

# Презентация по издательской системе Adobe PageMaker



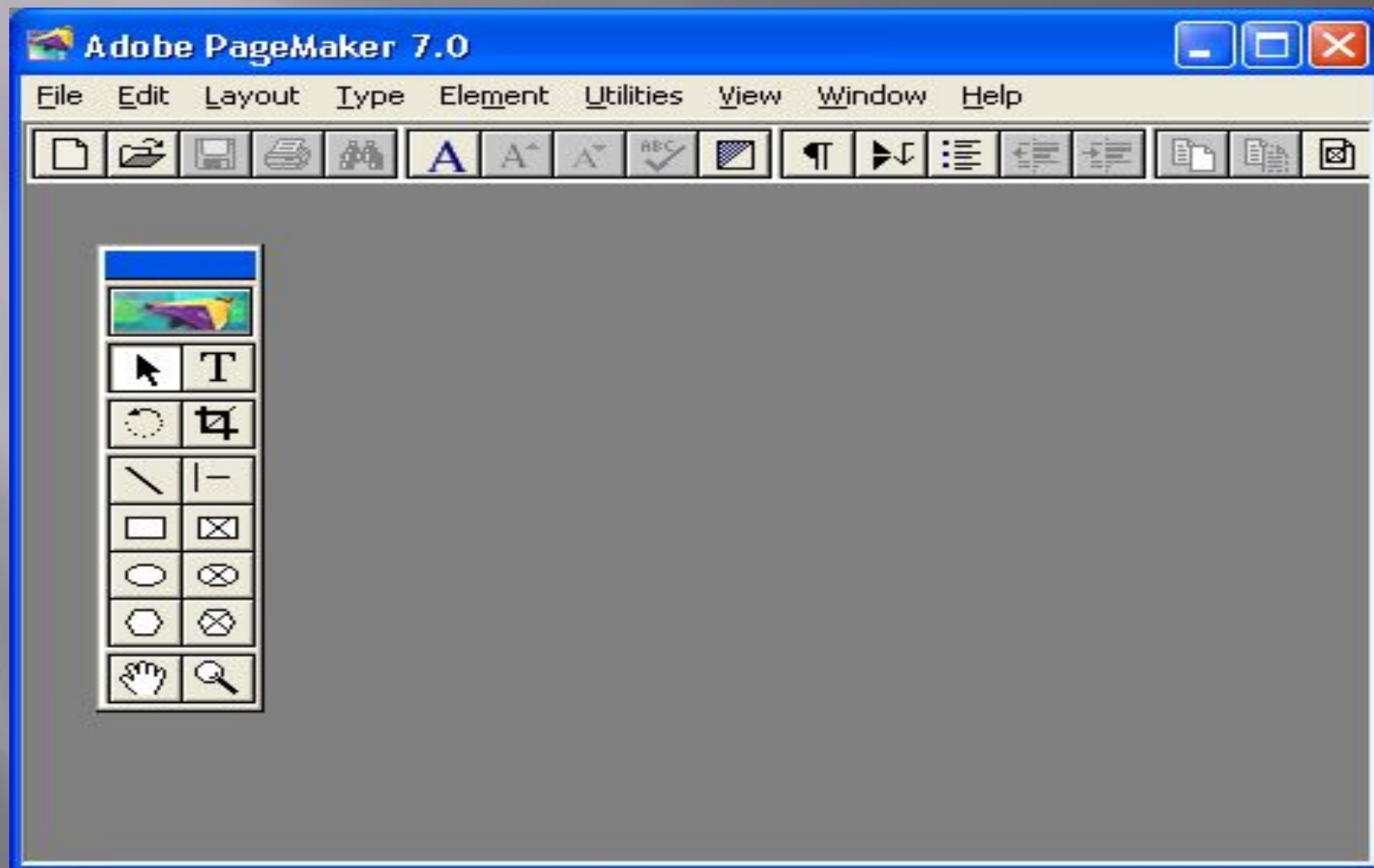
Подготовил студент 1го  
курса  
Группы ПД20-С4 Снипко Н.  
М.

