# МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет»

Техника и технология рекламы "чания к практическим занятиям и 190101 «Дизайн» направ "коммуникативнь Методические указания к практическим занятиям в среде Quark Insañ. Hur exhonormueckami Munseocane, для студентов специальности 1-19 01 01 «Дизайн» направления специальности 1-19 01 01-04 «Дизайн (коммуникативный)»

> Витебск 2017

Составители:

А. ⊂. Рекомендовано к изданию редакционно-издательским советом УО «ВГТУ», протокол № 6 от 27.09.2017. BC.

Техника и технология рекламы: методические указания к практическим занятиям в среде Quark / сост. А. С. Ковчур, Е. В. Белов. - Витебск : УО «ВГТУ», 2017. – 45 с.

В методических указаниях изложены подготовка, содержание и методика выполнения практической работы «Создание буклета» по дисциплине «Техника и технология рекламы».

- K-1-4-L

**УДК 62.** © УО «ВГТУ», 2017

# СОДЕРЖАНИЕ

Введение.	. 4
1 Работа со средой QuarkXPress на начальном этапе	4
2 Работа с текстом	. /
З Работа с цветом	25
4 Некоторые дополнительные функции	28
5 Работа с иллюстрациями	31
6 Пример верстки трехполосного буклета	38
Литература	44
- And	
9	
CL.	
C <sub>X</sub>	
QL	
The	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
4	
C.	
The second se	
4	
J.	
14.	
	2
	1
	D,
	e,
	er.

Курсы «Техника и технология рекламы» и «Рекламные технологии» относятся к группе специальных дисциплин для студентов дизайнерских специальностей. В данных методических указаниях студенты и слушатели получают информацию о технике и основных технологических приемах создания. верстки полиграфической продукции, овладевают навыками индивидуальной настройки интерфейса среды разработки, приобретают методические и практические навыки при разработке и проектировании различных объектов полиграфической продукции.

Графическая разработка дизайнерского решения и верстка веб-сайтов является важным аспектом формирования творческой личности дизайнера на заключительном обучения, готовит этапе что его к использованию существующих достижений в области технологической подготовки. В данных методических указаниях приведены некоторые обшей аспекты последовательности разработки полиграфической продукции на примере буклета, даны рекомендации по применению функциональных возможностей программы, их возможности. Методические указания помогут сформировать у студентов И слушателей умение ориентироваться В современных компьютерных технологиях, позволяющих создавать эскизную часть проектов и производить обработку изображений и текстовых фреймов, а также технологическое обеспечение дизайна и производства печатной продукции, дать практические навыки работы с профессиональной web-страниц, компьютерной издательской системой QuarkXPress.

QuarkXPress – программа компьютерного макетирования и верстки газет, книг, брошюр, рекламных листков и прочих графических журналов, материалов. Вместе с Adobe Illustrator и Adobe Photoshop QuarkXPress основу профессиональной системы компьютерной составляет верстки. используемой в издательствах, рекламных и маркетинговых агентствах, дизайнерских фирмах и типографиях. Ввиду больших функциональных возможностей программных продуктов, существуют альтернативные способы решения поставленных задач, поэтому в данных методических указаниях представлены базовые технологические приемы, применяемые при BODCHTON современной разработке и верстке типографской продукции.

## 1 Работа со средой QuarkXPress на начальном этапе

Основы работы со средой QuarkXPress

# ВАЖНО! Для лучшей оптимизации файла верстки рекомендуется отказаться от использования файлов TIFF в слоях, заменяя их файлами ТІҒҒ без слоев.

При наведении курсора, как и в других программных продуктах, «всплывает» подсказка параметра.

В данных методических указаниях используется частичное чередование представлений рисунков англоязычной и русскоязычных версий, которые интуитивно совместимы для лучшего овладения программой при дальнейшем использовании в творческой работе.

Основными составляющими интерфейса QuarkXPress являются Главное меню, многие команды которого знакомы и не требуют пояснений, Палитры, устанавливаемые через меню Окно (Window), и панели Инструментов (Tools), управление которыми за счет информативности иконок осуществляется интуитивно. Запустите программу (рис. 1.1).

 $\sim$ 

айл Правка Стиль Элемент Страница Макет Таблица Вид Утилиты Окно	Разделить окно	+
	Каскад	
	Мозаика по горизонтали	
	Мозаика по вертикали	
	Расположить значки	
П. Плавное меню	Закрыть все	
	Инструменты	
	Измерения	F9
инструменты	Макет страницы	F4
YS.	Таблицы стилей	F11
	Пользовательские стили	
Палитры 🤇	Цвета	F12
	Общее содержимое	
	Информация о треппинге	Ctrl+F12
	Списки	Ctrl+F11
	Сведения о профиле	
	Стили выносок	
	Стили сетки	

Рисунок 1.1 — Интерфейс программы

Одним основных способов работы c программой ИЗ является использование панели Инструментов (Tools) (рис. 1.2).



Рисунок 1.2 — Панель Инструментов (Tools)

1. Элемент (Item Tool) – для выбора, перемещения, изменения размеров и формы, поворота, удаления, вырезания, копирования и вставки элементов.

2. Текстовое содержимое (Text Content Tool) – для рисования текстовых блоков и работы с текстом.

3. Содержание рисунка (Picture Content Tool) – для рисования графических блоков и работы с рисунками.

4. Инструменты создания блоков (Rectangle Content Tool).

5. Линия (Line Tool) – для создания прямых линий любого наклона.

6. Перо Безье (Bezier Pen Tool) – для создания линий и блоков Безье.

7. Таблицы (Table Tool) – для создания таблиц.

8. Масштаб (Zoom Tool) – для увеличения/уменьшения макета на экране.

Для создания собственного проекта выполните следующие действия. Выберите команду File>New>Project (Файл>Создать/Новый>Проект) (рис. 1.3).



Рисунок 1.3 — Вид интерфейса при создании нового проекта

В следующем окне вам следует выбрать целый ряд параметров: название, тип макета, размеры страницы и т. д. Кроме того, можно указать необходимость автоматического создания текстового блока, количество колонок текста на странице, а также значения полей (рис. 1.4).

