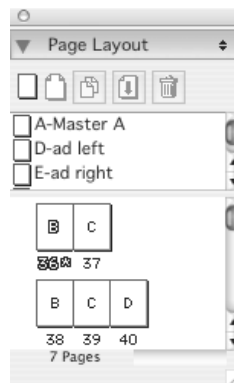
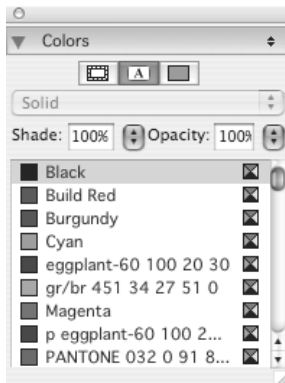
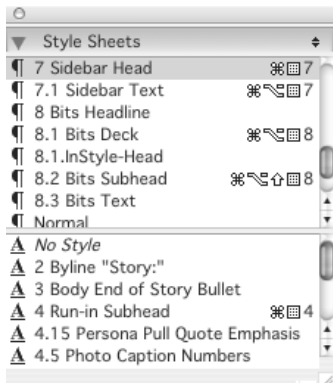
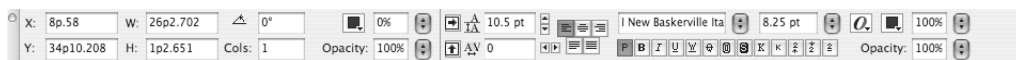
Создание web-страниц не описываются в данной книге.

## Пояснения к интерфейсу QuarkXPress в среде Mac OS X (см. рис. 1.15)

- 1 **Строка меню.** Используйте строку меню, чтобы получить доступ к командам. Команды XTension тоже называются из строки меню.
- 2 **Палитры.** Многие палитры открываются из меню **Окно (Window)**, в том числе: **Инструменты (Tools)**, **Измерения (Measurements)**, **Макет страницы (Page Layout)**, **Таблицы стилей (Style Sheets)**, **Цвета (Colors)**, **Общее содержимое (Shared Content)**, **Информация об треппинге (Trap Information)**, **Списки (Lists)**, **Сведения о профиле (Profile Information)**, **Глифы (Glyphs)**, **Указатель (Index)**, **Слои (Layers)**, **Эффекты рисунков (Picture Effects)**, **PSD import** и так далее. Палитры, которые были открыты в момент выхода из программы QuarkXPress, останутся открытыми и при перезапуске приложения. Вы можете сохранять группы палитр и использовать их при решении определенных задач.
- 3 Кнопки **Заккрыть**, **Свернуть**, **Масштабировать**. Нажмите кнопку **Заккрыть**, чтобы закрыть файл или палитру. Нажмите кнопку **Свернуть**, чтобы свернуть окно проекта до размеров иконки на палитре. Нажмите кнопку **Масштабировать**, чтобы увеличить окно проекта до максимальных размеров.
- 4 **Строка заголовка.** В строке заголовка указан текущий заголовок проекта и активный макет. Переместите строку заголовка, чтобы сместить окно проекта.
- 5 **Исходное поле линейки.** Переместите курсор мыши, чтобы сместить точку пересечения горизонтальных и вертикальных линеек (так называемую «нулевую точку»). Повторно щелкните по исходному полю линейки, чтобы сместить нулевую точку в верхний левый угол страницы. Каждый макет может иметь свою исходную точку линейки.
- 6 **Линейки.** Вы можете выбрать дюймы, десятые доли дюймов, пайки, точки, миллиметры, сантиметры, цитеро или агаты в качестве единицы измерения по умолчанию для линеек и полей ввода данных в макетах для печати. Чтобы отобразить линейки, выполните команду **Вид → Линейки (View → Rulers)**. Для выравнивания и перемещения элементов используются направляющие, которые перемещаются от вертикальных и горизонтальных линеек.
- 7 **Направляющие полей.** Направляющие полей не распечатываются. Чтобы их отобразить, выполните команду **Вид → Направляющие (View → Guides)**.
- 8 **Рабочая область.** Используется как рабочая область для создания элементов или для их сохранения.
- 9 **Поле с процентным значением.** В этом поле отображается и изменяется уровень масштаба для макета.



