

Полно
и
доступно!

ПОДГОТОВКА

СЛОЖНЫХ ДОКУМЕНТОВ

в FrameMaker

Божко А. Н.

УДК 004.915:004.42
ББК 32.973.26-018.2
Б76

Божко А. Н.

Б76 Подготовка сложных документов в FrameMaker. — М.: ДМК Пресс, 2012, 738с., ил.

ISBN 978-5-94074-792-5

Книга посвящена настольной издательской системе Adobe FrameMaker 10 – одной из самых мощных современных программ подготовки сложных публикаций. Обсуждаются почти все ресурсы неструктурной версии пакета. Особое внимание уделено приемам макетирования объемных технических изданий: работе со стилями, применению шаблонов, сборке индексов и оглавлений, конвертации в онлайн-форматы, обработке книг и условных документов.

Богатый фактический материал, изложенный на хорошем методическом уровне, позволяет использовать книгу в качестве учебного руководства и справочника по подготовке сложных публикаций в среде FrameMaker.

Книга представляет интерес как для начинающих верстальщиков, так и для профессионалов.

УДК 004.915:004.42
ББК 32.973.26-018.2

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но, поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 978-5-94074-792-5

© Божко А. Н., 2011
© Оформление, ДМК Пресс, 2012

1. ОСНОВЫ РАБОТЫ С ПРОГРАММОЙ

1.1. Интерфейс

Программа FrameMaker создавалась в те далекие времена, когда не было ясных представлений о технике управления сложными программами. Интерфейсные шероховатости, которыми отличались все ранние издания программы, полностью исправлены в ее последних версиях. Программа получила современный и гибкий интерфейс пользователя, основанный на прошедших испытание временем приемах взаимодействия человека и компьютера. Главное в новом облике программы – это настраиваемые панели, которые можно объединять в группы по признаку функционального подобию или частоты использования. Многочисленные настройки разрешают пользователю создавать и сохранять удобную конфигурацию рабочей среды с упорядоченным расположением необходимых панелей и окон.

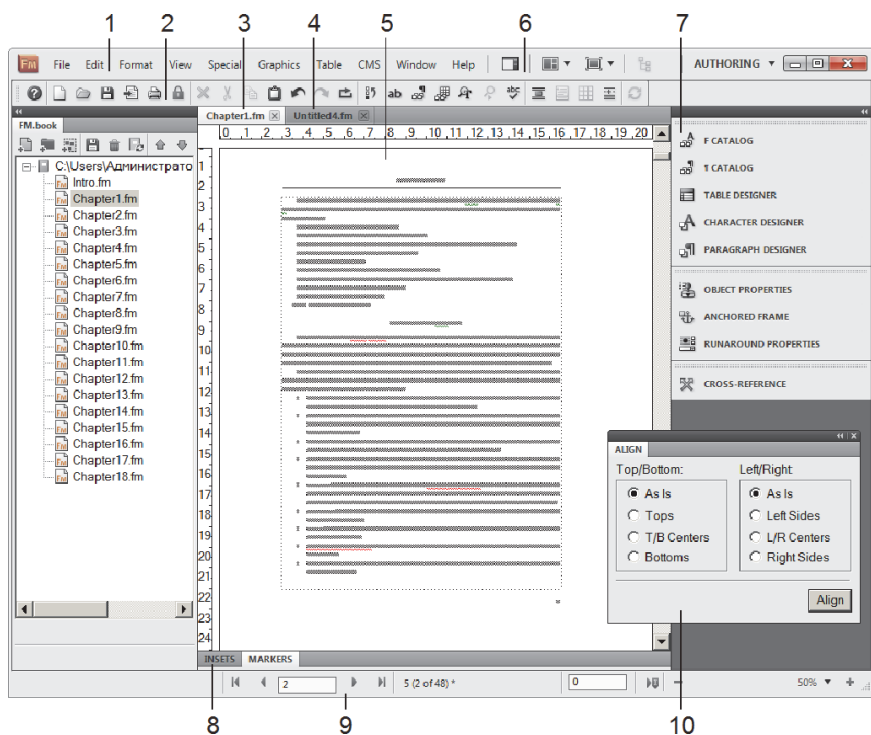


Рис. 1.1. Окно программы

После запуска программы и открытия документа на экран будет выведено окно, примерный вид которого показан на рис. 1.1. Рассмотрим его основные компоненты:

- 1 – главное меню программы;
- 2 – главная инструментальная панель;
- 3 – закладка активного документа;
- 4 – закладка открытого документа;
- 5 – окно активного документа;
- 6 – элементы управления рабочей средой;
- 7 – группа закрепленных панелей;
- 8 – закладки управляющих пультов;
- 9 – строка состояния;
- 10 – плавающая панель.

1.1.1. Главное меню

Главное меню (main menu) является основным диспетчерским пультом программы (см. рис. 1.1, номер 1). Оно открывает доступ к средствам управления (командам, панелям, диалоговым блокам), с помощью которых выполняется вся работа по созданию и форматированию документа и настройка программы.

Каждый раздел главного меню объединяет группу функционально близких команд, доступ к которым возможен через систему вложенных меню. Приведем краткое описание главных разделов:

- File (Файл) – объединяет основные файловые команды, команды печати, вызов вспомогательных утилит и настройки программы;
- Edit (Правка) – содержит команды отмены и повторения действий пользователя, команды для работы с буфером обмена и запуск процедур поиска и проверки орфографии;
- Format (Формат) – включает в себя команды форматирования символов и абзацев, а также средства планировки и структурирования страниц;
- View (Вид) – в этот раздел входят средства управления видами, режимами отображения экрана и команды вызова инструментальных панелей и диалоговых блоков;
- Special (Специальный) – содержит набор средств для создания сложных документов: команды гипертекстовой разметки, средства для вставки маркеров и переменных, команды генерации порожденных файлов (оглавлений и списков);
- Graphics (Графика) – объединяет разнообразные команды, предназначенные для работы с графикой и вызова внешних графических редакторов;
- Table (Таблица) – в раздел входят команды для создания, редактирования и форматирования таблиц;
- CMS – содержит команды, предназначенные для взаимодействия с системами управления контентом (content management system);

- Window (Окно) – включает в себя стандартные команды управления многооконным интерфейсом;
- Help (Помощь) – объединяет различные средства поддержки пользователя: интерактивную подсказку, запуск процедуры регистрации, поиск и загрузку обновлений и др.

Система меню программы построена по иерархическому принципу. Отдельные пункты меню могут открывать доступ к разделам следующего уровня, которые, в свою очередь, могут содержать еще более глубоко вложенные подменю. Например, если щелкнуть по разделу главного меню Edit, а затем выбрать пункт Copy Special, то раскроется выпадающее подменю, представленное на рис. 1.2.

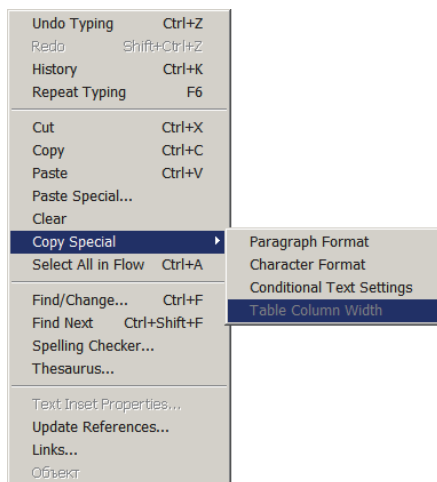


Рис. 1.2. Пример вложенного меню

В программе приняты стандартные правила работы с системой меню. Напомним их. Пункты меню, которые отмечены с правой стороны черным треугольником, содержат вложенные подменю. Подменю раскрывается, если подвести курсор к его названию. Пункты меню без треугольных пометок представляют собой команды, которые выполняются по щелчку мыши. Команды, после имени которых стоит многоточие, открывают окна диалога. Это значит, что для выполнения такой команды требуется задать в специальном диалоговом окне какие-то дополнительные параметры. В примере, показанном на рис. 1.2, такой командой является Spelling Checker (Проверка орфографии). Названия недоступных разделов и команд меню – серого цвета. Самые востребованные команды могут запускаться на выполнение при помощи сочетания горячих клавиш. Такие клавиатурные комбинации приводятся после названия команды.