(	The sector	III San		_
Имя макета:	Макет 1			
Тип макета:	Печать	*	🗌 Режи	м одного макета
Страница	-	Напр	авляющи	е полей
Размер:	A4 🗸		Сверху:	0 mm
СКу Ширина:	297 mm		Снизу;	0 mm
Высота:	210 mm		Слева:	0 mm
Ориентация:	О Книжная		Справа:	0 mm
П Разворот	Альбомная	Напр	авляющие	е колонок
Разре	шить расположение		Колонки:	1
Автосозда	ние текстового блок	а ко	Между понками:	2 mm
	4	×Q.	ОК	Отмена
		+ty		

Рисунок 1.4 — Выбор параметров проекта

2 Работа с текстом

Установка колонок

CKNYY Y (Файл>Создать/Новый> File>New>Project Выполняем команду Проект). Появится окно параметров нового документа (см. рис. 1.3). В поле Columns (Колонки) можно указать количество колонок (см. рис. 1.4). Нажимаем <ОК>. После того как число колонок установлено, его можно изменить, для этого в палитре Page Layout (Макет страницы) сделайте двойной щелчок мышки по A-Master (Управление страницей). После этого в меню Page (Страница) выберите Master Guides & Grid...(Управление колонками и сеткой) (рис. 2.1).

×	Insert Delete		_
1	Move		
Project2 : Layout 1	Master Guides & Grid		
Layout 1	Section		Page Layout
	Previous	<u>่นปัจสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นสุดขึ้นส</u> ุด	
	Next		A-Master A
1	First		
	Last		
2	Go to Ctrl+J		1
1	Display		
3			
-			
4			
		. //	1 Page
5			Style Sheets
			Content Variables
ANA			► Layers
		Colors	
4 4		4 · ·	
		Sold	
8 -			8 -
4	5	Shade 100%	N 13
9 -		Search	
, <b>1</b>		Black	
0 -		Magenta	
-		Registration	
13	C'/	White	
-			
49 795 AsMarton A			

Рисунок 2.1 — Вид интерфейса при установке колонок

Здесь точно также нужно установить значения (количество колонок) в поле Columns (Колонки) и нажать <OK> (рис. 2.2).

	Master Guides & Grid X	
2: Layout 1	Margin Guides Column Guides	23
out] / 61 51 41 31 21 11 01	Top: 0,5" Columns:	4 Si 6 7
անտես եռես են	111.11.11 Bottom: 0,5" Gutter Width: 0,167	
(4)		
	Kagint: 0,5	
	Content Dimensions: 7,5" x 10"	
	Text Settings Display Settings	
	Font Size: 12 pt Vertical Scaling: 100%	
	Line Spacing: 2,4 pt Leading = 14,4 pt	
	During During	1Page
	Blace at 25% from the Bottomine	Style Sheets Content Variables
	O Read From Font: Arial	Layers
	(25% from Bottomine)	
	Office Production	▼ Colors
	Lines within margin: 200 Adjust	Strader 100%
		Search
	Preview	Black
	Load Settings OK Cancel	Magenta
-		White
		STEL

Рисунок 2.2 — Вид интерфейса при установке колонок

Чтобы вернуться обратно на рабочую страницу, нужно сделать двойной щелчок в названии страницы в панели **Page Layout (Макет страницы)**.

## Создание текстового фрейма

С помощью инструмента **Text Content Tool (Текстовое содержимое)** задайте страницы текстового блока, растянув курсором по рабочей области, и отпустите кнопку мыши (рис. 2.3).



Рисунок 2.3 — Вид интерфейса при создании текстового блока

Теперь в эту выделенную маркерами область можно вписывать текст, изменять его размеры. Можно переместить текст с помощью инструмента Item **Tool (Элемент)** (рис. 2.4).

Layout 1			4.	
t1 01 11	হা , পথ ৰা হা	6l i 7l	al I al a	▼ Page Layout
สมปลายสายสายสายสายสายสายสายสายสายสายสายสายสา	ուրություններին։			A-Master A
				A
				T
	Tours			
	Текст		0	
	ТекстТекст		1	
	TekctTekct			
	ТекстТекст		8°01	
	ТекстТекст			9
	Текст			
			▼ Colors	
			+	
			Solid	
			Strade: 100%	
			Search	
			Black	
			Cyan	Cone 1

Рисунок 2.4 — Вид интерфейса при перемещении текста

#### Ввод и форматирование текста

Для того чтобы отформатировать текст, нужно его выделить. Работа производится в панели **Measurements (Измерения)**. В поле ввода с обозначением угла указывается поворот текстового блока относительно горизонтального положения (рис. 2.5).



Рисунок 2.5 — Вид интерфейса при повороте текста

В поле Columns (Колонки) указывается количество колонок текста. При наведении курсора «всплывает» подсказка параметра Интерлиньяж (Leading), указывает на расстояние между строками, также можно задать в Kern (Кернинг) Track Amount (Межсимвольное расстояние) расстояния между символами (рис. 2.6).



Рисунок 2.6 — Вид интерфейса при изменении параметров текста Более подробно настройки параметров текста в п. *Керниг и трекинг*.

## Настройки текстового фрейма

Выполните команду Item>Modify (Элемент>Изменить). В закладке Text (Текст) вводится в первом поле угол поворота текста, во втором – угол наклона и в третьем – число колонок. В следующем поле – расстояние между колонками. В следующем разделе представлен список минимум, в нем имеется 3 способа задания базовой линии текста A по высоте основного документа, C+A – по высоте заглавного символа, CH – по интерлиньяжу. В поле Offset (Смещение) вводится значение высоты базовой линии фрейма (рис. 2.7).



Рисунок 2.7 — Вид интерфейса при настройках текстового фрейма

## Сцепление текстовых блоков

Для этого нужно создать 2 прямоугольных фрейма с помощью инструмента Text Content Tool (Текстовое содержимое) (рис. 2.8).



Рисунок 2.8 — Вид интерфейса при сцеплении текстовых блоков

Удерживайте кнопку **Text Content Tool (Текстовое содержимое)** и выберите **Text Linking Tool (Инструмент связывания текста)**. Этим инструментом сначала нажмите на первый фрейм, потом на второй, 2 фрейма будут сцеплены (рис. 2.9).



