

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО КубГУ)
Факультет журналистики
Кафедра «Реклама и связи с общественностью»

КУРСОВАЯ РАБОТА

На тему: «СОВРЕМЕННЫЕ НАСТОЛЬНО-ИЗДАТЕЛЬСКИЕ СИСТЕМЫ»

Дисциплина: «Технология производства электронных и
печатных средств информации»

Работу выполнила студентка 1 курс ОФО,
специальность "Издательское дело"
Факультет Журналистики
Малянова Маргарита Юрьевна

Проверил: кандидат филологических наук,
старший преподаватель Носаев Д.А.

Оценка за курсовую работу: _____

25.05.16

дата и подпись

Краснодар 2016

Содержание:

| | |
|---|----|
| Введение | 3 |
| 1. Настольно-издательские системы | 5 |
| 1.1 История развития настольно-издательских систем | 5 |
| 1.2 Уровни настольно-издательских систем | 9 |
| 1.3 Компоненты настольно-издательских систем | 12 |
| 1.4 Задачи решаемые настольно-издательскими системами | 13 |
| 2. Обзор современных настольно-издательских систем | 14 |
| 2.1 Обзор Microsoft Publisher 2016 | 14 |
| 2.2 Обзор пакетов Adobe | 15 |
| 2.2.1 PageMaker 6.5 | 15 |
| 2.2.2 InDesign 2.0 | 18 |
| 2.3 Обзор Corel Ventura 8 | 20 |
| 2.3.1 Проводник по документам | 21 |
| 2.3.2 Публикация Java | 22 |
| 2.4 Обзор QuarkXPress for Windows | 23 |
| 2.4.1 Работа с эталонными страницами | 24 |
| Заключение | 26 |
| Список используемых источников | 27 |

Введение

Актуальность исследования: настольные издательские системы играют важную роль в современном полиграфическом производстве, поэтому их дальнейшее развитие окажет большое влияние на многие допечатные процессы.

Цель исследования: рассмотреть особенности настольных издательских систем, определить их значение в управлении определёнными допечатными процессами полиграфического производства, в частности работой с файлами изображений, версткой и компоновкой полос.

Объект исследования: современные настольно-издательские системы.

Предмет исследования: многообразие современных настольно-издательских систем. Их схожесть и различия.

Значимость проведенной работы: данная работа предоставляет характеристику современных настольно-издательских систем и поможет студентам направления «Издательское дело», будущим операторам верстки, дизайнерам, редакторам, выбрать систему которая будет им подходить.

Степень изученности темы: по данной теме создано не малое количество методических пособий, диссертаций, дипломных работ. Но так как каждый год появляются новые настольно-издательские системы, эта тема остается актуальной и требует тщательного изучения и постоянного обновления информации о ней.

Методы научного исследования: общенаучные, методы эмпирического познания, практические: анализ материала, синтезирующий метод, метод обобщения, индуктивный метод, практическая деятельность.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. Рассмотреть историю появления настольных издательских систем.
2. Определить функции настольных издательских систем.
3. Рассмотреть особенности программ редактирования изображений, их функции.

Описание структуры работы: курсовая состоит из введения, двух глав (разбитых на подпункты), заключения и списка используемых источников. В первой главе представлена информация об истории создания настольно-издательских систем и их составляющих. А во второй главе показан обзор на современные настольно-издательские системы.

1. Настольно-издательские системы

В связи с широким распространением в последние годы мультимедийных и сетевых компьютерных технологий издательское дело вышло на новый уровень своего развития. Появились настольно-издательские системы, которые являются специализированными программно-аппаратными комплексами, предназначенными для подготовки оригинал-макетов печатной продукции. При этом с их помощью осуществляется верстка подготовленного к публикации материала.

Основным их отличием от текстовых редакторов и процессоров является то, что они предназначены в первую очередь для оформления документа, а не для ввода текста и проверки правописания, хотя в определенной степени могут выполнять и эти функции. Настольно-издательские системы не предполагают создания исходных материалов для печати, для этого удобнее использовать текстовые процессоры для набора текста и графические пакеты для создания иллюстраций.

Они работают только в графическом режиме. Необходимым требованием их работы является соответствие изображения на экране реальному результату (WYSIWYG — What You See Is What You Get — что видите, то и получаете).

1.1 История развития настольно-издательских систем

Рассмотрим историю становления рынка программного обеспечения для настольных издательских систем, и рассмотрим новый PageMaker. На всей территории постсоветского пространства раньше считали, что самым первым из программных продуктов из настольных издательских систем в мире был Ventura Publisher. Ему приписываются удивительные свойства. Этот продукт работал на 286х и под DOS-ом, что правда, но, на самом деле первой программой для настольных издательских систем была не Ventura. Равно как и первым компьютером для настольных издательских систем стал не персональный компьютер, что куда менее удивительно.

Самым первым программным продуктом в мире был PageMaker, появившийся в июле 1985 года, а первооткрывателем мира настольной верстки

был Пол Брейнард, основавший в том же году компанию Aldus, названную в честь Альдуса Манитуса, венецианского типографа XV века. К сожалению, сейчас эта компания забыта, она стояла у истоков рынка дизайна и верстки. В Aldus разработали технологию, позволяющую использовать изображения с низким разрешением, а затем подставлять на их место высококачественные иллюстрации при выводе готового макета. Компания принимала непосредственное участие в формировании стандарта PostScript, а помимо этого совместно с Microsoft разработала формат TIFF, ставший ныне стандартом де-факто.

