

Глава 13

Работа с текстом

В этой главе...

- ◆ Текст и его параметры
- ◆ Ввод текста и инструмент Text
- ◆ Форматирование текста
- ◆ Редактирование текста
- ◆ Настройка параметров работы с текстом
- ◆ Импортирование текста
- ◆ Манипуляции текстом
- ◆ Компоновка текста
- ◆ Заливки и контуры текстовых объектов
- ◆ Текст и эффекты
- ◆ Работа с текстовыми символами
- ◆ Виды компьютерных шрифтов
- ◆ Резюме

Важным аспектом любой программы векторной графики является поддержка работы с текстовой информацией. Возможности работы с текстом в программе CorelDRAW 12 включают широкий спектр операций редактирования и форматирования, художественного оформления и украшения текста, а также применения к нему различных эффектов. Все эти функциональные возможности широко используются при разработке Web-графики и в большинстве современных художественных проектов позволяют создавать выполненные на высоком художественном уровне рекламные проспекты, брошюры, бюллетени, информационные статьи и т.д.

В данной главе рассматриваются атрибуты обычного и художественного текста, а также средства CorelDRAW, позволяющие эффективно работать с текстовыми объектами: инструмент Text, диалоговое окно Format Text и докеры Graphic and Text Styles и Insert Character. Здесь подробно обсуждаются вопросы редактирования, форматирования и преобразования текста в набор кривых, способы применения к тексту всевозможных эффектов и заливок, а также методы преобразования текста в графический объект для последующей работы с ним, как с обычным векторным изображением.

Текст и его параметры

Ввод текста и его форматирование — один из важнейших аспектов работы в CorelDRAW, поэтому соответствующие функциональные средства и инструменты программы не уступают мощным средствам рисования ни в отношении их эффективности, ни в отношении удобства использования. В CorelDRAW возможны следующие манипуляции текстом.

- Ввод текста в текстовую рамку документа, в текстовую рамку объекта или по текстовой дорожке.
- Импортирование текста из файлов других документов.
- Преобразование обычного текста в художественный и наоборот.
- Форматирование отдельного символа текста и текстовых абзацев в целом.
- Редактирование текста.
- Трансформация текстовой рамки документа, текстовой рамки объекта и текстовой дорожки.
- Перемещение, поворот и трансформация формы текстовых объектов.
- Различные преобразования текста.
- Применение к тексту различных заливок и эффектов.

В отличие от рукописного, печатный текст характеризуется несколькими параметрами, определяющими особенности его отображения на листе бумаги, а значит, и на рисунках, создаваемых в CorelDRAW. Знание и ясное понимание назначения отдельных параметров печатного текста — необходимое условие эффективной и плодотворной работы с текстом в CorelDRAW. Важнейшим параметром печатного текста является используемый шрифт — именно с него мы и начнем обсуждение этой сложной и важной темы.

Шрифт и его атрибуты

Существует огромное количество шрифтов, которые отличаются один от другого характеризующими их атрибутами. К основным атрибутам шрифта относятся гарнитура, кегль и начертание. Описание каждого типа шрифта, представленное в той или иной форме и включающее набор входящих в него символов и особенности их начертания, сохраняется в виде файла. Возможны различные способы описания шрифта: сохранение образа отдельных символов в виде битовых матриц (растровые шрифты), описание образов отдельных символов с помощью математических формул (векторные шрифты) и пр. Каждый способ описания характеризуется собственным расширением имени файла шрифта (.fon, .ttf, .pfb и т.д.). Все установленные в системе шрифты регистрируются, и их файлы (или ссылки на них) помещаются в системную папку Fonts, содержимое которой отображается в папке Шрифты, присутствующей в окне Панели управления Windows XP. Эта операционная система допускает установку в системе до 500 типов шрифтов. Часть шрифтов устанавливается непосредственно при установке Windows XP. Стандартный набор шрифтов в дальнейшем может быть расширен за счет шрифтов, поставляемых вместе с различными приложениями либо приобретенных отдельно.



В пакет поставки программы CorelDRAW 12 включено множество шрифтов типа TrueType, Type 1 (PostScript) и Open Type, которые могут быть установлены в системе, а затем использоваться при работе с текстовыми файлами. На установочном диске они размещаются в папке Fonts. Для просмотра и загрузки этих шрифтов в систему можно воспользоваться командой меню Пуск⇒Программы⇒Corel Graphics Suite 12⇒Bitstream Font Navigator либо командой Пуск⇒Настройка⇒Панель управления⇒Шрифты.

Гарнитура и кегль шрифта

Шрифт — это совокупность символов, характеризуемая некоторым стилем и включающая в себя (в полном объеме) буквы, цифры, символы и знаки препинания. В настоящее время разработано огромное количество шрифтов, отличающихся собственным *стилем* написания, который принято называть *гарнитурой* шрифта. Несколько примеров гарнитур показано на рис. 13.1. Шрифты могут быть с засечками и без засечек, прямыми, курсивными, рукописными, готическими, в стиле Modern, декоративными, витиеватыми (вязь), стилизованными и т.д.

Гарнитура шрифта
Гарнитура шрифта
Гарнитура шрифта
Гарнитура шрифта
Гарнитура шрифта
Гарнитура шрифта

Рис. 13.1. Шрифты с различными гарнитурами

Шрифт также характеризуется размером, так называемым *кеглем*, который, в сущности, является высотой символов шрифта, выраженной в специальных единицах, *пунктах*. Примеры шрифта одной и той же гарнитуры, но различных кеглей (размеров) показаны на рис. 13.2.

Гарнитура шрифта 6 пунктов
Гарнитура шрифта 8 пунктов
Гарнитура шрифта 10 пунктов
Гарнитура шрифта 12 пунктов
Гарнитура шрифта 14 пунктов
Гарнитура шрифта 18 пунктов

Рис. 13.2. Образцы шрифта с различными размерами

Начертание

Начертание шрифта — это определенное изменение толщины линий символов шрифта и их наклона, обычно используемое для визуального выделения фрагмента текста. Существует четыре стандартных вида начертания: обычный (Normal), курсив (Italic), полужирный (Bold) и полужирный курсив (Italic-bold) (рис. 13.3).

Начертание шрифта
Начертание шрифта
Начертание шрифта
Начертание шрифта

Рис. 13.3. Текст с различными видами начертания

Прочие параметры текста

Помимо используемого шрифта, печатный текст характеризуется определенным набором других параметров, которые могут относиться как к отдельным символам, так и к абзацам в целом. Первую группу параметров составляют подчеркивание, регистр символа, верхний или нижний индекс, а также смещение символа относительно базовой позиции в строке. Все эти атрибуты могут быть установлены как для отдельного символа в слове, так и для всего абзаца. Ко второй группе относятся такие параметры текста, как выравнивание, интерлиньяж и интервалы между символами и строками, задаваемые для всего абзаца.

Подчеркивание, зачеркивание и надчеркивание

В CorelDRAW текст может быть подчеркнутым, зачеркнутым и надчеркнутым (рис. 13.4), причем для этой цели может использоваться одиночная или двойная линия заданной толщины. Дополнительно может быть установлено необходимое расстояние от линии до текста, а также величина просвета между двойными линиями.

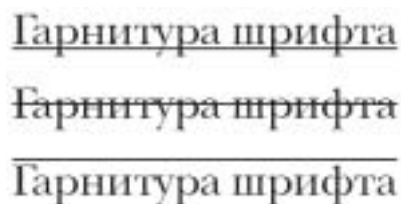


Рис. 13.4. Текст с линиями различного характера

Регистр и индекс символов

Указав *регистр* символов, можно оформлять текст различными видами букв шрифта: прописными (All CAPS) и малыми прописными (Small CAPS). Смена регистров используется при оформлении заголовков или каких-либо элементов текста, требующих привлечения особого внимания посредством использования заглавных букв.

Преобразование обычного символа в *индекс* достигается с помощью применения к нему режима отображения надстрочных (Superscript) или подстрочных (Subscript) символов (рис. 13.5). Этот эффект сопровождается изменением базовой линии, кегля и межсимвольного интервала для выбранного символа, а также оказывает влияние на величину межстрочного интервала. Написание в режиме индекса применяется для отображения знаков сносок, построения дробных чисел и при написании формул.



Рис. 13.5. Пример использования надстрочных и подстрочных символов

Смещение символов

Для декоративного оформления текста в CorelDRAW может использоваться *смещение* символов, которое заключается в изменении расположения одного или нескольких символов относительно других в строке текста. Возможно смещение символов по горизонтали и вертикали относительно базовой линии строки, а также угловое смещение (поворот на определенный угол относительно основного текста) (рис. 13.6).

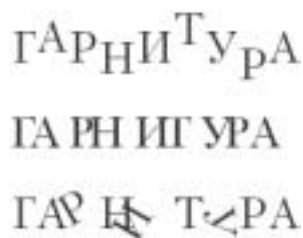


Рис. 13.6. Виды смещения символов

Интервалы

Интервалы подразделяются на три вида: *межсимвольный* просвет (кернинг), *межсимвольный* пробел, т.е. интервал между словами, который измеряется в процентах от ширины пробела данного типа шрифта, а также *межстрочный* интервал (интерлиньяж).

Кернинг символов — это операция уменьшения межбуквенного расстояния для улучшения читабельности текста и повышения его визуального качества. Кернинг часто используется при создании рекламных блоков и заголовков, когда необходимо привести в соответствие интервалы между крупными буквами, расстояние между которыми визуально кажется неодинаковым.

Изменяя *межсимвольные* интервалы, можно использовать пространство строки более эффективно за счет более плотного расположения слов или, наоборот, размещать слова более разреженно с целью улучшения внешнего вида текстового материала.

Интерлиньяж — это межстрочный интервал текста, который определяется как расстояние между базовыми линиями соседних строк и по умолчанию измеряется в процентах от высоты шрифта. Обычно интерлиньяж равен размеру шрифта (100%) плюс 2 пункта. Изменение интерлиньяжа чаще всего применяется для достижения эффектного сочетания стилей шрифта и для улучшения читабельности текста.

Выравнивание текста

Выравнивание текстовых строк внутри блоков и в пределах абзаца может быть нескольких видов. Выравнивание определяется способом ориентирования текста относительно вертикальных границ строк. Текст может выравниваться относительно левого края, правого края, центра блока или абзаца, а также по их ширине. Кроме того, имеется режим, задающий отсутствие выравнивания текста в блоке.

Виды текста и текстовые объекты CorelDRAW

В программе CorelDRAW 12 текстовые элементы могут быть представлены в двух видах: Paragraph Text (Обычный), используемый для крупных текстовых блоков, и Artistic Text (Художественный текст), чаще всего применяемый для художественного оформления заголовков, буквиц и отдельных строк текста. Художественный текст также может использоваться с целью создания акцента и привлечения внимания к особо значимым фрагментам текста.

Текст любого вида в программе CorelDRAW представляет собой *текстовый объект* и вводится в предварительно заданную область документа — в текстовую рамку документа, текстовую рамку объекта или текстовую дорожку. *Текстовая рамка документа* представляет собой прямоугольную область, сформированную в нужном месте документа, а *текстовая рамка объекта* является внутренней областью некоего векторного объекта. *Текстовая дорожка* представляет собой произвольную линию или контур, вдоль траектории которого размещается текст.



Художественный текст также может быть введен начиная с произвольной позиции в документе, указанной щелчком левой кнопки мыши. В этом случае он не ограничивается какой-либо рамкой и размещается слева направо вдоль (поверх) горизонтальной линии, проведенной через указанную точку.

Ввод текста и инструмент Text

Для ввода текста с клавиатуры в CorelDRAW предназначен инструмент Text Tool (Текст), кнопка которого расположена на панели инструментов Toolbox (рис. 13.7). Активизировать инструмент Text можно, воспользовавшись клавишей <F8>.



Рис. 13.7. Кнопка инструмента Text на панели инструментов Toolbox

Ввод художественного текста

Для ввода **художественного** текста (Artistic Text) выполните следующие действия.

1. Щелкните на кнопке инструмента Text или нажмите клавишу <F8>.
2. Установите указатель мыши, который примет вид крестика с буквой A, в нужное место документа и щелкните левой кнопкой мыши. В месте щелчка появится мигающая вертикальная линия — *текстовый курсор*. При вводе текста с клавиатуры каждая новая буква будет помещаться в отмеченную им позицию. Если при вводе сделать паузу и переместить указатель мыши, вокруг уже введенного текста появятся обычные маркеры выделения. При возобновлении ввода они исчезнут.
3. По окончании ввода текста щелкните левой кнопкой мыши. Теперь можно переместить текст с помощью маркеров выделения (рис. 13.8). При необходимости можно продолжить ввод текста в место расположения текстового курсора. Завершив работу с инструментом Text, щелкните на кнопке инструмента Pick, и вокруг введенного текста появятся маркеры выделения, а вместо текстового курсора — *текстовые маркеры* (белые квадратики, размещаемые на базовой линии строки левее первой буквы каждого слова).

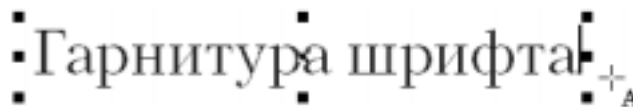


Рис. 13.8. Пример ввода художественного текста и указатель инструмента Text

Ввод обычного текста в текстовую рамку

Для ввода **обычного** текста (Paragraph Text) в **текстовую рамку** выполните следующие действия.

1. Щелкните на кнопке инструмента Text или нажмите клавишу <F8>.
2. Установите указатель мыши в виде крестика с буквой A в нужное место документа и нажмите левую кнопку мыши.

3. Не отпуская левой кнопки мыши, перетащите курсор по диагонали, как показано на рис. 13.9. Пунктирная рамка, создаваемая вслед за движением указателя мыши, называется *текстовой рамкой*; ее размер, форма и положение определяются перемещением указателя мыши.



Рис. 13.9. Создание текстовой рамки с помощью инструмента *Text*

4. Отпустите кнопку мыши, когда текстовая рамка достигнет желаемых размеров.
5. Завершив построение текстовой рамки, приступайте к вводу текста с клавиатуры. При вводе текста в текстовую рамку переход в следующую строку осуществляется автоматически.
6. По завершении ввода текста щелкните на кнопке инструмента *Pick*. Текстовый курсор исчезнет, и на экране останется лишь рамка текстового объекта с маркерами выделения.

Следует отметить, что размеры текстовой рамки можно в любой момент изменить, воспользовавшись окружающими ее маркерами выделения или маркерами трансформации, расположенными в правом нижнем углу текстовой рамки (рис. 13.10). Если подвести указатель мыши к маркерам выделения, то он примет вид двунаправленной стрелки, позволяя редактировать размеры рамки. Если подвести указатель мыши к маркерам трансформации, он примет вид большой черной стрелки, напоминающей указатель мыши инструмента *Shape* с добавленной к нему буквой *A*, как показано на рис. 13.10.

