

УДК 004.915

О.М. Борисенко**МАКЕТУВАННЯ І ВЕРСТАННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ
НАСТІЛЬНИХ ВИДАВНИЧИХ СИСТЕМ:
ПЕРЕВАГИ ТА НЕДОЛІКИ**

Рівень культурного розвитку суспільства вимірюється на-самперед обсягом та якістю створених у ньому духовних цінностей. Однією з таких перлин видавничої та поліграфічної культури є книга. Створення книги – це сукупність векторів творчості автора, художника, видавця та втілення їх як у предметі духовної (зміст), так і в предметі матеріальної (уречевлюваний образ культури) [7].

Проблема культури книги має комплексний характер. І серед усіх функцій та аспектів естетичний належить створити нам. Адже естетика у виданні виявляє себе через зміст, художнє оформлення і поліграфічне виконання. Підвищення рівня культури книги залежить від того, наскільки практика сучасного книговидання теоретично обґрунтована. Оскільки книга – складна багаторівнева система з подвійною природою (предмет духовної культури, з одного боку, та матеріальної, з другого), то факторами, що утворюють систему, є не лише зміст основного тексту, а й його літературне виконання; не лише грамотне складання, а й можливість прочитання, виразність, естетичність шрифтової системи; не лише параметри обсягу, а й його функціональність та ін. [3].

Досягнення художником (конструктором, дизайнером) результату взаємодії образотворчого змісту та культури виконання є умовою культури книги, яка відображає досягнення у сучасному книговиданні та забезпечує найвищу духовну й естетичну якість видання. Це мистецтво книги. За визначенням Е. Немировського, воно об'єднує усі стадії сучасного книгтворення. Це міст, який з'єднує зміст книги з поліграфічною технікою, а далі з читачем.

Мистецтво книги у вузькому трактуванні включає лише художнє конструювання, ілюстрування та поліграфічне виконання. Якщо взяти до уваги видавничу культуру, для якої важливий *якісний* результат “перетворення” рукопису в книгу, пов’язаний з естетичністю виконання (як художнього, так і поліграфічного), то поняття *мистецтво книги* стає значно глибшим, перетинаючись з культурою видання (як видавничою, так і авторською). Отже, культура видання залежить від уміння сьогоднішніх фахівців визначати її як духовність (змістовність) видання і матеріальність (книга як предмет, книга як функція).

Сьогодні з’єднувальною ланкою між змістом і матеріальним втіленням є *мистецтво книжкового конструювання* (дизайну), яке здійснюється за допомогою сучасного інструменту художника-графіка – комп’ютерних видавничих систем. *Видавнича система* – це одиниця або комплекс програмного забезпечення для створення макета з текстових і графічних блоків шляхом верстання шпальт для його подальшого поліграфічного відтворення. *Макетування і верстання* за допомогою настільних видавничих систем полягає у комплексному використанні теоретичних знань особливостей композиції, технічного та художнього редагування видань і практичного вміння застосувати ці здобутки в роботі з програмними продуктами. Варто відзначити, що завжди існує розмежування: що можна створити в певній програмі, а чого – ні. Цих проблем можна уникнути, ретельно вивчивши можливості всіх програм видавничого призначення, які відрізняються своїми властивостями та алгоритмами створення макета.

Сучасна комп’ютерна техніка забезпечує необмежену кількість варіантів макетування, верстання та поліграфічного оформлення будь-якого видавничого продукту. До того ж процес виготовлення макета поступово перетворюється в електронний. Власне на етапі підготовки видання потрібно врахувати ті особливості створення макета, які в подальшому впливатимуть на його технологічне виконання, а отже, необхідно заздалегідь чітко уявити кінцевий результат своєї електронної творчості.

Основні етапи створення видання за допомогою видавничих систем:

1. Визначення характеру оформлення та архітектоніки видання.

2. Визначення програмного забезпечення для макетування і верстання матеріалу з послідовним графічним доопрацюванням.

3. Програмно-технологічне забезпечення відтворення макета для поліграфічного виконання.