Кроме того, фирма Aldus положила начало немалому количеству известных графических программ: так, именно она выпустила пакет Freehand, который затем отошел фирме Macromedia, а также PhotoStyler, многие идеи из которого Adobe использовала в Photoshop. Вот еще несколько программ, вышедших из Aldus лабораторий: Digital Darkroom, Fetch, Gallery Effects, Intellidraw, Persuasion, Superpaint.

Однако заслуги компании Ventura тоже нельзя оставить незамеченными, так как именно Ventura Publisher стал первой программой верстки для персональных компьютеров, появившись на свет в апреле 1986 года, за девять месяцев до PC версии PageMaker. В начале Ventura была маленькой компанией из трех человек — выходцев из компании Xerox, из-за этого компании пришлось заключить выгодное соглашение о поставках Publisher с несколькими дистрибьюторами. Но старой связи владельцы Ventura не теряли: до 1989 года фирма Xerox занималась маркетингом программного продукта Publisher, а в 1989 купила сначала код программы, а затем и права на название компании, и третья версия продукта вышла уже под маркой Xerox Ventura Publisher. К концу 1986 года на рынке было три версии двух издательских программ — Aldus PageMaker для PC и MacOS и Ventura Publisher для PC. Однако уже в 1987 году на этот рынок вошла компания Quark с первой версией своего продукта QuarkXPress, который выгодно отличался от конкурентов прецизионной типографическим качеством и прекрасной поддержкой цвета.

Quark, основанная в 1981 году, поначалу занималась текстовыми редакторами (она же, кстати, выпустила самый первый в мире текстовый редактор для Apple III).

А что же Adobe? Основанная в 1982 году, она поначалу полностью отдалась разработке языка PostScript. В 1985 Adobe выпустила первые в мире принтер и фотонабор с поддержкой PostScript, в 1986 году — первый набор шрифтов Adobe Type Collection, а затем занялась разработками программного обеспечения для графики, в результате чего в 1987 году появился Illustrator, а в 1990 — Photoshop и Type Manager. В 1991 году компания начала заниматься программным обеспечением для видеопроизводства — появилась первая версия Premiere, — а затем занялись разработкой переносимого формата документов PDF и в 1993 выпустили Acrobat. Об издательских пакетах в то время, никто в Adobe и не задумывался...

До 1993 года рынок настольных издательских программ развивался без особых колебаний. Компании Quark постепенно удалось отвоевать большую часть рынка благодаря активной маркетинговой политике и высокому качеству программных продуктов, в отличие от Aldus и Ventura, Quark была «фирмой одной программы» и не расходовала силы (подобная ситуация сохранилась и до сих пор). И вот сначала Ventura, а затем и Aldus, неспособные самостоятельно конкурировать с Quark, решают пристроиться к какой-нибудь фирме. В результате в 1993 году пакет Ventura Publisher приобретает компания Corel, а в 1994 году Aldus со всем своими разработками и лицензий отходит к фирме Adobe. Обе компании незамедлительно выпускают новые версии программных пакетов для вёрстки, построенные на старом коде программы, но снабженные некоторыми изменениями и выходящие под именами новых фирм — Corel Ventura Publisher 4.2 и Adobe PageMaker 5. Кстати, с пятой версией PageMaker случилась следующее: некоторое время на рынке присутствовали два пятых PageMaker'a — от Aldus и от Adobe.

После выпуска пятой версии Ventura Publisher Corel полностью переписывает код пакета, разрабатывая его как Win32-приложение. Процесс

занимает куда больше времени, чем планировалось, и обновленный Publisher выходит лишь в 1996 году сразу в версии 7.0, дабы номер совпадал с номером вышедшего тогда же Corel Draw! 7. С этой поры Publisher начинает сдавать позиции, поскольку конкуренты эти два года тоже не сидели, сложа руки: Adobe в 1995 году приобрела Frame technology и стала под своим именем раскручивать Framemaker, а QuarkXPress, добравшийся к тому времени до версии 3.3, уже успел приобрести множеством сторонних расширений и отлаженными сервисами, став практически стандартом де-факто в профессиональном издательском деле. Окончательно укрепилась позиция Quark с выходом в 1997 году четвертой версии XPress, и на этом потрясения, на рынке издательского софта прекратились на два года: Quark совершенствовала свой продукт, Corel продолжала работу с Ventura, а Adobe, выпуская очередные дополнения PageMaker-a, готовила конкурентам сюрприз в лице InDesign, появившегося в 1999 году. Тогда же было заявлено о прекращении линии PageMaker. Однако расклад сил на рынке Adobe изменить не удалось: InDesign при всех заложенных в него идей оказался недоработанным, и прагматичные полиграфисты не рискнули ставить под удар свой бизнес и отлаженный производственный процесс. И вот рынок снова затих на два года, а затем... появился PageMaker 7.0. Что это за программа — увидим далее. Новая версия Adobe PageMaker (7.0) ориентирована на массовый рынок, о чем заявляет сам производитель. Навязчивое упоминание о том, что программа комплектуется шаблонами и клипартами, «разработанными профессионалами дизайна», а также намеки на мощь и точность верстального и препресс-инструментария, который будет служить вашему бизнесу, наводят на мысль, что речь идет о какой-то копии Microsoft Office, вооруженном орудиями верстки.

Оправдана ли смена цифры в номере версии, или это просто знак перемен в отношении Adobe к своему продукту? В описания продукта не упоминалось ни о новых инструментах, ни о новых методах обработки текста и графики. После программного пакета InDesign ожидалось хотя бы возможности строить

произвольные контуры с помощью пера. Но, об этом даже не упоминалось. Правда, одно-два значительных изменения все же есть: это печать переменных данных и создание тегового PDF.