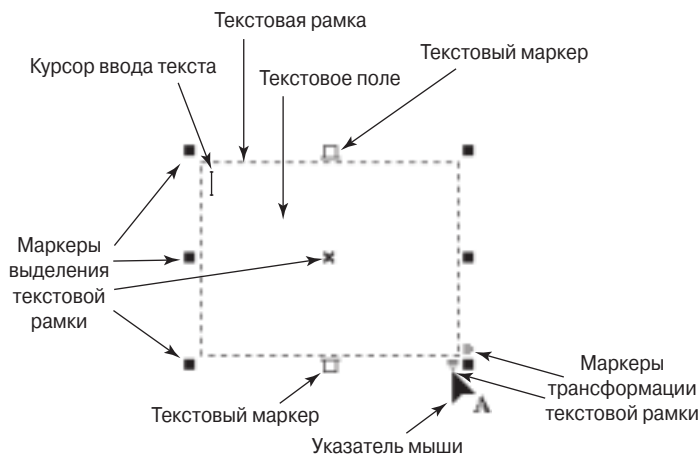


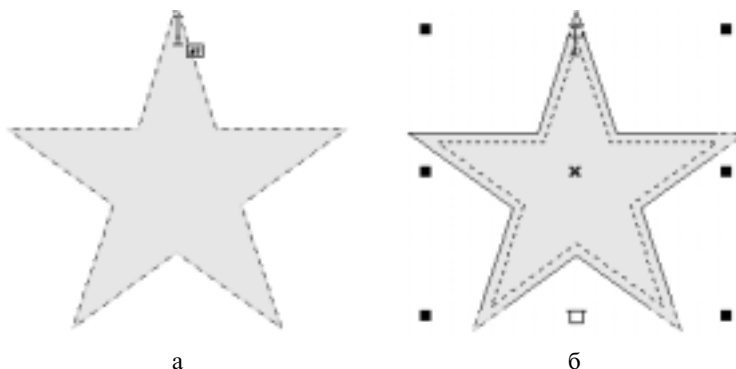
Рис. 13.10. Текстовая рамка и указатель мыши инструмента *Text* при изменении размеров рамки

Если вводимый в рамку текст не помещается в его видимую на экране область, в нижнем текстовом маркере появится черный треугольник, акцентирующий внимание на том, что в невидимой части рамки введен текст и рамку следует увеличить. При увеличении размеров рамки текст автоматически перераспределяется в ее новых границах.

Ввод обычного текста в текстовую рамку объекта

Для ввода **обычного** текста (Paragraph Text) в **текстовую рамку объекта** выполните следующие действия.

1. Нарисуйте объект, в который будет вводиться текст.
2. Щелкните на кнопке инструмента **Text** или нажмите клавишу <F8>.
3. Поместите указатель мыши инструмента **Text** во внутреннюю область объекта и перемещайте его по направлению к контуру, пока указатель мыши не примет вид вытянутой латинской буквы **I** с буквами **AB** в квадратной рамке (рис. 13.11, *а*), а затем щелкните левой кнопкой мыши. Во внутренней области объекта появится пунктирная текстовая рамка, окруженная маркерами выделения, как показано на рис. 13.11, *б*.
4. Введите текст в текстовую рамку объекта. При этом переход в следующую строку в пределах рамки осуществляется автоматически. Если вводимый в рамку объекта текст не помещается в ней, в нижнем текстовом маркере появится черный треугольник, напоминающий, что рамку следует увеличить. Размеры текстовой рамки объекта можно изменить только за счет изменения размеров самого объекта, например, с помощью инструмента **Pick**.



*Рис. 13.11. Создание текстовой рамки объекта с помощью инструмента **Text***

5. По завершении ввода текста щелкните на кнопке инструмента **Pick**. Текстовый курсор исчезнет, и на экране останется лишь текстовая рамка внутри объекта с маркерами выделения.



Нажатие клавиши <Enter> означает конец абзаца, поэтому при продолжении ввода текст размещается с новой строки.

Ввод художественного текста вдоль текстовой дорожки

Для ввода **художественного** текста (**Artistic Text**) вдоль (незамкнутой) **текстовой дорожки** выполните следующие действия.

1. Нарисуйте линию на странице документа, вдоль которой будет вводиться текст. Эту линию называют текстовой дорожкой.

2. Щелкните на кнопке инструмента **Text** или нажмите клавишу <F8>.
3. Подведите указатель мыши инструмента **Text** к текстовой дорожке и, когда он примет вид вытянутой латинской буквы I с буквами АВ над изогнутой кривой (рис. 13.12, а), щелкните левой кнопкой мыши.
4. Введите текст, который требуется разместить на текстовой дорожке, — он будет строго повторять ее форму, как показано на рис. 13.12, б.
5. Размеры текстовой дорожки (и, соответственно, текста) можно изменять с помощью инструмента **Pick** и маркеров выделения, а инструмент **Shape** можно использовать для изменения формы дорожки. По окончании ввода текста щелкните на кнопке инструмента **Pick**.

Аналогичным образом художественный текст может быть размещен и вдоль *замкнутой* текстовой дорожки, которой является контур любого векторного объекта. Для этого установите указатель мыши на контур объекта и после щелчка левой кнопкой мыши введите текст, как показано на рис. 13.12, в, г. Текст будет размещаться строго по контуру объекта.

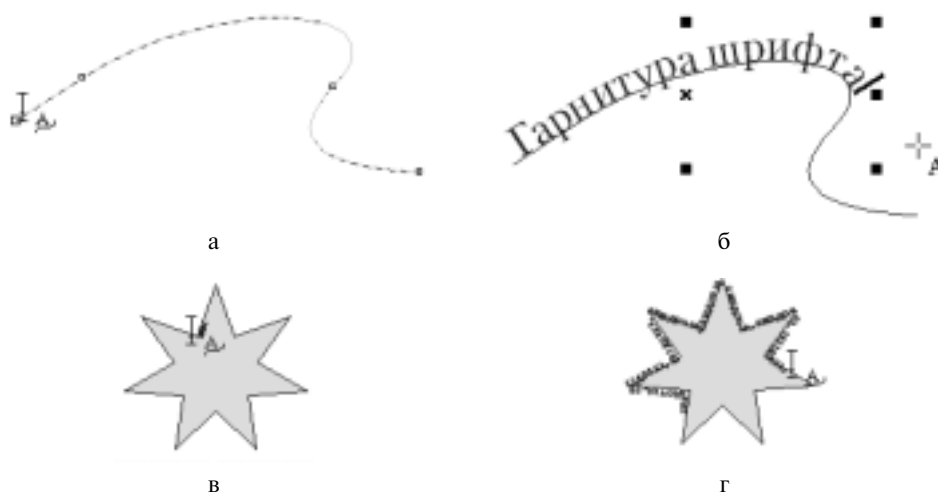


Рис. 13.12. Ввод текста вдоль незамкнутой и замкнутой линий с помощью инструмента **Text**

Работа с текстовой дорожкой

Обычный текст, набранный в текстовой рамке, можно разместить вдоль предварительно созданной незамкнутой текстовой дорожки. Для этого выделите текстовую рамку с текстом и созданную текстовую дорожку, а затем выберите команду меню **Text⇒Fit Text To Path** (Текст⇒Разместить текст на дорожке). В результате текст разместится вдоль текстовой дорожки, а текстовая рамка будет удалена из документа. Подобным же образом текст из объекта можно разместить вдоль его контура. Аналогично размещается вдоль текстовой дорожки художественный текст. Отметим, что текстовая дорожка при этом не меняет своего местоположения в документе.

После размещения текста вдоль текстовой дорожки можно удалить саму текстовую дорожку, выделив ее с помощью инструмента **Pick** и нажав клавишу <Delete>. После удаления текстовой дорожки текст не изменит своего положения, как показано на рис. 13.13.

Если в документе присутствует несколько текстовых дорожек или объектов, то после выделения текста и выбора команды меню **Text⇒Fit Text To Path** указатель мыши примет вид большой черной стрелки, которую нужно подвести к требуемой текстовой дорожке и щелкнуть левой кнопкой мыши (рис. 13.14).



Рис. 13.13. Размещение текста вдоль текстовой дорожки (а) и текст без текстовой дорожки (б)



Рис. 13.14. Ввод текста вдоль текстовой дорожки

Преобразование вида текста

Обычный текст (Paragraph Text) чаще всего применяется для размещения на рисунках текстовых блоков, состоящих из нескольких абзацев, колонок или кадров. Требуемый текст можно ввести с клавиатуры или импортировать из любого текстового редактора путем обычного копирования и вставки. Текст располагается в текстовой рамке, о чем говорилось выше, причем при изменении размеров рамки символы заключенного в нее текста сохраняют свой размер неизменным. Чтобы размер символов изменялся пропорционально размерам рамки, при трансформации удерживайте нажатой клавишу <Alt>. *Художественный* текст (Artistic Text) используется для дизайнерского оформления и украшения различных текстовых документов и вводится в виде самостоятельного текстового объекта.

В CorelDRAW возможно преобразование художественного текста в обычный и наоборот. Чтобы преобразовать художественный текст в обычный, выполните следующие действия.

1. Выделите художественный текст с помощью инструмента Pick.
2. Выполните команду меню Text⇒Convert To Paragraph Text (Текст⇒Преобразовать в обычный текст) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F8>. Художественный текст преобразуется в обычный и помещается в текстовую рамку.
3. Продолжайте работу с данным текстом, как с обычным.

Чтобы преобразовать обычный текст в художественный, выполните следующие действия.

1. Выделите обычный текст с помощью инструмента Pick.
2. Выполните команду меню Text⇒Convert To Artistic Text (Текст⇒Преобразовать в художественный текст) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F8>. В результате рамка со специальными текстовыми маркерами будет удалена и останутся лишь маркеры выделения текстового объекта.
3. Продолжайте работу с данным текстом, как с художественным.



Преобразование вида текста также можно выполнить, выбрав первую команду контекстного меню, которое раскрывается после щелчка правой кнопкой мыши на текстовом объекте при выбранном инструменте Pick. Если выделен художественный текст, это будет команда Convert To Paragraph Text, если выделен обычный текст, это будет команда Convert To Artistic Text.

Если необходимо преобразовать текст любого вида, расположенный на текстовой дорожке, то перед выполнением приведенных выше операций преобразования вида текста следует выполнить команду меню Arrange⇒Break Text Apart (Компоновка⇒Разъединить), что позволит отделить текст от самой текстовой дорожки. После отделения текста от текстовой дорожки иногда возникает необходимость выполнить операцию полного выравнивания символов текста, для чего используется команда меню Text⇒Straighten Text (Текст⇒Выровнять текст), а для выравнивания текста лишь по базовой линии используется команда меню Text⇒Align To Baseline (Текст⇒Выровнять по базовой линии), можно также воспользоваться быстрыми клавишами <Alt+F12>.

Если необходимо преобразовать текст любого вида, расположенный в текстовой рамке объекта, то перед выполнением аналогичных операций преобразования нужно выполнить команду меню Arrange⇒Break Text Apart для отделения текста от текстовой рамки объекта. Затем при необходимости можно преобразовать текстовую рамку объекта в обычную текстовую рамку, выполнив команду меню Effects⇒Clear Effects (Эффекты⇒Удалить эффект), и продолжить операцию преобразования.

Выделение текста

Для выполнения каких-либо манипуляций текстовым блоком, фрагментом текста или абзацем, словом или отдельным символом прежде необходимо их *выделить*. Существует несколько способов выделения текста, и самый простой из них — щелкнуть на текстовом блоке инструментом Pick, после чего вокруг текстового блока появятся маркеры выделения (см. рис. 13.8).

Для выделения фрагмента текста в текстовом блоке, некоторого слова в тексте или же символа в слове используется указатель мыши инструмента Text. При таком способе выделения выполняются следующие действия.

1. Установите текстовый курсор в нужном месте текста, предложения или слова. При необходимости текстовый курсор можно перемещать между символами слова или предложения с помощью клавиш <→> и <←>.
2. Нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, перетащите курсор вдоль текста. По мере продвижения курсора текст будет выделяться серым фоновым цветом, как показано на рис. 13.15.



Рис. 13.15. Выделение символов текста с помощью указателя мыши инструмента Text

Аналогичным образом можно выделить любую область текста, установив текстовый курсор в нужное место и нажимая клавиши управления курсором при нажатой клавише <Shift>. Если в выделенную область нужно добавлять символы, нажимайте клавишу <→>; после каждого нажатия будет добавляться один символ. Если некоторые символы были выделены ошибочно и необходимо отменить их выделение, нажимайте клавишу <←>; после каждого нажатия будет отменяться выделение одного символа.

Выделение можно выполнить и с помощью многократных щелчков левой кнопкой мыши. Если необходимо полностью выделить одно слово, поместите текстовый курсор инструмента Text в любое место этого слова и *дважды* щелкните левой кнопкой мыши. Для того чтобы выделить целый абзац, поместите текстовый курсор в любое место внутри этого абзаца и *трижды* щелкните левой кнопкой мыши.

Форматирование текста

В CorelDRAW функции форматирования текстовой информации позволяют реализовать весьма широкий спектр операций, практически ни в чем не уступая возможностям специализированных текстовых редакторов. К операциям *форматирования* текста относятся выбор гарнитуры шрифта, изменение параметров шрифта (т.е. его размера и варианта начертания), задание межстрочного и межсимвольного интервала, определение вида подчеркивания и позиций табуляции, выбор типа выравнивания и величины отступов и т.д. В CorelDRAW поддерживается два способа форматирования: форматирование посредством установки требуемых значений параметров *выделенного* текста и форматирование с помощью наложения текстовых стилей. Последние могут быть символьными или абзацными. Для форматирования текста в CorelDRAW 12 можно использовать:

- панель параметров инструмента Text;
- команды меню Text;

- диалоговое окно **Format Text** (Форматирование текста);
- инструменты форматирования, расположенные в диалоговом окне **Edit Text** (Редактирование текста);
- вкладку **Text** докера **Object Properties** (Свойства объекта);
- докер **Graphic and Text Styles** (Графические и текстовые стили).

Рассмотрим подробнее инструментальные средства CorelDRAW, предназначенные для форматирования текстовых блоков, абзацев и отдельных символов текста.

Форматирование с помощью панели параметров инструмента **Text**

Панель параметров при работе с инструментом **Text** имеет вид, показанный на рис. 13.16, и содержит важнейшие атрибуты и параметры форматирования текста, перечисленные ниже.

- Переключатель **Default Style to Edit** предназначен для выбора одного из двух основных видов текста — художественного или обычного. Переключатель становится активным после щелчка на кнопке инструмента **Text** и доступен только до момента установки курсора ввода текста.
- Раскрывающийся список **Style List** предназначен для выбора необходимого текстового стиля.
- Раскрывающийся список **Font List** предназначен для выбора требуемого шрифта (гарнитуры).
- Раскрывающийся список **Font Size List** позволяет задать желаемый размер (кегль) шрифта.
- Кнопки **Bold**, **Italic** и **Underline** управляют режимами выбора варианта начертания шрифта — полужирный, курсив и подчеркнутый соответственно.
- После щелчка на кнопке **Horizontal Alignment** раскрывается список, содержащий перечень доступных вариантов выравнивания текста в абзаце:
 - **None** — отсутствие выравнивания;
 - **Left** — выравнивание по левому краю текстового блока;
 - **Center** — выравнивание по центру текстового блока;
 - **Right** — выравнивание по правому краю текстового блока;
 - **Full** — выравнивание по ширине блока;
 - **Force Fill** — принудительное выравнивание по всей ширине блока.
- Кнопка **Decrease Indent** (Уменьшить отступ) позволяет уменьшить величину отступа текста от левой границы текстовой области на некоторое фиксированное значение.
- Кнопка **Increase Indent** (Увеличить отступ) позволяет увеличить величину отступа текста от левой границы текстовой области на некоторое фиксированное значение.
- Кнопка **Show/Hide Bullet** управляет режимом помещения в начало выделенных текстовых абзацев маркеров списка (<Ctrl+M>).
- Кнопка **Show/Hide Drop Cap** управляет режимом оформления первой буквы выделенных текстовых абзацев в виде буквиц.
- Кнопка **Non-printing Characters** управляет режимом отображения на экране непечатаемых символов (пробелов, символов конца абзаца и т.д.).

