

# Введение

Добро пожаловать в мир InDesign CS2! Эта книга станет вашим незаменимым проводником в мире издательских технологий, которые предназначены для максимально точного макетирования документов и выполнения всех операций по допечатной подготовке. Я поставил себе задачу на самом детальном уровне описать издательский процесс, используя для этого возможности программы InDesign CS2 — еще известной как InDesign 4. Повсеместно в книге вы встретите советы и примечания, в которых описаны тонкости выполнения операций и приведены рекомендации по эффективному применению уже изученных методик.

Взяв из двух школ настольных издательских систем лучшее, InDesign объединила в себе структурные элементы бывших лидеров отрасли QuarkXPress и Corel Ventura Publisher, а также более естественный подход к представлению данных, присущий Adobe PageMaker (стоит заметить, что InDesign в 1999 году пришла на смену PageMaker). Таким образом, InDesign содержит огромное количество совершенных функций и издательских инструментов, полностью удовлетворяющих потребности дизайнеров печатных изданий — тех, кто создает журналы, книги, рекламные проспекты и брошюры. В InDesign вы можете работать не только индивидуально, но и коллективно, в сжатые сроки выполняя срочный заказ с помощью нескольких компьютеров, объединенных в единую сеть.

Настоящая версия программы содержит все то лучшее, что было присуще предыдущим версиям, а также новые средства и улучшенные инструменты, которые сделали работу в программе проще и удобнее. Предыдущие версии программы обладали огромным количеством таких функций, которые было не только сложно использовать, но даже найти. И это не потому, что интерфейс InDesign похож одновременно на интерфейсы Photoshop и Illustrator. В настоящей версии программы это сходство также просматривается, но сами элементы интерфейса намного продуманнее, а потому и удобнее в использовании.

Полная поддержка многих издательских технологий в InDesign приобрела глобальные масштабы. Вам предоставляется возможность создания не только постеров, брошюр, писем, журналов и других периодических изданий, но и более серьезных комплексных документов, которые публикуются в Web, распространяются на компакт-дисках и распечатываются на типографских станках.

В своей основе программа InDesign разрабатывалась в расчете на тех пользователей, которые занимаются документированием любых событий, происходящих в мире. Именно поэтому возможности программы столь широки, что удивят многих опытных пользователей.

## О чем эта книга

Поскольку программа InDesign оснащена серьезной справочной системой, в которой приведено множество примеров использования ее средств и инструментов, то зачем же нужна книга, которую вы держите в своих руках? Ответ прост, хотя на первый взгляд и не очевиден: чтобы рассмотреть не отдельные инструменты программы, а издательские методики, реализуемые с помощью средств InDesign. Важно не столько научиться использовать инструменты программы, сколько понять, зачем они используются и с какой целью. В этой книге я сделал

попытку раскрыть потенциал программы, не привязываясь к ее конкретным функциям и средствам, а с точки зрения общих концепций издательского дела. Кроме того, в этой книге вы найдете описание слабых сторон программы InDesign и узнаете, как их обойти. Да-да, вам придется бороться с недоработками программистов всеми доступными методами.

Многие сотрудники издательств посвятили своей профессии многие годы. Другие только начинают познавать премудрости подготовки документов к печати. Они умеют создавать только простые брошюры и проспекты. И только немногие могут похвастаться умением публикации профессионально разработанных документов в Web.

Пользователей настольных издательских систем можно разделить на несколько условных категорий.

- Дизайнеры, которые не знакомы с InDesign, но уже работают в других издательских системах.
- Дизайнеры, знакомые с издательским делом, но не имеющие понятие об электронной публикации документов.
- Опытные дизайнеры, которые только начинают познавать издательские технологии.
- Начинающие дизайнеры, которые мало что смыслят в издательском деле.