А импорт натуральных файлов Photoshop 6 и Illustrator 9 в PageMaker, для этого нет нужды в новой версии. Хватило бы некоторых дополнений, которые могла бы сделать тот же Adobe — но очевидно, что после того, как фирма заявила о прекращении производства PageMaker, выпуск дополнений к нему вызвал бы всеобщее недоумение.

1.2 Уровни настольно-издательских систем

Можно выделить, как минимум, три основных уровня у настольно-издательских систем, наличие и соответствие которых друг другу обеспечивает надежное функционирование этих систем:

1. Аппаратный уровень представляет собой совокупность материальных элементов — устройств, с помощью которых происходят ввод, обработка, хранение, передача и вывод информации.

2. Программный уровень — это совокупность информационных элементов (программ и их команд), с помощью которых происходит управление как собственно текстовой и изобразительной информацией, так и аппаратным оборудованием.

3. Пользовательский уровень представляет собой совокупность творческих индивидуумов, высококлассных специалистов и обычных пользователей, которые интегрируют свой творческий потенциал, а также аппаратный и программный уровни для создания творческих произведений.

Аппаратный уровень, в свою очередь, состоит из следующих компонентов:

- устройства ввода информации, которые обеспечивают преобразование любых видов информации на самых разнообразных носителях в цифровую форму, что создает условия для ее дальнейшей компьютерной обработки;

- устройства обработки, хранения и передачи информации, являющиеся ядром аппаратного уровня;
- устройства вывода информации, которые обеспечивают "возврат" цифровой информации в форму, понятную и доступную человеку.

Программный уровень. Сам по себе компьютер, даже в самой полной комплектации, не выполняет никаких действий и не обладает знаниями ни в одной области своего применения. Все действия определяются программами и все "знания" также сосредоточены в программах.

Программный уровень настольно-издательских систем характеризуется еще более бурным развитием, чем это отмечалось в аппаратной части, хотя некоторые программные приложения существуют уже добрый десяток лет. Для дизайнеров и специалистов, занимающихся изобразительными видами информации, можно выделить следующие основные классы программного обеспечения:

- программы пиксельной графики;
- программы векторной графики;
- программы верстки;
- программы трехмерной графики.

Помимо этого, может оказаться востребованной большая совокупность дополнительного, вспомогательного программного обеспечения, начиная с самой операционной системы и заканчивая разнообразными мелкими утилитами и плагинами. К вспомогательной категории относятся программы для работы со шрифтами, просмотрщики, преобразователи форматов файлов (конвертеры), браузеры, архиваторы и многое другое.

Скорее всего, большим преувеличением будет назвать операционную систему (ОС) вспомогательной программой, но с точки зрения пользователя графических программ она не является объектом основного внимания, и, как правило, интерес к ней обретается на периферии. Разумеется, недостаточное

знание операционной системы способно доставить пользователю множество лишних хлопот.

Пользовательский уровень — это мы с вами, поскольку разработчики аппаратных устройств и программных средств именуют нас "пользователями". На этом уровне нет никаких технических условий и параметров, а есть только требования профессии и того дела, ради которого человек набирается решимости и садится к компьютеру.

Если говорить о компьютерном дизайне и графике, то, на мой взгляд, самым важным представляется знание предметной области — представление о концепциях изобразительного (визуального) искусства и чувство композиции. Это тем более важно, что компьютерные технологии, являясь концентрированным опытом и суммой навыков, достаточно легко и просто позволяют выполнить все формальные действия, присущие, например, компоновке страницы, а результат нельзя считать не только фактом искусства, но даже и элементарным ремеслом.

Действительно, относительно легко набрать текст, присвоить ему самое разнообразное форматирование, отсканировать любое изображение или выбрать его из огромного числа библиотек, импортировать и использовать какой-либо "заковыристый" фильтр (или несколько, которые преобразят исходное изображение до неузнаваемости), разместить все это на произвольном количестве страниц. Столь же легко продолжить технологическую цепочку, а именно, напечатать на приличном цветном принтере и получить "добро" у заказчика, отдать на цветоделение и за вполне разумные деньги получить тираж.

Все эти действия технологически правильны и разумны, но результат с точки зрения дизайна может быть (и, к сожалению, бывает) довольно плачевным. Эстетическая и художественная составляющие не являются частью компьютерных, технических и программных систем, а целиком возложены на плечи человека, который предлагает идею и осуществляет свой замысел средствами компьютерных технологий. Следовательно, компьютер и все его

содержание — это не более чем инструмент, как кисть, карандаш или перо. Только в отличие от них, компьютер — это инструмент, аккумулирующий технологический опыт и знания.

Следующим по важности, с моей точки зрения, представляется знание конкретных программных приложений и связанных с ними соответствующих технологий.

И наконец, для успешной работы, безусловно, требуются общекомпьютерные знания. Сюда можно отнести умение работать в одной или нескольких операционных системах, понимать принципы файловой организации, разбираться в вопросах управления периферийными устройствами (монитором, сканером, принтером), пользоваться устройствами хранения информации, электронной почтой, интернетом и т. д. Таким образом, серьезному пользователю, который претендует стать профессионалом, следует отбросить иллюзии о том, что компьютер делает что-либо сам по себе (по своей воле компьютер только ломается) и, засучив рукава, начать осваивать все магистрали, а затем и закоулки огромной бурно и непрерывно развивающейся страны под названием Компьютерные Технологии.

1.3 Компоненты настольно-издательских систем

Наборная машина. Модели компьютера и программное обеспечение, которое используется для набора текста, не столь важны, это дело вкуса и корпоративных предпочтений.