- После щелчка на кнопке **Format Text** на экран выводится диалоговое окно **Format Text**, предназначенное для форматирования текста (<Ctrl+T>).
- После щелчка на кнопке **Edit Text** на экран выводится диалоговое окно **Edit Text**, предназначенное для редактирования текста (<Ctrl+Shift+T>).



Рис. 13.16. Панель параметров во время работы с текстовым объектом



В верхней части раскрывающегося списка **Font List**, предназначенного для выбора шрифта, отображаются названия нескольких шрифтов, которые были выбраны для форматирования последними. Благодаря этому при использовании в документе определенного набора шрифтов поиск требуемой гарнитуры ограничивается верхней частью данного списка, поэтому нет необходимости каждый раз просматривать весь список в алфавитном порядке. Также очень удобно окно предварительного просмотра образца выбранного шрифта, отображаемое рядом со списком, как показано на рис. 13.17.



Рис. 13.17. Образец гарнитуры, выбранной в списке Font List на панели параметров

Диалоговое окно **Format Text**

При выборе команды меню **Text⇒Format Text** (Текст⇒Форматирование текста) на экран выводится диалоговое окно **Format Text**, предназначенное для выполнения форматирования обычного или художественного текста. Диалоговое окно **Format Text** также можно открыть, нажав комбинацию клавиш <Ctrl+T>. В процессе создания и форматирования новых текстовых блоков диалоговое окно **Format Text** может постоянно присутствовать на экране. При этом все выполняемые в данном окне настройки вступают в силу либо немедленно, либо только после щелчка на кнопке **Применить** в зависимости от состояния расположенной правее кнопки с изображением замка. Если эта кнопка отображается нажатой, внесенные в параметры изменения сразу же применяются к выделенному тексту. В противном случае форматирование накладывается на выделенный текст только после щелчка на кнопке **Применить**. Для закрытия данного окна и применения к выделенному тексту всех вновь установленных значений параметров щелкните на кнопке **OK**. Окно **Format Text** позволяет наиболее полно использовать все существующие в CorelDRAW возможности форматирования текста. Доступные в нем параметры распределены во вкладках **Character** (Символ), **Paragraph** (Абзац), **Tabs** (Табуляция), **Columns** (Колонки), **Effects** (Эффекты), которые подробно рассматриваются ниже.

Вкладка **Character**

Вкладка **Character** (Символ) предназначена для форматирования вида и способа начертания выделенного текста вплоть до форматирования его отдельных символов (рис. 13.18).

В левой части вкладки **Character** находится раскрывающийся список **Font** (Шрифт), в котором представлен перечень всех доступных шрифтов. Выбор осуществляется либо путем

поиска в списке имени требуемого шрифта, либо путем ввода с клавиатуры его имени, причем программа ищет шрифт по первым же введенным буквам. Ниже находится поле счетчика Size (Размер), в котором задается кегль шрифта. В раскрывающемся списке Style выбирается необходимое начертание шрифта: Normal — обычный, Normal-Italic — курсивный, Bold — полужирный, Bold-Italic — полужирный курсивный. В нижнем списке Script (Типы шрифтов) выбирается порядок следования символов в тексте: европейский (Latin), азиатский (Asian) или арабский (Middle Eastern).

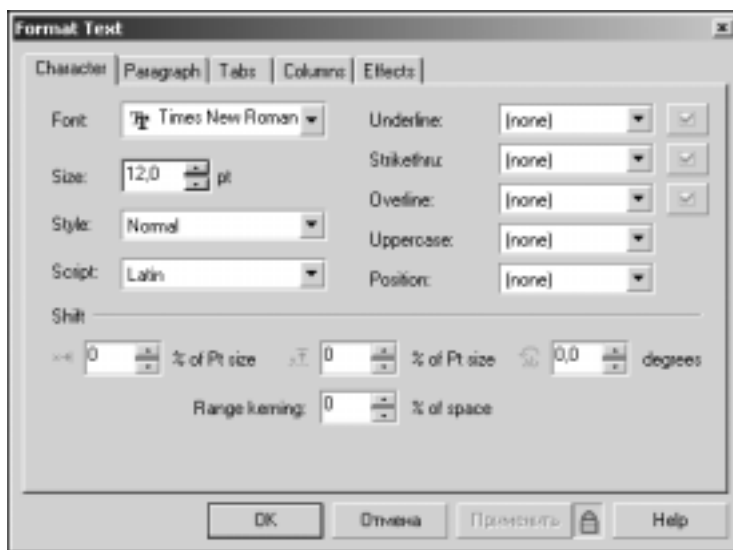


Рис. 13.18. Вкладка Character диалогового окна Format Text

В правой части вкладки Character располагаются параметры оформления текста, позволяющие задать режим подчеркивания и индексного написания. В раскрывающемся списке Underline (Подчеркивание) можно выбрать вид подчеркивания текста из семи возможных вариантов (табл. 13.1). После щелчка на расположенной правее кнопке выводится диалоговое окно Edit Underline (рис. 13.19), в котором можно отредактировать параметры линии выбранного стиля.

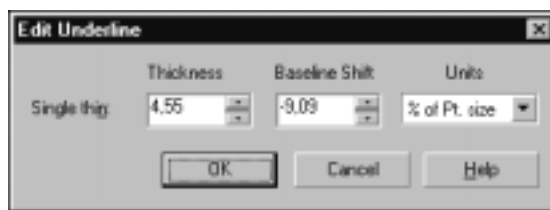


Рис. 13.19. Диалоговое окно Edit Underline вкладки Character

В раскрывающемся списке Strikethru (Перечеркнутый) из тех же семи стандартных вариантов можно выбрать вид линии, проходящей через середину символов шрифта (рис. 13.20, а). После щелчка на расположенной правее кнопке выводится диалоговое окно Edit Strikethru, полностью аналогичное диалоговому окну Edit Underline (см. рис. 13.19). В нем можно отредактировать параметры линии любого выбранного стиля.

Таблица 13.1. Допустимые стили линий

Стиль	Описание	Пример
(none)	Линия отсутствует	Художественный текст
Single Thin	Одиночная тонкая по всему тексту	<u>Художественный текст</u>
Single Thin Word	Одиночная тонкая только для слов	<u>Художественный текст</u>
Single Thick	Одиночная толстая по всему тексту	<u>Художественный текст</u>
Single Thick Word	Одиночная толстая только для слов	<u>Художественный текст</u>
Double Thin	Двойная тонкая по всему тексту	<u>Художественный текст</u>
Double Thin Word	Двойная тонкая только для слов	<u>Художественный текст</u>

В следующем раскрывающемся списке, Overscore (Надчеркивание), из семи стандартных вариантов можно выбрать вид линии, проходящей над текстом (рис. 13.20, б). Параметры выбранной линии можно отредактировать в диалоговом окне Edit Overscore, которое открывается после щелчка на расположенной правее кнопке.

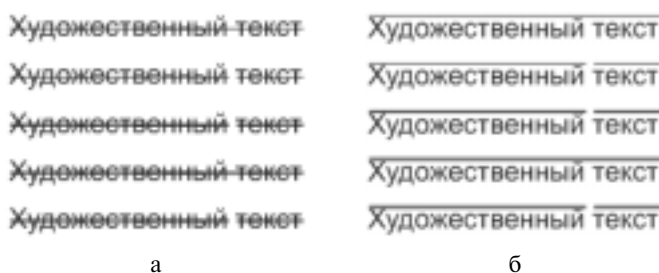


Рис. 13.20. Стили линии для перечеркнутого и надчеркнутого текста

В раскрывающемся списке Uppercase (Верхний регистр) можно выбрать один из трех вариантов преобразования строчных букв выделенного текста в прописные: none — нет преобразования, Small CAPS — малые прописные и All CAPS — все прописные. В раскрывающемся списке Position (Положение) можно выбрать один из трех вариантов преобразования символов выделенного текста в индексы: none — нет преобразования, Subscript — преобразование в нижний индекс и Superscript — преобразование в верхний индекс.

В нижней части вкладки Character находятся четыре поля счетчиков группы Shift. Три верхних счетчика становятся доступными только при наличии в документе выделенного текста, а нижний — при отсутствии выделения или при выделении более двух символов. В левом верхнем поле устанавливается горизонтальное смещение выделенного текста, выраженное в процентах по отношению к размеру шрифта в пунктах. Если введенное значение положительно, весь выделенный текст смещается на заданное количество пунктов вправо, если отрицательно — влево. В среднем верхнем поле определяется вертикальное смещение выделенного текста, также выраженное в процентах к кеглю шрифта. Если введенное значение положительно, весь выделенный текст смещается на заданное количество пунктов вверх, если отрицательно — вниз. В правом поле указывается угол поворота символов выделенного текста в градусах (положительное значение — против часовой стрелки, отрицательное — по часовой). В нижнем поле Range kerning (Интервал кернинга) устанавливается значение величины кернинга в процентах к ширине символа пробела.

Вкладка Paragraph

Вкладка Paragraph (Абзац) предназначена для форматирования абзацев обычного и художественного текста (рис. 13.21). Напомним, что абзацем называется любая последовательность символов, заключенная между двумя символами конца абзаца, которые вводятся в текст при нажатии клавиши <Enter>.



Рис. 13.21. Вкладка Paragraph диалогового окна Format Text

В группе Alignment (Выравнивание), расположенной в верхней части вкладки, имеется раскрывающийся список Alignment, предназначенный для выбора типа выравнивания текста (рис. 13.22). Смысл доступных в этом списке значений пояснялся выше, при обсуждении панели параметров инструмента Text.



Выравнивание текста выполняется относительно линии, проходящей через точку вставки текста, которая определяет границу текстового блока. При перемещении текстового блока текст сохраняет установленное для него выравнивание.

При выборе выравнивания по ширине, обычного или принудительного, становится доступной кнопка Settings (Настройки). После щелчка на этой кнопке раскрывается диалоговое окно Spacing Settings (рис. 13.23), в котором задаются верхняя (поле Max. word spacing) и нижняя (поле Min. word spacing) допустимые границы интервала между словами, выраженные в процентах от стандартного значения. В полях Min. word spacing и Max. char. spacing задаются аналогичные границы, но уже для интервала между отдельными символами.

После щелчка на кнопке Hyphenation Settings (Настройки переносов) раскрывается диалоговое окно Hyphenation Settings (рис. 13.24), в котором выполняется настройка режима автоматической расстановки переносов. Установка флажка Automatic hyphenation включает режим автоматической расстановки переносов. Установка флажка Break capitalized активизирует режим переноса слов, состоящих из прописных букв. В поле счетчика Hot zone устанавливается размер диапазона (в миллиметрах), в пределах которого анализируется возможность переноса слов, а в поле счетчика Min. word length задается минимальное количество букв в словах, для которых допускается перенос. В поле счетчика Min. characters before устанавливается минимальное количество букв перед первым переносом, а в поле счетчика Min. characters after устанавливается минимальное количество букв после последнего переноса.

Выравнивание текста и абзаца текста выполняется относительно линии, проходящей через точку вставки текста, которая определяет край текстового блока. При перемещении текстового блока текст сохраняет установленное для него выравнивание.

а

Выравнивание текста и абзаца текста выполняется относительно линии, проходящей через точку вставки текста, которая определяет край текстового блока. При перемещении текстового блока текст сохраняет установленное для него выравнивание.

б

Выравнивание текста и абзаца текста выполняется относительно линии, проходящей через точку вставки текста, которая определяет край текстового блока. При перемещении текстового блока текст сохраняет установленное для него выравнивание.

в

Выравнивание текста и абзаца текста выполняется относительно линии, проходящей через точку вставки текста, которая определяет край текстового блока. При перемещении текстового блока текст сохраняет установленное для него выравнивание.

г

Рис. 13.22. Типы выравнивания: а — Left; б — Center; в — Right; г — Full



Рис. 13.23. Диалоговое окно Spacing Settings (Настройка интервалов)

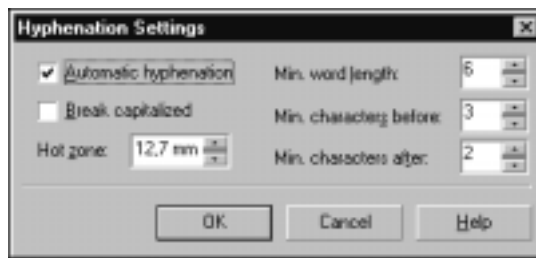


Рис. 13.24. Диалоговое окно Hyphenation Settings

В центральной части вкладки Paragraph расположена группа параметров Spacing (Интервал), в которой определяются значения интервалов между символами, словами и строками текста. В поле счетчика Character (Символ) задается размер дополнительного промежутка между соседними символами, выраженный в процентах к ширине символа пробела. В поле счетчика Word (Слово) задается интервал между соседними словами, также выраженный в процентах к ширине символа пробела. В поле счетчика Language (Язык) задается дополнительный промежуток между словами, которые принадлежат к различным языкам; данный промежуток выражается в процентах к ширине символа пробела.

Справа, в поле счетчика **Before Paragraph** (Перед абзацем), задается интервал между предыдущим и текущим абзацами, в поле счетчика **After Paragraph** (После абзаца) определяется интервал между текущим и следующим абзацами, а в поле счетчика **Line** (Строка) задается интерлиньяж (промежуток между строками текста). Во всех трех полях значения задаются в единицах измерения, выбранных в крайнем справа раскрывающемся списке. (Варианты: процент от высоты символа, пункты или процент от значения размера шрифта.)

Наконец, в группе параметров **Indents** (Отступы), которая расположена в нижней части вкладки **Paragraph**, указываются требуемые отступы относительно границ текстового блока, задаваемые в единицах измерения, установленных в программе по умолчанию. В поле счетчика **First line** (Первая строка) задается отступ первой строки абзаца от левой границы текстового блока. В поле счетчика **Left** (Слева) задается отступ для всех последующих строк абзаца от левой границы текстового блока. В поле счетчика **Right** (Справа) задается отступ всех строк абзаца от правой границы текстового блока.

Вкладка **Tabs**

Вкладка **Tabs** (Табуляция), показанная на рис. 13.25, используется для настройки параметров табуляции обычного текста.

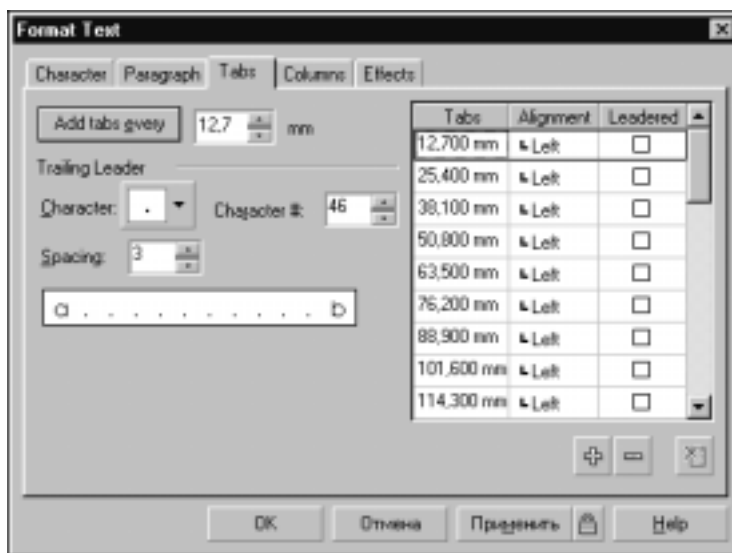


Рис. 13.25. Вкладка **Tabs** диалогового окна **Format Text**

Данная вкладка разделена на две части. Слева сверху расположена кнопка **Add tabs every** (Добавлять табуляторы каждые), позволяющая установить последовательность табуляторов с заданным интервалом между ними, величина которого указывается в поле счетчика, расположенного справа. В группе параметров **Trailing Leader** (Символ-заполнитель) в раскрывающемся списке **Character** выбирается символ, который будет использоваться для заполнения пустых интервалов табуляции. Другой способ — в поле счетчика **Character #** задать номер требуемого символа в кодовой странице. В поле счетчика **Spacing** указывается величина интервала между соседними символами заполнения, а в расположенном ниже окне просмотра демонстрируется образец получившегося шаблона заполнения.