Если слева от названия раздела меню стоит специальный маркер (галочка), это значит, что данная команда уже выполнена. Такие дирек-

тивы действуют как двоичные переключатели. Выполнение команды включает какой-то режим работы программы, повторное выполнение отменяет его. Особенно много подобных средств в разделе главного меню View.

FrameMaker предлагает несколько способов выполнения команд:

- навести курсор на пункт меню с названием команды и щелкнуть левой кнопкой мыши;
- навести курсор на пункт меню с названием команды и нажать на клавишу Enter;
- выполнить команду при помощи клавиш-акселераторов (только в латинской раскладке). Для этого нажать клавишу Alt, после чего в названиях разделов главного меню будет подчеркнута одна буква. Это обозначение так называемой клавиши-акселератора. Команда запускается последовательным нажатием клавиш-акселераторов, соответствующих ее положению в иерархии вложенных меню. Например, чтобы выполнить команду Spelling Checker (Проверка орфографии) (см. рис. 1.2), надо нажать Alt, а затем последовательность латинских букв e, l (Edit => Spelling Checker);
- некоторые команды можно запустить при помощи комбинации «горячих клавиш». Такие клавиатурные наборы указываются с правой стороны от названия команды. Из изображенных на рис. 1.2 такими командами являются Paste (Ctrl+V), Select All in Flow (Ctrl+A) и др.;
- кроме стандартных для Windows-приложений комбинаций с использованием управляющих клавиш Ctrl, Alt, Shift многие команды FrameMaker можно выполнить при помощи так называемых Esc-последовательностей. Например, для вывода на экран панели для вставки маркеров надо нажать клавишу Esc, а затем s m. Перечень многочисленных Esc-последовательностей, доступных в программе, приводится в приложении (только в латинской раскладке);
- запуск команд при помощи кнопок инструментальных панелей.

Количество пунктов и подпунктов главного меню можно менять. Команда View => Menus => Quick (Вид => Меню => Короткое) сокращает количество разделов, оставляя только самые нужные команды. Команда View => Menus => Complete (Вид => Меню => Полное) восстанавливает главное меню в полном виде.

1.1.2. Главная инструментальная панель

Главная инструментальная панель расположена под заголовочной строкой и объединяет кнопки вызова наиболее востребованных команд программы (рис. 1.3). В документации на пакет и в интерактивной справке она именуется Quick Access Bar, что дословно можно перевести как «панель быстрого доступа». Но подобный элемент интерфейса, облегчающий использование основных ресурсов и средств, содержится чуть ли не в каждом Windows-приложе-

нии и в большинстве случаев называется главной панелью. Будем следовать этой традиции.



Рис. 1.3. Главная панель

Рассмотрим содержимое главной панели:

- 1 – Help (Помощь). Вызов интерактивной подсказки;
- 2 – New (Новый). Создание нового документа;
- 3 – Open (Открыть). Открытие документа;
- 4 – Save (Сохранить). Сохранение документа;
- 5 – Import (Импортировать). Импорт внешнего графического или текстового файла;
- 6 – Print (Печать). Вызов настроек печати и вывод на печать;
- 7 – Toggle View Only (Переключить в режим просмотра). Переводит экран в режим просмотра. В этом режиме недоступны средства редактирования документа, который разрешается только пролистывать;
- 8 – Clear (Очистить). Удаляет помеченный фрагмент документа (текст, рисунок, таблицу и прочее);
- 9 – Cut (Вырезать). Переносит помеченный фрагмент в буфер обмена;
- 10 – Copy (Копировать). Копирует помеченный фрагмент в буфер обмена;
- 11 – Paste (Вставить). Вставляет содержимое буфера обмена в документ;
- 12 – Undo (Отмена). Отмена пользовательских операций;
- 13 – Redo (Повтор). Повторение отмененных пользовательских операций;
- 14 – Repeat (Повторное исполнение). Повторное исполнение последней операции пользователя;
- 15 – History (История). Вызов панели History;
- 16 – Character Catalog (Каталог символьных стилей). Вывод на экран каталога символьных стилей;
- 17 – Paragraph Catalog (Каталог абзацных стилей). Вывод на экран каталога абзацных стилей;
- 18 – Table Catalog (Каталог табличных стилей). Вывод на экран каталога табличных стилей;
- 19 – Find/Change (Найти/Заменить). Запускает команду поиска и замены;
- 20 – Find Next (Продолжить поиск). Команда продолжения поиска;
- 21 – Spelling Checker (Проверка орфографии). Запускает команду проверки орфографии;
- 22 – Anchored Frame (Прикрепленный блок). Вставка прикрепленного блока;
- 23 – Footnote (Сноска). Вставка сноски;
- 24 – Insert Table (Вставка таблицы). Запускает команду создания таблицы;
- 25 – Symbols (Символы). Выводит на экран меню для вставки специальных символов;

26 – Preview Filter by Attribute (Предварительный просмотр фильтрации атрибутов).

1.1.3. Инструментальная панель символьного форматирования

Носителями шрифтовых оформительских атрибутов в программе могут быть отдельные символы, символьные цепочки и абзацы. Символы и цепочки определяют сами себя, тогда как абзацем или параграфом называется текстовый фрагмент, ограниченный специальным непечатаемым символом (конец абзаца), который можно увидеть только на экране монитора в специальном режиме отображения документа.

Инструментальная панель Text Formatting (Символьное форматирование), показанная на рис. 1.4, объединяет кнопки вызова наиболее употребительных средств форматирования произвольных текстовых фрагментов. Она выводится на экран командой главного меню View => Toolbars => Text Formatting (Вид => Инструментальные панели => Символьное форматирование).

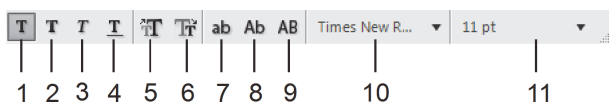


Рис. 1.4. Панель Text Formatting

Рассмотрим содержимое этой панели:

- 1 – Plain (Обычный). Задаёт стандартное начертание символов;
- 2 – Bold (Полужирный). Задаёт полужирное начертание символов;
- 3 – Italic (Курсивный). Задаёт курсивное начертание символов;
- 4 – Underline (Подчёркнутый). Задаёт подчёркнутое начертание символов;
- 5 – Increase Font Size (Уменьшить размер шрифта). Уменьшает размер шрифта помеченных символов;
- 6 – Decrease Font Size (Увеличить размер шрифта). Увеличивает размер шрифта помеченных символов;
- 7 – Lowercase (Строчные). Превращает все символы помеченного текстового фрагмента в строчные;
- 8 – Initial Caps (Первая прописная). Первые буквы всех помеченных слов становятся прописными, остальные буквы – строчными;
- 9 – Uppercase (Прописные). Все символы помеченного фрагмента становятся прописными;
- 10 – Font (Шрифт). Служит для выбора шрифта;
- 11 – Size (Размер). Служит для выбора размера.

1.1.4. Инструментальная панель абзацного форматирования

Инструментальная панель Paragraph Formatting (Абзацное форматирование), показанная на рис. 1.5, служит для вызова самых актуальных команд форматирования параграфов. Для вывода этой панели на экран можно вос-

пользоваться командой View => Toolbars => Paragraph Formatting (Вид => Инструментальные панели => Абзацное форматирование).



Рис. 1.5. Панель Paragraph Formatting

Рассмотрим состав этой панели:

- 1 – Left Tab (Левый табулятор). Выбирает левый табулятор;
- 2 – Center Tab (Центральный табулятор). Выбирает центральный табулятор;
- 3 – Right Tab (Правый табулятор). Выбирает правый табулятор;
- 4 – Decimal Tab (Десятичный табулятор). Выбирает десятичный табулятор;
- 5 – Left (Левый). Задаёт выравнивание по левому краю (левая выключка);
- 6 – Right (Правый). Задаёт выравнивание по правому краю;
- 7 – Center (Центральный). Задаёт выравнивание по центру;
- 8 – Justify (По ширине). Задаёт выравнивание по ширине;
- 9 – Single (Одинарный). Устанавливает одинарный межстрочный интервал;
- 10 – 1.5 (Полуторный). Устанавливает полуторный межстрочный интервал;
- 11 – Double (Двойной). Устанавливает двойной межстрочный интервал;
- 12 – Custom (Заказной). Вызывает диалоговый блок для выбора нестандартного значения межстрочного интервала;
- 13 – Space Between (Расстояние между). Служит для выбора расстояния между смежными абзацами;
- 14 – Paragraph Formats (Форматы параграфов). Предназначен для выбора абзацного стиля.