1. Визначення характеру оформлення та архітектоніки видання

Кожне видання – це інформація, що існує в певній формі і призначена для суспільних потреб. Основні функції видання:

поліграфічний твір – це інструмент для читання того повідомлення, що міститься на його шпальтах у текстовому, нотному або зображальному вигляді;

видання зберігає певні повідомлення, вміщені в словесну, цифрову або нотну писемність чи пластично-зображальну форму;

як продукт суспільного виробництва кожне видання є товаром, що має свою собівартість, ціну і може бути прибутковим або збитковим.

Знання цих функцій видання стає “точкою відліку” для художника-дизайнера і допомагає знайти форму, характер оформлення, стиль. Завдання художника-дизайнера – створення такої форми існування авторського твору, яка найкраще відповідає функції та меті видання.

2. Визначення програмного забезпечення для макетування і верстання матеріалу з послідовним графічним доопрацюванням

Кожне завдання художника-дизайнера вимагає для роботи своїх інструментів. Сьогодні одним із таких інструментів є видавнича програма для конструювання видання чи іншої поліграфічної продукції. Умовою успішної роботи є досконале знання можливостей програм, в яких працює художник. Успіх залежить від володіння технічними засобами на такому рівні, коли автор автоматично користується “інструментом”, зосередившись на творчому аспекті роботи.

Серед численних програмних продуктів для верстання та макетування найкращими визнано *QuarkXPress*, *Adobe Page Maker* та *Adobe InDesign*, вибір яких залежить від встановленого завдання. Функціональні особливості цих настільних видавничих систем схожі, адже всі вони призначені для підготовки різномані-

тних макетів (книг, газет, журналів), на основі яких виконується повнокольоровий друк поліграфічної продукції. До усіх настільних видавничих систем висуваються серйозні вимоги: вони повинні водночас обробляти як текст, так і деякі графічні об'єкти, а також виконувати кольороподіл.

Програма *QuarkXPress* є лідером серед програм свого класу – *Aldus PageMaker* та *Ventura Publisher* – завдяки ефективній сумісній обробці тексту та графіки. Особливого значення в роботі з пакетом *QuarkXPress* набуває об'єктна орієнтованість програми. Усе, з чим працює дизайнер (текст, рамки, лінії), є об'єктами одного модульного рівня, тому до них можна застосовувати різноманітні види трансформації. Основними можливостями програми є багатомовний інтерфейс (створення документа десятима європейськими мовами з підключенням алгоритмів переносів та орфографії; на жаль, ані українська, ані російська не входять у це число) та можливість збереження документів у попередніх версіях програми. Інформаційне наповнення документа *QuarkXPress* виконується в два етапи: створюють та розміщують на сторінках рамки-фрейми, тобто графічний макет; ці об'єкти заповнюють текстом і графікою.

Основною перевагою програми є те, що всі об'єкти опрацьовують майже однаково, що дозволяє спочатку розробити композицію документа, а потім увести й обробити текстову та графічну інформацію. До особливостей створення об'єктів довільної форми відносяться інструменти Без'є. Важливою особливістю є створення та робота з рядками тексту, що можуть бути розміщені уздовж лінії будь-якої форми. На увагу заслуговує й спосіб перетворення тексту в графіку, контуром якої є крива Без'є. Значимо, що робота з графічними об'єктами в *QuarkXPress* проводиться у двох напрямках: імпортування зображення, підготовленого в іншій програмі; розроблення зображень безпосередньо у цій настільній видавничій системі.

На жаль, програма *QuarkXPress*, не позбавлена недоліків. Обмежує можливості:

імпортування тексту з програм текстового складання *Word*, часто не зберігаються форматування тексту й кириличне накреслення імпортованих документів;

редагування текстів українською та російською мовами (відсутні засоби розставляння переносів та перевірки орфографії);

графічного редактора (неможливо перетворювати кольорові та файлові формати імпортованих зображень і обробляти векторні).

Крім того, не забезпечує налаштування та експортування створених зображень.

Проте ці недоліки врівноважуються зручними графічними можливостями, гнучким управлінням трекінгом, кольоровими профілями і коректним кольороподілом, тобто розкладанням документа на стандартні (СМУК), гексахромні (СМУК+оранжевий+зелений) та складові кольори.