В левой части вкладки **Tabs** размещается окно со списком установленных на данный момент позиций табуляции. В столбце **Tab** указываются позиции табуляции, в столбце **Alignment** можно установить тип каждого табулятора, определяющий выравнивание текста

относительно заданной позиции, а столбец **Leadered** содержит флажки, установка которых активизирует вывод для данной позиции символов-заполнителей. Под этим окном расположены три кнопки управления содержимым списка. Кнопка “+” используется для добавления нового табулятора, кнопка “-” служит для удаления предварительно выделенного в списке табулятора, а кнопка с красным крестиком позволяет удалить сразу все табуляторы, присутствующие на текущий момент в списке.

Вкладка **Columns**

Вкладка **Columns** (Колонки) диалогового окна **Format Text**, показанная на рис. 13.26, предназначена для настройки параметров текстовых колонок и вертикального выравнивания обычного текста. В поле счетчика **Numbers of columns** (Количество колонок) задается требуемое количество колонок текста, а ниже, в таблице, отображается их полный перечень. При этом в столбце **Column #** приводится номер колонки, в столбце **Width** — ширина колонки, а в столбце **Gutter** — заданный интервал между текущей и следующей за ней колонками. При установке флажка опции **Equal column width** включается режим создания колонок одинаковой ширины. В раскрывающемся списке **Vertical justification** (Вертикальное выравнивание) можно выбрать один из четырех типов выравнивания текста по вертикали: по верхней границе блока (**Top**), по центру (**Center**), по нижней границе (**Bottom**) или по ширине блока (**Full**). Справа, в окне предварительного просмотра, отображается результат всех выполняемых настроек параметров данной вкладки. Ниже расположен переключатель, при установке которого в положение **Maintain current frame width** задается режим сохранения ширины текстовой рамки при изменении параметров колонок. При установке данного переключателя в положение **Automatically adjust frame width** выбирается режим автоматической регулировки ширины рамки при изменении параметров колонок.

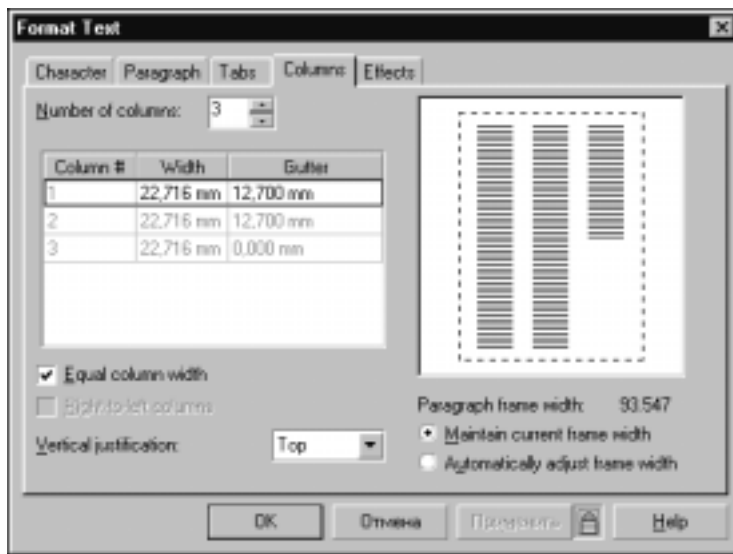


Рис. 13.26. Вкладка **Columns** диалогового окна **Format Text**

Вкладка **Effects**

Вкладка **Effects** (Эффекты) диалогового окна **Format Text** используется для настройки параметров оформления абзацев списками маркерами и абзацев обычного текста — буквицами (рис. 13.27). В раскрывающемся списке **Effect Type** (Тип эффекта) можно установить три

режима: none (Режим отсутствия эффектов), Bullet (Маркер) и Drop cap (Буквица). Если в списке Effect Type установлен режим none, то параметры данной вкладки будут неактивными.

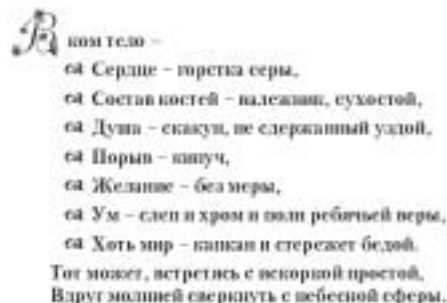


Рис. 13.27. Оформление текста буквицей и маркированным списком

Если в списке Effect Type установлен режим Bullet (Маркер), то во вкладке активизируются поля параметров, показанные на рис. 13.28. Группа параметров Font Properties содержит раскрывающийся список Font, где указывается шрифт, из которого выбирается символ, используемый в качестве маркера. Раскрывающийся список Symbol позволяет выбрать требуемый символ заданного шрифта, который будет использован в качестве маркера. (В поле Symbol # отображается код выбранного символа по таблице кодировки.) В поле счетчика Size устанавливается требуемый кегль для символа маркера, а в следующем поле Baseline shift (Смещение от базовой линии), задается величина смещения маркера относительно базовой линии текста (в пунктах). Группа параметров Indents включает поле счетчика Position (Положение), в котором устанавливается размер отступа маркера от левой границы текстового блока (в миллиметрах) и переключатель из двух кнопок: выбор кнопки Bulleted (Буквица) включает режим размещения маркера в тексте со смещением вправо первой строки абзаца текста, а выбор кнопки Hanging Indent (Висячий отступ) задает режим размещения маркера за линией текста со смещением всего текста абзаца вправо.

Если в списке Effect Type установлен режим Drop cap (Буквица), то во вкладке отображаются другие элементы настройки, предназначенные для форматирования буквицы (рис. 13.29). В поле счетчика Dropped lines (Сдвинутые строки) задается количество верхних строк абзаца, которые будут сдвинуты для размещения буквицы. Группа параметров Indents (Отступ) включает поле счетчика Distance from text (Расстояние от текста), в котором задается размер отступа буквицы от текста, и переключатель из двух кнопок. Кнопка Dropped включает режим размещения буквицы в тексте со смещением вправо указанного количества верхних строк абзаца, а кнопка Hanging Indent задает режим размещения буквицы за линией текста со смещением всего абзаца вправо.

Форматирование с помощью докера Object Properties

Основные параметры форматирования текста можно изменять и с помощью докера Object Properties, который выводится на экран после выбора команды меню Window⇒Dockers⇒Properties (Окно⇒Докеры⇒Свойства объекта) или команды Properties контекстного меню инструмента Text, раскрываемого после щелчка правой кнопкой мыши при выделенном текстовом объекте. Во вкладке General данного докера можно выбрать стиль текста — обычный или художественный. Во вкладке Text, показанной на рис. 13.30, можно установить основные параметры форматирования текста, как обычного, так и художественного. Все присутствующие в этой вкладке элементы управления идентичны тем, которые мы уже обсуждали выше, при описании панели параметров инструмента Text и вкладок диалогового окна Format Text.

Единственной отличительной особенностью вкладки Text докера Object Properties является раскрывающийся список Range (Область действия), в котором можно указать область воздействия введенных параметров форматирования. Значение Selected Frames Only (Только выделенные блоки) устанавливает режим применения форматирования только к выделенным блокам текста. Значение Selected And Subsequent Frames (Выделенный и все последующие блоки) устанавливает режим применения форматирования к выделенному блоку текста и всем последующим блокам. Значение All Frames (Все блоки) устанавливает режим применения форматирования ко всем блокам текста, присутствующим в документе. Завершив установку новых значений параметров для выделенного текста, щелкните на кнопке Apply.



Рис. 13.28. Вкладка Effects диалогового окна Format Text во время настройки параметров маркированного списка

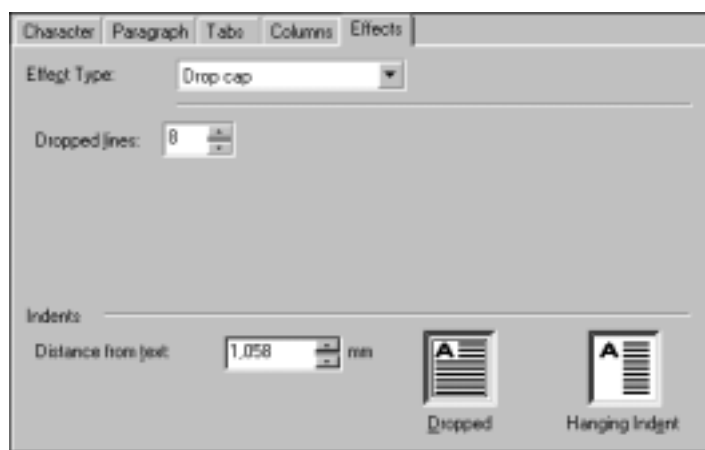


Рис. 13.29. Вкладка Effects диалогового окна Format Text во время настройки параметров буквы

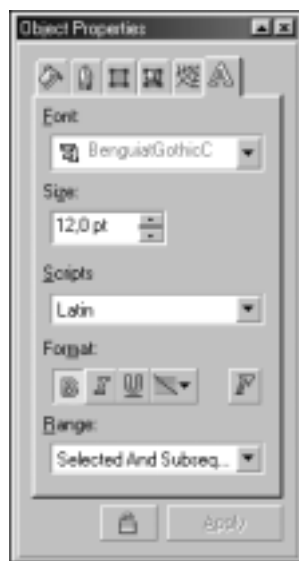


Рис. 13.30. Вкладка Text докера Object Properties

Использование стилей

В большинстве современных профессиональных программ важная роль отводится созданию и широкому применению *стилей*. Стили незаменимы при работе над любыми по сложности проектами, поскольку позволяют повысить качество и точность выполняемых операций, а также существенно сэкономить рабочее время за счет упрощения процедур выполнения сложных и постоянно повторяемых манипуляций. В программе CorelDRAW 12 можно создавать и использовать текстовые, графические, цветовые стили, а также стили печати. Наряду со стилями для повышения эффективности работы могут применяться шаблоны, представляющие собой файлы с расширением `.cdt`, в которые помещаются стили и объекты, предназначенные для работы с изображениями того или иного типа, создаваемыми в других документах.

Для форматирования текста в CorelDRAW широко используются текстовые и графические стили. *Стиль* представляет собой фиксированный набор параметров, сохраненный в файле под именем, с помощью которого осуществляется типовая обработка объектов или выполнение определенных операций над объектами в документе. Текстовые стили могут быть обычными и художественными и могут применяться ко всему тексту, отдельному абзацу или к выделенным символам текста. Графические стили в случае работы с текстом применяются для форматирования отдельных символов текста.



Цветовые стили подробно рассмотрены в главе 8. О том, как использовать графические стили, вы узнали при изучении методов создания графических объектов и манипулирования ими из предыдущих глав. Стили печати рассмотрены в главе 18.



Напомним, что в набор текстовых и графических стилей в каждом документе обязательно включаются три стиля, используемых в программе по умолчанию при создании новых объектов и текста: Default Graphic (Графический стиль по умолчанию), Default Artistic Text (Стиль художественного текста по умолчанию) и Default Paragraph Text (Стиль обычного текста по умолчанию).

Работа со стилями предусматривает их применение к объектам и тексту, создание новых стилей, а также редактирование уже существующих. Стили сохраняются непосредственно в файле того документа, в котором они были созданы. Если необходимо использовать существующие стили в новом документе, загрузите их во вновь созданный документ из предварительно сохраненного шаблона. Для выполнения подобных операций с текстовыми и графическими стилями предназначен докер Graphic and Text (Графические и текстовые стили), который мы подробно рассмотрим ниже.



С помощью стиля нельзя наложить на объект или текст эффекты векторной графики, а также задать параметры прозрачности объектов.

Докер Graphic and Text

Выбрать нужный текстовый стиль можно в списке Style List панели параметров инструмента Text или в докере Graphic and Text, который выводится на экран после выбора команды меню Window⇒Dockers⇒Graphic and Text Styles (Окно⇒Докеры⇒Графические и текстовые стили), или же с помощью комбинации клавиш <Ctrl+F5> (рис. 13.31).

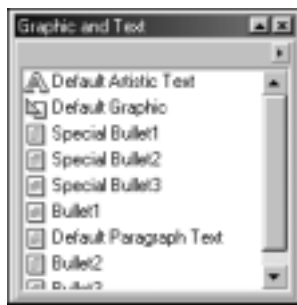


Рис. 13.31. Докер Graphic and Text

Докер Graphic and Text содержит список доступных стилей и собственное меню, которое раскрывается после щелчка на кнопке с черным треугольником, расположенной на верхней панели докера.



Контекстное меню, которое выводится после щелчка правой кнопкой мыши в свободном месте окна докера Graphic and Text, по составу команд не отличается от меню докера.

Меню докера Graphic and Text, показанное на рис. 13.32, содержит следующие команды.

- **Enable Styles** (Подключение стилей) активизирует защиту стиля, принимаемого по умолчанию. Если с помощью мыши установить галочку напротив команды (выбрать ее), то любые изменения текущих параметров объекта не приведут к изменению соответствующего стиля. Если данный режим отключить, то при изменении параметров объекта в стиле автоматически фиксируются все выполненные изменения.
- **Apply Style** (Применение стиля) накладывает выбранный в докере стиль на выделенный объект, т.е. преобразует свойства объекта согласно выбранному стилю.
- **Template** (Шаблон) содержит раскрывающееся подменю, в которое входят следующие три команды.
 - **Load** (Загрузить) загружает в активный документ текстовые, графические и цветовые стили, сохраненные в указанном шаблоне.

- **Save As (Сохранить как)** сохраняет выбранные стили в новом файле шаблона. Если при выполнении этой команды установить флажок **With contents**, то в файл создаваемого шаблона автоматически включаются все стили, используемые в данном документе. Если этот флажок сброшен, стили активного документа в файл шаблона включены не будут.
- **Save As Default fo New Documents (Сохранить для использования в новых документах)** сохраняет выбранные стили в шаблоне, используемом в программе по умолчанию.
- **View (Вид)** содержит раскрывающееся подменю, в которое входят четыре стандартные команды, определяющие формат представления информации о стилях в рабочем окне докера **Graphic and Text**.
- **Find/Find Next (Найти/Найти снова)** выполняет последовательный поиск и выделение находящихся в документе объектов, на которые был наложен выбранный стиль, или объектов с заданными параметрами выбранного стиля.
- **Copy Properties From (Скопировать свойства из)** копирует в выделенный стиль параметры форматирования указанного в документе объекта.
- **Edit Hot Key (Редактировать “горячую” клавишу)** раскрывает вкладку **Workspace**⇒**Customization**⇒**Commands** диалогового окна **Options**, в которой можно назначить быструю клавишу для наложения выделенного стиля.
- **Show (Показывать)** содержит раскрывающееся подменю из четырех команд, определяющих набор стилей, которые отображаются в окне докера.
 - **Graphic Styles (Графические стили)** включает режим вывода в окне докера графических стилей.
 - **Artistic Text Styles (Стили художественного текста)** включает режим вывода в окне докера стилей художественного текста.
 - **Paragraph Text Styles (Стили обычного текста)** включает режим вывода в окне докера стилей обычного текста.
 - **Auto-View (Автоматическое отображение)** включает режим вывода в окне докера стилей, которые соответствуют типу выделенных в документе объектов.
- **New (Новый)** содержит раскрывающееся подменю из трех команд создания нового стиля.
 - **Graphic Style** создает графический стиль.
 - **Artistic Text Style** создает стиль художественного текста.
 - **Paragraph Text Style** создает стиль обычного текста.
- **Delete (Удалить)** позволяет удалить выбранный стиль.
- **Rename (Переименовать)** позволяет переименовать указанный стиль.
- **Properties (Свойства)** раскрывает вкладку **Document**⇒**Styles** диалогового окна **Options**, в которой можно изменить настройку параметров работы со стилями. Эти настройки будут подробно рассмотрены ниже в данной главе.