1. Графическая станция. Аппаратная часть графической станции, кроме самого компьютера, должна включать в себя профессиональный цветной монитор, универсальный сканер, устройство для просмотра сканируемых оригиналов и набор устройств для чтения внешних носителей.

2. Станция верстки. Аппаратное решение станции верстки должно быть ориентировано на платформу графической станции. Необходимое количество станций набора, графических станций и станций верстки объединяют в общую сеть. К этой сети подключаются

периферийные устройства: черно-белые и цветные принтеры, устройства цветопробы, лазерные экспонирующие выводные устройства.

3. Печатающие устройства. В издательском деле доминируют лазерные принтеры, которые используются как для печати корректуры, так и для распечатки черно-белых оригинал-макетов. Цветные лазерные принтеры используют, как правило, для согласования с заказчиком цветного макета и реже как устройство для изготовления цветопроб, весьма условно выполняющее эту роль.

1.4 Задачи решаемые настольно-издательскими системами

Настольные издательские системы применяются для профессиональной издательской деятельности. Позволяют осуществлять электронную верстку широкого спектра основных типов документов типа информационного бюллетеня, цветной брошюры, каталога, справочника. Позволяют решать задачи:

- компоновать (верстать) текст;
- использовать всевозможные шрифты и выполнять полиграфические изображения;
- осуществлять редактирование текста на уровне лучших текстовых процессоров;
- обрабатывать графические изображения;
- выводить документы полиграфического качества;
- работать в сетях на разных платформах.

2. Обзор современных настольно-издательских систем

2.1 Обзор Microsoft Publisher 2016

Сегодня, чтобы получить работу верстальщика, вовсе не обязательно обладать дипломом Полиграфического института. Современные программы позволяют во многом абстрагироваться от тонкостей допечатной подготовки документов и последующих технологических процессов. От пользователя требуется всего лишь умение разбираться в базовых инструментах пакета, основных понятиях работы со шрифтами, в управлении цветом и т. п. Если учиться всему этому параллельно с освоением профессиональной издательской системы, то риск потерять зря массу драгоценного времени довольно велик. Куда как разумнее начать знакомство с менее функциональной, зато более простой и понятной программы. И на эту роль практически идеально подходит Microsoft Publisher — хорошо зарекомендовавшая себя система начального уровня.

Publisher изначально разрабатывалась как возможный компонент Microsoft Office (и даже входила в некоторые редакции этого пакета), поэтому весь ее интерфейс выдержан в знакомом любому пользователю PC духе. В помощь новичку — большой набор Мастеров и готовых шаблонов на все случаи жизни. Создав свой первый макет в автоматическом режиме, его можно отредактировать вручную, чтобы понять, как работают самые разные инструменты, представленные в пакете. В качестве основы годятся и документы Microsoft Word: программа умеет читать их и импортировать в собственный формат.

Попробовав свои силы в создании пары пробных документов, можно перейти и к более серьезным проектам. Последняя версия пакета, Publisher 2016, знакомит пользователя с управлением цветом, поддерживает пробную печать с разделением цветоканалов и многое другое. Спектр форматов для экспорта набранного документа также впечатляет. Вместе с тем цена на программу не идет ни в какое сравнение со стоимостью профессиональных систем — чуть больше 5000 Р против обычных 20000-60000 Р.

2.2 Обзор пакетов Adobe

2.2.1 PageMaker 6.5

В нацеленной в будущее настольной издательской системе Adobe PageMaker 6.5 по сравнению с предыдущими версиями сделаны значительные изменения, направленные на совершенствование электронных публикаций, полноцветной печати и автоматизированной компоновки страниц. В этой версии пакета Adobe PageMaker (цена, рекомендуемая изготовителем, 55000 Р) появились существенно улучшенные средства компоновки страниц, в том числе окна, слои и автоматические настройки. Новая функциональность способствует углублению жесткого соперничества с пакетом QuarkXPress и принесла программе PageMaker наше отличие «Редакция советует» в категории настольно-издательских систем.

Кадры PageMaker могут содержать текст или графику. Они наделены такими функциями, как вертикальное выравнивание и возможность подготовки оригинал-макета с метками-заполнителями. Любой нарисованный в PageMaker объект можно преобразовать в кадр. А связи между кадрами предоставляют в распоряжение пользователя более мощное средство управления прерывистым текстом.

Организационные методы, позаимствованные из программ подготовки иллюстраций, позволяют использовать в PageMaker множественные слои и несколько эталонных страниц. Динамическая связь между палитрой слоев и объектами в публикации дает возможность очень просто управлять сложными макетами. Например, при выборе элемента его объектные дескрипторы отображаются тем же цветом, который используется для идентификации соответствующего слоя. Еще более привлекательно то обстоятельство, что для перемещения объекта в другой слой достаточно переместить пиктограмму объекта с помощью мыши из текущего слоя в целевой слой палитры. А поскольку слои можно включать или выключать во время вывода на печать, можно получить разные версии документа. Тем не менее эту возможность не

следует смешивать с действительно условным выводом текста, реализованным в пакетах FrameMaker или Ventura.

Новая функция настройки макета страницы особенно впечатляет. С помощью этой автоматизированной функции можно изменять размеры и положение элементов всякий раз при изменении пространственной ориентации и размера страницы публикации или при переходе к новой эталонной странице. Если вы применяете глубоко структурированные макеты, то с помощью данной функции можно легко преобразовать страничные печатные документы в экранный макет с горизонтальной компоновкой для публикации в Web. Программа PageMaker уверенно справилась со всеми нашими тестами. В действительности она была единственной в нашем обзоре, предусматривающей работу с изображениями CIE Lab — незаменимое качество для тех, кто собирается выполнять цветоделение HIFI или Hexachrome. Применение специального эффекта к импортированному растровому изображению в PageMaker также не вызвало трудностей благодаря внешним модулям Photoshop, доступ к которым можно получить из публикации. Превосходными оказались результаты PageMaker на нашем тесте разделения процессов, в ходе которого программой был сформирован самый эффективный файл PostScript за самый короткий промежуток времени.