Не имеет значения, к какой категории вы относите себя. Эта книга в полной мере адресована вам. Вам не нужно обладать десятилетним опытом работы в типографии и совершенно не обязательно проработать дизайнером в рекламном отделе, чтобы понять материал, приведенный в книге. Изучив эту книгу, вы сможете решать задачи разного уровня сложности — те, которые ставит перед вами начальник или возникают в процессе обучения. Это может быть рекламная брошюра компании, афиша или полноцветный журнал. Методики, применяемые при разработке документов разного уровня сложности, одни и те же, хотя и имеют свои особенности. В этой книге вы, вне всяких сомнений, найдете описание методов выполнения большинства задач, которые ставятся перед дизайнером печатных документов. Это создание оглавления, предметного указателя, вставка изображений, цветовая коррекция. Отдельного описания удостоена электронная публикация готовых документов. Не поленитесь изучить все советы и примечания — вы найдете в них детальные инструкции по решению сложных проблем и предотвращению потенциальных неполадок. Вне зависимости от уровня знания издательских систем, эта книга поможет вам в полной мере овладеть методами работы в InDesign.

А чем же тогда эта книга отличается от других, посвященных InDesign? Тем, что ни в коей мере не повторяет документацию, поставляемую вместе с программой. Наоборот, она проведет вас через все трудности публикации документа, независимо от его сложности и вашей подготовки.

## Как правильно читать эту книгу

Книга состоит из 42 глав и семи приложений, разделенных на 9 частей. В начале книги вы найдете специальную главу — “Быстрое начало”, которая расположена перед первой частью книги. Если вы начинающий дизайнер, то я рекомендовал бы вам изучать материал книги в порядке его приведения, поскольку процесс макетирования документа описывается в книге, начиная с первой главы и заканчивая последними. Сначала вы научитесь создавать базовые элементы документа: контейнеры, заполнители и шаблоны. Далее вы познакомитесь с содержанием документа — текстом и изображениями. И, наконец, вы научитесь добавлять специальные эффекты и подготавливать документы к печати (настраивать оборудование для печати, определять цвета, выполнять треппинг и печатать пробные копии).

Если вы уже знакомы с InDesign, то можете изучать материал книги в произвольном порядке. Выберите нужную часть и главу, найдите в ней разделы, описывающие необходимые для

изучения операции, и внимательно их прочтите. Обязательно сверьтесь с предметным указателем — не упустили ли вы в спешке чего-нибудь из виду?

Если издательское дело — новое для вас, то начните изучение книги с части VIII, в которой вы познакомитесь с основами будущей профессии. Опытные дизайнеры также найдут в ней много интересного, хотя изучать ее совсем не обязательно. Ценность этой части в первую очередь в изложенных концепциях макетирования документов, которые указывают правильное направление творческих изысканий.

При последовательном изучении материала книги вы найдете множество перекрестных ссылок на другие главы. Издательское дело — это сложная тема, и даже отдельный ее аспект сложно объяснить в рамках одной главы. Выполняемые вами действия подчиняются сложным логическим алгоритмам, а не порядку описания инструментов и функций программы в справочном руководстве. Поэтому нельзя выработать единую универсальную методику применения средств программы для получения документов любого типа. Перекрестные ссылки помогут вам в контексте текущей темы рассматривать другие методики, которые позволяют добиться правильного конечного результата. Даже и не пробуйте систематизировать перекрестные ссылки в книге по темам или разделам — это если и возможно, то неоправданно.

Ниже приведено краткое описание материала каждой части книги.

## **Быстрое начало**

Эта вступительная глава позволяет понять, как создается новый документ в InDesign. В ней вы в общих чертах познакомитесь с интерфейсом программы и ее возможностями, а также выработаете правильные привычки и подходы к выполнению операций.

## **Часть I. Знакомство с InDesign**

В первой части речь пойдет о самых первых задачах, которые вам придется решить в рамках издательского проекта. В ней приведено описание самой программы, изложены концепции макетирования документов, рассмотрены общие особенности InDesign как программы, а также преимущества InDesign CS2 как последней версии издательской системы.