Создание, преобразование и применение стилей

Для создания нового стиля выполните следующие действия.

1. Откройте меню докера **Graphic and Text** и в его меню выберите в нем команду **New**.
2. В раскрывшемся подменю выберите название создаваемого вами типа стиля. В результате будет создан новый стиль, содержащий параметры, которые установлены в программе для стилей этой группы по умолчанию.

3. Присвойте созданному стилю нужное имя и щелкните в любом свободном месте окна докера.

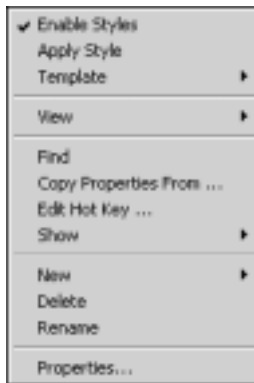


Рис. 13.32. Меню докера Graphic and Text

Для **изменения стиля** выполните следующие действия.

1. Создайте и отформатируйте требуемым образом графический или текстовый объект, который будет использован для внесения изменений в уже существующий стиль.
2. Выделите в окне докера Graphic and Text корректируемый стиль, откройте меню докера и выберите команду Copy Properties From. В результате указатель мыши примет вид большой черной стрелки (рис. 13.33).
3. Поместите ее на требуемый объект и щелкните левой кнопкой мыши. При этом выделять нужный объект не требуется. В результате в выделенный стиль будет помещена информация обо всех параметрах указанного объекта, и в дальнейшем его можно будет использовать для наложения данных параметров на другие объекты.

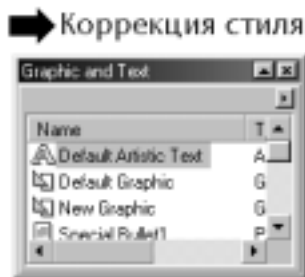


Рис. 13.33. Изменение стиля с помощью докера Graphic and Text

Коррекцию стиля можно выполнить еще одним способом.

1. Щелкните на названии корректируемого стиля в окне докера Graphic and Text.
2. Поместите на название выделенного стиля указатель мыши и щелкните правой кнопкой мыши. На экране раскроется контекстное меню.
3. Выберите команду Properties, и на экран будет выведена вкладка Styles диалогового окна Options (рис. 13.34).

4. В этой вкладке щелкните на верхней кнопке **Edit**, и на экране раскроется окно **Format Text**, в котором можно будет изменить любые доступные параметры форматирования текста. Дополнительно можно изменить параметры цвета заливки объектов (букв текста) в диалоговом окне **Uniform Fill**, которое раскроется после щелчка на средней кнопке **Edit**. Кроме того, можно изменить параметры контура объектов (букв) в диалоговом окне **Outline Pen**, которое раскроется после щелчка на нижней кнопке **Edit**.
5. Завершив корректировку параметров, щелкните на кнопке **OK**, и все внесенные изменения будут сохранены в выделенном стиле для дальнейшего использования.

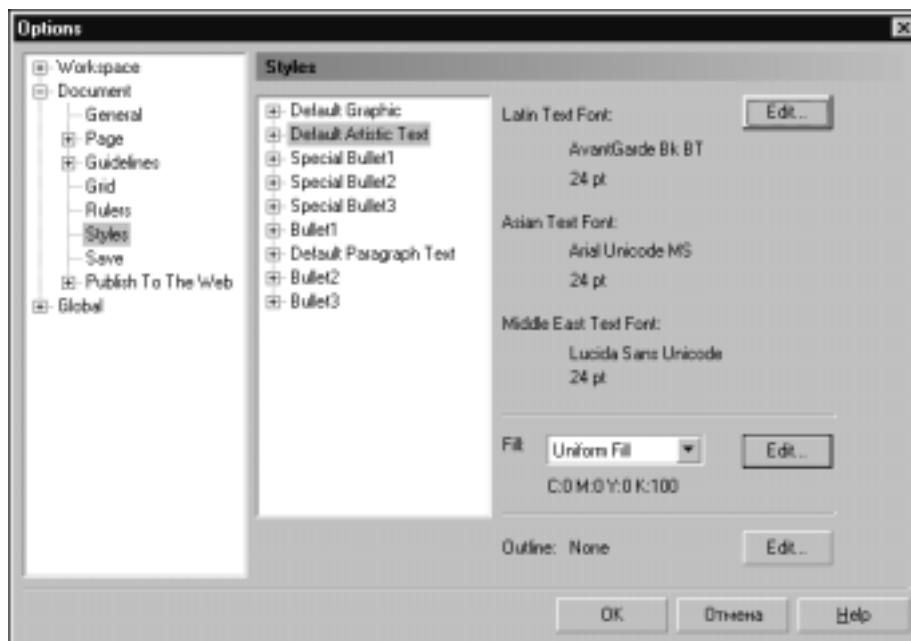


Рис. 13.34. Вкладка Styles диалогового окна Options

Для **применения стиля** доступны несколько способов. Самый простой из них заключается в выделении и перетаскивании значка стиля из окна докера **Graphic and Text** в рабочую область документа, в которой расположен объект, оформляемый выбранным стилем, как показано на рис. 13.35. После того как указатель мыши с именем и значком стиля будет установлен на требуемый объект, отпустите кнопку мыши, и стиль будет применен к объекту (объект можно предварительно не выделять).



Рис. 13.35. Применение стиля к объекту с использованием докера Graphic and Text

Второй способ применения стиля к объекту заключается в предварительном выделении объекта с помощью инструмента **Pick** или **Text** и последующем двойном щелчке на имени применяемого стиля в окне докера **Graphic and Text**.

Наконец, для применения стиля к объекту третьим способом выполните следующие действия.

1. Выделите объект с помощью инструмента **Pick** или **Text**.
2. Выделите стиль в окне докера **Graphic and Text** и щелкните на нем правой кнопкой мыши.
3. Выберите в открывшемся контекстном меню команду **Apply Style**, и данный стиль будет применен к указанному объекту.

Редактирование текста

В CorelDRAW 12 операции редактирования текстовой информации обладают широкими функциональными возможностями, сравнимыми с большинством современных текстовых редакторов. К функциям *редактирования* текстовых объектов относятся операции перемещения текста из одной области документа в другую, операции удаления текста и его фрагментов, операции поиска и замены текста, операции поиска и исправления орфографических и грамматических ошибок, использование тезауруса (замена слов в английском тексте синонимами), использование режима автозамены, режимов изменения регистра клавиатуры, использование функции подсчета общего количества символов и слов в документе или в выделенном фрагменте текста.

Для *перемещения текста* из одной области документа в другую выполните следующие действия.

1. Выделите текстовый блок с помощью инструмента **Pick** или **Text**.
2. Установите указатель мыши на маркер центра выделенного текстового объекта.
3. Нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, переместите текстовый объект в нужную область документа.
4. Отпустите кнопку мыши, и текст разместится в указанном месте.

Для *удаления* текста или фрагмента текста, отдельного слова или символа необходимо выделить удаляемый элемент и нажать клавишу **<Delete>**. Удалить отдельный символ можно, поместив в требуемое место текстовый курсор и нажав клавишу **<Backspace>** (удаляется символ слева) или **<Delete>** (удаляется символ справа). Удалить весь текстовый объект можно с помощью команды меню **Edit⇒Delete** или команды контекстного меню **Delete**, предварительно выделив удаляемый объект. Кроме того, удалить текстовый объект или его выделенную часть можно с помощью команды **Edit⇒Cut** или кнопки **Cut** панели инструментов **Standard**; при этом удаленный фрагмент помещается в буфер обмена. Тот же результат достигается после нажатия комбинации клавиш **<Shift+Delete>** или **<Ctrl+X>**. Удаленный в буфер обмена фрагмент можно вновь вставить в любое место документа.

Отредактировать текст можно несколькими способами, причем обычно удобнее всего делать это непосредственно на рисунке. Для этого выполните следующие действия.

1. Выберите инструмент **Text** и выделите предназначенный для замены фрагмент текста. Если необходимо дополнить текст, поместите текстовый курсор в требуемое место, щелкнув левой кнопкой мыши, и введите требуемые символы.
2. Предназначенный для замены фрагмент текста можно предварительно удалить, нажав клавишу **<Delete>**, а можно сразу же начать ввод текста поверх выделенного.

Диалоговое окно Edit Text

Большие фрагменты текста и текстовые блоки удобнее редактировать в диалоговом окне Edit Text (рис. 13.36), которое выводится на экран с помощью команды меню Text⇒Edit Text (Текст⇒Редактирование текста). Другой способ — нажать комбинацию клавиш <Ctrl+Shift+T>.

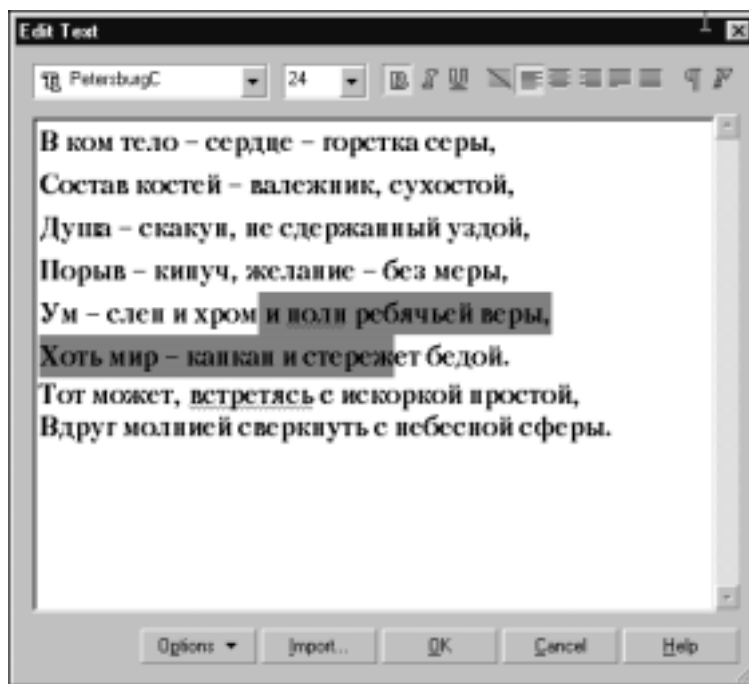


Рис. 13.36. Диалоговое окно Edit Text

На панели инструментов диалогового окна Edit Text содержатся те же кнопки форматирования текста, которые присутствуют на панели параметров инструмента Text, а также во вкладке Text докера Object Properties. Отметим, что наличие некоторых кнопок на панели инструментов данного окна зависит от типа выбранного для редактирования текста (обычного или художественного).

Большую часть диалогового окна Edit Text занимает рабочая область с вертикальной полосой прокрутки, в которой отображается текст выбранного фрагмента. В нижней части окна имеются три стандартные кнопки управления (OK, Cancel и Help) и две дополнительные кнопки (Options (Параметры) и Import (Импорт)).

После щелчка на кнопке Options раскрывается меню, показанное на рис. 13.37. Здесь находятся перечисленные ниже команды, предназначенные для выполнения различных операций редактирования и форматирования текста в документе.

- Select All (Выделить все) позволяет выделить весь текст, расположенный в рабочем окне диалогового окна Edit Text.
- Change Case (Изменить регистр) содержит подменю с командами Sentence case (Как в предложении), lowercase (Все строчные), UPPERCASE (Все прописные), Title Case (Первая буква слова прописная) и tOGGLE cASE (Изменение регистра всех букв), с помощью которых можно изменить регистр для выделенных элементов текста.



Рис. 13.37. Меню кнопки Options

- Find Text (Найти текст) используется для поиска слова или фразы в тексте.
- Replace Text (Заменить текст) используется для поиска и замены слова или фразы в тексте.
- Spell Check (Орфография) выполняет проверку текста на наличие орфографических ошибок и при обнаружении ошибки предоставляет возможность ее исправления.
- Grammarik (Грамматика) выполняет проверку текста на присутствие грамматических ошибок, их поиск и исправление.
- Thesaurus (Тезаурус) выполняет замену слов в английском тексте синонимами из тезауруса (словаря).
- Show Font (Показать шрифт) управляет режимом отображения текста в рабочем окне символами шрифта, который используется в данный момент при установленном его размере (кегле).
- Show Toolbar (Показывать панель инструментов) управляет режимом отображения панели инструментов данного окна.
- Text Options (Параметры текста) открывает вкладку **Workspace**⇒**Text** диалогового окна Options, в которой можно изменить основные параметры работы с текстом. Эти параметры будут подробно рассмотрены ниже.

После щелчка на кнопке Import (Импорт) раскрывается диалоговое окно Import. В нем можно выбрать файл, текст из которого будет импортирован в текущий документ. Импорт текста и его вставка выполняются в то место активного документа, где в данный момент находится текстовый курсор.

Поиск и замена текста

Для поиска и замены текста выполните следующие действия.

1. Выделите текстовый объект и выберите команду меню Text⇒Edit Text.
2. В раскрывшемся диалоговом окне Edit Text щелкните на кнопке Options и выберите команду Find Text. На экране раскроется окно поиска Find Text, показанное на рис. 13.38.
3. В поле Что введите слово или фразу, которую нужно найти в тексте. При необходимости установите флажок опции учета регистра введенного текста.
4. Щелкните на кнопке Найти далее. Найденное слово или фраза будет выделена в тексте, отображаемом в рабочем поле диалогового окна Edit Text.

5. Если необходимо продолжить поиск, щелкните на кнопке **Найти далее**. По завершении операции для закрытия диалогового окна **Find Text** щелкните на кнопке **Close**.



Рис. 13.38. Диалоговое окно для поиска текста Find Text

Для **замены** и **автозамены** текста выполните следующие действия.

1. Выделите текстовый объект и выберите команду меню **Text⇒Edit Text**.
2. В раскрывшемся диалоговом окне **Edit Text** щелкните на кнопке **Options** и выберите команду **Replace Text**. На экране раскроется диалоговое окно замены текста **Replace Text**, показанное на рис. 13.39.
3. В поле **Что** введите слово или фразу, которую нужно найти в тексте. При необходимости установите флажок опции учета регистра введенного текста.
4. В поле **Чем** введите слово или фразу, которой необходимо заменить исходное слово или фразу.
5. Для поиска искомого слова или фразы щелкните на кнопке **Найти далее**, для замены найденного текста новым щелкните на кнопке **Заменить**.
6. Для автоматического поиска и замены указанного слова или фразы во всем тексте щелкните на кнопке **Заменить все**.
7. По завершении операции для закрытия диалогового окна **Replace Text** щелкните на кнопке **Close**.