Рисунок 2.9 — Вид интерфейса при перетекании текстовых блоков

Когда вы будете писать текст во фрейме, он перетечет во второй фрейм, если ему не хватит места в первом.

## Работа с абзацами

Характеристики абзаца задаются в палитре Edit>Style Sheets (Редактировать>Таблицы стилей). При установке параметров в палитре, они будут действовать только на выделенный фрейм, или на котором установлен курсор. Изначально по умолчанию стоит только 2 вида текстового стиля, поэтому нужно создать новый, щелкаем правой кнопкой мыши по No style (Нет стиля), выбираем New (Создать/Новый). Появляется окно, в котором происходит вся установка настроек абзацев (рис. 2.10).



Рисунок 2.10 — Вид интерфейса при установке настроек абзацев

В закладке Formats (Форматы) в первом и третьем поле задаются отступы абзаца от вертикального текстового фрейма, во втором – отступ первой строки, в 5, 6 – задаются отбивки (расстояния между соседними абзацами). Включатель Lock to Grid (Привязать к сетке) представляет собой включение привязки не только по базовым линиям документа, но и по базовым линиям текстового блока (рис. 2.11).

	Edit Paragraph Style Sheet	X	
			1
Project2: Layout 1	Name: New Style Sheet		Page Layout
	3 General Formats Tabs Rules	Salaha hala hala hala hala hala h	
	Dron Cans	123'	A-Master A
	Left Indent: 0 Character Count: 1		
	First Line: 0"		Λ
	Right Indent: 0"	2	- <b>A</b> .
	Leading: auto V Keep Lines Together -		
	Space Before: 0" All Lines in ¶	0	Page 1
	Space After: 0" Start: 2 End:	2	▼ Style Sheets
	Alignment: Left		Serveda
	H&J: Standard V VI ock to Grid	Bea,	No Style
	Char Align: Baseline V Page Grid V		1 Normal
	Baseline		
	Hanning Character Set: None		
4.			A 19 / 1.
	•/123 None		Search
	Minimum Bullet/Number Distance from Text: 0,1"		A Normal
			-
	ОК	Cancel	Lavers
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	

Рисунок 2.11 — Вид интерфейса при дополнении настроек абзацев

# Отбивка абзаца линейками

Щелкаем правой кнопкой мыши по No style (Нет стиля), выбираем New (Новый). Далее на вкладке Rules (Направляющие линии) (рис. 2.12).

	Edit Paragraph St	yle Sheet			×.	
Lavout 1					1	83
rt 1	Name: New Style	e Sheet			97/	▼ Page Layout
	General Format	ts Tabs Rules			human human human human	
	Rule Abov	e				A-Master A
	Length:	Indents 😒	Style			
	From Left:	Q"	Width:	1pt 😔	9	
	From Right:	Ū*	Color:	🖬 Black 🔗		
	Offset:	0%	Shade:	100%		Page 1
			Opacity:	100%	0.4	▼ Style Sheets
	Rule Below	V Francisco - Statio				14 9 4 7 3
	Langen	undernos 👓	Style:		2	Search P
	From Left:	u 	Width:	1pt ~		No Style
	rmain Rugnic:	0	Chadar	INDEG.		
	Orrsec.	0.76	Opacity:	100%		97
						A 0 / 7 🖸
						Search P
						A No Style
				OK Cancel		Layers
	-	1	-			

Рисунок 2.12 — Вид интерфейса при настройке линий абзацев

Первая группа параметров относится к проводимым линиям, **Над (Above)** абзацем, вторая, **Под (Below)**. Установите на обоих флажок для открытия

параметров. В первом поле задается длина линии, во 2 и 3 создается отступ в пунктах слева и справа, 4 отвечает за отступ от верхних границ текстового фрейма. Далее выбирается линия в списке **Style (Стиль)** (рис. 2.13).

	Edit Paragraph Style Sheet	X	
Project2 : Layout 1	Manan New Shile Sheet		
Layout 1	3 General Formats Table Rules		▼ Page Layout
25 hudadadadadadadadadadadadada			A-Master A
	Rule Above		
	Length: Indents Y Style:		٨
	From Left: 0" Dotted	5	T
1 TK	From Right: 0" Dash Dot		-
4 72	Offset: 0% All Double	0	Page 1
	Thick Thin		▼ Style Sheets
	Length: Indents Thick-Thin		14 19 9 V.
	From Left: 0" Triple		Search No Style
	From Right: 0" Color:		¶ Normal
	Offset: 0% Shade: 100%		
	Opacity: 100%	~	
3			A 19 / 1
4			Search
			A Normal
	11		Contract Variables
	OK	Cancel	Layers
-	6		

Рисунок 2.13 — Вид интерфейса при дополнении настроек линий абзацев

В следующем списке создается толщина разделительной линии, в следующем – цвет, следующая – яркость линии, следующая – прозрачность. После установки нажмите <OK>. Появится созданный вами стиль в палитре Style Sheets (Таблицы стилей). Выделите текст и щелкните по названию стиля в панели.

#### Расположение текста вдоль объекта

Создадим произвольный контур с помощь инструмента **Pen Tool** (Инструмент Перо). Дважды щелкаем по нему инструментом **Text Content Tool (Текстовое содержимое)** и курсор текста будет помещен на нем. Можно поменять выравнивание абзаца, тогда изменится положение курсора (рис. 2.14).



Рисунок 2.14 — Расположение текста по произвольному контуру

После того как разместили текст на контуре, можно менять положение контура, для этого нужно выбрать инструмент Item Tool (Элемент). Сжимайте или растягивайте линию контура (рис. 2.15).





Рассмотрим параметры регулировки контура с текстом. Выделяем контур, выбираем команду **Item>Modify (Элемент>Изменить)** (рис. 2.16).