## **Часть II. Основы управления документами**

В этой части вы узнаете о методах создания основных контейнеров издательского проекта — документах, страницах и слоях. Вы также познакомитесь с определением шаблонов, библиотек и главных страниц, а также методами их использования в проекте. InDesign имеет ряд средств, предназначенных для автоматического выполнения часто повторяющихся операций, применения однотипных элементов к диапазону страниц, настройки параметров страниц, а также некоторых других задач. В этой части вы познакомитесь со всеми преимуществами и недостатками настоящей издательской системы.

## **Часть III. Основы управления объектами**

Здесь вы узнаете о том, как в InDesign используются инструменты рисования кадров и линии. Эти инструменты применяются для создания практически всех объектов проекта, начиная с текстовых и графических контейнеров и заканчивая изображениями, полностью создаваемыми в InDesign. Вы научитесь группировать, перемещать, копировать и вставлять эти объекты, а также выполнять по отношению к ним повторяющиеся операции.

## **Часть IV. Основы управления текстовыми данными**

Эта часть познакомит вас с функциями импорта текстовых файлов, а также элементов их форматирования. Вы научитесь добавлять в проект таблицы и применять таблицы стилей для автоматического форматирования текста документа.

## **Часть V. Основы управления графикой**

Эта часть полностью посвящена управлению графическими данными проекта, независимо от того, импортировались они из внешних источников или создавались непосредственно в InDesign. Хотя словами можно описать практически любые ситуации, в большинстве своем графические изображения информационно насыщеннее, а потому занимают меньше места в документе. Как правило, для описания даже самой простой картинке требуется несколько предложений, что не всегда целесообразно в таких небольших проектах, как рекламный проспект или брошюра. В этой части вы узнаете, как максимально эффективно использовать графические объекты, а также, какие инструменты пригодятся вам при управлении изображениями. С помощью встроенных инструментов рисования InDesign вы сможете создавать простые фигуры, которые чаще всего выступают как контейнеры других изображений.

## **Часть VI. Основы вывода публикаций**

Данная глава содержит сведения о всевозможных методах вывода публикации. Вы познакомитесь с ограничениями, налагаемыми на проект, при выводе его разными способами: печати, создании PDF-файла, часто сохраняемого в локальной сети, распространении на компакт-дисках или публикации в Web.

## **Часть VII. Специальные издательские методики**

Эта часть предназначена для расширения вашего кругозора. Издательские системы не являются замкнутой самодостаточной средой разработки. Многие из них требуют использования внешних программ и инструментов. Здесь вы узнаете, какие еще программы могут понадобиться вам для решения задач, которые в InDesign выполнить сложно или просто невозможно. Речь идет о надстройках и сценариях. В этой части описаны средства InDesign, позволяющие создавать интерактивные документы — содержащие мультимедийные объекты, действия и формы. Как правило, такие проекты распространяются в виде PDF-файла или как электронные книги. Здесь вы также познакомитесь с технологией XML, часто используемой при подготовке документов для публикации в Web. InDesign позволяет создавать файлы в формате XML, а также использовать их для превращения шаблонов в полностью завершенные документы.

## **Часть VIII. Введение в издательское дело**

В этой главе приведены краткие сведения о концепциях издательского дела. В ней описаны основные инструменты издательской среды, приведена профессиональная терминология, определены принципы создания правильного макета документа, методы цветовой коррекции и подготовки проекта к печати. Вы также узнаете, как вставлять в документы специальные символы.

## Часть IX. Приложения

Приложения в этой книге объединены в отдельную часть. В них вы узнаете о тонкостях установки Adobe InDesign, познакомитесь с новшествами версии CS2 программы, научитесь обеспечивать совместимость документов InDesign с программами QuarkXPress и PageMaker. В одном из приложений описаны вспомогательные инструменты InCopy CS2. Все комбинации клавиш, используемые по умолчанию в InDesign, вынесены в отдельное приложение, которое можно использовать в качестве пособия по командам программы.