Рис. 13.39. Диалоговое окно для замены текста Replace Text

Поиск и исправление орфографических и грамматических ошибок

Команды **Spell Check** (Орфография) и **Grammatik** (Грамматика) позволяют выполнить проверку текста на наличие орфографических и грамматических ошибок, а также их поиск и исправление в диалоговом окне **Writing Tools** (Инструменты правописания), которое выводится на экран после выбора команды меню **Text⇒Writing Tools⇒Spell Check...** (Текст⇒Инструменты правописания⇒Орфография) либо **Text⇒Writing Tools⇒Grammatik...** (Текст⇒Инструменты правописания⇒Грамматика) или после нажатия комбинации клавиш

<Ctrl+F12>. Диалоговое окно Writing Tools имеет три вкладки: Spell Checker (рис. 13.40), Grammatik (рис. 13.41) и Thesaurus (Тезаурус). Работа с данным диалоговым окном проста и удобна, поэтому мы не будем подробно его рассматривать.

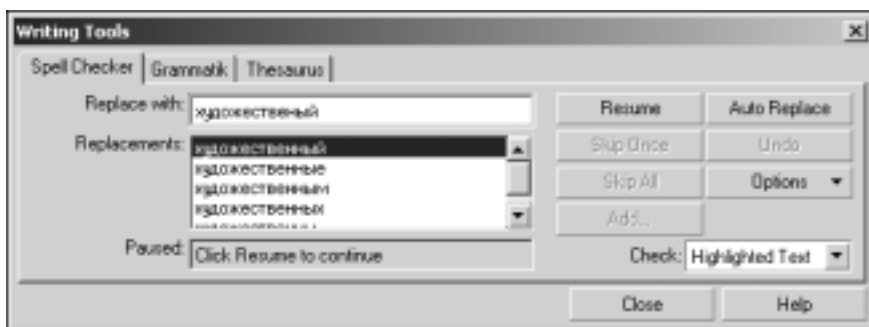


Рис. 13.40. Вкладка Spell Checker диалогового окна Writing Tools для исправления орфографических ошибок в тексте

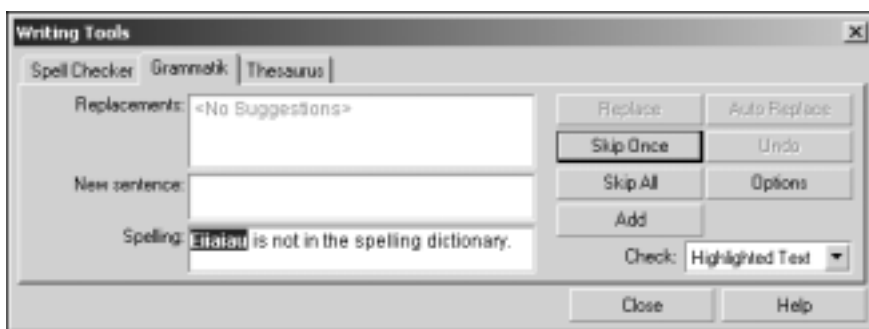


Рис. 13.41. Вкладка Grammatik диалогового окна Writing Tools для исправления грамматических ошибок в тексте

В проверяемом тексте слова, в которых были допущены орфографические ошибки или которых нет в словаре программы, подчеркиваются красной волнистой линией. При проверке орфографии для исправления обнаруженных ошибок можно воспользоваться вариантами написания слов, которые предоставляются в списке Replacements окна Writing Tools. Для быстрого исправления ошибок установите указатель мыши на подчеркнутое красной волнистой линией слово и щелкните правой кнопкой мыши, после чего в раскрывшемся списке (рис. 13.42) выберите нужный вариант и щелкните на нем левой кнопкой мыши. В результате ошибочное слово будет заменено указанным.

Тезаурус и подсчет символов в документе

Команда Thesaurus (Тезаурус) раскрывает вкладку Thesaurus диалогового окна Writing Tools, показанную на рис. 13.43, в которой можно выполнить замену слов синонимами (в английском тексте). Поскольку применение данной вкладки достаточно ограничено, подробно ее обсуждать мы не будем. Для получения сведений о тексте в выделенном объекте, включая подсчет общего количества абзацев, строк, слов и символов, а также перечня используемых шрифтов и стилей предназначена команда меню Text⇒Text Statistics. После ее выбора на экран выводится диалоговое окно Statistics, в котором приводится исчерпывающая информация о выделенных текстовых объектах документа (рис. 13.44).

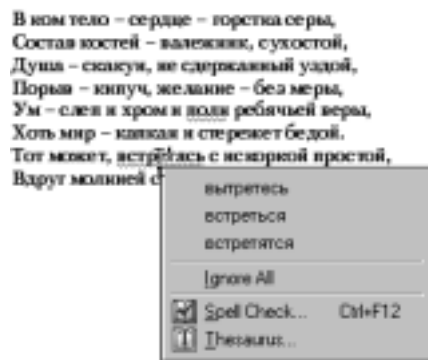


Рис. 13.42. Исправление орфографических ошибок

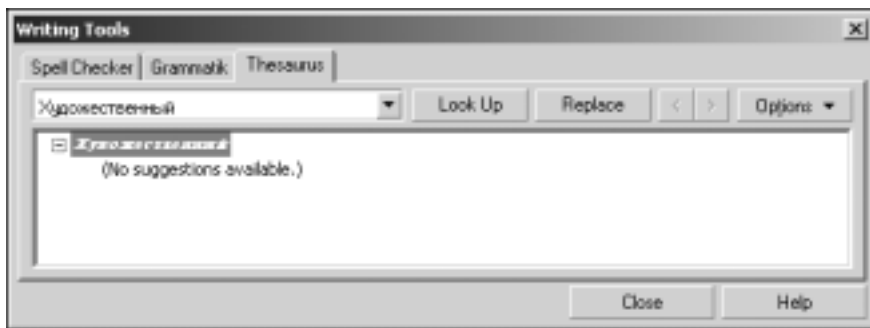


Рис. 13.43. Вкладка Thesaurus диалогового окна Writing Tools

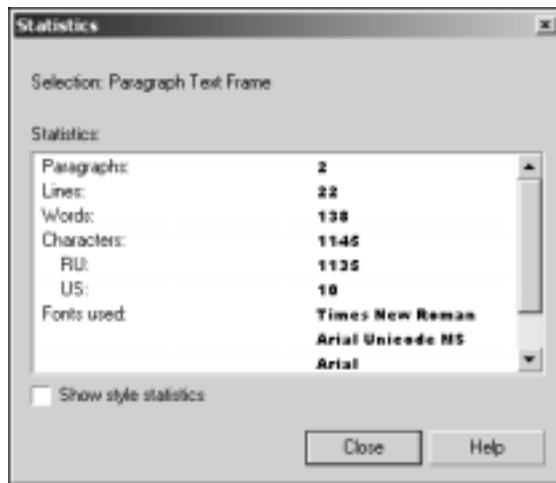


Рис. 13.44. Диалоговое окно Statistics с обобщенными сведениями о выделенном текстовом объекте

Настройка параметров работы с текстом

Немаловажное значение при работе с текстом имеют специальные настройки программы CorelDRAW 12. Для получения доступа к этим настройкам выберите команду Tools⇒Options и в раскрывшемся диалоговом окне Options перейдите во вкладку Workspace⇒Text. Другой вариант — выбрать команду Text Options в меню кнопки Options диалогового окна Edit Text. Настройка режимов работы с текстом и особенностей его отображения на экране выполняется с помощью элементов управления, которые находятся в данной вкладке (рис. 13.45).

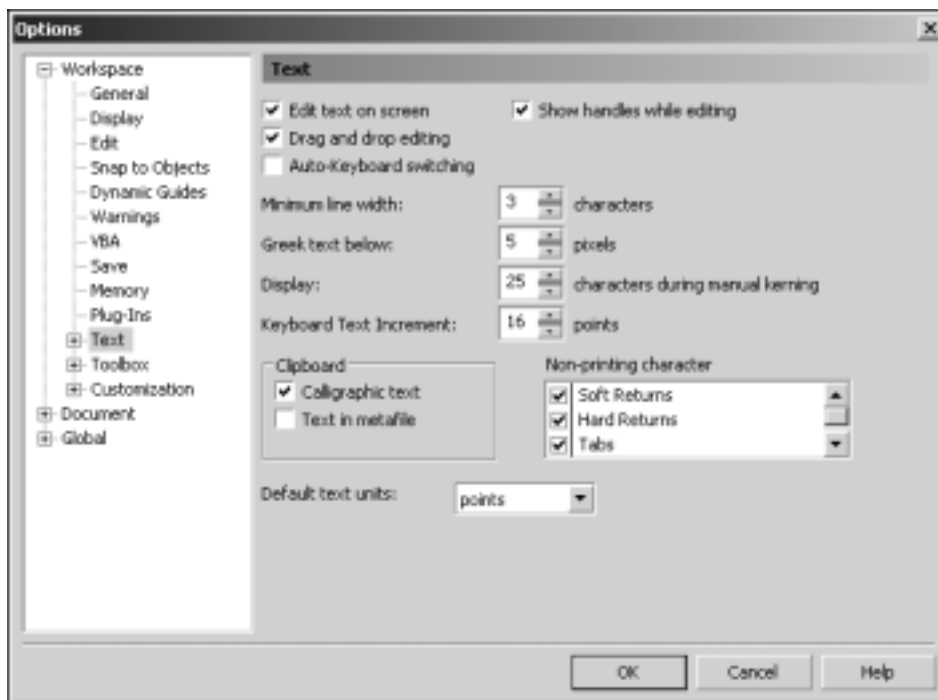


Рис. 13.45. Вкладка Text диалогового окна Options

Во вкладке Text диалогового окна Options можно установить следующие параметры работы с текстом и текстовой информацией.

- Флажок Edit text on screen управляет режимом редактирования текста непосредственно в окне документа.
- Флажок Drag and drop editing управляет режимом редактирования текста с помощью мыши.
- Флажок Auto-Keyboard switching управляет режимом автоматического переключения клавиатуры на раскладку того языка, к которому относится выделенный текст или те символы, между которыми установлен курсор инструмента Text (при отсутствии выделения).
- Флажок Show handles while editing управляет режимом отображения маркеров выделения текста при редактировании текста в документе.
- В поле счетчика Minimum line width задается минимально допустимая ширина текстовой строки (количество символов).

- В поле счетчика **Greek text below** указывается минимальный размер текстовых символов (в пикселях), которые могут быть различимыми. При меньшем размере символов текст становится неразборчивым.
- В поле счетчика **Display** указывается предельное количество символов, отображаемых в режиме ручного кернинга.
- В поле счетчика **Keyboard Text Increment** задается количество пунктов, на которое изменяется размер кегля шрифта выделенного или вновь вводимого текста при однократном нажатии комбинации клавиш <Ctrl+8> (здесь имеется в виду клавиша <8> на цифровой клавиатуре).
- В списке **Non-printing character** следует отметить флажком те непечатаемые символы документа, которые должны отображаться на экране при включении режима отображения непечатаемых символов с помощью команды меню **Text⇒Show Non-Printing Characters** (Текст⇒Показать служебные символы).
- В раскрывающемся списке **Default text units** выбирается единица измерения кегля шрифта, которая будет использоваться программой по умолчанию.

Раздел **Text** содержит подразделы **Paragraph** (Абзац), **Fonts** (Шрифты), **Spelling** (Правописание) и **QuickCorrect** (Быстрое исправление), каждый из которых имеет собственные вкладки.

Вкладка **Text⇒Paragraph**, показанная на рис. 13.46, содержит элементы управления настройки параметров работы с обычным текстом.

- Флажок **Show linking of text frames** управляет режимом отображения связей между текстовыми рамками, созданными в документе.
- Флажок **Show text frames** управляет режимом отображения текстовой рамки в виде пунктирной линии для невыделенных текстовых объектов.
- Флажок **Expand and shrink paragraph text frames to fit text** управляет режимом автоматического изменения размеров текстовой рамки в зависимости от объема помещенного в нее текста.
- Переключатель **Apply paragraph frames formatting** в положении **to all linked frames** включает режим распространения выполняемого форматирования на все текстовые блоки во всех связанных текстовых рамках. Переключатель в положении **to selected frames only** включает режим распространения выполняемого форматирования на текстовые блоки только в выделенных связанных текстовых рамках. Наконец, установив переключатель в положение **to selected and subsequent frames**, можно включить режим распространения выполняемого форматирования на текстовые блоки в выделенной текстовой рамке и во всех последующих связанных текстовых рамках документа.
- Флажок **Make all new paragraph text frames Web compatible** управляет режимом создания новых текстовых рамок и установки параметров текста в них согласно требованиям, предъявляемым средой **Web**.

Во вкладке **Fonts** устанавливаются параметры использования текстовых и символьных шрифтов, а во вкладке **Spelling** задаются параметры выполнения функций правописания. Вкладка **QuickCorrect** содержит параметры настройки функций автозамены, включающие список редактируемых текстовых фраз, и символов автозамены.



Вкладки **Fonts**, **Spelling** и **QuickCorrect** диалогового окна **Options** подробно рассматриваются в приложении Б.

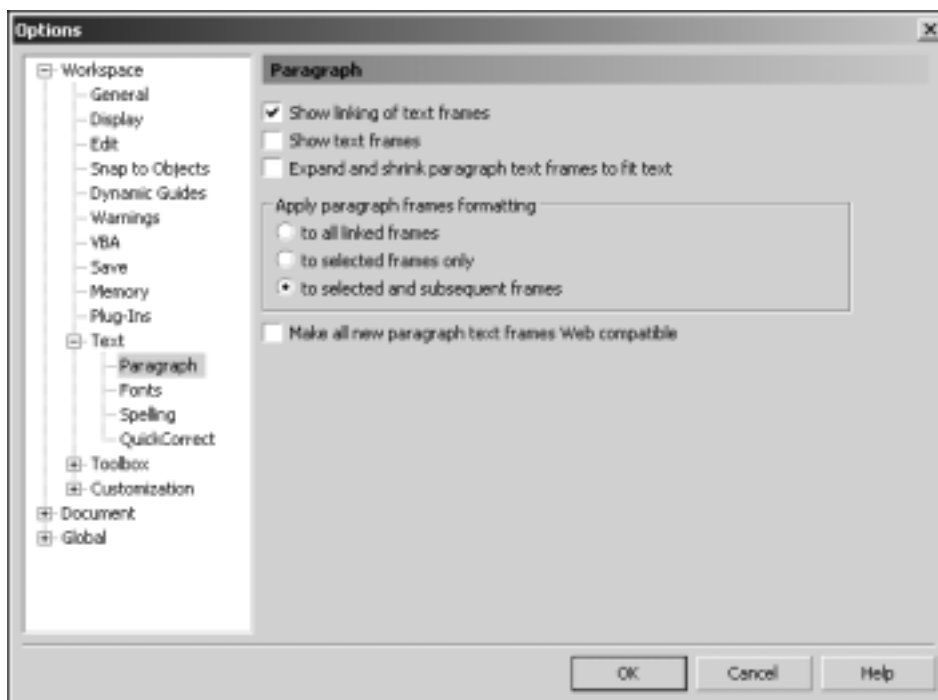


Рис. 13.46. Параметры вкладки Paragraph диалогового окна Options

Импортирование текста

В программе CorelDRAW могут использоваться текстовые файлы, созданные в других текстовых редакторах. Программа предоставляет средства импортирования текста, позволяющие извлечь содержимое текстового файла и поместить его в документ. В дальнейшем с импортированным текстом можно будет работать, как с обычным текстом, набранным непосредственно в CorelDRAW.

Для импортирования текста в документ CorelDRAW выполните следующие действия.