Рисунок 2.16 — Редактирование контура текста относительно линии

Закладка Text Path (Вид текста) определяет вид текста над линией. В поле Text Alignment (Выравнивание текста) устанавливается расположение текста относительно линии контура. Descent – текст располагается над линией, Center – линия контура находится в центре строки (при этом лучше сделать контур невидимым, так как текст будет перечеркнут), Baseline – непосредственно на линии, Ascent – текст располагается под линией контура. Flip Text – текст будет зеркально отражен относительно линии. В закладке Line (Линия) можно выбрать настройки самой линии контура, в которой располагается текст. Здесь можно выбрать ее вид и цвет. В закладке Runaround (Обтекание) устанавливается обтекание текста вокруг объекта.

## Гарнитура и текст шрифта

Чтобы изменить гарнитуру текста, выполняем команду Style>Front (Стиль>Перед). Нужно еще выбрать начертание шрифта Style>Size>Other (Стиль>Размер>Другое) (рис. 2.17).

1,08" Hr 2,323" Cols: 1 🗘 100%	★ 0 + ■ ■	B I f. D 100%	-
d2:Layour 1 ayout 1 Luchend of the Luchend of the L	Character Attributes	Type Styles	Rage Layout A-Master A A T  Rage 1 Style Sheets Search No Style New Style Sheet New Style Sheet New Style Sheet Norme: Norme: A Ao Style A No Style Norme: Layers:

Рисунок 2.17 — Редактирование шрифта текста

В правой стороне окна выбираются нужные характеристики, такие как прямой, жирный, курсив, подчеркивание. Size (Размер) – ввести значение кегля. Весь дальнейший текст будет отображаться в соответствии с этими настройками.

## Интерлиньяж

Это расстояние по вертикали между базовыми линиями двух строк. В программе это расстояние между базовой линии данной строки и базовой линии над этой строкой, которая расположена выше первой. Создаем текстовый фрейм, помещаем в него текст и выделяем его. Выполняем команду Style>Leading (Стиль>Интерлиньяж) (рис. 2.18).

X: 4,333*	Font	>	% 💽 🗈 💼 aut	xo 🗢 📑 🕾 君 Candara	12 pt 0. 100%		
Y: 1,08"	Size	>	s 💽 🛨 🖄 O	* = =	B I f. 7 🛃 100%	•	
	Type Style	>					
Project2 : Lay	Change Case	>	-				1 Prove Laurent
Layout I	Color	>	3	4 . 5	6 7 8	41	2
	Shade	>	at det det det det	deteleteleteleteleteletelet	det i let det det det det i let det det det i let i		
-	Opacity	,					A-Master A
3	Horizontal/Vertical Scale						
-	Track						A
	Baseline Shift					L.	1
-	Character	Cur+shitt+D	-				
	Character style sneet	.,		1			Page 1
	Alignment	>		оппваолрр			▼ Style Sheets
	Leading	Ctrl+Shift+E				1	150 17
	Character Alignment	>				1.18	Search
	Formats	Ctrl+Shift+F				Sho_	I Na Style
-	Tabs	Ctrl+Shift+T				<b>E</b>	T New Style Sheet
ŧ.	Rules	Ctrl+Shift+N		•	φ.	200	T Normal
	Paragraph Style Sheet	>					
	Footnotes/Endnotes	>				T Colors	A 6 4 7
	Footnote Separator Style	>					Canada Canada
	Update Style Sheet	>					and a second
	Item Styles	>		0		Solid	A * Normal
	Flip Horizontal					Shade: 1009	/6
1	Flip Vertical					Search	
-	Hyperlink					Black	Content Variables
	Anchor	ŝ				Magenta	► Layers
3	4					Registrati	on
	Underline Styles	>			-	LI White	
100%				1.1		,	

Рисунок 2.18 — Редактирование шрифта текста

При выполнении настроек выделенная строка смещается от верхнего края текста. Активируйте вкладку **Paragraph Attributes (Атрибуты абзаца).** Это можно сделать в панели **Measurements (Измерения)** нажав на иконку параграфа (рис. 2.19).



Рисунок 2.19 — Вид интерфейса при настройке интерлиньяжа

В поле **Leading (Интерлиньяж)** кнопками изменяйте значение интерлиньяжа (рис. 2.20).



Рисунок 2.21 — Вид интерфейса при настройке трекинга

Изменяя этот параметр, изменяется расстояние между символами Track Ammount (Межсимвольное расстояние). Также настройки треккинга можно изменить во вкладке Character Attributs (Атрибуты символа) в поле ввода Track Ammount (Межсимвольное расстояние). Это можно сделать в панели Measurements (Измерения) (рис. 2.22).



Рисунок 2.22 — Изменение параметров трекинга

Кернинг выполняется автоматически, и ручная подгонка, как правило, выполняется при подгонке текстов, набранных крупным кеглем. Нажмите Utilities>Kerning Table Edit (Утилиты>редактор таблицы кернинга), затем выбирается тип шрифта и подгоняется индивидуально. Трекинг и кернинг выполняют практически идентичные функции — они позволяют настроить расстояние между символами. Так в чем же состоит отличие? В области действия. Кернинг позволяет задать расстояние всего для нескольких символов, в то время как трекинг — расстояние между всеми выделенными символами. В QuarkXPress для доступа к этим параметрам используется одно и то же меню, поскольку их можно считать разновидностями одной и той же функции. Если курсор располагается между двумя символами, в меню Style (Стиль) вы увидите команду Kern (Кернинг), но если вы выделили несколько символов, то эта команда будет заменена на команду **Тгаск** (**Трекинг**). Подобно этому кнопки со стрелками «влево» и «вправо» позволяют изменять кернинг, если курсор располагается между двумя символами, или трекинг, если вы выделили несколько символов.

## Табуляторы

Обеспечивают точное положение нужных символов в строке. При установке определенного значения табулятор будет оставаться в заданном положении в не зависимости от содержании текста в строке. Символы табуляции перемещают текст вдоль строки. А маркеры определяют действие символов табуляции.

Создайте текстовый фрейм при помощи любого из способов и введите в него текст. Затем из пункта в меню Style (Стиль) выберите команду Tabs (Табуляция), появится диалоговое окно (рис. 2.23).



Рисунок 2.23 — Выполнение команды табуляции

Существует несколько типов табуляторов в QuarkXPress по левому краю, по правому и т. д. Также можно производить выравнивание по знаку, который вы зададите сами (рис. 2.24).