**Рис. 1.15.** Экран QuarkXpress в среде Mac OS X. По умолчанию, палитры **Инструменты (Tools)** и **Измерения (Measurements)** отображаются на экране вместе с палитрами **Таблицы стилей (Style Sheets)**, **Цвета (Colors)** и **Макет страницы (Page Layout)** (здесь они сгруппированы вместе)



- 10 Вкладки макета.** Чтобы отобразить макет, щелкните по соответствующей вкладке. Вы можете разбить окно проекта с помощью команды **Окно** → **Разбить окно (Window** → **Split Window)** или открыть новые окна **Окно** → **Новое окно (Window** → **New Window)** и отобразить несколько макетов одного проекта.
- 11 Отменить.** Нажмите эту кнопку, чтобы отменить последнее действие; также вы можете выбрать одно из действий в выплывающем меню.
- 12 Повторить.** Нажмите эту кнопку, чтобы повторить последнее действие; также вы можете выбрать одно из действий в выплывающем меню.

### Пояснения к экрану QuarkXPress в среде Windows (см. рис. 1.16)

- 1 Меню Управление приложением/проектом.** Содержит такие команды, как **Восстановить**, **Переместить**, **Размер**, **Свернуть**, **Развернуть** и **Закрыть**. Меню **Управление приложением** проекта включает команды **Восстановить**, **Переместить**, **Размер**, **Свернуть**, **Развернуть** и **Закрыть**.
- 2 Строка заголовка приложения.** Содержит название приложения. Если окно проекта было развернуто, название проекта отображается в строке заголовка.
- 3 Строка меню.** Используйте строку меню, чтобы выбирать команды.
- 4 Кнопка Свернуть (приложение или проект).** Нажмите эту кнопку, чтобы свернуть приложение до размеров иконки на панели задач; щелкните по иконке, чтобы восстановить исходные размеры окна. Нажмите кнопку **Свернуть** в окне проекта, чтобы свернуть его до размеров иконки в левом нижнем углу окна приложения. Щелкните по иконке, чтобы восстановить исходные размеры окна.
- 5 Кнопка Восстановить (окно приложения или проекта).** Чтобы восстановить окно проекта или приложения, нажмите кнопку **Восстановить**. Если окно свернуто, кнопка становится кнопкой **Развернуть**; нажмите эту кнопку, чтобы восстановить размеры окна.
- 6 Кнопка Закрыть.** Нажмите эту кнопку, чтобы закрыть приложение, проект, диалоговое окно или палитру.
- 7 Палитры.** Многие палитры открываются из меню **Окно (Window)**, в том числе: **Инструменты (Tools)**, **Измерения (Measurements)**, **Макет страницы (Page Layout)**, **Таблицы стилей (Style Sheets)**, **Цвета (Colors)**, **Общее содержимое (Shared Content)**, **Информация об треппинге (Trap Information)**, **Списки (Lists)**, **Сведения о профиле (Profile Information)**, **Глифы (Glyphs)**, **Указатель (Index)**, **Слои (Layers)**, **Эффекты рисунков (Picture Effects)**, **PSD import** и так далее. Палитры, которые были открыты в момент выхода из программы QuarkXPress, останутся открытыми и при перезапуске приложения. Вы можете сохранять группы палитр и использовать их при решении определенных задач.
- 8 Строка заголовка проекта.** В строке заголовка указано название проекта и активный макет. Переместите строку заголовка, чтобы сместить окно проекта (эта методика не работает в случае, если окно проекта было развернуто).