1. Откройте документ, в который будет помещен импортированный текст, щелкните инструментом Pick в свободной области текста и отмените все возможные выделения.
2. Выберите команду меню File⇒Import или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+I> (еще один способ — щелкнуть на кнопке Import диалогового окна Edit Text), в результате чего на экране раскроется диалоговое окно Import.
3. В диалоговом окне Import, показанном на рис. 13.47, укажите папку и файл, текст из которого будет импортироваться в текущий документ, после чего щелкните на кнопке Import.

На экране раскроется диалоговое окно Importing/Pasting Text (рис. 13.48), в котором следует установить переключатель в положение Maintain Fonts and Formatting, если необходимо сохранить шрифты и форматирование импортируемого текста; в положение Maintain Formatting Only, если требуется сохранить только форматирование текста; и в положение Discard Fonts and Formatting, если необходимо игнорировать шрифты и форматирование импортируемого текста.

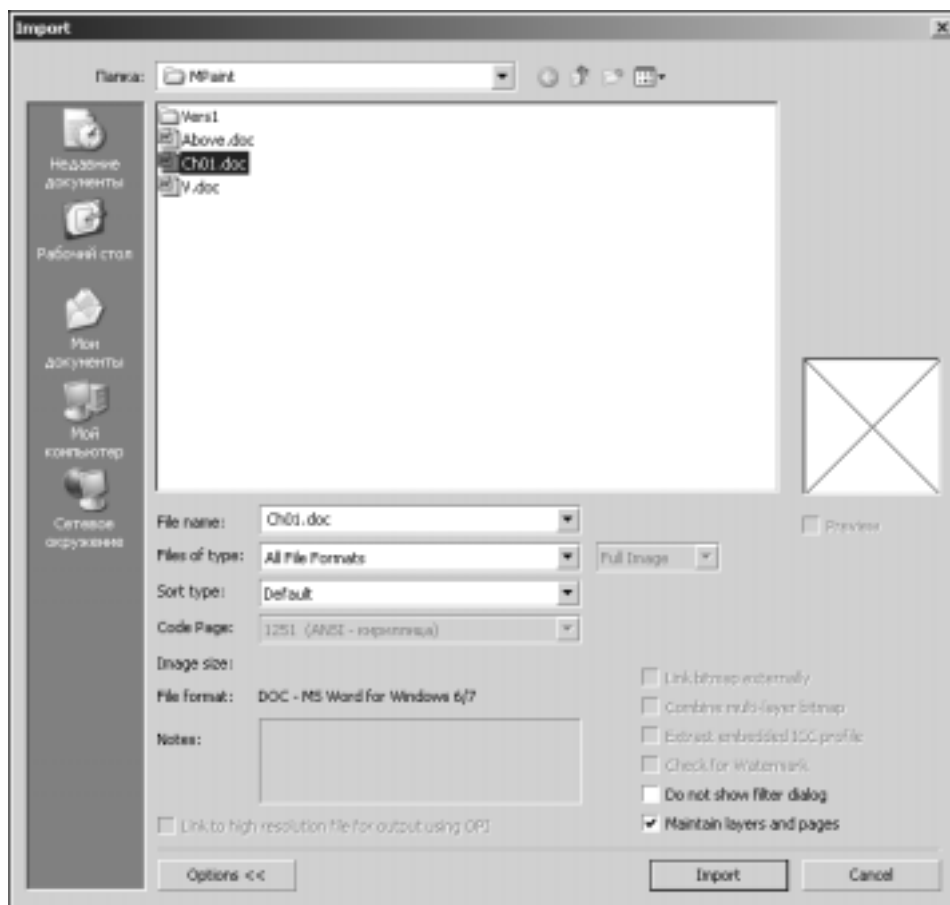


Рис. 13.47. Диалоговое окно Import

4. После установки переключателя щелкните на кнопке ОК. (Если установить флажок опции Don't show this warning again, то данное диалоговое окно не будет выводиться на экран при последующих операциях импортирования текста.)

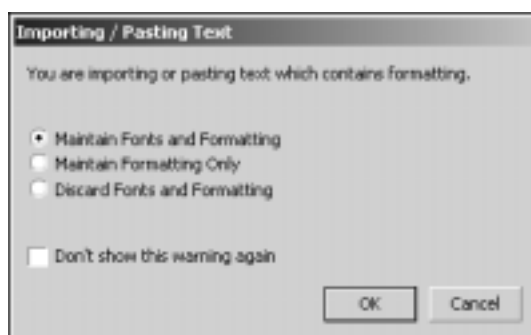


Рис. 13.48. Диалоговое окно Importing/Pasting Text

5. Установите указатель мыши, который будет иметь вид, показанный на рис 13.49, в нужное место документа и щелкните левой кнопкой мыши.

Текст будет импортирован в выбранную рамку с типом форматирования, определенным в п. 4, и размещен в указанном курсором месте. Далее с данным текстовым объектом можно работать, как с любым другим, созданным в программе CorelDRAW.



Рис. 13.49. Указатель мыши при импортировании текста в документ CorelDRAW

Импортирование текста, также как и ввод, может быть выполнено в различные виды объектов документа. Если необходимо импортировать текст с его размещением в текстовой рамке, то после выполнения перечисленных выше действий (пп. 1–4) установите указатель мыши (см. рис. 13.49) в нужное место документа и щелкните левой кнопкой мыши. В этом случае размеры вновь создаваемой текстовой рамки будут совпадать с размерами страницы исходного документа. Если необходимо точно задать размеры вновь создаваемой текстовой рамки, то, поместив указатель мыши в требуемое место документа, перетащите его по диагонали, устанавливая размеры создаваемой текстовой рамки, причем, если необходимо отключить режим сохранения пропорций страницы исходного документа, делайте это при нажатой клавише <Alt>. Отпустите кнопку мыши, когда рамка достигнет необходимых размеров.

Импорт текста в текстовые рамки объекта и текстовые дорожки проводится аналогичным образом — текст импортируется с помощью команды **File⇒Import** и размещается в том месте, которое будет определено указателем мыши.

Манипуляции текстом

В CorelDRAW текстом можно манипулировать, поскольку он воспринимается программой, как текстовый *объект*. К таким манипуляциям относятся различные операции трансформации всего текста или его отдельных символов, деформации и перемещения текстовых рамок или дорожек. Сюда же можно отнести и операции компоновки — установку связи между рамками текстовых блоков, организацию перетекания текста и обтекания им объектов, создание колонок и текстовых оборок.

Трансформация текста, текстовых рамок и текстовых дорожек

Трансформация, наклон и вращение художественного текста

Трансформация, наклон или вращение художественного текста осуществляется инструментом **Pick** с помощью маркеров выделения, вращения и наклона (скоса), показанных на рис. 13.50, *а*. Данные операции вам уже знакомы, так как они совершенно идентичны операциям трансформации объектов. На рис. 13.50, *б–е* продемонстрированы различные виды трансформации (*б, в, г*), а также скос (*д*) и вращение (*е*) художественного текста.

Если переместить верхний маркер выделения текста вниз или нижний — вверх, то получится зеркальное отражение текста относительно горизонтальной оси (рис. 13.51, *а*). Данное отражение может быть пропорциональным и непропорциональным, в зависимости

от перемещения маркера. Таким же образом можно переместить боковые маркеры выделения текста и получить в результате зеркальное отражение текста относительно вертикальной оси (рис. 13.51, б).

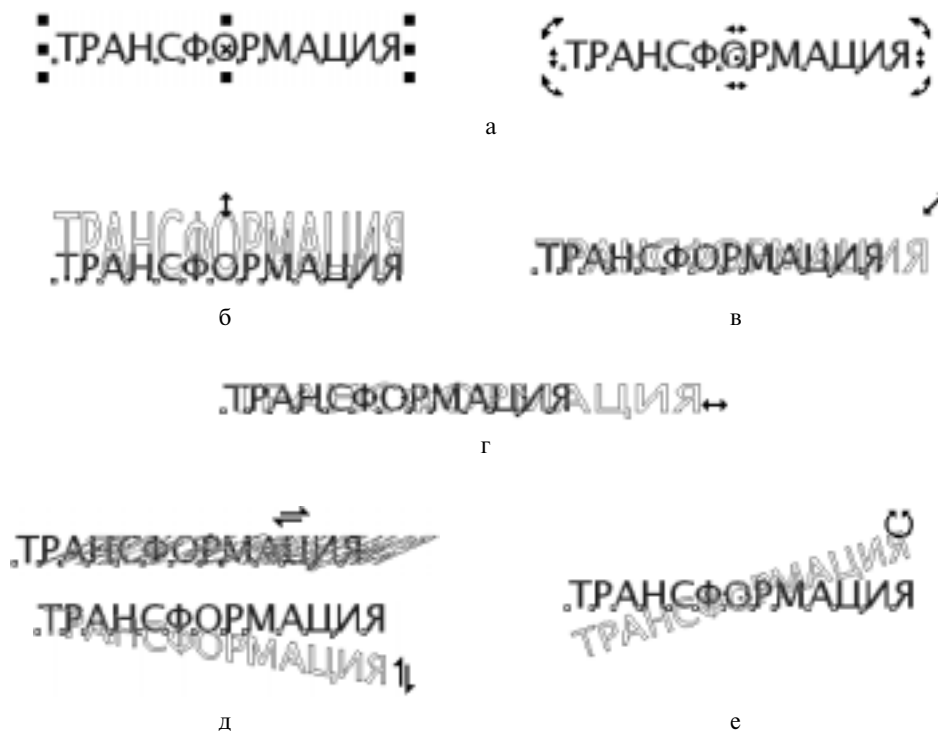


Рис. 13.50. Виды трансформации художественного текста, выполняемые с помощью инструмента Pick с использованием маркеров выделения, вращения и наклона

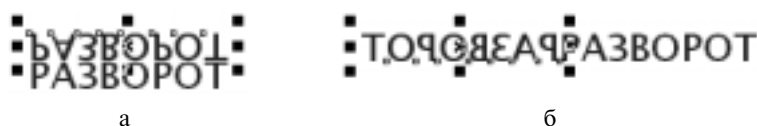


Рис. 13.51. Зеркальное отражение художественного текста относительно вертикали и горизонтали



Еще одним способом трансформации текста является использование инструмента Free Transform (Свободное преобразование), с помощью которого можно вращать, отражать под любым углом, наклонять и масштабировать любые объекты, в том числе и текстовые.

Трансформация текстовых рамок

С текстовой рамкой можно выполнять различные операции трансформации: масштабирование, поворот, наклон, зеркальное отражение относительно горизонтали и вертикали, осуществляемые с помощью инструмента Pick при использовании соответствующих маркеров выделения. Способы масштабирования и изменения размеров, поворота и наклона текстовой рамки были описаны в начале главы, когда мы знакомились с вводом текста в текстовую рамку. Там же, на рис. 13.10, демонстрировались маркеры текстовой рамки, с помощью

которых выполнялись упомянутые операции. Отметим, что для сохранения положения геометрического центра рамки при ее масштабировании необходимо удерживать нажатой клавишу <Shift>. При этом в процессе изменения размеров рамки текст автоматически распределяется по ее области с учетом установленного режима выравнивания.

Для выполнения зеркального отражения или разворота текстовой рамки относительно горизонтали или вертикали выполните следующие действия.

1. Выделите текстовую рамку с помощью инструмента Pick.
2. Для раскрытия докера Transformation выберите команду меню Arrange⇒Transformations⇒Scale и перейдите в его вкладку Scale and Mirror. Отметим, что описываемую операцию удобнее всего выполнять именно с использованием данного докера.
3. Для **горизонтального** разворота текстовой рамки относительно вертикальной оси в докере Transformation щелкните в группе Mirror на верхней кнопке, а затем на кнопке Apply. В результате произойдет поворот текста на 180° относительно центра рамки. Для **вертикального** разворота текстовой рамки относительно горизонтальной оси щелкните в группе Mirror на нижней кнопке, а затем на кнопке Apply. В результате произойдет разворот рамки текста без изменения ориентации текстовых строк.

Трансформация текстовых дорожек

С текстовой дорожкой и размещенным на ней текстом можно выполнять различные операции трансформации: изменять внешний вид текстовой надписи и векторного контура, который и является собственно дорожкой.

Трансформация размещенного вдоль текстовой дорожки текста выполняется инструментом Pick с помощью маркеров выделения, предназначенных для масштабирования (рис. 13.52) (после двойного щелчка выводятся маркеры наклона, скоса и вращения). При выделении текста, размещенного на текстовой дорожке, в его начале выводится *красный* маркер, называемый маркером перемещения текстовой надписи. При его перетаскивании мышью вдоль дорожки вся надпись перемещается и фиксируется в том месте, где будет отпущена кнопка мыши.

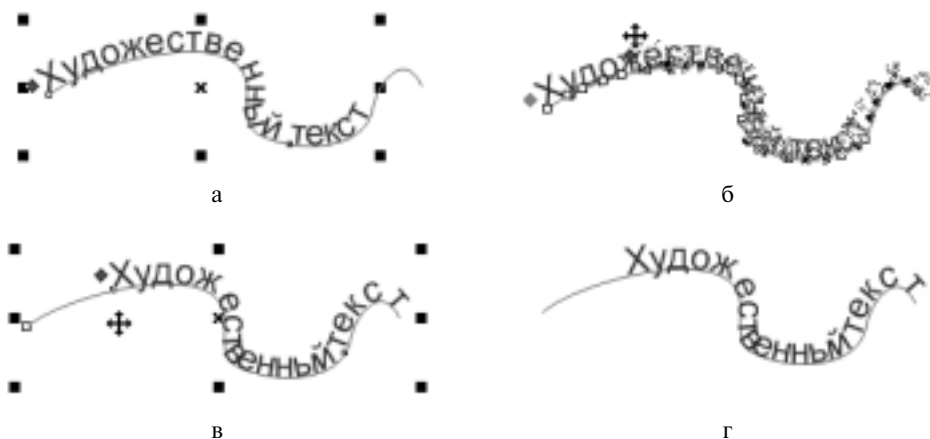


Рис. 13.52. Трансформация размещенного вдоль текстовой дорожки текста выполняется с помощью инструмента Pick и маркера перемещения текстовой надписи: а — исходное положение текста; б — изменение положения маркера перемещения текстовой надписи на текстовой дорожке; в — результат перемещения текста с отображением маркеров выделения; г — результат перемещения текста



Если расстояние от маркера перемещения текстовой надписи до конца дорожки окажется меньше длины этой надписи, то в конце надписи произойдет наложение ее символов один на другой.

Трансформация текстовой дорожки без изменения расположенного на ней текста осуществляется инструментом Pick с помощью маркеров выделения, появляющихся после щелчка на самой текстовой дорожке (рис. 13.53). После двойного щелчка выводятся маркеры наклона, скоса и вращения, с помощью которых можно изменять место расположения и форму дорожки. Аналогичным способом можно трансформировать текстовую дорожку вместе с расположенным на ней текстом (в случае их общего выделения).