 	เหม่สือสอสอสสีญหาสายสือสอสอสสสส	
	Peragraph Attributes X Pornats Table Rules	<b>⊕</b>
торашлапорланосла		
маррроророророророророр ропоророророророро	Left Center Right Desinel Commo Align On	
-	Posteric Fill Characteric: Clear Ad	
	Align On:	Za Delas Delas
		Seandi P

Рисунок 2.24 — Задание параметров табуляции

Выберете один из табуляторов из верхней части палитры, далее маркер на линейке над текстовым перемещайте фреймом. Bo время маркера программа перемещения показывает на экране вертикальный указатель, который следует за положением пиктограммы табулятора. Как только пиктограмма табулятора окажется в нужном месте, прекратите табуляцию. Изменения, произведенные вами, отобразяться на текстовом абзаце внутри текстового фрейма.

Символьные спис.... Создадим стиль при помощи простого способа. Выделите текст, к применить стиль. Затем в таблице стилей Style Sheets состемотном меню выберите вкладку **New (Новый/Создать)** (рис. 2.25).



Рисунок 2.25 — Создание стиля

В появившемся диалоговом окне задайте имя стилю и выберите сбоку его характеристики, например курсив, жирный шрифт и поставьте галочку в поле рядом, также можно поменять цвет шрифта и т. д. Характеристики стиля заданы, нажимаем кнопку применить стиль <OK> (рис. 2.26).



Стили абзаца

Выделите абзац и нажмите правую кнопку мыши на палитре, и в появившемся окне выберите вкладку **New (Создать/Новый)**. В появившемся диалоговом окне можете в поле **Name (Имя)** выбрать имя редактируемого стиля. Установите параметры нового стиля и нажмите <Oк> (рис. 2.27).

r Lavour 1	You have been a second se	
1		Page Layout
สมหมือนในสมหมือสุดสิทธิ์ และสิทธิ์ และสิทธิ์ และสิทธิ์	มีสามมีและไม่มีและไม่มีและไม่มีและไม่มีและไม่มีและไม่มีและไม่มีและไม่มีและไม่มีและไม่มี	
		A-Master A
		-
		Jy
Новый текст		
Новый текст	▼ Colors	C Style Sheets D
Новый текст	\$ 2 B B B B B B B B B B B B B B B B B B	0 0 0 0
	Sold	Search P
	Sharon	I Noma
	Elec:	
	Magenta 🕻	
	E Regis duer E Marie	× 4.0 × 7
		A No Style
		A Normal
		Content Variables



В стилях абзаца будет добавлен новый стиль. Теперь применим стиль абзаца, для этого выделим абзац или несколько абзацов и щелкнем по ним мышью. Чтобы сохранить стиль, используйте сочетание клавиш <Alt+Shift> в момент, когда вы производите щелчок на имени абзаца. Для удаления стиля используйте команду Delete (Удалить), при создании копии щелкните правой кнопкой по имени стиля и выберите вкладку Dublicate (Дублировать) (рис. 2.28).



Рисунок 2.28 — Применение стиля абзаца

## 3 Работа с цветом

"JHABE Основная работа с цветами осуществляется в палитре Colors (Цвета). Введите текст. В верхней панели в палитре Colors (Цвета) находится 3 переключателя, они служат для объекта, с которым будет производиться работа, нажмите **Text Color (Цвет текста)** (рис. 3.1).



Рисунок 3.1 — Работа с цветом текста

Выделите часть текста. Для того чтобы изменить цвет текста, досточно выбрать пункт из списка, при этом выделенный текст сразу изменит цвет (рис. 3.2).



Рисунок 3.2 — Текст с измененным цветом

Для изменения яркости служит список Shade (Оттенок). Также можно изменить прозрачность текста в соседнем поле. Для изменения фона используйте инструмент Item Tool (Элемент), при выделении фрейма

происходит автоматическое переключение в режим **Backgruond Color (Цвет фона)** (рис. 3.3).



# Окно редактирования цветов

Войдите в меню Edit (Редактировать), выберите в меню Colors (Цвета) (рис. 3.4).

Undo Text Box Change	Ctrl+Z			
Redo	Ctrl+Y			
Cut	Ctrl+X			
Сору	Ctrl+C		· · ·	
Paste	Ctrl+V	له له ال		Page Layout
Paste Without Formatting	Ctrl+Alt+U	<u>โลยสี่สมประสานสี่สุดโลยโลยโลยสี่สุด</u>	ากทุกกุลที่มากกุลกุลกุลกุลกุลกุลกุลกุลกุลกุลกุลกุลกุล	
Paste In Place	Ctrl+Alt+Shift+V			A-Master A
Delete				
Select All	Ctrl+A			<u>A</u>
Show Clipboard	-			
Find/Change	Ctrl+F			
Item Find/Change				
Preferences	Ctrl+Alt+Shift+Y			1Page
Style Sheets	Shift+F11			T Shis Chapter
Conditional Styles			· 19	a style since is an
Colors	Shift+F12		5-02	
H&Us	Ctrl+Alt+J			Search P
Lists				I Normal
Dashes & Stripes				🦉 Новый стиль
Hanging Characters			✓ Colors	
Bullet, Numbering, and Outline Styles			🖶 💉 🗔 🗵 🛄 👘 🧶	
Footnote Styles			Solid	
			Shade: 100%	
Output styles			Search	P Search P
Program Language	,		Black	A Normal
Callout Styles			Cyan	
una styles			Magenta Registration	
Hyperinks			Minite	×
Color Setups	\$			Content Variables
Underline Styles		d. h	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	Layers

Рисунок 3.4 — Вид интерфейса при нажатии меню Colors

Появится диалоговое окно редактирования списка цветов. При нажатии кнопки **New (Создать/Новый)** появится окно для создания нового цвета (рис. 3.5).