## Соглашения, принятые в этой книге

Прежде чем приступить к изучению особенностей и возможностей InDesign, посвятим несколько минут обзору терминов и соглашений, принятых в этой книге.

## Команды InDesign

Имена команд InDesign, которые следует выбирать из меню программы, приведены в книге специальным шрифтом. При открытии меню на экране отображается список его команд или перечень опций. Если в книге описывается ситуация, в которой нужно выбрать одно меню и затем вложенное в него меню, то для описания набора опций используется стрелка. Приведем пример. Фраза “Выберите **Layout**⇒**Margins** (Макет⇒Границы)” означает, что из меню **Layout** (Макет) следует выбрать команду **Margins** (Границы).

Как и во многих других программах, в InDesign используются диалоговые окна с вкладками. Это позволяет в одном окне настраивать намного больше параметров, чем может одновременно отобразиться на экране. Вкладки объединяют в одном окне настройки нескольких простых диалоговых окон. При щелчке на ярлыке одной из вкладок на передний план выводится содержимое соответствующей вкладки диалогового окна. В этой книге предложение выбрать вкладку (за которым следует ее имя) означает вывод содержимого этой вкладки.

## Использование мыши

Так как для выполнения многих функций в InDesign используется мышь, читателю придется познакомиться с приведенными ниже терминами и указаниями. Под *мышью* мы, конечно же, понимаем любые координатно-указательные устройства, например, шаровой манипулятор и графические планшеты.

- **Указатель.** Маленькая графическая пиктограмма, которая движется по экрану при перемещении мыши, называется *указателем* (иногда употребляют слово *курсор*). Указатель может принимать различные формы, в зависимости от выбранного инструмента, положения и выполняемой операции.
- **Щелчок.** Это однократное нажатие кнопки мыши. Мышь для компьютеров с Windows содержит минимум две кнопки, а для компьютеров Mac — как правило, одну. Так что если у вас многокнопочная мышь, то под щелчком мышью подразумевается щелчок левой ее кнопкой.
- **Двойной щелчок.** Это быстрое двукратное нажатие левой кнопки мыши. Для некоторых многокнопочных устройств нажатие одной из кнопок выполняет функцию двойного щелчка. (При однократном щелчке на этой кнопке выполняется двойной щелчок

мышью.) Если ваша мышь обладает такой возможностью, используйте ее, так как это позволит существенно снизить нагрузку на руки.

- **Щелчок правой кнопкой.** Эта операция используется только для платформы Windows. Если вы работаете с однокнопочной мышью Mac, то эквивалентом щелчка правой кнопкой является щелчок при нажатой клавише <Control>. Если у вас многокнопочная мышь для Macintosh, то одной из кнопок нужно присвоить комбинацию <Control+щелчок>.
- **Перетаскивание.** Используется для перемещения элементов и изменения их размера в документах InDesign. Чтобы перетащить элемент, поместите на него указатель мыши, нажмите кнопку мыши и, *не отпуская ее*, переместите указатель в новое положение.

### Запуск программы в разных платформах

InDesign CS2 запускается в Mac OS X 10.2.8 (Jaguar), Windows 2000 с установленным пакетом Service Pack версии 2 и выше, Windows XP и выше. Чаще всего издательским делом занимаются пользователи платформ Apple, поэтому логично предположить, что большинство читателей этой книги работает в Macintosh. Именно поэтому большинство копий экрана, которые вы встретите в этой книге, сняты в Mac. (В документации к InDesign приведены копии экрана, полученные в Windows.) Но количество работающих в Windows пользователей, занимающихся издательским делом, постоянно растет, поэтому в книге вы будете встречать и копии экрана, полученные в Windows. Разработчики Adobe постарались, чтобы интерфейсы версий InDesign для обеих платформ сильно не отличались друг от друга, поэтому вы не запутаетесь в копиях экрана, работая на противоположной платформе.

## Клавиатурные соглашения

На протяжении всей книги мы будем использовать клавиатурные соглашения, которые используются как в Mac, так и в Windows. Как легко заметить, комбинации клавиш в Windows и Mac одинаковые, за исключением названий функциональных клавиш.