Обе инструментальные панели символьного и абзацного форматирования обладают свойством контекстной чувствительности. Они показывают атрибуты форматирования помеченного текстового фрагмента: строки символов или абзаца.

1.1.5. Окно документа

Каждый документ в программе отображается в отдельном окне (рис. 1.6). Рабочее окно документа – это интерфейсный элемент, отвечающий большинству привычных соглашений операционной системы Windows. Его обязательными атрибутами являются заголовочная строка, строка состояния и линейки прокрутки (вертикальная и горизонтальная).

В заголовочной строке (см. рис. 1.6, 3) выводится имя загруженного файла и расположены три стандартные кнопки, управляющие размером окна. Строка состояния (см. рис. 1.6, 6) выполняет очень важные функции. Она представляет собой информационное табло, на котором отображается спра-

вочная и управляющая информация о редактируемом документе. Кроме того, она содержит средства масштабирования документа и навигации по страницам.

При работе с большим документом часто приходится перемещаться между его фрагментами, которые не попадают в зону видимости окна. Такой переход называется прокруткой изображения, скроллингом или панорамированием. Полосы прокрутки – стандартное средство перемещения по большому документу (см. рис. 1.6, 7). Во FrameMaker техника работы с ними ничем не отличается от других приложений Windows.

Следует отметить: полосы прокрутки – это простое, но не самое эффективное средство навигации. Программа предоставляет пользователю несколько дополнительных возможностей перемещения с использованием специальных команд и клавиатурных ускорителей.

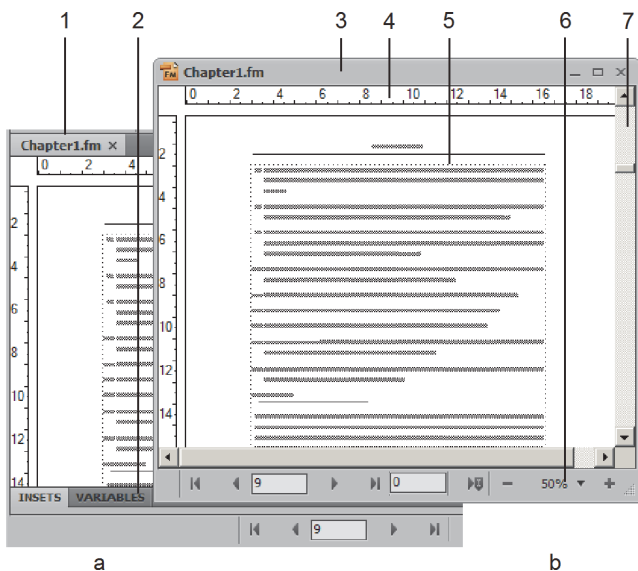


Рис. 1.6. Окно документа в связанном (а) и свободном (б) состояниях

Содержимое документа располагается в пределах текстовых и графических блоков, границы которых изображаются пунктиром (см. рис. 1.6, 5). Текстовый блок представляет собой контейнер, который хранит основной контент страницы: текст, графические вставки, маркеры, управляющие спецсимволы и др. Он задает полосу набора и решающим образом влияет на параметры печатного оттиска.

Размерные линейки задают привязку к единой системе координат, служат для измерения объектов и задают положение табуляторов и горизонтальных отступов (см. рис. 1.6, 4).

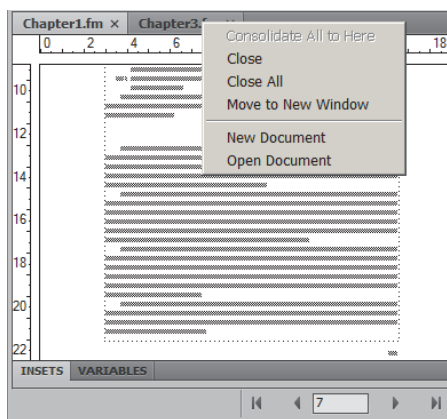


Рис. 1.7. Ярлыки документов и контекстное управляющее меню

Окно документа может находиться в двух различных состояниях: связанном (см. рис. 1.6, а) и свободном. В первом случае оно занимает все доступное место окна программы, а на позиции заголовочной строки появляется ярлык с именем открытого файла. Окно в свободном состоянии находится под контролем пользователя, который по своему усмотрению может установить его размеры и положение.

Преимущества связанного состояния увеличиваются с ростом числа открытых окон. В этом случае каждое связанное окно представлено ярлыком, расположенным в верхней части окна программы, поэтому доступно в любой рабочей ситуации. Нажатие ярлыка делает окно активным и переводит его содержимое на первый план. Щелчок правой кнопкой по любому ярлыку выводит на экран контекстное меню с самыми необходимыми командами управления окнами и документами (рис. 1.7).

Для того чтобы плавающее окно перевести в связанное состояние, надо захватить его заголовочную строчку и перетащить к краю окна программы. Обратная операция выполняется посредством буксировки ярлыка.

Для быстрого перемещения между открытыми документами можно использовать стандартную клавиатурную комбинацию **Ctrl+Tab**.

1.1.6. Строка состояния

Строка состояния – это часть окна документа, которая выполняет очень важные справочные и управляющие функции (рис. 1.8).

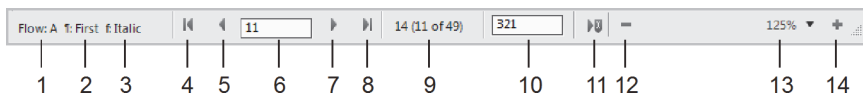


Рис. 1.8. Строка состояния

В ней выводятся данные о помеченных объектах и располагаются средства навигации и масштабирования. Строка состояния обладает свойством контекстной чувствительности – она меняет свой вид в зависимости от существующей в документе пометки.

Рассмотрим ее содержимое более подробно:

- 1 – информационной поле, которое показывает имя активной текстовой цепочки;
 - 2 – информационной поле, представляющее абзацный стиль помеченного текстового фрагмента;
 - 3 – информационное поле, показывающее символьный стиль помеченного текстового фрагмента;
 - 4 – кнопка перехода на первую страницу документа;
 - 5 – кнопка перехода на предыдущую страницу документа;
 - 6 – управляющее поле, которое показывает номер текущей страницы и служит для перехода на страницу с заданным номером;
 - 7 – кнопка перехода на следующую страницу документа;
 - 8 – кнопка перехода на последнюю страницу документа;
 - 9 – информационное поле, которое выводит номер текущей страницы и общее количество страниц документа;
 - 10 – управляющее поле, содержащее номер текущей строки;
 - 11 – кнопка перехода к позиции текстового курсора;
 - 12 – кнопка уменьшения масштаба документа;
 - 13 – раздел, который служит для выбора текущего масштаба и настройки стандартных масштабов отображения;
 - 14 – кнопка увеличения масштаба документа.
- Символ * (звездочка) в строке состояния играет роль «красного сигнала семафора». Он предупреждает пользователя о расхождении в отклонениях, существующих в текущем документе. Например, звездочка, поставленная после имени стиля, свидетельствует о наличии расхождений в форматировании текущего объекта (абзаца или строки символов) со стилевыми установками. Если документ содержит несохраненную информацию, то звездочка ставится после общего количества страниц документа.

1.1.7. Диалоговые блоки

FrameMaker – мощная программа, объединяющая в себе возможности настольной издательской системы, текстового процессора и графического редактора. Понятно, что все средства и инструменты невозможно отобразить в одном главном меню. Для редактирования сложных документов FrameMaker предлагает множество дополнительных диалоговых блоков и панелей.

Диалоговый блок представляет собой модальное окно, содержащее различные элементы управления: кнопки, переключатели, поля. Это окно остается на экране от момента вызова до закрытия, и в этот период времени оно не разрешает переключаться на другие интерфейсные элементы программы.