В пакете PageMaker не появилось крупных изменений по сравнению с предыдущими версиями. Например, базовый механизм верстки страниц не был модернизирован. Поэтому для получения таких типографских эффектов, как буквицы и нумерованные списки, по-прежнему приходится пользоваться внешними модулями. Они эффективны, но работают медленнее и не столь элегантно, как настоящие форматы абзацев.

Кроме того, в среде PageMaker все еще нельзя редактировать таблицы кернинга, а эталонные страницы по-прежнему рассматриваются как статический фон — что делает невозможным изменение компоновки эталонного макета на ходу при верстке отдельной полосы. Внешняя утилита редактирования таблиц, унаследованная от версии 3.0, выглядит устарелой.

Функции для работы с целыми документами по большей части сосредоточены в родственной (по отношению к PageMaker) программе FrameMaker. Имеющиеся в программе PageMaker функции — среди которых компилирование книг, составление оглавлений и предметных указателей — изначально ограничены, но чрезвычайно просты в использовании «мастер» Web. Производительность программы PageMaker при выполнении части нашего сценария, посвященной электронным публикациям, была хорошей. В новой палитре гиперсвязей показаны как источник, так и адресат связи. Можно отказаться от утомительной процедуры ввода указателей URL с клавиатуры, выбрав их из браузера или импортировав из текста HTML. Переключение в легкодоступный режим предварительного просмотра поможет эффективно проверить корректность гиперсвязей. Средства экспорта HTML не столь хороши. Например, вам не удастся вывести файл, содержащий книгу, в формате HTML. В результате в процессе генерации документов HTML распознаются лишь явно обозначенные гиперсвязи (но не элементы оглавлений или предметных указателей). Мы начислили пакету PageMaker несколько дополнительных баллов за попытку дублировать многоколоночный макет полосы с использованием таблиц HTML.

Фирма Adobe усовершенствовала интерфейс PageMaker, введя в него палитры с закладками и экранные аббревиатуры, вызываемые нажатием на правую клавишу мыши. Включаемые в комплект поставки программы Distiller 3.0, Adobe Type Manager 4.0, Photoshop LE, Type on Call, Adobe Table и преобразователь документов QuarkXPress не просто украшения, но настоящие рабочие инструменты.

До тех пор пока базовые типографские функции PageMaker не будут усовершенствованы, этот пакет вряд ли завоеует симпатии непоколебимых сторонников программы QuarkXPress. Однако перед притягательной силой новых средств компоновки и добротных функций публикации электронных документов устоять будет трудно. Adobe PageMaker 6.5 — программа, способная удовлетворить нужды большинства специалистов, работающих над

традиционными публикациями, в ней также предвосхищены запросы большинства издателей электронных публикаций.

2.2.2 InDesign 2.0

Итак, компания Adobe поддерживает на сегодняшний день две конкурирующие между собой настольные издательские системы — PageMaker и InDesign. В чем загадка такого положения дел? При более детальном знакомстве с представителями обоих пакетов ответ напрашивается сам собой. Линейку PageMaker искусственно не закрывают потому, что огромное число профессионалов продолжают использовать эти программы, да и издательский процесс целых компаний зачастую сосредоточен вокруг них. Обратная совместимость программных продуктов — слишком существенный рыночный фактор, чтобы выступать в маркетинговых расчетах Adobe наравне с качественными оценками сравнительных возможностей InDesign и PageMaker. В том же случае, когда преемственность не играет большой роли или же пользователь вообще не имеет опыта работы с программами верстки, его выбор очевиден. Тем более что с самого начала InDesign позиционировалась ни много ни мало, как «убийца QuarkXPress». Первой версии пакета выполнить поставленную задачу не удалось, зато у второй есть все шансы «догнать и перегнать Америку». Точнее, Швейцарию, если вспомнить, откуда родом Quark Inc.

Вопреки впечатлению от первой версии Adobe InDesign 2.0 оказался более чем серьезным пакетом, оптимизированным под верстку документов самого широкого профиля, от одностраничных буклетов до толстых книг. Им в полной мере поддерживается полноцветная печать (доброе наследие PageMaker!), здесь также появились новые инструменты для обогащения визуального восприятия обрабатываемых материалов и упрощения труда дизайнера. В InDesign 2.0 гармонично сочетаются классические и инновационные средства. Например, пользователь может создавать и позиционировать кадры вручную в том случае, когда ему точно известны их размеры. Но гораздо проще доверить выполнение этой операции программе. Или же взять такой инструмент, как таблицы: пакет

не ограничивается простым внедрением их в документ, а позволяет автоматически форматировать импортируемые данные из самых разнообразных структурированных источников вплоть до баз данных.

