

---

# Издательская система

## *PageMaker*

---

Абрамкина Татьяна Николаевна,  
учитель информатики сш №8  
г. Петропавловск, Казахстан

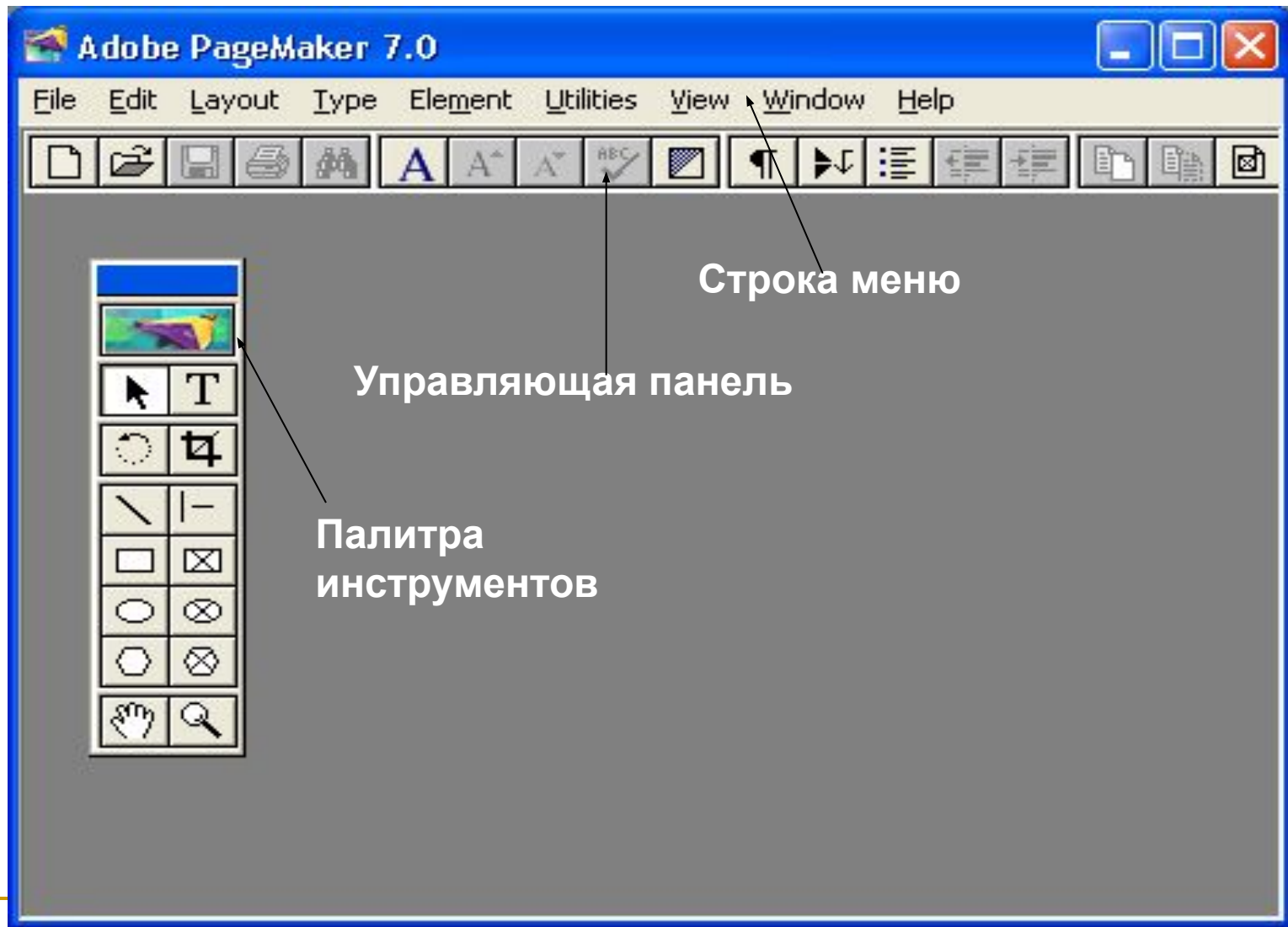
---

**Настольная издательская система PageMaker** - это программа для создания различной типографской продукции: книг, журналов, газет, буклетов и т.д.