Рассмотрим приемы работы с этими интерфейсными элементами на примере диалогового блока PDF Setup, показанного на рис. 1.9:

- 1 – *переключатель*. Служит для выбора некоторой опции или настройки. Переключатель может находиться в двух состояниях: включенном и выключенном. Признаком активности служит специальный флажок, который обычно изображают в виде галочки. Повторный щелчок по переключателю деактивирует его и убирает флажок;
- 2 – *закладка диалогового блока*. Служит входом раздела диалогового блока, содержащего множество настроечных параметров, сходных по назначению или области применения;
- 3 – *список*. Предоставляет выбор из нескольких взаимоисключающих альтернатив. Признаком списка является треугольный ярлычок, расположенный в прямоугольном поле справа. Щелчок по ярлычку раскрывает перечень всех возможных действий, и, чтобы выбрать нужное, достаточно пометить соответствующее название;
- 4 – *числовое поле*. Служит для ввода параметров, которые являются целыми или вещественными числами;
- 5 – *управляющая кнопка*. Управляет диалоговым окном;
- 6 – *радиокнопка*. Это частный случай переключателя. Радиокнопка предоставляет выбор нескольких взаимоисключающих возможностей. Изображаются в виде полого круга. Признаком активности кнопки служит черная точка;
- 7 – *информационное поле*. Служит для вывода сообщений или подсказок.

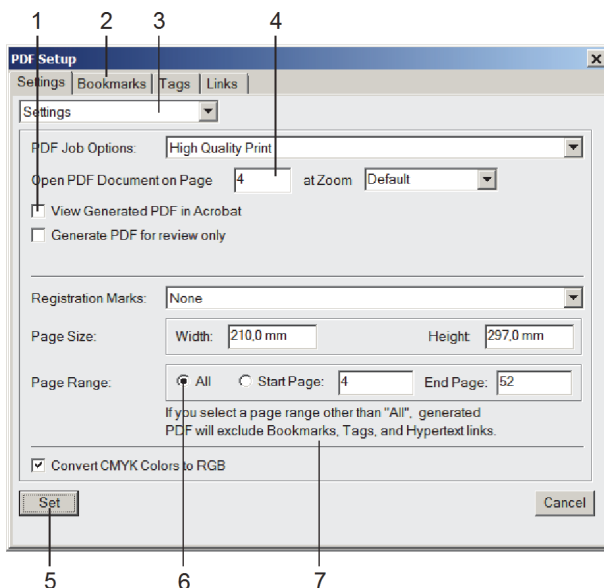


Рис. 1.9. Пример диалогового блока

Управляющие кнопки отвечают за те команды, параметры, режимы и данные, которые пользователь ввел при помощи диалогового блока. Обычно они изображаются в виде серых прямоугольников с тенью. Самые распространенные кнопки программы:

- Apply (Применить). Применяет параметры, заданные в диалоговом блоке, к помеченному объекту или объектам;
- Set (Установить). Приводит в действие параметры диалогового блока и отключает его;
- Cancel (Отмена). Отменяет только что заданные параметры и прекращает работу с диалоговым блоком;
- Help (Помощь). Вызывает интерактивную подсказку.

В большинстве ситуаций при работе с диалоговыми блоками нажатие клавиши Enter равнозначно выполнению команды Apply, клавиши Esc – Cancel, а нажатие пробельной клавиши эквивалентно щелчку мышью по активной кнопке блока.

Рассмотрим несколько дополнительных приемов работы с диалоговыми блоками. Если заголовочная строка блока выделена синим цветом, то он активен и можно щелчком мыши или нажатием клавиши Tab (Табулятор) выбрать необходимый управляющий элемент активного раздела. Сочетание Shift+Tab позволяет двигаться по интерфейсным элементам в другую сторону. Перемещаться по закладкам блока можно при помощи мыши или посредством клавиш PgUp и PgDn.

При заполнении числовых полей вещественными числами целую часть от дробной должна отделять запятая. В большинстве случаев числовые поля не требуют указания размерности; при необходимости программа сама добавляет единицы измерения. В числовые поля можно вставлять информацию из буфера обмена. Данные неверного формата игнорируются. Так, если ввести вещественное число в поле, предназначенное для целого числа, и попытаться применить эти данные, то программа просто восстановит исходное значение числового поля и не сообщит о сделанной ошибке.

Пролистывание длинных списков – это утомительная процедура. Чтобы сделать ее проще, можно, не раскрывая списка полностью, поместить туда курсор мыши и просмотреть все пункты с помощью стрелочных клавиш. Нажатие первой буквы имени списочного элемента (регистр не учитывается) – это еще один способ быстрой навигации по спискам.

Интерфейсные элементы многих диалоговых блоков и панелей FrameMaker могут принимать особое, нейтральное значение. В документации на программу и некоторых списках оно названо As Is (Как есть). Нейтральное значение играет роль своеобразного семантического нуля. При выполнении команд, форматировании символов и абзацев, поиске и т. п. оно не учитывается или не влияет на объекты документа – иными словами, оставляет данный признак или параметр в исходном состоянии. Нейтральное значение может выражаться разными способами:

- ключевым словом As Is в списках и радиокнопках;
- отсутствием каких-либо значений в числовых и текстовых полях;

- посредством серого фона (для переключателей).

1.1.8. Панели

Существуют диалоговые блоки, к которым приходится обращаться очень часто, по несколько раз в каждом сеансе работы с программой. Панель – это диалоговый блок, который после выполнения своих функций остается на экране до следующего обращения и убирается по желанию пользователя с помощью специальной команды. Такие окна или блоки иногда называют немодальными.

Панели позволяют создать удобную конфигурацию рабочей среды. В последних версиях программы они получили максимальную для современных пакетов гибкость и настраиваемость. Панели можно перемещать, сворачивать и разворачивать, объединять в группы и стеки, припарковывать к границам окна и др. На рис. 1.10 показана панель History в четырех различных состояниях: свернутая (а), плавающая (b), стек (c), группа (d).

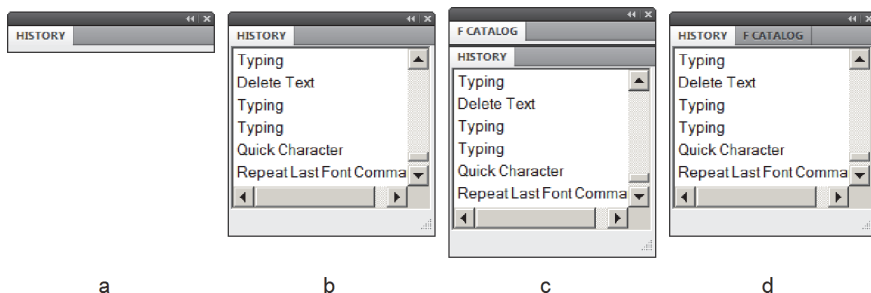


Рис. 1.10. Панель History в различных состояниях

Панели программы различаются своим содержанием, но имеют одинаковую технику настройки, основанную главным образом на приеме буксировки и нескольких простых командах. Приведем сводку основных приемов.

- *Открытие.* Выполняется при помощи раздела главного меню Window => Panels (Окно => Панели) или View => Pods (Вид => Пульты). Кроме того, вызов некоторых панелей можно осуществить при помощи кнопок главной панели и комбинации горячих клавиш.
- *Закрытие.* Для закрытия активной панели достаточно нажать кнопку в виде крестика, расположенную в правой части заголовочной строки. Другой способ – это команда Close, которая вызывается щелчком правой кнопкой мыши по заголовочной строке панели.
- *Перемещение.* Для перемещения панели достаточно зацепить мышью заголовочную строку или ярлык и отбуксировать в нее в любое место экрана. На многомониторных системах панели можно перетаскивать даже на другой экран.

- *Изменение размеров.* Для изменения размеров панели требуется захватить и перетащить мышкой ее границу. Операцию выполнить проще, если использовать для этого специальный элемент, расположенный в нижнем правом углу панели.
- *Закрепление.* Закреплением (docking) разработчики пакета называют состояние панелей, когда они в свернутом виде располагаются в правой или нижней частях окна программы (рис. 1.11). Чтобы закрепить плавающую панель, требуется перетащить ее на место парковки, удерживая заголовочную строчку. Сигналом готовности операции служит синяя полоса под курсором мыши, которая показывает местоположение панели.
- *Группирование.* Плавающие панели можно объединить в группу. Группа – это временное образование, которое в некоторых интерфейсных операциях ведет себя как единое целое (см. рис. 1.10, d). К таким операциям относятся перемещение, сворачивание, разворачивание, закрепление и удаление. Для создания группы следует перетащить панель, удерживая ее ярлык, и бросить в верхней части другой плавающей панели или существующей группы. Перемещение и закрепление группы выполняются при помощи буксировки заголовочной строки.
- *Разгруппирование.* Для извлечения панели из состава группы надо переместить ее на свободное место окна программы, удерживая ярлык.
- *Создание стека.* Стеком в программе называется множество плавающих панелей с вертикальным расположением (см. рис. 1.10, c). Для создания подобной структуры надо перетащить плавающую панель к нижнему краю другой панели или существующего стека. Стек панелей ведет себя как единый объект в тех же операциях, что и группа.