Что касается подготовки Интернет-публикаций, то здесь Adobe InDesign 2.0 если и не обгоняет Quark, то по крайней мере нисколько не отстает. Хотя динамика пользователю пакета будет недоступна, статические HTML-страницы выходят довольно хорошо, практически не теряя сходства с оригиналом. Опять-таки повторим: издательские системы никогда не заменят собой специализированных web-редакторов. Основная их задача заключается в том, чтобы создать максимально близкий к исходному электронный документ, не привязанный к какой-либо отдельной платформе и воспроизводящийся широким спектром устройств. InDesign 2.0 умеет экспортировать проект в формат XML, что и является залогом подобной универсальности. Если говорить об «изюминках» программы, то наиболее интересными возможностями Adobe InDesign 2.0 являются, пожалуй, работа со шрифтами и поддержка прозрачности. Шрифты всегда были одной из сильных сторон продуктов Adobe, и в настоящем пакете был не только воплощен аккумулированный опыт последних полутора десятков лет, но и внедрено несколько инноваций, например кодировка Unicode, которой так не хватало предыдущему поколению издательских систем. Прозрачность же перекочевала в InDesign 2.0 из графических редакторов, она позволяет создавать такие эффекты, как размытость, отбрасывание тени и т. п., причем за основу можно брать не только геометрические примитивы и растровые изображения, но и любой объект, включая текст. Конечно, прозрачность — капризный и сложный инструмент, требующий опыта не только дизайнера, но и печатника. Не все, что выглядит красиво на экране, останется таким же и на бумаге, поэтому слишком увлекаться эффектами все же не стоит.

Богатство возможностей, большой выбор рабочих инструментов и технологий имеют свою обратную сторону: InDesign 2.0, в отличие от своего предшественника, более не является продуктом начального уровня и требует от

пользователя теоретического и практического опыта. Кроме того, сам процесс обучения работе с программой далеко не так легок, как, например, в случае с QuarkXPress. Сложность пакета компенсируется отчасти высоким качеством конечной продукции, отчасти — великолепным интерфейсом, выдержанным в классическом духе Adobe, с учетом всех последних наработок в данной области.

2.3 Обзор Corel Ventura 8

Пакет Corel Ventura 8 выделяется широтой функциональных возможностей: это единственная программа в данном обзоре, набор средств которой оказался достаточно полным для того, чтобы выполнить все задачи нашего сценария тестирования.

Компания Corel обогатила данную версию пакета Ventura (цена, рекомендуемая изготовителем, 60000 Р) превосходным комплектом сопутствующих программ, в числе которых Corel WordPerfect 7, Corel DataBase Publisher, Corel Capture, Corel Script Editor, Corel PhotoPaint 6, Corel CD Creator 2, CorelDepth, CorelMemo, Novell Envoy 7 Reader, Adobe Type Manager 4.0 Lite, библиотека «клипартов» (графических вставок) и набор шрифтов. В пакет вошли такие художественные инструменты, как генератор текстур и многоцветные градиенты, отсутствующие в других НИС.

Как и Adobe FrameMaker, пакет Ventura ориентирован прежде всего на работу с длинными документами. Наличие средств автоматической нумерации глав и страниц, простановки верхних и нижних колонтитулов, возможность составления оглавлений и предметных указателей, условно вводимый в документ текст и перекрестные ссылки по-прежнему делают его одной из основных программ для подобных задач. Доступ к мощным функциям версии 8 стал проще благодаря настраиваемому интерфейсу, в котором имеются безрежимный указатель для выбора окон, текста, таблиц и графики; новая контекстно-зависимая панель свойств и обширные меню экранных аббревиатур, вызываемые нажатием на правую кнопку мыши.

2.3.1 Проводник по документам

С помощью появившегося в пакете Ventura нового инструмент Navigator можно выводить на экран списки эталонных страниц, сценарии Corel Script, оглавления, предметные указатели и иерархические виды файлов во всех открытых документах. Заранее определив и автоматизировав эти функции, фирма Corel упростила их использование, но одновременно сделала их менее мощными. Например, перекрестные ссылки Ventura могут относиться лишь к автоматически нумеруемым элементам, таким, как главы или страницы; вам не удастся выбрать текст по тегу абзаца, как это можно сделать в программе FrameMaker.

В пакете Ventura 8 появилась и возможность использования нескольких эталонных страниц, благодаря чему упрощается процедура назначения различных макетов страницам документа. Новые реализации интерфейса составных документов (Multiple Document Interface — MDI) и библиотек Ventura Libraries позволяют применить механизм drag-and-drop для переноса элементов в ваши документы.

Мы пришли к выводу о гибкости имеющихся в пакете Ventura инструментов макетирования. Так, хотя в пакете Ventura -- как и в программе FrameMaker — нет автоматизированных средств формирования направляющих для колонок, язык Corel Script, поставляемый вместе с программой, позволяет автоматизировать процесс создания и размещения направляющих. Пакет Ventura хорошо проявил себя на тех тестах, в ходе которых требовалось использовать редактируемые таблицы кернинга, вертикальное выравнивание, выставлять размеры всех текстовых колонок по одной из них и автоматически формировать буквицы.

Механизм управления цветом Ventura 8 устаревает. В свое время нам нравилась точность преобразований цветов, которую обеспечила только что появившаяся система CMS фирмы Corel, однако в ней до сих пор отсутствуют наборы параметров устройств ICC. Базовый механизм CMS не позволяет выполнить цветоделение Hexachrome, вместо него используются отдельные

подключаемые наборы параметров устройств Kodak Precision Transform. Программа не дает возможности воспользоваться более широкой цветовой гаммой изображений в формате CIE Lab.

В пакете Ventura предусмотрено несколько вариантов электронных публикаций. Вывод длинных, структурированных документов (вместе со встроенными шрифтами TrueDoc) с помощью программы Envoy был безупречен. Однако наша тестовая брошюра оказалась чересчур насыщенной графическими деталями для драйвера Envoy, что привело к выводу шести пустых страниц.