### **Возможности:**

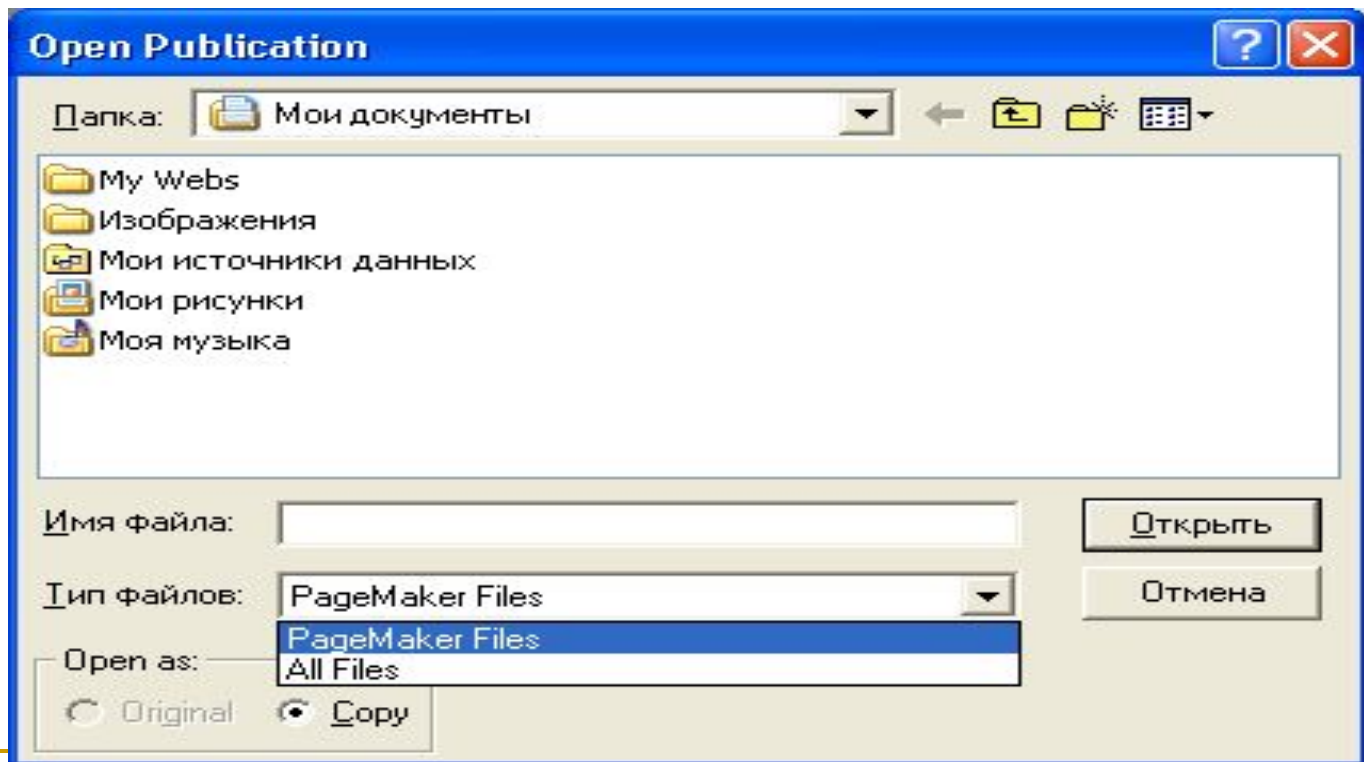
1. Точное позиционирование объектов
  2. Установка межсловных и межбуквенных интервалов
  3. Свободное размещение , поворот и отражение отдельных текстовых блоков
  4. Поворот, отражение, масштабирование, наклон графических объектов
  5. Произвольное обтекание графики текстом
  6. Наложение текста и графики
-

# Интерфейс пользователя



# Создание новой публикации

- Для начала работы нужно либо открыть существующую публикацию, либо создать новую.
- Выбрав команду **Open** (Открыть) меню **File** (Файл) вы откроете стандартное диалоговое окно выбора файлов



---

Чтобы создать новую, пустую публикацию, выберите команду **New** (Новый) меню **File** (Файл).

