

ВВЕДЕНИЕ

О программе

Пакет FrameMaker присутствует на рынке настольных издательских систем уже более 20 лет. За это время он получил устойчивую репутацию лучшего программного средства для подготовки сложных многостраничных публикаций. Объективная статистика показывает, что большая часть таких изданий, как технические монографии, учебники по естественно-научным дисциплинам, словари, энциклопедии, справочники и т. д., готовятся к печати в среде FrameMaker. Какие же особенности сделали пакет лидером в этом секторе издательского бизнеса?

FrameMaker обладает очень устойчивым движком. Много лет интенсивной эксплуатации позволили выявить и устранить большую часть программных ошибок. Чистота кода сочетается с высокой реактивностью пакета. Сложные директивы форматирования, требующие масштабной переверстки документа, FrameMaker обрабатывает «на лету», позволяя верстальщику оперативно оценить принятое решение.

В состав пакета включены специальные средства разработки объемных публикаций. Аппарат создания автоматических нумераций, инструменты для работы с большими таблицами, редактор математических формул, команды генерации порожденных файлов и множество других технических средств позволяют сверстать макет любой сложности.

Программа ориентирована на единообразное форматирование и воспроизводство повторяемых оформительских решений. Это достигается продуманным применением шаблонов и стилей. Шаблоны FrameMaker представляют собой контейнеры оформительских данных. Информационной емкостью они намного превосходят шаблоны других настольных издательских систем и способны хранить большую часть оформительских атрибутов публикации. Шаблоны FrameMaker позволяют накапливать оформительские данные и обмениваться ими между различными проектами. Это мощное средство автоматической верстки, которое существенно упрощает переиздание публикаций.

FrameMaker – это одна из немногих программ, полноценно поддерживающих работу с единым источником (single sourcing). Единым источником называют такую технологию разработки, которая наделяет документ способностью существовать в различных информационных средах: в печатной форме, на диске, в корпоративной локальной сети, на сайте во Всемирной сети. Эта возможность реализована в пакете очень экономными средствами – главным образом при помощи условных стилей и конверторов в основные печатные и электронные форматы (HTML, XML, PDF и др.). Условные стили позволяют менять состав и вид документа, а конверторы обеспечивают вывод версий на различные носители.

Существуют издания, с которыми плохо справляются традиционные технологии допечатной подготовки, даже в их современной компьютеризован-

ной версии. В качестве примера можно привести документацию на любой масштабный технический проект (самолет, автомобиль, станок и прочее). Это большой массив текстов, рисунков, таблиц, разработка которого ведется авторским коллективом и который претерпевает интенсивные изменения в течение длительного периода своего существования. Структурное проектирование – это современный подход к разработке сложных документов, основанный на внедрении в исходный текст служебной разметки. Элементы разметки, называемые дескрипторами, описывают структурные характеристики фрагментов, разделяя их содержание и оформление. Разметка документа позволяет эффективно решить многие трудные проблемы создания и сопровождения объемной технической документации.

FrameMaker – одна из немногих программных платформ, которые объединяют преимущества визуального и структурного подходов к разработке. Пакет поддерживает создание разметки на языках XML в стандартах DITA и S1000D. Он способен открывать и редактировать XML-файлы, созданные другими программными приложениями.

Структурный подход к проектированию документов принципиально отличается от классической техники верстальщика. Обсуждение этой темы требует изложения теории языков разметки и большого объема другого вспомогательного материала. Это предмет отдельного издания, поэтому в книге рассматриваются возможности «неструктурной версии» FrameMaker.

У первых изданий программы были некоторые проблемы с обработкой текстов на русском языке. Несмотря на это, многие верстальщики и технические писатели работали во FrameMaker, «сводя баланс недостатков и преимуществ с положительным знаком». Последняя, десятая версия программы, вышедшая в самом начале 2011 года, полноценно поддерживает русский язык. Это распространяется на все ресурсы пакета: от простейших команд, примером которых служит проверка орфографии на лету, до сложных алгоритмических операций, подобных сборке предметного указателя.

Основные соглашения

К сожалению, пока не существует локализованной версии пакета, поэтому в книге приводятся английские названия команд FrameMaker. Директивы операционной системы и названия общесистемных интерфейсных элементов даются по русскоязычному варианту Microsoft Windows 7.

Составные команды, требующие обращения к нескольким разделам системы меню, записаны в виде цепочек вида File => Import => Formats (Файл => Импорт => Форматы).

Все команды, зарезервированные слова (названия системных файлов, имена стандартных шаблонов и прочее) и клавиатурные ускорители команд оформлены в тексте рубленным шрифтом Arial.

Подобно любой профессиональной программе, FrameMaker располагает большим количеством клавиатурных ускорителей. Трудно представить себе производительную работу над сложным проектом без их интенсивного ис-

пользования. В книге приводятся клавиатурные эквиваленты самых востребованных программных ресурсов. Комбинации, требующие одновременного нажатия клавиш, записываются со знаком «плюс», например Ctrl+Z (эквивалент команды отмены). Во FrameMaker существует множество непривычных для пользователя Windows клавиатурных сочетаний, называемых Esc-последовательностями. Они всегда начинаются с нажатия Esc и вводятся последовательно. Записываются такие эквиваленты через пробел, например Esc b p (команда перевода текстового в начало следующего абзаца).

Все Esc-последовательности должны набираться только в английском регистре. Использование для этого литер кириллической раскладки может привести к ошибке.