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

## **Возможности:**

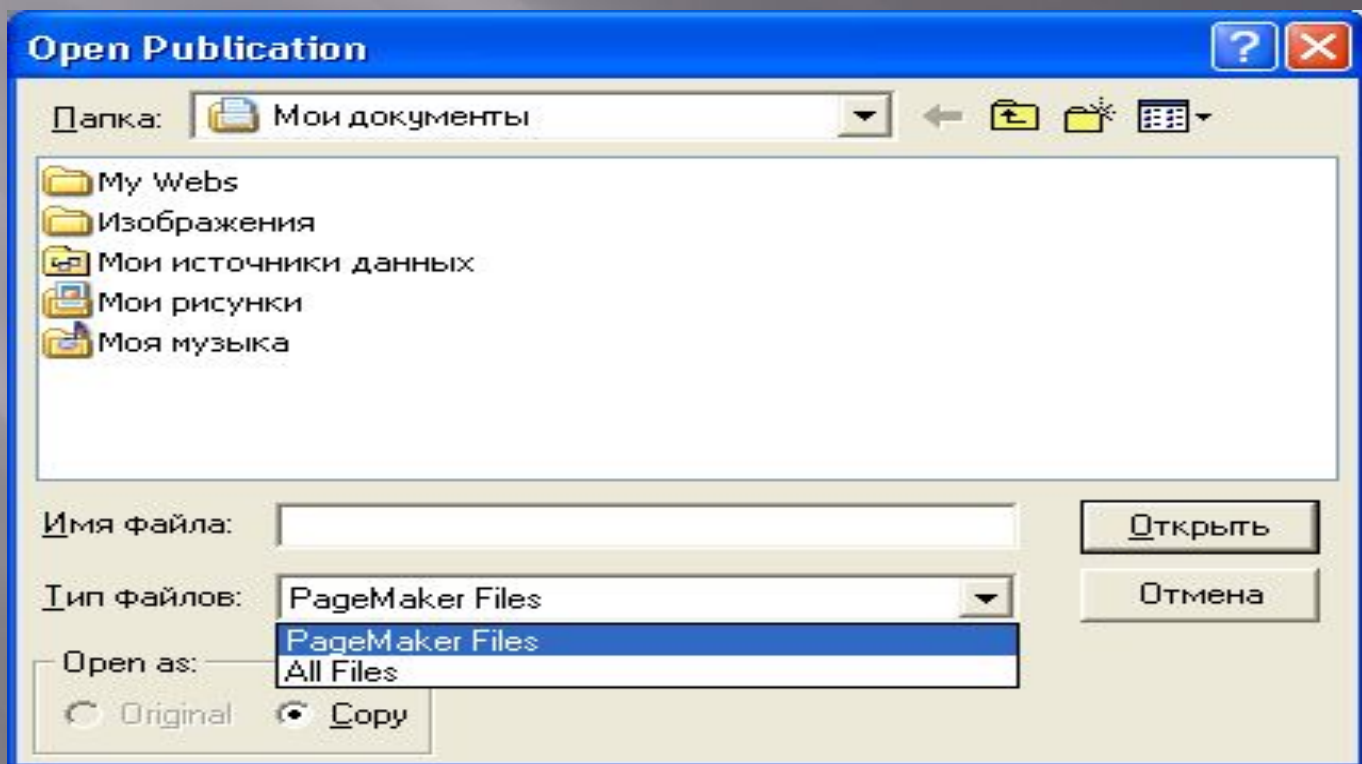
1. Точное позиционирование объектов
2. Установка межсловных и межбуквенных интервалов
3. Свободное размещение , поворот и отражение отдельных текстовых блоков
4. Поворот, отражение, масштабирование, наклон графических объектов
5. Произвольное обтекание графики текстом
6. Наложение текста и графики