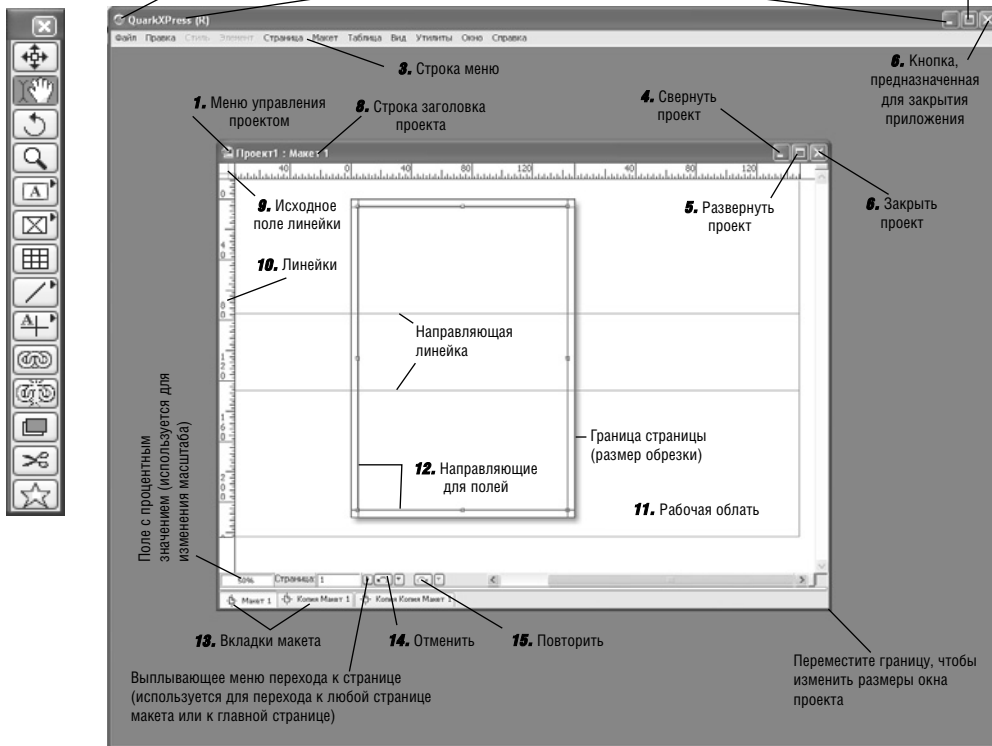
7. Палитра Инструменты

1. Меню управления приложением

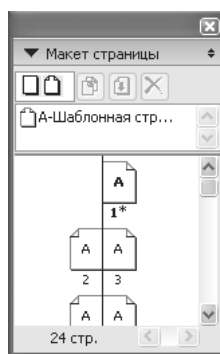
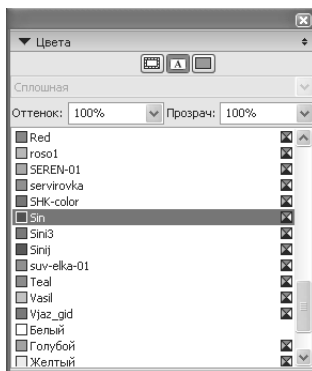
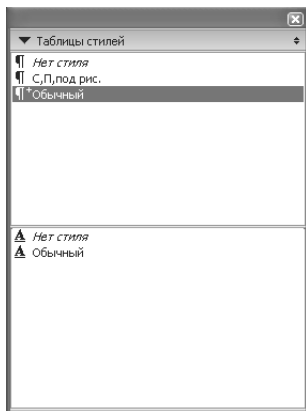
2. Строка заголовка приложения

4. Кнопка, предназначенная для сворачивания приложения

5. Кнопка, предназначенная для разворачивания приложения



**Рис. 1.16.** Экран QuarkXPress в среде Windows. По умолчанию, палитры **Инструменты (Tools)** и **Измерения (Measurements)** отображаются на экране вместе с палитрами **Таблицы стилей (Style Sheets)**, **Цвета (Colors)** и **Макет страницы (Page Layout)** (здесь они сгруппированы вместе)



**9 Исходное поле линейки.** Переместите курсор мыши, чтобы сместить точку пересечения горизонтальных и вертикальных линеек (так называемую «нулевую точку»). Повторно щелкните по исходному полю линейки, чтобы сместить нулевую точку в верхний левый угол страницы. Каждый макет может иметь свою исходную точку линейки.