Вычислительные ресурсы

Программа предъявляет весьма скромные по современным меркам требования к конфигурации технических средств и ресурсам вычислительной системы. Для работы на платформе Windows фирма Adobe рекомендует иметь:

- процессор Intel Pentium IV и выше или аналогичный по мощности x86-процессор других производителей;
- операционная система: Windows XP с пакетом обновлений Service Pack 3, Windows Vista с пакетом обновлений Service Pack 2 или Windows 7;
- 512 Мб оперативной памяти (рекомендуется 1 Гб);
- 1,7 Гб свободного пространства на жестком диске;
- привод DVD-ROM;
- минимальное разрешение экрана 1024×768 и видеокарта с поддержкой 16-битного цвета.

С автором можно связаться по адресу arcad@land.ru.

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 позволяют пользователю создавать и сохранять удобную конфигурацию рабочей среды с упорядоченным расположением необходимых панелей и окон.

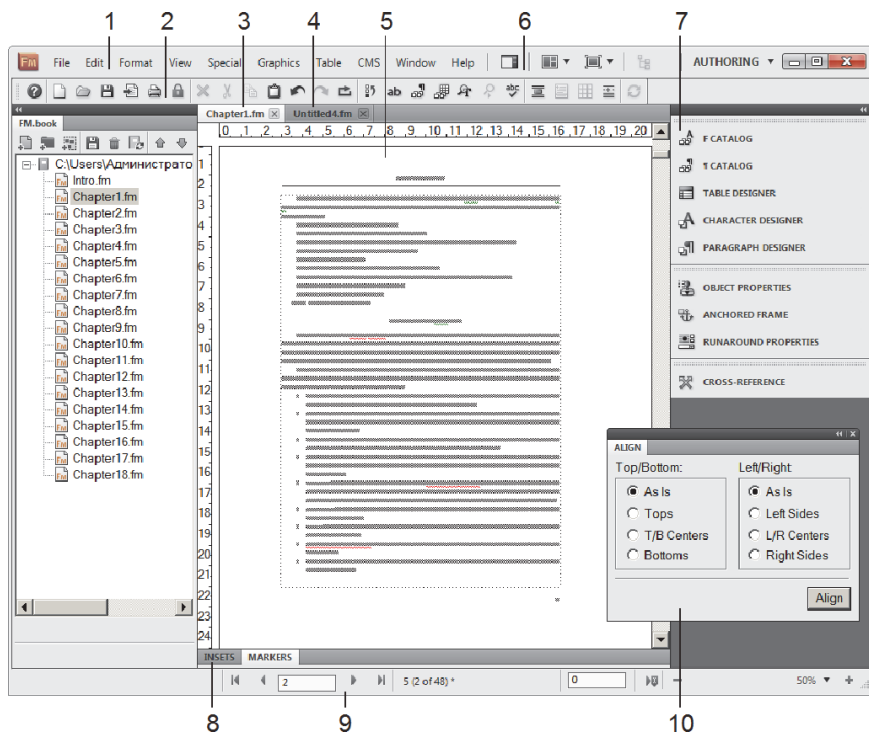


Рис. 1.1. Окно программы

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.

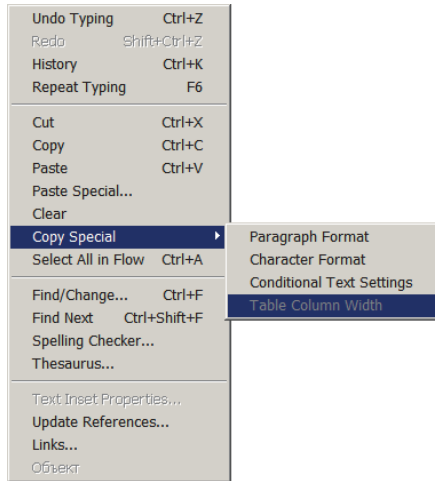


Рис. 1.2. Пример вложенного меню

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 диалогов. 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 клавиш-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).

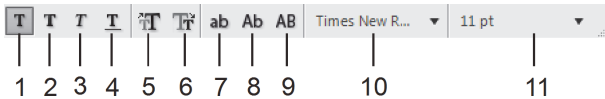


Рис. 1.4. Панель Text Formatting

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).

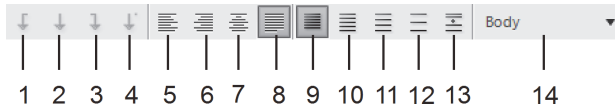


Рис. 1.5. Панель Paragraph Formatting

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). Задает выравнивание по левому краю (левая выключка);
- 6 – Right (Правый). Задает выравнивание по правому краю;
- 7 – Center (Центральный). Задает выравнивание по центру;
- 8 – Justify (По ширине). Задает 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.

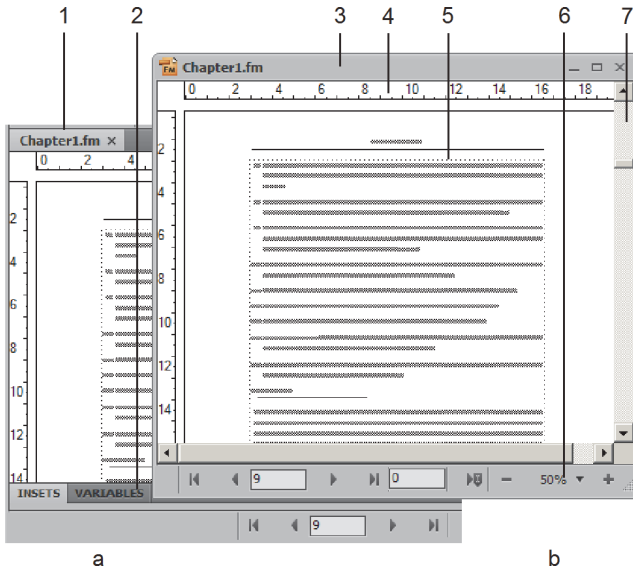


Рис. 1.6. Окно документа в связанном (а) и свободном (б) состояниях

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).