Отже, QuarkXPress за своїми можливостями близький до своїх конкурентів – Adobe, хоч і відрізняється від них модульною будовою, що ускладнює роботу з цією програмою шанувальникам видавничих пакетів Adobe PageMaker та Adobe InDesign.

Adobe PageMaker

Програма Adobe PageMaker наприкінці 2001 р. випустила нову версію, яка за своїм технологічним рівнем надбудов майже не відрізняється від попередньої 6.5. Вона має більші можливості у створенні файлів HTML-формату для формування електронних публікацій, а також додаткові шаблони для користування.

Характеризуючи особливості програмного макетування та верстання в пакеті PageMaker, варто відзначити особливу зручність у користуванні. Ця система верстання має перекладений інтерфейс, достатньо джерел довідкової інформації, додатково інсталювані утиліти (можливість доінсталювати модулі переносів, перевірки орфографії, електронного перекладу). Програма дає можливість працювати із зображувальними шарами, кожен з яких може містити певні елементи верстання.

Перевагою останньої версії є принцип вільної роботи з шаблонами, де (це особливо важливо для створення багаторівневого макета книги, журналу, газети) художник-дизайнер створює свою мастер-сторінку для певного розділу, статті, розвороту. Завдяки цьому електронний документ-публікація набуває просторовості – тривимірності. Це перетворення площини монітора в уявний простір дозволяє побачити поліграфічний продукт. Тому видавнича система PageMaker – програмний продукт, орієнтований на створення книжкового макета та класичне книжкове верстання згідно з вимогами видавничих стандартів.

У програмі PageMaker текст відтворений у вигляді текстових блоків або текстових фреймів. Як і зображення, текстовий об'єкт можна переміщувати, масштабувати та комбінувати з іншими об'єктами, зберігаючи незмінну логічну структуру матеріалу.

Поліграфісти традиційно використовують трекінг для зміни загальної візуальної щільності тексту; кернінг же дозволяє поліпшити сприйняття тексту завдяки зменшенню або збільшенню інтервалів між визначеними парами символів.

Значення трекінгу і кернінгу вимірюються у відносних одиницях, заснованих на кеглі поточного шрифту. Трекінг обернено пропорційний кеглю, забезпечує загальне коригування інтервалів між символами, ущільнюючи чи "розганяючи" текст. Кернінг визначається шириною круглої шпациї шрифту, тому його значення збільшується або зменшується прямо пропорційно кеглю. Вдало підібраний інтерліньяж сприяє легкості читання.

Оскільки художник прагне створити кольорову публікацію, треба зазначити, що відкрита архітектура програми PageMaker забезпечує використання суміжних систем управління кольорами CMS (color management system), які дають можливість контролювати відображення та репродукувати кольори. Програма PageMaker підтримує дві системи управління кольорами, розроблені ICC (Міжнародною робочою групою з розробки стандартів уявлення кольору): Kodak Digital Science Color Management System для Macintosh та Windows и ColorSync 2.x для Macintosh. Методи взаємодії системи управління кольорами у програмі PageMaker визначаються в кожному конкретному випадку характером роботи та складністю публікації.

Усі ці характеристики текстового блока дозволяють художнику-дизайнеру збудувати пропорційну текстову шпальту. Звичайно, окрім знання відповідної програми, потрібна ґрунтовна обізнаність з теорією композиції та художньо-технічного оформлення, історією книжкового мистецтва і матеріальної культури. Тоді, з огляду на функціональне навантаження видання, легко визначити його конструктивний стиль і творчо підійти до вибору формату, шпальти, типів гарнітур, додаткових елементів оформлення, кольоровості.

Adobe InDesign

Створена у 1999 р. для професійних дизайнерів, художників, професіоналів додрукарської підготовки, Adobe InDesign

пропонує новий набір засобів, які дозволяють творити у межах програми. До особливостей належать інтеграція продуктів Adobe та сумісність документів QuarkXPress і Adobe PageMaker. Adobe InDesign, Adobe Illustrator і Adobe Photoshop мають схожий інтерфейс, поля, загальні інструменти, команди, палітри і набори “гарячих” клавіш. InDesign може працювати з файлами програм QuarkXPress і PageMaker. А це означає, що програма має можливості попередніх, а також усе, чого бракувало для професійного макетування та верстання. Безпосередньо в InDesign можна зберігати публікації у форматі PDF та імпортувати файли з Illustrator, Photoshop, які можна редагувати у видавничій програмі.