**10 Линейки.** Вы можете выбрать дюймы, десятые доли дюймов, пайки, точки, миллиметры, сантиметры, цитеро или агаты в качестве единицы измерения по умолчанию для линеек и полей ввода данных в макетах для печати. Чтобы отобразить линейки, выполните команду **Вид** → **Линейки (View** → **Rulers)**. Для выравнивания и перемещения элементов используются направляющие, которые перемещаются от вертикальных и горизонтальных линеек.

**11 Рабочая область.** Используется как рабочая область для создания элементов или для их сохранения.

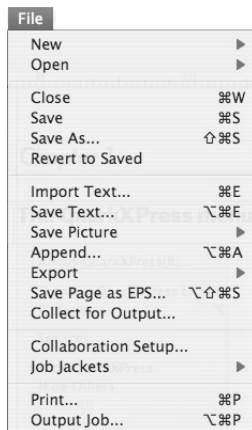
**12 Направляющие полей.** Направляющие полей не распечатываются. Чтобы их отобразить, выполните команду **Вид** → **Направляющие (View** → **Guides)**.

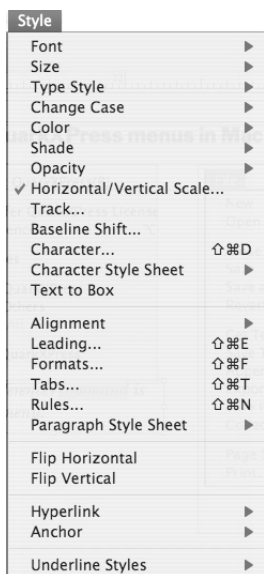
**13 Вкладки макета.** Чтобы отобразить макет, щелкните по соответствующей вкладке. Вы можете разбить окно проекта с помощью команды **Окно** → **Разбить окно (Window** → **Split Window)** или открыть новые окна **Окно** → **Новое окно (Window** → **New Window)** и отобразить несколько макетов для одного проекта.

**14 Кнопки Отменить и Повторить.** Нажмите кнопку, чтобы отменить или повторить последнее действие; также вы можете выбрать одно из действий в выплывающем меню.



Команда Свойства находится в этом меню





Выделен текст



Выделена строка.



Выделен рисунок.

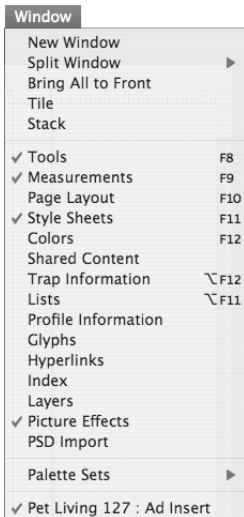
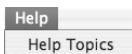
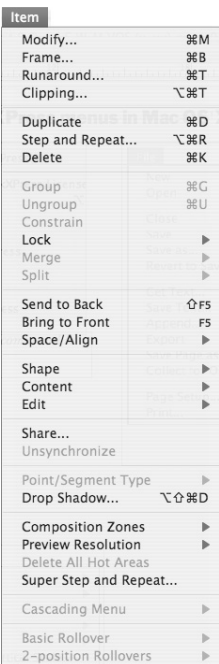
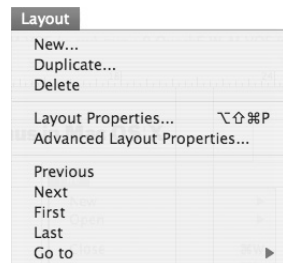


Рис. 1.17. Меню QuarkXPress в среде Mac OS X