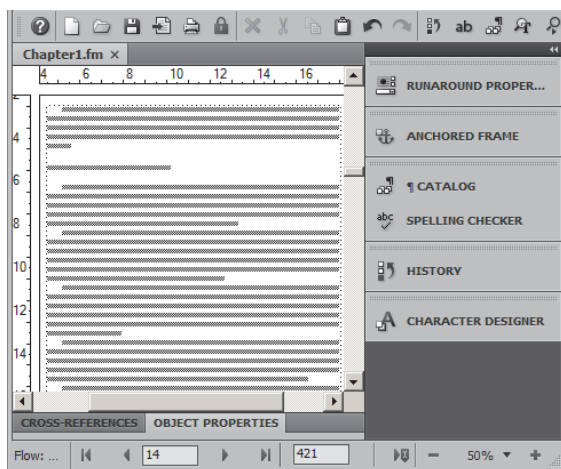


Рис. 1.11. Закрепленные панели

Многие панели, например Paragraph Designer (Дизайнер абзацев), Character Designer (Дизайнер текста) и др., реагируют на действия пользователя, даже находясь в неактивном состоянии. Так, поля и переключатели дизайнеров отображают информацию о форматировании текущего абзаца и помеченного текста. Такое свойство интерфейсных элементов принято называть контекстной чувствительностью.

1.1.9. Управляющие пульта

Некоторые управляющие панели отличаются от обычных панелей программы своим статусом и поведением. В документации такие панели называются Pods (Пульты). Это наиболее востребованные средства управления публикацией, обладающие дополнительными возможностями навигации по большим документам и книгам¹. Для вывода пульта на экран следует выполнить команду View => Pods. По умолчанию они прикрепляются к нижней части окна документа. Конфигурирование пультов почти не отличается от обычных панелей – их можно перетаскивать, припарковывать, сворачивать, группировать и т.д. по желанию пользователя.

Рассмотрим основные свойства этих объектов на примере управляющего пульта Insets (Вставки), показанного на рис. 1.12. Он выводит сведения о всех внешних графических и текстовых вставках и позволяет их обрабатывать.

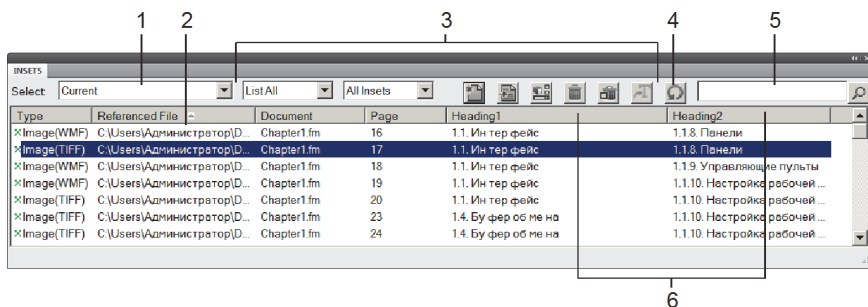


Рис. 1.12. Управляющий пульт Insets

- 1 – выбор документа или книги. В этом списке перечисляются все открытые документы и книги. Из данного перечня можно выбрать необходимый источник, информация которого отображается в нижней части пульта (2);
- 2 – основное информационное поле, в котором выводятся сведения об объектах управления: вставках, маркерах, шрифтах и др. Пульт показывает список объектов, документы, которые являются источниками, и номера страницы, на которых объекты расположены. Если щелчком

¹ Книгами во FrameMaker называются большие публикации, состоящие из нескольких автономных файлов. Работа с книгами подробно описывается в отдельной главе.

пометить запись этого списка, то выполняется переход на искомую страницу и соответствующий объект выделяется, то есть программа реализует все подготовительные операции для редактирования. Двойной щелчок по записи, как правило, отображает объект в окне документа и вызывает специализированное средство для редактирования этого объекта;

- 3 – кнопки управления и редактирования. Набор этих средств зависит от типа управляющего пульта. В их число обычно входят команды удаления перехода к месту размещения и редактирования объекта;
- 4 – кнопка Refresh (Обновить). Запускает команду обновления содержимого управляющего пульта;
- 5 – поле, предназначенное для поиска объектов в управляющих пультах большого объема;
- 6 – абзацные стили, которые выбраны для указания местоположения объекта в документе.

Рассмотрим последнее свойство более подробно. В примере на рис. 1.12 положение объекта в документе уточняется при помощи абзацных стилей Heading1 и Heading2. Программа находит ближайшие предшествующие вхождения этих стилей и выводит их содержимое в информационном поле пульта. Если перед объектом нет образцов этих стилей, то соответствующие позиции остаются пустыми. Так, помеченному объекту в примере, показанном на рис. 1.12, предшествуют вхождения «1.1. Интерфейс» и «1.1.8. Панели».

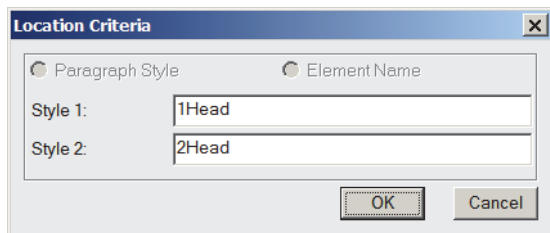


Рис. 1.13. Диалоговое окно Location Criteria

Имена абзацных стилей можно менять. Для этого следует выполнить команду главного меню File => Preferences => Pods Location Criteria (Файл => Настройки => Критерии расположения) и в диалоговом окне, показанном на рис. 1.13, ввести требуемые имена абзацных стилей, например 1Head и 2Head.

- *Заголовки информационных подразделов в пультах (Type, Document, Page и др.) можно использовать для упорядочения записей. Щелчок по заголовку делает его основным критерием сортировки записей, повторный щелчок меняет порядок перечисления записей на противоположный.*

1.1.10. Настройка рабочей среды

Под рабочей средой понимается конфигурация окна FrameMaker, которая определяется совокупностью открытых панелей и их расположением. В программе есть несколько предустановленных конфигураций рабочей среды, оптимизированных для решения задач определенного вида – обработки графики, создания контента и др. Кроме того, пользователь может создавать и сохранять собственные конфигурации, учитывающие его предпочтения и особенности рабочего стиля.

Основные настройки рабочей среды и ее средства управления сосредоточены в правой части главного меню (рис. 1.14).

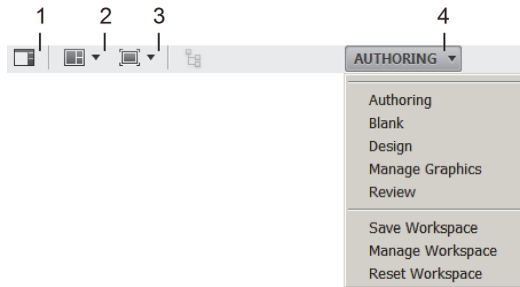


Рис. 1.14. Команды управления рабочей средой

Рассмотрим эти средства:

1 – UI Visibility (Обзор пользователя). Служит для переключения окна программы в состояние обзора пользователя. В этом состоянии с экрана убираются все плавающие панели и инструментальные окна, а связанные окна открытых документов распахиваются на все доступное пространство. Закрепленные панели сворачиваются, а на их позициях появляется полоса серого цвета. Если навести курсор мыши на эту полосу, то свернутые панели выводятся на экран и остаются на время работы, после чего автоматически убираются. Повторное нажатие кнопки UI Visibility переводит окно документа в исходное состояние.