# Интерфейс пользователя

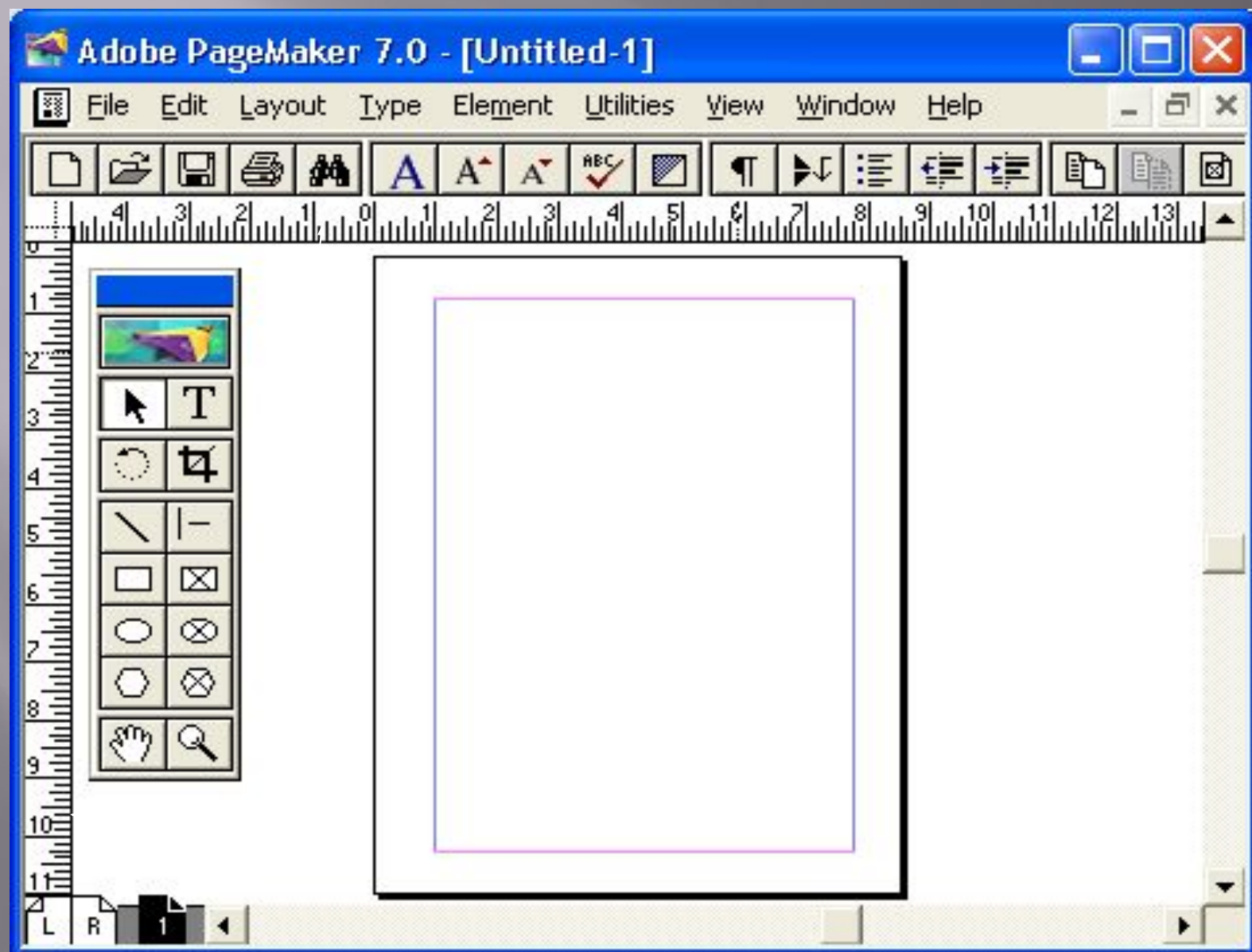


# Создание новой публикации

- 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



# 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).



# 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)