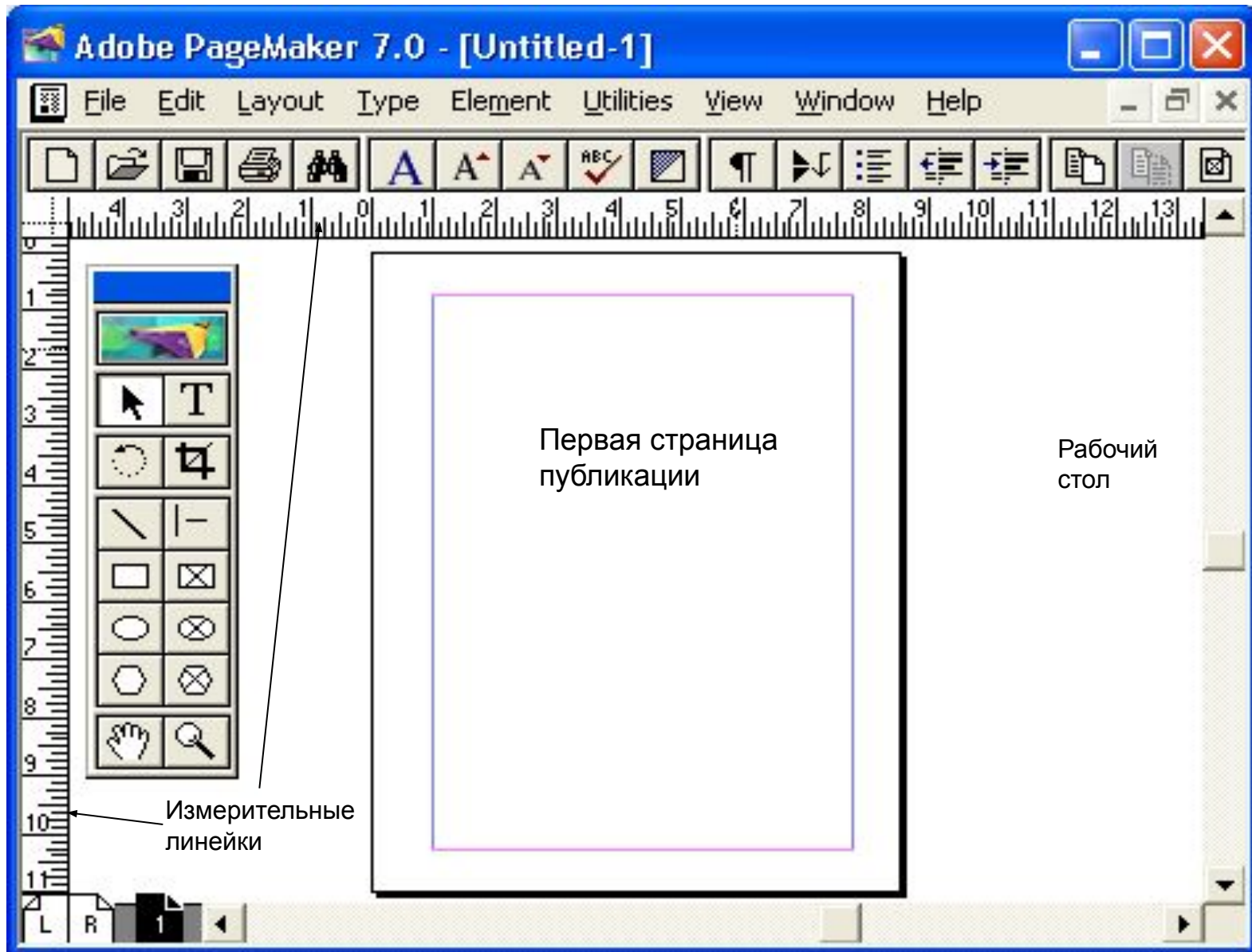
В диалоговом окне **Document Setup** (Параметры документа) укажите:

- формат публикации,
- ориентацию листов,
- использование двусторонней печати, отображение на экране разворота публикации или одиночных страниц,
- количество страниц,
- номер первой страницы,
- размеры полей,
- предполагаемое устройство вывода,
- разрешающую способность устройства вывода.

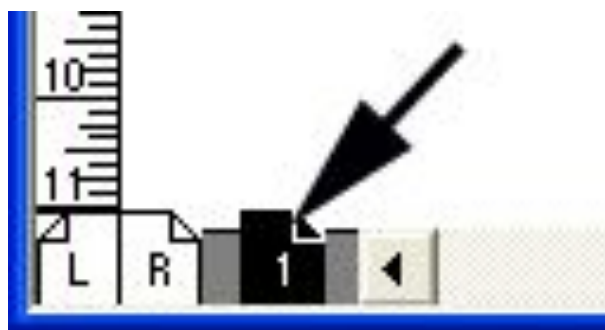
**ПРИМЕЧАНИЕ:** *эта информация абсолютно необходима PageMaker, и если вы не ввели какое-либо значение из приведенного списка, будут приняты значения по умолчанию .*

---

# Окна документов



Для перехода от одной страницы к другой служат пиктограммы с номерами страниц, в нижней левой части окна документа (слева от полосы прокрутки). Щелкните мышью на пиктограмме с номером страницы, и она будет открыта. Если пиктограмма нужной страницы не видна на экране, до нее можно добраться с помощью полос прокрутки, расположенных слева и справа от списка.