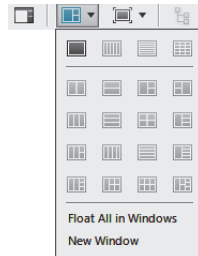


Рис. 1.15. Меню для размещения документов

- 2 – Arrange Documents (Упорядочить документы). Служит для создания упорядоченного расположения документов на экране. Нажатие этой кнопки открывает меню с вариантами размещения нескольких документов на экране (рис. 1.15).
- 3 – Screen Mode (Экранный режим). Предназначен для выбора одного из трех стандартных режимов отображения окна программы:
 - Standard Screen Mode (Стандартный экранный режим). Это обычный режим отображения, когда визуализируются все выбранные пользователем элементы интерфейса;
 - Full Screen Mode With Menu Bar (Полноэкранный режим с главным меню). Окно программы расширяется на все доступное пространство монитора. В свою очередь, открытые окна документов распахиваются, а их ярлыки и заголовочные строки не отображаются. На экране остаются выведенные ранее панели и инструментальные окна;
 - Full Screen Mode (Полноэкранный режим). Экранный режим, в котором все доступное пространство экрана отводится на отображение документа. Программа не визуализирует никакие интерфейсные элементы, включая главное меню. Для выхода из этого режима надо щелкнуть правой кнопкой мыши в любой точке за пределами текстового блока и выбрать в контекстном меню команды Toggle Screen Mode (Переключить экранный режим).
- 4 – Вызывает меню с командами управления рабочей средой. Перечислим эти команды:
 - Authoring (Разработка). Выбор стандартной конфигурации, предназначенной для разработки документа;
 - Blank (Пустой). Загрузка минимальной конфигурации без открытых инструментальных панелей и пультов. Эта конфигурация для опытных пользователей, управляющих ресурсами программы при помощи горячих клавиш.
 - Design (Дизайн). Выбор конфигурации, предназначенной для верстки и форматирования документа;
 - Manage Graphics (Управление графикой). Загрузка стандартной конфигурации, предназначенной для редактирования графики.
 - Review (Обзор). Загрузка стандартной конфигурации, предназначенной для редактирования и рецензирования документа;
 - Save Workspace (Сохранить рабочее пространство). Сохранение пользовательской конфигурации. После выполнения этой команды имя новой конфигурации рабочего пространства появится на первой позиции меню, показанного на рис. 1.14;
 - Manage Workspace (Управление рабочим пространством). Вызывает диалоговое окно, с помощью которого можно переименовать или удалить пользовательскую конфигурацию;
 - Reset Workspace (Восстановление рабочего пространства). Служит для восстановления активной конфигурации.

1.2. Клавиатурные сокращения

Комбинации клавиш часто используются для вызова окон и диалоговых блоков, выполнения команд, форматирования текста и абзацев. Клавиатурные эквиваленты команд избавляют от необходимости пробирать сквозь сложную систему меню и подменю и ускоряют доступ к ресурсам программы, поэтому они называются клавиатурными сокращениями или ускорителями.

В программе действует несколько комбинаций с управляющими клавишами Ctrl, Shift и Alt. Почти все они служат для быстрого запуска команд главного меню. Если команда имеет сокращение, то оно приводится в соответствующем пункте главного меню с правой стороны от имени команды. Например, нажав клавиши Ctrl+A, можно выделить все содержимое текстовой цепочки, комбинация Ctrl+S сохраняет текущий документ в файл.

Esc-последовательность – это отдельная группа клавиатурных комбинаций, начинающихся с клавиши Esc. Раньше почти каждое приложение, работающее под управлением операционных систем UNIX и DOS, имело собственный набор Esc-последовательностей. Первые версии программы FrameMaker были разработаны для UNIX, а версия пакета для Windows унаследовала большую часть таких последовательностей.

Esc-последовательности набираются следующим образом: нужно нажать и отпустить клавишу Esc (Escape), затем набирать литеры в том порядке, в котором они приведены в описании. Так, клавиатурным эквивалентом команды печати служит последовательность Esc f p, а для вставки в таблицу дополнительной строки или столбца следует активировать последовательность Esc t a.

Esc-последовательности чувствительны к регистру и языку. Их следует набирать только в латинице и только в том регистре, который указан в записи команды. Нельзя путать прописные и строчные буквы!

Для ввода специальных символов программа использует еще одно нестандартное, параллельно-последовательное сочетание клавиш. Оно описывается формулой: Ctrl+q «символ на клавиатуре». Например, для ввода знака умножения следует сначала одновременно нажать Ctr+q, потом – цифру 0. Для ввода длинного тире следует воспользоваться комбинацией Ctrl+q Shift+q.

Пользователям, которые привыкли к интерфейсу Windows, техника Esc-последовательностей может показаться странной и архаичной. На самом деле этот прием имеет много достоинств. Esc-последовательности легко запоминаются, поскольку большинство их обозначений напоминает о названии или содержании команд. Клавиатурные сокращения с Ctrl, Shift и Alt набираются одновременно; в тех случаях, когда применяется больше трех клавиш, расположенных в разных частях клавиатуры, от пользователя требуется гибкость пальцев профессионального пианиста. Esc-последовательности вводятся по очереди, что значительно удобнее. Наконец, многие из них одинаковы для пакетов на платформах Windows и UNIX. Кроме того, таких Esc-последовательностей намного больше, чем стандартных комбинаций управляющих клавиш, почти каждая команда программы имеет свой Esc-эквивалент.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
О программе	3
Основные соглашения	4
Вычислительные ресурсы	5
Основы работы с программой	6
Интерфейс	6
Главное меню	7
Главная инструментальная панель	9
Инструментальная панель символьного форматирования	11
Инструментальная панель абзачного форматирования	11
Окно документа	12
Строка состояния	14
Диалоговые блоки	15
Панели	18
Управляющие пульты	20
Настройка рабочей среды	22
Клавиатурные сокращения	24
Курсоры	25
Буфер обмена	25
Масштабирование документа	27
Навигация в многостраничном документе	29
Основные приемы	29
Диалоговый блок Go to Page	30
Настройка пролистывания страниц	31
Визуализация документа	31
Размерные линейки	32
Разметочная сетка	33
Отображение спецсимволов	34
Рамки	35
Ускорение перерисовки страниц	35
Единицы измерения	36
Режим захвата	37
Создание нового документа	38
Создание нового документа «с чистого листа»	39
Создание документа на основе шаблона	40
Открытие документа	41
Открытие «иноязычных» документов	43
Открытие текстовых файлов	44
Открытие MIF-файлов	45
Открытие без обновления ссылок	45
Открытие после аварийного завершения	46

Сообщение об отсутствующих шрифтах	46
Сохранение документа	48
Автоматическое сохранение и резервное копирование	49
Экспорт	50
Сохранение в текстовом формате	51
Сохранение в формате PDF	52
Импорт	52
Импорт файлов	52
Импорт форматов	53
Исправление ошибок	54
Повторение последней операции	55
Редактирование текста	57
Базовые текстовые операции	57
Перемещение текстового курсора	57
Пометка текста	58
Удаление и копирование текста	59
Изменение регистра	61
Специальные символы	61
Техника набора	61
Палитры Character и Hex Input	63
Специальные символы в диалоговых блоках	64
Табуляторы	66
Пробелы, кавычки и переносы	69
Диалоговое окно Text Options	71
Поиск и замена	72
Поисковые темы	73
Управление процессом поиска	74
Поиск с использованием групповых символов	76
Поиск специальных символов	76
Поиск по признакам форматирования	77
Замена	79
Типичные ошибки	79
Проверка правописания	80
Управление проверкой правописания	81
Выбор языка	82
Настройки правописания	83
Словари	85
Управление словарями	86
Редактирование словарных файлов	87
Файловые операции со словарями	88
Тезаурус	90
Форматирование символов	91
Шрифтовые атрибуты	91

Гарнитура и кегль	91
Начертание.....	92
Кернинг и трекинг.....	93
Масштабирование и подчеркивание	94
Индексы, капитель и регистр.....	96
Настройка индексов и капители	97
Планка замены.....	98
Цвет символов и фона	100
Панель Character Designer	100
Прямое форматирование	102
Символьные стили	103
Средства управления символьными стилями	104
Применение стиля.....	106
Создание стиля.....	107
Удаление стиля.....	109
Переименование стиля	110
Стилевые переопределения.....	111
Редактирование стиля.....	111
Обновление стилей	112
Копирование и импорт символьных стилей.....	113
Практикум	115
Создание лигатур	115
Наложение символьного стиля на стиль абзаца	116
Форматирование абзацев	118
Панель Paragraph Designer.....	118
Техника форматирования.....	120
Атрибуты оформления абзаца.....	121
Отступы.....	121
Выравнивание.....	123
Интерлиньяж	125
Пробелы и апроши	127
Табуляторы	128
Следование абзацев	131
Шрифтовые атрибуты абзаца.....	132
Привязка.....	132
Область размещения.....	134
Автоматический перенос.....	136
Ручная настройка переносов.....	138
Графика абзаца	140
Размещение в таблице	141
Автоматическая нумерация	143
Основные положения.....	143
Примеры.....	146
Сложные нумерации	148