2.3.2 Публикация Java

Применение текущей реализации технологии Corel Barista — апплеты Java, служащей для отображения электронных документов, — позволяет сохранить детали оформления публикации (в том числе такие особенности, как множественные колонки, нижние и верхние колонтитулы и графические элементы неправильной формы), но приводит к потере всех гипертекстовых связей. Кроме того фирма Corel гарантирует, что встраивание шрифтов TrueDoc будет срабатывать в документах Barista лишь в том случае, если вы пользуетесь пакетом Netscape Navigator 2.02. При этом все объектные классы Barista должны находиться в той же папке, где хранится публикация. Эти ограничения делают технологию Barista пригодной для публикаций скорее в интрасетях, чем в Internet. До появления следующей версии Barista мы рекомендуем сохранять верность файловым форматам, имеющим статус промышленного стандарта, таким, как PDF и HTML. В PDF-файле, полученном нами с помощью программы Ventura, были сохранены в виде гиперсвязей перекрестные ссылки, элементы оглавления и предметного указателя. Составляя документ HTML, мы воспользовались заложенной в Ventura 7 возможностью помещать гипертекстовые оглавление и предметный указатель в отдельные окна.

Недочеты реализации и проблемы с производительностью выявлялись на протяжении всего тестирования. В пакете Ventura 8 по-прежнему используется старый механизм печати Corel 6. Неудивительно, что у нас возникали проблемы

при выполнении четырехцветного цветоделения, поскольку программа генерировала большие неуправляемые файлы PostScript. Средства пакета Ventura для обработки данных также не равноценны. Возможность вставлять формулы электронных таблиц в табличные ячейки — превосходное качество, но при импорте в программу Ventura документа Microsoft Word таблицы стилей документа принудительно трансформируются теги абзацев. В результате получается документ Ventura, по внешнему виду похожий на исходный документ Word, но с трудом поддающийся переформатированию.

Усовершенствования, внесенные компанией Corel в пакет Ventura 7, делают его вполне конкурентоспособным продуктом. Однако, если фирма Corel хочет, чтобы Ventura стал универсальным пакетом для всех специалистов, работающих с настольными издательскими системами, ей необходимо гарантировать надежность всех инструментов, входящих в набор.

2.4 Обзор QuarkXPress for Windows

Программа Quark по-прежнему выделяется своими прецизионными инструментами макетирования, поэтому позиционирование элементов с использованием числового ввода из палитры Measurements (Измерения), пространственных функций, функций выравнивания и перемещаемых направляющих не составило труда. Копирование текста с подгонкой было тривиальной задачей благодаря интерактивным следящим настройкам, применимым к любому выбранному для копирования блоку. Столь же безукоризненно в программе Quark выполнялись настройки, необходимые для получения в нашей брошюре-образце эффекта буквиц (для которого требуется как горизонтальное, так и вертикальное масштабирование наряду со сдвигом нижней линии шрифта). В ряде случаев в ходе тестирования нам удавалось с помощью гибких инструментальных средств Quark имитировать оформительские эффекты, не реализованные в программе в явном виде, в том числе форматирование заголовков, расположенных сбоку от текста.

2.4.1 Работа с эталонными страницами

Фирма Quark отличилась также в реализации эталонных страниц. Использовать эталонные страницы очень просто — нужно лишь переместить с помощью мыши соответствующую пиктограмму эталонной страницы из палитры управления документами на реальную страницу. При наложении эталонной страницы все ее элементы остаются динамическими, что позволяет вам подстраивать их, как требуется, в отличие от пакета PageMaker, в котором используются статические эталонные страницы. В программе также имеется несколько специальных эффектов, таких, как градиентная заливка и автоматизированные буквицы, способные оживить любой проект.

Однако стоит отступить от ориентированной на проектирование издательской модели, как начинают проявляться недостатки Quark. Многие функции управления документами содержательного характера, такие, как автоматическое построение оглавления, предметных указателей, табличный редактор и условный текст, по-прежнему остаются за рамками программы Quark. Если вы захотите дополнить пакет этими функциями, то вам придется приобретать у независимых поставщиков расширений XTension, конечно, при условии, что данное расширение реализовано для платформы Windows.

Компания Electronics for Imaging прекратила активную деятельность по совершенствованию и продвижению на рынок механизма управления цветом программы Color. Использование устаревшего набора параметров устройств SWOP приводило к заметному цветовому смещению при цветоделении изображений RGB TIFF. А при создании градиента из чистого цвета Pantone не было достигнуто точного соответствия значениям CMYK, поскольку преобразование чистого цвета в программе Quark происходило в обход системы управления цветом Color Management System. Механизм EFI Color не пригоден для цветоделения изображений RGB EPS, непосредственной работы с пространствами цветов CIE Lab и цветоделения Hexachrome.

Пакет QuarkXPress for Windows споткнулся на разделе нашего тестового сценария, посвященного электронным публикациям: с его помощью нельзя

генерировать HTML-файл. Ко времени публикации данной статьи должно появиться расширение HexWeb (цена, рекомендуемая изготовителем, 23000 Р; www.hexmac.com). Однако в обозримом будущем фирма Quark не собирается реализовать средства HTML непосредственно в своих продуктах, а авторские инструменты в фирменном оперативном формате документов QuarkImmedia, к сожалению, по-прежнему существуют только для платформы Macintosh.

Заключение

Итак, настольные издательские системы — это достаточно сложный комплекс аппаратных устройств, программного обеспечения и "человеческого фактора". И ещё к началу 1990-х годов они стали серьёзными конкурентами традиционному препрессу благодаря возможности существенной экономии времени и средств.