Рисунок 3.5 — Интерфейс при создании цвета

# 4 Некоторые дополнительные функции

#### Вспомогательные линии

Необходимо вызвать команду Rules (Направляющие линии) из пункта главного меню View (Вид). Сверху и слева появляются пересекающие направляющие, из которых можно вытащить пересекающиеся направляющие (Guides). Теперь нам нужно сделать страницы одинаковыми, мы знаем, что наш формат – это альбомный А4, значит делим его сторону 297 мм на три и получаем, что каждая страница нашего лифлета должна быть 99 мм. Из верхнего левого уголка выставляем нулевую отметку в левый край макета, затем выводим из вертикальной линейки, после того как появится пиктограмма с разнонаправленной стрелочкой Guides (Направляющую линию) (обычно зеленого цвета) и отпускаем его только тогда, когда он достигнет отметки в 99 мм по горизонтальной шкале линейки. И еще один Guides (Направляющую линию) мы выводим опять из вертикальной линейки таким же способом, но уже на отметку не 99 мм, а на 198 мм (потому что 99+99 = 198), таким образом, мы понимаем, что наш формат состоит из частей 99+99+99=297 (наш формат по горизонтали). Это один из самых простых способов разметки (линейкой и гайдами) (рис. 4.1).



Рисунок 4.1 — Интерфейс с пересекающимися направляющими

# Изменение формы и размера объектов

Войдите в пункт меню Item (Элемент) главного меню и выберите команду Shape (Форма) (рис. 4.2).



Рисунок 4.2 — Интерфейс при изменении формы объектов

С помощью инструментов **Pen Tool (Инструмент Перо)** и **Select Tool** (**Выбор инструмента**) можно видоизменять объекты (рис. 4.3).



Иногда удачно найденное сочетание объектов рекомендуется объединять в группы, чтобы избежать случайных сдвигов. Сгруппировать объекты можно с помощью команды Item (Элемент)>Group (Группа) (рис. 4.4).



Рисунок 4.4 — Сгруппированные объекты

Чтобы зафиксировать объекты, выберите команду Item (Элемент)>Lock (Привязать).

## Проверка орфографии

Напишите текст, выделите его, откройте пункт меню Utilities. Далее раскройте подменю Check Spelling (Проверка орфографии). Вызовите первую команду для проверки орфографии (рис. 4.5).



Рисунок 4.5 — Проверка орфографии

# 5 Работа с иллюстрациями

## Вставка изображения

CKINIA SHIM. Следует выбрать инструмент Графический блок (Picture Content Tool) палитры Tools (Инструменты). Чтобы создать графический блок, ИЗ необходимо выполнить те же действия, что и для создания текстового. Также можно преобразовать графический блок в текстовый (и, наоборот) с помощью команды Элемент (Item)>Содержимое (Content). Затем ИЗ вкладки Содержимое (Content) выберите значение Текст (Text) или Рисунок (Picture).

Нажимаем на блок правой кнопкой мыши и выбираем Импорт (Import) для вставки изображения (рис. 5.1).

<u>19</u> 12	10 12 14 14 16 16 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	18 20 22 24
	целая страница	Ctrl+0
	Фактический размер	Ctrl+1
	Изменение	Ctrl+M
	Содержимое	
1	Блокировать	
7.	Импорт	Ctrl+E
	Перемещение вперед или назад	
6	Вырезать	Ctrl+X
C,	Копировать	Ctrl+C
-17	Вставить	Ctrl+V
910	Вставить без форматирования	Ctrl+Alt+U
The DECTURANT	Вставить на место	Ctrl+Alt+Shift+V
народного	Совместное использование	

Рисунок 5.1 — Импорт изображения

Убедитесь в том, что графический блок является активным. Выберите команду Элемент (Item)>Изменить (Modify), чтобы отобразить диалоговое окно Изменить (Modify) или комбинацию <Ctrl+M>.

Вкладки Блок (Box) и Рамка (Frame) идентичны для текстовых и графических блоков.

Вкладка **Рисунок (Picture)** (рис. 5.2) позволяет изменять размер и положение графического блока, вращать и масштабировать его, изменять фоновый цвет и даже наклонять его. Единственное отличие графического блока от текстового состоит в том, что в нем позволяется изменять положение или кадрировать изображение в пределах графического блока. Если вы указали определенные значения на вкладке до импортирования графического изображения, то все заданные вами параметры будут применены к изображению.

			Изме	нение			
Блок Рисунок	Par	ика О	бтекание	Обрезка	Тень	1	
Смещение попер	рек:	0 cm		Рисунс	к —		_
Смещение вн	низ:	-71,214	t mm	Цветн	эй:	Черный	4
Масштаб попер	рек:	69,8%	h	Оттен	ok: 1	00%	¥
Масштаб вн	низ:	69,8%	Ľ,	Прозра	4.: 1	00%	~
Поворот рисун	нка:	0°		Фон ри	сунка	ТБелый	
Наклон рисун	нка:	0°		Оттен	ок: 1	00%	
Канал 1+96	መታ 1			Прозре	42 1	00%	~
			ОК	Пер Пер Отк	еверні еверні пючит тмена	уть по гори уть по вер ь вывод ри Прил	изонтали тикали исунка менить

Рисунок 5.2 — Вид интерфейса при изменении графического блока

Вкладка Обтекание (Runaround) позволяет задать параметры обтекания графических изображений текстом. Можно задать расстояние между текстом и графическим блоком, указав необходимые значения в текстовых полях.

Вкладка Обрезка (Clipping) (рис. 5.3) позволяет указать, какая именно часть изображения должна быть видна в макете; для этого используется обтравочный контур. При этом изменения в исходный графический файл не вносятся; обтравочный контур оказывает влияние только на копию изображения, вставленную в макет.

	Изменение							
	Блок	Рисунок	Рамка	Обтекание	Обрезка	Тен	ь	
C/r,	Предв.	просмотр	:		7	ип:	Элемант	~
194					верхне	По му	0 pt	
		XX	1	X	Cnei	5a:	0 pt	
0		*			нижн	ee:	0 pt	
C.L.	_	4Y ;			Спра	8 (A).	0 pt	
	Обно	вить О	брезка п	о блоку				
194	Инфор	рмация:						
<i>N</i>	Альф Встро	а-каналы: ренные тра	ектории	1	Инвер	тиро	вать	
	Пункт	гы:			Только	нару	/жные края	
	0				Ограни	чить	блоком	
	C	HA	512	ок	0	тмен	на Прим	іенить

Рисунок 5.3 — Вид интерфейса при обрезке изображения

# Изменение формы блока

Можно создавать не только прямоугольную форму текстового или графического блока. Это мы рассмотрели в разделе Изменение формы и размера объектов. Её можно также объединять и исключать с другими фигурами. Для этого расположите одну фигуру над второй. Объедините их клавишей <Shift>. Выберите Элемент (Item)>Слияние (Merge) (рис. 5.4). Там можно выбрать вид сочетания.