Техника создания автонумераций	149
Маркированные списки	150
Работа со стилями абзацев	151
Панель Paragraph Catalog.....	152
Применение стиля	153
Создание стиля	153
Переименование стиля.....	155
Удаление стиля.....	155
Редактирование стиля	156
Обновление стиля.....	156
Обновление нескольких стилей	157
Опции обновления	158
Копирование абзацного формата.....	159
Практикум	160
Отбивка первого абзаца.....	160
Плшки	160
Нестандартные подчеркивания.....	161
Выравнивание чисел по правой границе	162
Страницы и текстовые блоки	163
Текстовые блоки	163
Текстовые цепочки	165
Переполнение	166
Автоматическое создание страниц.....	167
Соединение блоков	168
Разбиение цепочек	170
Разделение блоков.....	171
Создание блоков.....	172
Удаление блоков	173
Страницы	173
Типы страниц.....	173
Создание страниц	174
Удаление страниц.....	175
Изменение размеров страниц	177
Поворот страницы.....	177
Макетирование	178
Диалоговый блок Customize Text Frame	178
Изменение числа колонок	181
Поля	182
Колонки разной ширины	183
Создание боковиков.....	184
Балансировка колонок	185
Растяжка	186
Синхронизация строк.....	188
Пагинация	189

Создание многопоточных документов	191
Практикум	194
Создание блока с фоном и границей	194
Создание страницы с ландшафтной ориентацией	195
Эталонные и ссылочные страницы	196
Эталонные страницы	196
Создание	198
Редактирование	199
Создание мастера с ландшафтной ориентацией	200
Создание эталонной страницы по образцу рабочей страницы	201
Обновление эталонной по образцу рабочей страницы	202
Удаление и переименование	203
Упорядочение	203
Применение эталонных страниц	204
Автоматическое применение эталонных страниц	206
Колонтитулы и колонцифры	209
Команды автоматической нумерации	210
Выбор стиля нумерации	211
Переопределение страниц	212
Защита рабочей страницы	213
Ссылочные страницы	214
Основные положения	214
Создание, удаление и переименование	215
Ссылочные блоки	216
Трафаретная графика	218
Практикум	219
Создание защищенных пустых страниц	219
Создание текстовых водяных знаков	219
Макет двуязычных изданий	221
Прикрепленные блоки	225
Основные положения	225
Создание блоков	226
Встроенные блоки	227
Блоки с привязкой к границам колонок	228
Блоки с подстрочной привязкой	231
Блоки с размещением вне колонок	233
Блоки на полях страницы	235
Блоки в абзацах	236
Редактирование блоков	237
Заполнение блоков	238
Практикум	239
Переменные	242
Средства создания и редактирования	242

Пользовательские переменные	245
Создание.....	245
Вставка	246
Редактирование и обновление	247
Форматирование.....	247
Удаление и перемещение	248
Преобразование в текст	248
Системные переменные	249
Основные положения.....	249
Стандартные системные переменные	251
Редактирование системных переменных	253
Системные аргументы	254
Колонтитулы.....	257
Переменные колонтитулы	258
Колонтитулы со ссылкой на маркеры	261
Колонтитулы со ссылкой на условный стиль	263
Обновление	264
Практикум. Создание словарных колонтитулов	264
Перекрестные ссылки	267
Определение и свойства.....	267
Средства создания и редактирования	269
Вставка ссылок.....	271
Абзацные ссылки	271
Позиционные ссылки	272
Ссылочные форматы.....	274
Аргументы ссылочных форматов.....	275
Символьные стили в ссылочных форматах	277
Создание и редактирование ссылочных форматов	278
Обновление ссылок	279
Запрет автоматического обновления	280
Неразрешенные перекрестные ссылки.....	281
Генерация списка неразрешенных ссылок	283
Преобразование в текст.....	285
Сноски	287
Создание	287
Редактирование	289
Форматирование	290
Изменение стиля нумерации.....	292
Изменение разделителя.....	294
Управление расположением	295
Сноска с несколькими вхождениями.....	297

Концевые сноски	298
Таблицы	300
Введение	300
Вставка	302
Структура и поведение	302
Заполнение таблиц	304
Основная техника	304
Вставка графики и текстовых блоков	305
Пометка текста и ячеек	306
Преобразование текста в таблицу	308
Преобразование структурированного текста	308
Преобразование текстового файла	310
Преобразование таблицы в текст	311
Реорганизация таблиц	312
Добавление и удаление строк и столбцов	312
Копирование и перемещение строк и столбцов	314
Ширина столбцов	315
Высота строк	317
Объединение ячеек	319
Поворот таблиц и ячеек	319
Распашные таблицы	320
Сортировка строк и столбцов	321
Форматирование таблиц	323
Панель Table Designer	324
Выравнивание и отступы	325
Титульная строка	327
Поля ячеек	328
Вертикальное выравнивание	329
Последовательность автонумерации	330
Пагинация таблиц	331
Привязка	331
Управление переносом и группирование строк	332
Привязка строк	333
Разлиновка и фон	334
Регулярная разлиновка	334
Выборочная разлиновка	337
Регулярный фон	340
Выборочный фон	341
Вывод параметров оформления	342
Табличные стили	343
Средства управления	343
Создание стиля	344
Обновление стиля	345
Обновление нескольких стилей	346

Переименование и удаление стиля	348
Многостраничные таблицы	348
Обтекание	350
Практикум	351
Графика	352
Импорт изображений	352
Базовая техника	352
Поведение в текстовом потоке	353
Импорт векторной графики	355
Импорт растровой графики	356
Выбор формата	357
Упаковка графики	359
Палитра инструментов	360
Пометка объектов	361
Базовая техника	361
Команда Select All	362
Снятие пометки	363
Инструменты и фигуры	363
Инструмент Line	363
Инструмент Arc	364
Инструмент Polyline	364
Инструмент FreeHand Curve	365
Инструменты Rectangle и Rounded Rectangle	366
Инструмент Oval	366
Инструмент Polygon	366
Регулярные и правильные многоугольники	366
Инструмент Text Frame	367
Инструмент Text Line	369
Инструмент Graphic Frame	370
Графические атрибуты	371
Стиль заливки и обводки	372
Толщина линии	372
Окончания линий	373
Тип линии	375
Цвет и оттенок	376
Режимы печати	378
Команды и операции	378
Диалоговое окно Object Properties	378
Перемещение	379
Изменение размеров и масштабирование	380
Поворот	380
Отражение	382
Сглаживание	383
Выравнивание	384

Распределение	385
Управление наложением	388
Группирование	388
Соединение узлов.....	389
Команда Reshape	390
Кривые, узлы и касательные	391
Режимы обтекания	393
Геометрические измерения	394
Разметочная сетка и режим захвата	395
Режим Gravity	397
Инструментальные панели Object Alignment и Object Properties	397
Графика на эталонных и ссылочных страницах	399
Цвет и печать	400
Работа с цветом.....	400
Синтез цветов	400
Выбор цветов из библиотеки	402
Оттенки	403
Управление цветами документа	403
Применение цвета	405
Принципы цифровой печати.....	406
Полугоновое растривание	406
Цветная печать	410
Способы наложения красок	412
Треппинг	414
Печать во FrameMaker.....	415
Выбор диапазона	416
Печать нескольких копий.....	416
Реверсивная печать	417
Двусторонняя печать	417
Обработка пустых страниц	418
Масштабирование образа страницы	418
Печать изображений низкого разрешения.....	419
Печать пиктограмм	419
Печать приводочных меток.....	420
Печать постскриптовских файлов	421
Цветodelение.....	423
Треппинг	425
Текстовые вставки	427
Введение	427
Управляющий пульт Insets.....	428
Создание текстовых вставок.....	429
Обработка вставок.....	431
Поведение в контейнере	431