---

# Палитры

**Палитры** — это небольшие немодальные окна, в которых собраны элементы управления программой или отображается какая-либо текущая информация.

## **Виды палитр:**

- **палитра инструментов**. Определяет тип выполняемой работы;
  - **управляющая палитра**. Дает быстрый доступ к функциям форматирования абзацев и символов;
  - **палитра цветов**. Позволяет назначать цвет элементам макета и определять цвета;
  - **палитра стилей**. Ускоряет доступ к функциям форматирования абзацев с помощью стилей;
  - **палитра слоев**. Позволяет создавать многослойные макеты и управлять слоями;
  - **палитра шаблон-страниц**. Предназначена для создания шаблон-страниц и назначения их страницам публикации;
  - **палитра гиперссылок**. Позволяет создавать перекрестные ссылки внутри и между элементами публикации.
-



# Размещение палитры

Палитры можно размещать произвольным образом и в любой момент можно убрать любую из них с экрана и вернуть обратно.

Отображение палитр включается соответствующими командами:

**Show <имя палитры>** (Показать <имя палитры>) из меню **Window** (Окно).

- Если палитра уже отображается на экране, то имени палитры предшествует слово **Hide** (Спрятать). Выбрав этот пункт, вы уберете соответствующую палитру с экрана.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** PageMaker запоминает положение палитр на экране, и палитры в момент открытия программы появляются в тех местах, в которых они находились в момент закрытия.

- Быстро убрать все палитры с экрана можно клавишей табуляции при активном инструменте **Pointer** (Стрелка). Комбинация клавиш <Shift>+<Tab> также убирает все палитры, кроме палитры инструментов.

# Палитра инструментов

При верстке макета необходимо сообщать PageMaker о том, какого рода операции вы собираетесь делать: размещать элементы макета, редактировать текст, рисовать линии и фигуры и т. п. Сообщить это вы можете, выбрав соответствующий инструмент в палитре инструментов.

- Если вы ее не видите, то включите ее отображение командой **Show Tools** (Показать инструменты) из меню **Window** (Окно).



# Инструменты палитры



**Pointer** (Стрелка). Используется при размещении элементов макета



**Text** (Текст). Используется для локального форматирования текста



**Rotating Tool** (Поворот). Предназначен для поворота элементов макета



**Cropping Tool** (Рамка). Позволяет производить обрезку имеющихся в публикации изображений



**Line** (Линия). Используется для рисования линий с произвольным углом наклона



**Constrained Line** (Перпендикуляр). То же, что и **Line** (Линия), но для создания вертикальных и горизонтальных линий.



**Rectangle** (Прямоугольник). Предназначен для рисования прямоугольников.



**Ellipse** (Эллипс). Служит для рисования эллипсов.



**Polygon** (Многоугольник). Предназначен для рисования многоугольников.



**Rectangle Frame** (Прямоугольный фрейм). Создает прямоугольный фрейм



**Ellipse Frame** (Овальный фрейм). Предназначен для создания овального фрейма.



**Polygon Frame** (Многоугольный фрейм). Создает многоугольный фрейм.



**Hand** (Рука). Позволяет перемещать изображение страницы внутри окна документа при работе в крупном масштабе.



**Zoom** (Масштаб). Изменяет масштаб отображения страницы

# Масштаб отображения страницы

Для окончательного позиционирования, редактирования и форматирования текста, рисования мелких элементов и т. п. требуется увеличение масштаба. Масштабирование проводят командами меню **View** (Просмотр), с помощью контекстного меню или инструментом **Zoom** (Масштаб).

**Наиболее необходимы следующие комбинации клавиш:**

**<Ctrl>+<5>** — для масштаба 50%;

**<Ctrl>+<7>** — для масштаба 75%;

**<Ctrl>+<1>** — для масштаба 100%;

**<Ctrl>+<2>** — для масштаба 200%;

**<Ctrl>+<4>** — для масштаба 400%;

**<Ctrl>+<+>** — для команды **Zoom In** (Увеличить);

**<Ctrl>+<- >** — для команды **Zoom Out** (Уменьшить)