Створюючи фрейм у фреймі і маніпулюючи вкладеними об'єктами (такими, як базові форми, рисовані форми, конвертований текст), можна досягнути вражаючих результатів і втілити свої творчі ідеї. Текст залишається доступним для редагування і після неодноразових трансформацій. Adobe InDesign дозволяє вивіряти проекти з точністю до крапки, що не властиве іншим видавничим програмам.

Однією з характерних особливостей видавничого продукту InDesign є багатокрокові відкати, що дозволяють вносити нові зміни, переглядати різні варіанти, маючи можливість повернутися на будь-який етап роботи. Налаштувати набір “гарячих клавіш” можна безпосередньо для кожного конкретного користувача. За замовчуванням в InDesign використовуються такі ж клавіатурні скорочення, як і в Photoshop і Illustrator для забезпечення повнішої інтеграції і зручності для користувачів. Можна вибрати набір “гарячих клавіш”, характерний для QuarkXPress, і відкрити одночасно декілька вікон для перегляду публікації в різних ракурсах. InDesign швидко здійснює усі необхідні зміни розміру сторінки, орієнтації сторінки, країв тощо. Це значно полегшує роботу дизайнерів у тих випадках, коли вони хочуть використати раніше створену публікацію з іншою метою.

3. Програмно-технологічне забезпечення відтворення макета для поліграфічного виконання

Останнім етапом роботи кожного дизайнера є якісне відтворення публікації для поліграфічного виконання. Неодноразово трапляються випадки, коли в цілому художньо й естетично довершена творча робота залишається такою лише в електрон-

ному вигляді. Незнання та недотримання технологічних вимог зводить нанівещь копітку працю дизайнера. Це стосується як лінійних розмірів об'єктів, електронного монтажу шпальт, так і контролю за відтворенням кольорів програмними засобами. Ще однією обов'язковою умовою якісного виконання проекту є поетапні роздруки електронного документа на паперові носії та виконання об'ємного макета. Ця робота необхідна для об'єктивного враження від матеріального (просторового) об'єкта, який буде носієм (або ні) естетичної культури видання.

На жаль, нині у додрукарській підготовці видань (prepress) працює досить мала відсоткова кількість художників-дизайнерів, тому галузь макетування та верстання належить фахівцям-комп'ютерникам, які, орієнтуючись в інструментах виконання (видавничих програмах), сміливо вирішують і питання архітектоники видання. Це значно знижує якість поліграфічної продукції й негативно впливає на естетику видання.

Не дивно, що сьогодні наші книги затримуються на полицях книгарень, адже більшість з них спроектована не художниками. А процес підготовки художника-дизайнера, як фахівця галузі електронного макетування видання, йде дуже повільно. Ми можемо створити книгу, але треба прагнути наблизити її до естетично ідеального видання.

1. Бершов О. Американські методики наукових досліджень у сфері друкованих засобів масової інформації // Друкарство. 2001. №5. С.16–18.
2. Гавенко С.Ф., Мельников О.В. Оцінка якості поліграфічної продукції. Львів, 2000.
3. Кравченко В.Ф. Культура сучасної книги // Книга: Исслед. и материалы. М., 1989. С. 74–90.
4. Мыльников А.С. Книга и национальная культура // Книга: Исслед. и материалы. М., 1991. С.48–60.
5. Рывчин В.И. О художественном конструировании учебников. М., 1980.
6. Сафонова Н. Размышления о качестве выпускаемых книг // Полиграфия. 2001. №3. С. 28–29.
7. Харламов В.И. К вопросу об истории книги как историко-культурной дисциплине // Книга: Исслед. и материалы. М., 1988. С. 43–51.
8. Adobe InDesign. Руководство в подлиннике. С-Пб., 2000.
9. QuarkXpress: Электрон. уч. СНІР CD. 1999. №6.
10. Adobe PageMaker. Электрон. уч. СНІР CD. 1999. №1.