Обновление и редактирование	432
Запрет автоматического обновления	434
Преобразование в текст	435
Перекрестные ссылки на текстовые вставки	436
Поиск в текстовых вставках	436
Практикум. Создание автотекста	437
Книги	439
Введение	439
Структурированные книги	440
Рабочее окно книги	441
Операции над книгами	442
Создание и открытие	442
Переименование и закрытие	444
Пополнение	444
Файловые операции книги	445
Открытие, закрытие и сохранение файлов	445
Удаление файлов	446
Исключение файлов	446
Переименование файлов	447
Реорганизация книги	447
Обработка папок и групп	448
Просмотр и поиск	448
Массовые команды	449
Нумерации	449
Технические средства	450
Нумерация томов, глав, разделов и страниц	451
Нумерация абзацев	452
Нумерация сносок	453
Выводы	454
Практикум	455
Создание неоднородной нумерации	455
Номера глав в колонтитулах	456
Нумерация с общим числом страниц	457
Пагинация	458
Практикум. Создание устойчивой пагинации	460
Особенности обработки структурированных книг	462
Порожденные файлы	464
Генерация и обновление книг	465
Базовая техника	465
Ошибки обновления	467
Порожденные файлы сложных изданий	468
Форматирование книги по образцу	469

Сравнение книг	471
Создание метаданных	472
Списки и оглавления	473
Порожденные файлы	473
Списки абзацев	474
Списки маркеров	474
Индексы маркеров	475
Списки и индексы применений	476
Имена порожденных файлов	476
Маркеры	477
Базовая техника	478
Редактирование	480
Создание маркерного типа	480
Создание оглавлений	481
Настройка оглавлений	483
Управляющие абзацы	483
Системные аргументы	484
Техника редактирования управляющих абзацев	485
Автоматическая нумерация в оглавлении	486
Использование табуляторов и отточий	487
Статический текст	488
Форматирование списков и оглавлений	488
Диагностика и устранение ошибок	490
Нелегальные и пропущенные записи	490
Нежелательные переносы	491
Длинные строчки	491
Встроенные оглавления и списки	493
Списки рисунков и таблиц	494
Списки применений	495
Индексы	496
Разметка документа	496
Техника генерации индекса	497
Планирование индекса	498
Управляющие аргументы	498
Записи с указанием диапазона страниц	499
Записи с множественными входами	500
Вложение записей	501
Создание ссылок	502
Настройка последовательности	502
Использование символьных стилей	504
Обновление индекса	504
Настройка и форматирование индекса	506

Управляющие абзацы	506
Содержание и вид индексных записей.....	508
Страничные разделители.....	509
Вывод диапазона страниц	510
Заголовки групп	511
Статический текст	512
Стилевое форматирование записей	512
Использование шаблонов	513
Сортировка индекса	513
Список исключений	513
Последовательность записей	514
Диагностика и устранение ошибок	516
Пропущенные записи	516
Нарушения упорядоченности	517
Записи с двойным вопросительным знаком	518
Нежелательные разрывы строк.....	519
Практикум. Индекс на русском языке.....	520
Условные документы	523
Условные стили	524
Управляющий пульт Conditional Text	524
Создание, редактирование и удаление условного стиля	526
Применение условных стилей	527
Снятие условных стилей	529
Работа с условными документами.....	530
Управление видимостью	530
Булевы выражения	531
Редактирование условного текста	533
Поиск условного текста.....	534
Управление условными стилями в книге	535
Отработка перед печатью и завершением версий.....	536
Планирование условных документов.....	537
Управление версиями	539
Трассировка изменений	539
Основные сведения	539
Технические средства трассировки	540
Планка замены.....	542
Автоматическая вставка	543
Ручная вставка	543
Настройки планки замены	544
Удаление планок	545
Поиск отмеченных фрагментов	545
Создание редакторских страниц	546
Замораживание нумерации	546

Размораживание нумерации	547
Сравнение версий	548
Основная техника.....	548
Что сравнивается.....	549
Регистрация различий	550
Настройки процедуры сравнения	552
Сравнение книг	554
Сравнение условных документов.....	554
Практикум. «Лечение» документов сравнением	555
Шаблоны	557
Введение	557
Планирование шаблонов	557
Коллекции и библиотеки шаблонов.....	558
Шаблоны для онлайн-овых документов	558
Локализация.....	558
Шрифты	559
Переносимость	559
Простота использования	559
Создание шаблонов.....	560
Взаимодействие элементов шаблона	560
Символьные стили	561
Абзацные стили.....	561
Планировка страниц	562
Форматирование текста	562
Стандартизация графики, блоков и таблиц	563
Задание специального текста.....	564
Соглашения об именах	565
Тестирование и публикация.....	566
Шаблоны специального применения	566
Шаблоны для порожденных файлов	566
Шаблоны для условных документов.....	566
Шаблоны по умолчанию	567
Шаблоны для текстовых файлов	567
Использование шаблонов	568
Создание документа на основе шаблона	568
Переформатирование документа по шаблону.....	568
Импорт форматов	569
Переопределения.....	571
Гипертекстовые документы	574
Основные положения	574
Планирование документов.....	575
Подготовка активных областей	576
Текстовая область	577

Графическая область.....	577
Подготовка активных областей для нескольких страниц	578
Гипертекстовые команды	579
Создание.....	579
Редактирование	581
Виды гипертекстовых команд.....	581
Переносимость	583
Файловые имена в командах	584
Создание гипертекстовых связей	585
Создание гипертекста на основе ссылок.....	585
Ссылки на разделы	585
Создание интерактивных закладок	587
Ссылки на страницы	588
Ссылки на URL	589
Ссылки на документы.....	589
Массивы кнопок.....	590
Выпадающие меню	592
Создание сообщений.....	594
Запуск приложений и открытие файлов	595
Закрытие приложений	596
Трассировка шагов.....	597
Тестирование гипертекстовых команд	598
Гипертекстовая разметка порожденных файлов.....	599
Настройка отображения источников.....	599
Переопределение команд визуализации	600
Работа с онлайн-овыми документами.....	601
Преобразование и просмотр.....	601
Потоковые документы	602
Преобразование в формат HTML	605
Введение	605
Средства преобразования	606
Подготовка документов	607
Основные мероприятия	607
Подготовка URL.....	608
Иерархические стилевые спецификации	609
Базовые настройки преобразования в HTML	610
Отображение абзацных стилей	610
Заголовки и списки	612
Отображение символьных стилей	612
Перекрестные ссылки	613
Преобразование графики.....	614
Редактирование ссылочных страниц	615
Введение.....	615
Управляющая таблица Headings Table.....	615

Управляющая таблица HTML Mapping Table	617
Макросы преобразования	618
Преобразование спецсимволов	620
Аргументы макросов преобразования	620
Системные макросы	621
Макросы общего применения и вставка кодов HTML	622
Конвертация книг	623
Практикум	623
Создание оглавлений	623
Изменение титульной строки	624
Типичные ошибки	625
Создание файлов PDF	626
Техника сохранения	626
Автоматическое создание PDF-файлов	627
Дистилляция	628
Настройки	628
Базовые настройки	629
Профили сохранения	630
Закладки	631
Размеченные файлы PDF	633
Внешние ссылки	635
Оптимизация размеров файла	635
Математические выражения	638
Панель Equations	638
Создание выражений	640
Основные положения	640
Вставка выражений	640
Работа с символами	642
Область действия	644
Текстовые строки	644
Операторы	645
Разделители	646
Отношения	647
Функции, интегралы и производные	648
Матрицы	649
Формульные серии	650
Упаковка контейнеров	651
Редактирование выражений	652
Пометка	652
Удаление	652
Преобразование формата	653
Добавление операндов	653
Форматирование выражений	654

Позиционирование	654
Поля	655
Управление переносами	656
Выравнивание	657
Шрифтовое оформление выражений	658
Шрифт и стиль	659
Размеры	659
Шрифтовое оформление выражения	660
Заказные математические элементы	661
Типы математических элементов	661
Создание	662
Вставка	663
Обработка математических выражений	663
Команды группы Addition	664
Команды группы Division	665
Команды группы Multiplication	666
Команды группы Evaluation	667
Команды группы Other Rewrites	670
Команды группы Rules	671
Скрипты	673
Введение	673
Управление скриптами во FrameMaker	674
Запуск	675
Автоматический запуск	676
Редактор ExtendScript Toolkit	676
Формат MIF и настроечные файлы	679
Формат MIF	679
Создание и открытие MIF-файлов	680
Использование MIF	681
Файл инициализации	683
Приоритеты буфера обмена	684
Стили линий	685
Стандартные размеры шрифтов	686
Выбор шрифта по умолчанию	686
Исключение из орфографической проверки	686
Шрифтовые подстановки	687
Настройка кавычек	687
Настройка процедуры сравнения документов	688
Настройка горячих клавиш	689
Приложение: клавиатурные ускорители	691