Задачи, решаемые системами, включают в себя обеспечение оптимального использования пространства, контроль плотности набора, выбор цветов, подбор иллюстраций, а так же определение предпочтительной гарнитуры. Успех публикации в значительной степени зависит от эффективности взаимодействия типографий и дизайнерский студий. А для надежного и результативного функционирования настольной издательской системы необходимо взаимное соответствие всех трех уровней друг другу.

В ходе работы выполнены все поставленные задачи: была рассмотрена история создания настольно-издательских систем и были определены их функции. А также на практике были рассмотрены основные настольно-издательские системы такие как: Microsoft Publisher 2016, PageMaker 6.5, InDesign 2.0, Corel Ventura 8, QuarkXPress.

И на основании проведенной работа мы можем сделать вывод о том, что наличие в верстальной программе разнообразных средств проверки целостности и актуальности компонентов макета чрезвычайно важно для успешного завершения проекта. При изменении файлов, входящих в проект, рассматриваемые программы ведут себя по-разному.

Соответственно, задачи выполнены, а значит цель достигнута: изучен материал, рассмотрены особенности данных систем и определено их значение в управлении определёнными допечатными процессами полиграфического производства.

Список используемых источников

1. Атабеков, Н. А. Словарь-справочник иллюстратора научно — технической книги / Н. А. Атабеков. — М.: Книга, 1974. — 282 с.
2. Волкова, Л. А., Решетникова Е. Р. Технология обработки текстовой информации: Ч. 1. Основы технологии издательских и наборных процессов / Под ред. Л. А. Волковой. — М.: Изд-во МГУП, 1999. — 256 с.;
3. Волков, Н. Курс макетирования и верстки / Н. Волков. — М.: Н. Волков, 2006. — 66с.;
4. Гиленсон, П. Г. Справочник художественного и технического редакторов / П. Г. Гиленсон. — М.: Книга, 1988. — 526 с.;
5. Груман, Г. QuarkXPress 5. Библия пользователя / Г. Груман, Б. Ассади, А. Келли. — М.: Изд-во «Диалектика», 2005. — 568 с.;
6. Гусарова, Н. Ф. Издательские системы. Компьютерная издательская графика. Часть 1 : Учебное пособие / Н. Ф. Гусарова, Ю. В. Дорогов, Р. В. Иванов, А. В. Маятин. — СПб: СПб ГУИТМО, 2007. — 48 с.;
7. Жарков, И. А. Технология редакционно-издательского дела: Конспект лекций / И. А. Жарков. — М.: Изд-во МГУП, 2002. — 55 с.;
8. Мильчин, А. Э. Издательский словарь-справочник / А. Э. Мильчин. — М.: Юристъ, 1998. — 98 с.;
9. Малышкин, Е. В. Настольная книга издателя: справ. пособие для редактора, техн. редактора, верстальщика и художника / Е. В. Малышкин. — М.: АСТ: Олимп, 2004. — 811 с.;
10. Пикок, Д. Издательское дело. Книга — от замысла до упаковки / Д. Пикок — М.: ЭКОМ, 1998. — 112 с.;
11. Полянский, Н. Н. Основы полиграфического производства. / Н. Н. Полянский. — 2-е изд., перераб. — М.: Книга, 1991. — 234 с.;

12. Румянцева, Е. Л., Слюсарь, В. В. Информационные технологии: учеб. пособие / Под ред. проф. Л. Г. Гагариной. — М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2009. — 256 с.;
13. Свешникова, И. К. Технология редакционно — издательского дела: учеб. пособие / И. К. Свешникова. — М.: Изд-во МГАП "Мир книги", 1995. — 116 с.;
14. Ситников, В. П. Издательское дело: Основы. История. Взаимосвязь техники и технологии / В. П. Ситников. — М.: Филологическое общество «СОВА» — АСТ, 2002. — 368 с.;
15. Сотникова, О. П. Интернет издания от А до Я: Руководство для веб-редактора / О. П. Сотникова. — М.: ЗАО Изд-во «Аспект Пресс», 2014. — 160с.;
16. Шеберстова, В. И. Технология изготовления печатных форм: Учебник / Под ред. В. И. Шеберстова. — М: Изд-во «Книга», 1990. — 224 с.;
17. Флеминг, Б. Фотореализм. Профессиональные приемы работы / Б. Флеминг. — М.: ДМК, 2000. — 384 с.;
18. Хиндерлитер, Х. Настольные издательские системы: учеб. пособие для вузов / Хол Хиндерлитер ; пер. с англ. В. Вобленко, А. Пономарев. — М.: ПРИНТ-МЕДИА центр, 2006. — 213 с.;
19. Шапошников, А. С. Издательские компьютерные системы / Под ред. Я. А. Ашмариной. — М.: Олма-Пресс, 2005. — 848 с.;
20. Энциклопедия книжного дела / Под ред. Ю. Ф. Майсурадзе, А. Э. Мильчина и др. — М.: Юристъ, 1998. — 634 с.;
21. http://www.e-reading.by/bookreader.php/126835/Zavgorodniii_-_Adobe_InDesign_CS3.html (электронный ресурс) (5.05.2016);
22. <http://posob.ru/informatcionnye-tekhnologii/tema-1-nastolnye-izdatelskie-sistemy-v-redakcionno-izdatelskom-protcesse> (электронный ресурс) (25.04.2016);

23. <http://samoychiteli.ru/document11285.html> (электронный ресурс) (3.05.2016);
24. <http://pandia.ru/text/77/455/482.php> (электронный ресурс);
25. https://ru.wikipedia.org/wiki/Настольная_издательская_система (электронный ресурс) (7.05.2016).