Файл Правка Стиль Элемент	*	Ourter (D) Income of	р : Славянский карогод]
Сазванский каросод	Сгруппировать	Ctrl+G	(VA
	Разгруппировать	Ctrl+U	22 24 26 26 28 28 28
	Блокировать		КАРАГОД
	Слияние		Пересечение
	Разделение	P	Объединение
<b>I</b>	Переместить назал	Ctrl+Shift+E5	Разность
	На залний план	Shift+E5	Обратная разность
000	Переместить вдеред	Ctrl+E5	Исключающее ИЛИ
	На передний план	ES	Комбинирование
	Распределить/Выровнять		Объединение конечных точек
През	Форма		

Рисунок 5.4 — Вид интерфейса при выборе слияния

Выбрав команду Стиль (Style)>Масштабировать рисунок по размеру блока (Scale Picture To Box), вы согласуете размеры блока и рисунка, не изменяя пропорций последнего.

Выбрав команду Стиль (Style)>Блок по размеру рисунка (Fit Box To Picture), согласуйте размеры блока и рисунка таким образом, чтобы размеры блока были изменены в соответствии с размерами рисунка, а не наоборот. Чтобы поместить изображение в центр окна, выберите Стиль (Style)>Центрировать рисунок (Center Picture) (рис. 5.5).



Рисунок 5.5 — Вид интерфейса при масштабировании изображения

Кроме того, вам предоставляется возможность вручную изменить положение рисунка или обрезать его, чтобы наилучшим образом согласовать с блоком. Для изменения положения рисунка в блоке сначала выберите инструмент Содержимое (Picture Content Tool). Потом щелкните на рисунке и перетащите его. При этом указатель примет форму руки. Отпустите кнопку мыши только тогда, когда рисунок окажется в необходимом месте блока.

## Настойка прозрачности

Для этого выберите графический блок. Нажмите Стиль (Style)>Прозрачность (Opacity) и выберите необходимое значение (рис. 5.6).



Рисунок 5.6 — Вид интерфейса при задании прозрачности изображения

# Обтекание

Создайте на странице текстовый блок, который заполните текстом. Создайте дополнительный элемент, который и будет обтекать текст. Или же выделите необходимый элемент и воспользуйтесь командой Элемент (Item)>Переместить на передний план (Bring To Front), производится перемещение объекта на самый верх так называемой стопки, чтобы убедиться — элемент находится над текстовым блоком. Выберите команду Элемент (Item)>Изменить (Modify), после чего перейдите на вкладку Обтекание (Runaround) или воспользуйтесь комбинацией клавиш <Ctrl+T>.

Убедитесь в том, что на вкладке Обтекание (Runaround) из раскрывающегося списка Тип (Туре) выбрано значение Элемент (Item). Если необходимо отключить функцию обтекания, из раскрывающегося списка Тип (Туре) выберите значение, Нет (None).

Укажите необходимые значения в текстовых полях (в зависимости от версии) Сдвиг (Offset), Сверху (Тор), Снизу (Bottom), Слева (Left) и Справа (Right), чтобы определить, насколько далеко должен располагаться текст от контура элемента. Если элемент имеет непрямоугольную форму, укажите значение только для параметра Сдвиг (Offset) (рис. 5.7).

Box	Pic	ture F	rame	Runaround	Clipping	Drop Shadow
	Type:	Item		•	Preview:	
	Top:	10 pt				
	Left:	10 pt			E	
Во	ttom:	10 pt				
	Right:	10 pt				
5					Resc	an Crop To Box
C <sub>k</sub>					Informati	on:
14	Invert Outsic	: le Edges	Only		Alpha Ch Embedde	annels: 0 ed Paths: 0
0	Restri	ct To Bo	×			
· · ·						
10	5					
	0	<u> </u>	_			

Рисунок 5.7 — Вид интерфейса при задании параметров обтекания

# Создание альфа-каналов

Обтекание используется по умолчанию при размещении любого объекта над текстовым блоком. Также можно настроить обтекание не только по форме графического блока, но и по форме изображения. Это можно сделать как в QuarkXPress, так и с использованием других программ. Для этого в программе Photoshop выделите необходимый участок изображения и откройте палитру Каналы (Channels) (рис. 5.8).



Рисунок 5.8 — Вид интерфейса при открытии каналов

В ней создайте альфа-канал, где будет белое изображение на чёрном фоне (рис. 5.9). Таким образом вы можете создавать несколько альфа-каналов.



Рисунок 5.9 — Вид интерфейса при создании альфа-каналов в Photoshop

Далее Файл (File)>Сохранить как (Save As). И при сохранении нужно поставить галочку на Альфа-каналы (Alpha Channels). Далее в QuarkXPress во вкладке Обтекание (Runaround) выберите Тип (Туре)>Альфа-канал (Alpha Channel) (рис. 5.10).

пок Рисуно	к Рамка Обтекан	ие Обрезка Тень	
Тип:	Нет	Предв. просмотр:	
По	Нет		Ł
Слева:	Автоизображение Встроенная тра		4
нижнее:	Альфа-канал Области отлич		J.
Справа:	Как при обрезке Границы изобра	Обновить Обрезка по блоку	745
		Информация:	
Инвенти	DOBSTA	Альфа-каналы: 1	
Только на	ружные края	Встроенные траектории: 0	C'A
Ограничи	ть блоком		7)

Рисунок 5.10 — Вид интерфейса при работе с альфа-каналами в QuarkXPress

Далее можно настроить обтекание изображения с помощью альфа канала (рис. 5.11), поставив галочки Только наружные края (Outside Edge Only), Ограничить блоком (Restrict To Box).