- В Mac наиболее часто используется клавиша <Command> (<⌘>). В Windows ее эквивалентом является клавиша <Ctrl>.
- Клавиши <Shift> выполняют одни и те же функции и для компьютеров Mac, и для Windows. В меню многих программ эта клавиша будет обозначена символом ⇧.
- Клавиша <Option> на компьютерах Mac — это то же самое, что клавиша <Alt> для PC. В меню многих программ эта клавиша будет обозначена символом ⌥.
- Для клавиши <Control>, которая имеется у компьютеров Mac, нет аналога у компьютеров на платформе Windows.
- Клавиша <Tab> используется как для перехода от одной опции диалогового окна к другой, так и для вставки символа табуляции в тексте. В InDesign для Mac и некоторых других программах она обозначается символом ⇥.
- Клавиши <Return> в Mac и <Enter> в Windows используются для применения указанных в диалоговом окне настроек (равнозначно щелчку на кнопке ОК или “Готово”), а также вставки символа окончания абзаца в тексте. В InDesign для Mac и некоторых других программах эта клавиша часто обозначается символом ↵. В тексте документа InDesign этот символ часто обозначает разрыв колонки.
- Клавиши <Delete> или <Backspace> в Mac и Windows используются для удаления символа слева или справа от курсора. В Mac клавиша <Clear>, которая занимает на клавиатуре такое же место, что и клавиша <Delete>, для удаления текста не используется.

Когда мы будем предлагать вам нажать одновременно несколько клавиш, то между символами этих клавиш будет стоять знак плюса (+). Например, запись <Shift+⌘+A> означает, что нужно нажать клавиши <Shift> и <⌘> и затем нажать клавишу <A>. Первые две клавиши следует отпускать только после нажатия клавиши <A>. (Клавишу буквы, которая в последовательности приведена последней, не нужно удерживать нажатой.)

Знак плюса мы будем также использовать для объединения нажатия клавиш с движением указателя мыши. Например, сочетание <Option+перетаскивание> означает, что следует нажать клавишу <Option> и, удерживая ее нажатой, перетащить указатель мыши.

## Пиктограммы

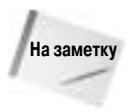
Как вы увидите, в книге используются специальные графические символы, или *пиктограммы*. Они используются для того, чтобы привлечь внимание пользователя к особенно важным моментам или сведениям, о которых стоит упомянуть.



Пиктограмма "Новинка" указывает на новые средства, которые были добавлены или существенно изменены в InDesign CS.



Эта пиктограмма будет указывать на метод или действие, которые помогут вам сэкономить время и силы.



Данная пиктограмма сопровождает информацию, которую необходимо принять к сведению для дальнейшего использования. Иногда такая информация может показаться неуместной или непоследовательной, но в дальнейшем она вам пригодится.



Этой пиктограммой мы будем обозначать действия, которые могут привести к серьезным проблемам, например, к потере данных, необходимости переделывать значительную часть работы или неприемлемым результатам, если не знать об этих последствиях заранее.



После этой пиктограммы мы будем приводить сведения о различиях в использовании InDesign в Windows и Mac.



Данная пиктограмма будет указывать на то, что информация, имеющая отношение к обсуждаемому вопросу, приведена также в другой главе.



Этой пиктограммой обозначаются места в тексте, в которых описываются средства InDesign, отличные от аналогичных средств в QuarkXPress.

## **Ждем ваших отзывов!**

Вы, уважаемый читатель, и есть главный критик и комментатор этой книги. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо просто посетить наш Web-сервер и оставить там свои замечания. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится или нет вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг. Наши координаты:

E-mail: [info@dialektika.com](mailto:info@dialektika.com)

WWW: <http://www.dialektika.com>

Адреса для писем:

из России: 115419, Москва, а/я 783

из Украины: 03150, Киев, а/я 152