		_	Изме	нение		)
Блок	Рисунок	Рамка	Обтекание	Обрезка Т	ень	
	Тип:	Альфа-к	анал 🗸	Предв. прос	мотр:	_
	Альфа:	0≠8800¢ 1	*		A BAS	
	Отступ:	0 pt				
Доп	уск	_	_			
Ċ,	Шум:	2 pt				
Crn	аживание:	2 pt				
4	Nopor:	10%		Основить	Оорезка по олоку	
	Инвертири Только нар Ограничит	овать ужные кр ь блоком	ая	Альфа-кана Встроенные	лы; 1 траектории: 0 чена Применит	ь
		1	ок	ΟτΝ	иена Применит	ь

Рисунок 5.11 — Настройка обтекания изображения с помощью альфа-канала

# 6 Пример верстки трехполосного лифлета

Нужно ввести Имя макета (Layout Name) (мы назовем его «Буклет Витебск») и указать Тип макета (Layout Type). Затем ввести остальные параметры (в зависимости от версии, некоторых может не быть или добавлены другие): Размер страницы (Size), Ориентация (Orientation) (альбомная или книжная), Направляющие полей (Margin Guides) (размер верхнего, нижнего, левого и правого поля), Направляющие колонок (Column Guides), Разворот (After Page) (для макетов, имеющих левые и правые страницы и одновременного их просмотра, например, разворот газеты или журнала), Автосоздание текстового блока (Automatic Text Box) – на всю страницу макета вводится блок для текста. По умолчанию настройки действуют на всех добавляемых впоследствии страницах макета и его Шаблонных страницах. Внести изменения в настройки можно через меню Макет>Свойства макета (Layout>Properties). Ориентация будет альбомная (Landscape) (рис. 6.1).

3		
Projection provide the second	Luuluu 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	Page Layout Page Layout Amater A A T C
741000	OK Cancel	Colors Colors Sold Sold Search Black Cyan Magenta Registration White

Рисунок 6.1 — Настройка параметров создаваемого буклета

Создадим 2 страницы, одна из них будет с одной стороны, вторая – с оборотной стороны буклета. Выполните команду Раде (Страница)>Insert(Вставить)<Ok> (рис. 6.2).



Рисунок 6.2 — Создание страниц буклета

Теперь у нас 2 страницы. Щелкаем одним кликом правой кнопки мыши по экрану, в диалоговом окне выбираем **Импорт** (**Import**) и импортируем в документ изображение, затем нажимаем **Открыть** (**Open**) (рис. 6.3).



# Рисунок 6.3 — Импорт изображения

Теперь наше изображение необходимо сделать нужного размера. Мы сделаем его подложкой документа и поэтому растянем его на всю первую страницу. Кликаем по этому изображению и растягиваем его маркеры до конца страницы, чтобы получилось вот так (рис. 6.4).



Рисунок 6.4 — Корректировка размера изображения

Теперь разметим (п.**4 Некоторые дополнительные функции** *Вспомогательные линии)*, а потом создадим 3 текстовых блока инструментом с буквой «Т» как на следующем рисунке (рис. 6.5). Разметка лифлета готова.



Рисунок 6.5 — Вид буклета после разметки с текстовыми блоками

Аналогично работаем и со второй страницей. Теперь приступим к заполнению текстового и графического содержания буклета.

1. Дадим заголовок буклету. Кликаем по 3 текстовому блоку и пишем заголовок. Выделяем текст, выбираем закладку Style (Стиль) и там есть все характеристики: Размер (Size), Цвет (Color), Прозрачность (Opacity) и т. д. (рис. 6.6).



Рисунок 6.6 — Вид буклета с заголовком

2. Вставим изображения для второй страницы. Тем временем текстовые блоки устанавливаем на передний план страницы, чтобы они не потерялись: нажимаем правой кнопкой мыши по блоку, выполняем команду: Send and Bring (Отправить и переместить)>Bring to front (Переместить на передний план) (таким образом мы выставляем свои текстовые блоки поверх всех импортируемых изображений). Вот что у нас получилось (рис. 6.7).



Рисунок 6.7 — Вид буклета с текстом поверх изображения

Теперь можем добавлять все текстовое содержимое буклета. Выбираем «Т» из инструментов и нажимаем на блоки, пишем текст (рис. 6.8).



Рисунок 6.8 — Окончательный вид буклета с текстом поверх изображения

В элементах управления открываем функцию File>Export>Layout as PDF (Файл>Экспорт>Сохранить как PDF) (рис. 6.9).



Рисунок 6.9 — Сохранение буклета

В зависимости от требований типографии, для дальнейшей печати, скорее всего, еще необходимо будет в этом пункте File (Файл) нажать Collect for Output (Собрать для вывода). Лифлет готов для печати в типографии.

ART, JIS IN. TOTMUS CRAMM SUMMERSON OF SOCIATE

1. Руководство QuarkXPress [Электронный ресурс]. — Электрон. текстовые и граф. дан. (19,7 Мб).— Quark Inc., 2011.

2. Овчинникова, Р. В. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учеб. пособие для студентов вузов / Р. Ю. Овчинникова; под ред. Л. М. Дмитриевой. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2013. — 239 с.

З.Кулак, М. И. Технология полиграфического производства : учебник / кул. «Белар» Склин после енными технопогимескими миниверсине» Склин после енными технопогимескими миниверсине» М. И. Кулак, С. А. Ничипорович, Н. Э. Трусевич — Минск : Издательский центр «Беларуская навука», 2011. — 371 с.

Учебное издание

ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИЯ РЕл... Методические указания к практическим занятиям в среде Quark

Составители: Ковчур Андрей Сергеевич тов Евгений Валентинови Белов Евгений Валентинович

HHB14 TO Редактор Н.В. Медведева Корректор Т.А. Осилова Компьютерная верстка О.С. Герасимова

Подписано к печати <u>13.10.2017.</u> Формат <u>60х90 1/8.</u> Усл. печ. листов <u>5.63.</u> Уч.-изд. листов 2,9. Тираж 30 экз. Заказ № 326.

Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет» 210035, г. Витебск, Московский пр., 72. Отпечатано на ризографе учреждения образования ~ O «Витебский государственный технологический университет». Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя, распространителя печатных изданий № 1/172 от 12 февраля 2014 г. Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя, распространителя печатных изданий № 3/1497 от 30 мая 2017 г.