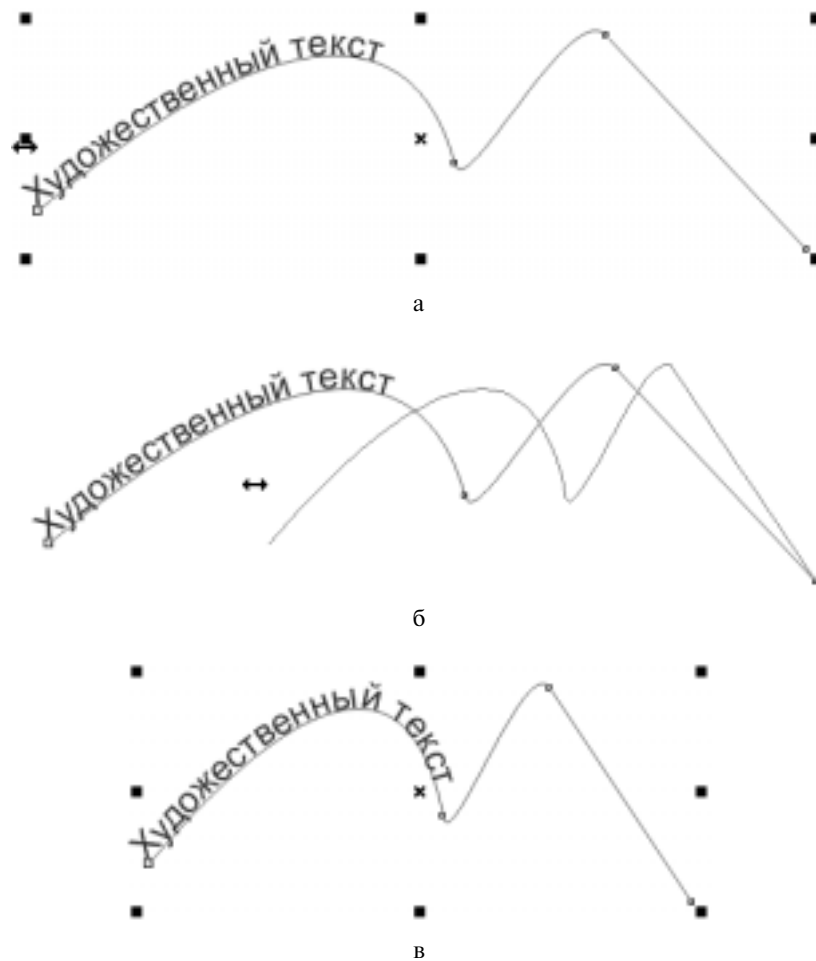
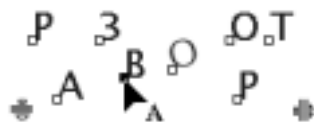


Рис. 13.53. Трансформация текстовой дорожки и текста с помощью маркеров выделения и инструмента Pick

Трансформация текста с помощью инструмента Shape

Инструмент Shape позволяет перемещать отдельные символы художественного текста, перетаскивая их мышью в любое место документа, при этом рамка текста будет автоматически трансформироваться в соответствии с перемещением символа. Выбрать символ для

трансформации можно, щелкнув указателем мыши инструмента **Shape** на белом квадратном маркере, расположенном в нижнем левом углу каждого символа текста (после щелчка этот маркер становится черным). Перемещение символов с помощью инструмента **Shape** демонстрируется на рис. 13.54. При перемещении символа выше или ниже строки текста или базовой линии расположения всего слова автоматически изменяется высота рамки строки. В результате перетаскивания маркера, расположенного в правом нижнем углу (рис. 13.54), осуществляется трансформация рамки в длину. Если перемещать этот маркер вправо, то размер рамки будет увеличиваться и текст будет автоматически размещаться внутри рамки с новыми размерами за счет увеличения межсимвольного интервала. Если перемещать маркер влево, то размер рамки будет уменьшаться и текст будет автоматически размещаться внутри рамки с новыми размерами за счет уменьшения межсимвольного интервала. В результате перетаскивания маркера, расположенного в левом нижнем углу, осуществляется трансформация рамки в высоту. Если перемещать этот маркер вниз, то размер рамки будет увеличиваться и текст будет автоматически размещаться внутри рамки с новыми размерами за счет увеличения межстрочного интервала. Если перемещать маркер вверх, то размер рамки будет уменьшаться и текст будет автоматически размещаться внутри рамки с новыми размерами за счет уменьшения межстрочного интервала.



*Рис. 13.54. Перемещение символов слова с помощью инструмента **Shape***

При выборе инструмента **Shape** на панели параметров (рис. 13.55) активизируется ряд кнопок и полей, с помощью которых можно изменять и форматировать выделенные символы.

Первые два раскрывающихся списка и три кнопки позволяют форматировать выделенный текст уже известным нам образом, а следующие за ними параметры рассмотрим несколько подробнее.

- В поле **Horizontal Shift** устанавливается величина горизонтального смещения выделенных текстовых символов относительно их исходного расположения.
- В поле **Vertical Shift** устанавливается величина вертикального смещения выделенных текстовых символов относительно их исходного расположения.
- В поле **Angle of Rotation** определяется величина угла поворота (в градусах и против часовой стрелки) выделенных символов относительно собственных маркеров выделения.
- Кнопка **Superscript** управляет режимом перевода выделенного символа в верхний индекс.
- Кнопка **Subscript** управляет режимом перевода выделенного символа в нижний индекс.
- Кнопка **All Small Capitals** управляет режимом преобразования выделенного текста в текст, написанный малыми прописными буквами.
- Кнопка **All Capitals** управляет режимом преобразования выделенного текста в текст, написанный прописными буквами.



*Рис. 13.55. Панель параметров при работе с текстом с помощью инструмента **Shape***

Инструмент Shape также позволяет редактировать текстовую дорожку, на которой размещен текст, например, редактируя ее узлы, как показано на рис. 13.56: смещение узла (а, б), смещение контрольной точки узла (в, г), изменение длины отрезка кривизны (д).

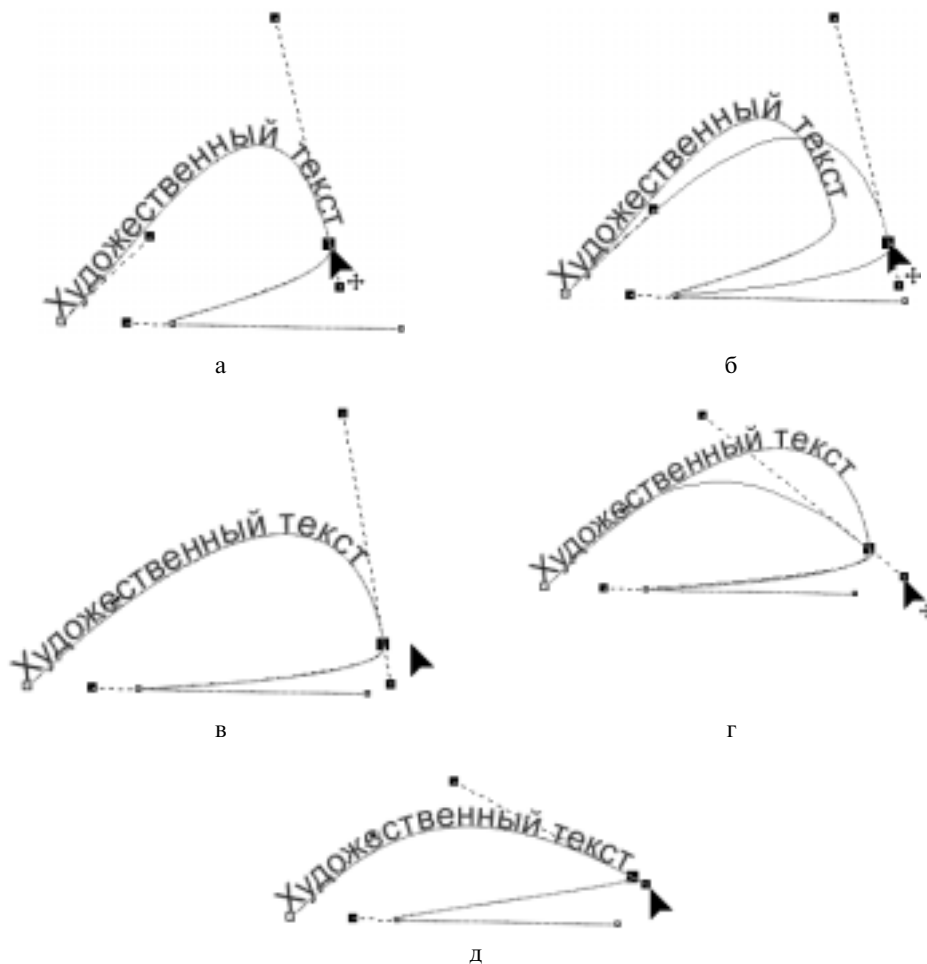


Рис. 13.56. Редактирование положения текста на текстовой дорожке с помощью инструмента Shape

Компоновка текста

К операциям компоновки текста относятся специальное размещение текста, создание текстовых оборотов и применение к тексту эффектов. Сюда же относятся создание и разрыв связей между отдельными объектами с размещенным в них текстом (эффект перетекания текста и возможность распределения текста в колонках). Данные операции позволяют создавать в дизайнерских проектах различного назначения разнообразные документы с большим объемом текста, размещенным в множестве связанных фрагментов, применяя к ним всевозможные способы компоновки.



Напомним, что текстовые блоки, строки и даже отдельные символы являются объектами, поэтому к ним применимы все команды меню **Arrange**.

Создание связей при размещении текста

Создав связи между текстовыми рамками, текстовыми дорожками и текстовыми рамками объектов, можно организовать перетекание текста между ними и автоматизировать размещение текста при изменении его размеров или содержания на различных страницах одного документа. Отметим, что независимо от того, где в дальнейшем будет размещаться текст, первой по порядку в цепочке связей должна быть обязательно текстовая рамка, в которую изначально будет вводиться или импортироваться текст, а собственно перетекание текста по заранее установленным связям будет происходить автоматически.

Для формирования текстовых связей между объектами и дальнейшего размещения текста в созданной цепочке выполните следующие действия.

1. Создайте и распределите на странице (или на нескольких страницах) документа объекты, в которых будет размещаться текст. В качестве таковых могут использоваться текстовые рамки, текстовые замкнутые и разомкнутые дорожки, объекты (с замкнутыми и разомкнутыми контурами), внутри которых созданы текстовые рамки.
2. Выделите с помощью инструмента **Pick** первый объект в создаваемой цепочке (это обязательно должна быть текстовая рамка).
3. Введите или импортируйте текст во всем необходимом объеме. Текст разместится в первой текстовой рамке, и, если его достаточно много, нижний текстовый маркер примет вид прямоугольника с черной стрелкой внутри, показывая, что текстовая рамка переполнена и текст в ней не помещается.
4. Щелкните левой кнопкой мыши на нижнем текстовом маркере, и указатель мыши примет вид странички с текстом и стрелкой (рис. 13.57, *а*).
5. Установите указатель мыши на тот объект, в который будет перетекать текст (если объект имеет допустимый для данной операции тип, указатель мыши примет вид большой черной стрелки). Щелкните на этом объекте левой кнопкой мыши (рис. 13.47, *б*), и часть текста разместится в указанном объекте.
6. Повторите процесс создания перетекания необходимое количество раз (рис. 13.57, *в, г*). Создаваемая таким образом связь при выделении объектов размещения текста будет отмечаться цветными линиями со стрелками на конце, указывающими, в какой объект происходит перетекание.

Другой способ выполнения данной операции заключается в последовательном выделении объектов, между которыми следует образовать связь перетекания текста, с помощью инструмента **Pick** при нажатой клавише **<Shift>**, причем в *обратном* порядке, когда первый объект (текстовая рамка) выделяется последним. Затем следует выбрать команду меню **Text⇒Link** (Текст⇒Связать) и ввести (или импортировать) текст в первый объект вновь созданной цепочки.

В процессе образования перетекания текста не обязательно заранее создавать необходимое количество текстовых рамок. После щелчка левой кнопкой мыши на текстовом маркере первой текстовой рамки с текстом щелкните в любом свободном месте документа, и будет создана новая текстовая рамка с уже установленной связью и часть текста разместится в рамке. В этом случае размеры созданной рамки совпадают с установленными размерами страницы документа, а положение рамки определяется местом выполнения щелчка (здесь будет находиться левый верхний угол рамки). Если щелчок выполнен в рабочей области документа, рамка будет расположена по контуру этой страницы. Аналогичным образом создается и текстовая рамка внутри объекта. Если подвести черную стрелку к любому объекту, в котором

текстовая рамка не была создана заранее, то после щелчка мышью данная рамка будет создана внутри объекта автоматически. Если необходимо разместить текст не внутри объекта, а по его контуру (т.е. создать из контура векторного объекта текстовую дорожку), то необходимо выделить текст внутри данного объекта и выбрать команду меню Text⇒Fit Text To Path. Указатель в виде черной стрелки следует подвести к контуру объекта и щелкнуть левой кнопкой мыши. В результате текст из объекта переместится на текстовую дорожку, созданную из контура объекта.

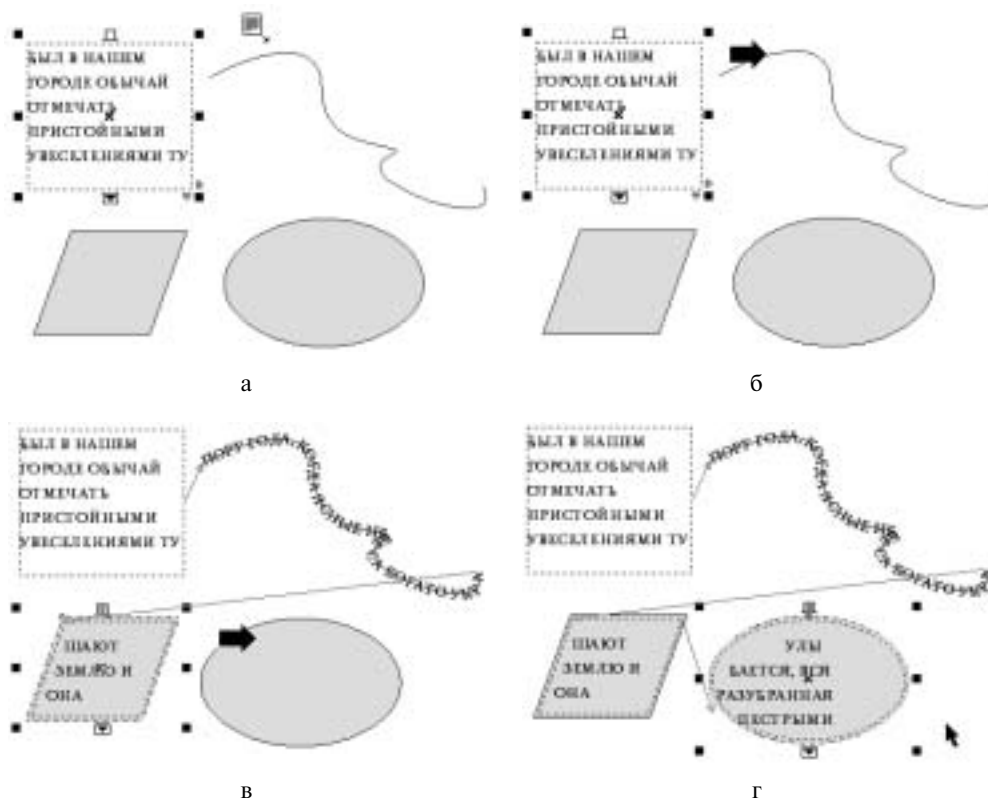


Рис. 13.57. Перетекание текста по цепочке связанных объектов

Разрыв текстовых связей

В отличие от процедуры создания текстовых связей, когда последние без каких-либо ограничений строятся независимо от вида объектов, в которых размещается текст, в требуемой очередности их расположения, *разрыв* текстовых связей можно осуществить лишь между текстовыми рамками. В любом другом случае необходимо *удалить* саму базовую линию текстовой дорожки или объект, в котором создана текстовая рамка; вместе с ними удалится и установленная связь.

Для разрыва связи между двумя текстовыми рамками выделите обе рамки с помощью инструмента Pick и выберите команду меню Text⇒Unlink (Текст⇒Удалить связь). В результате связь между текстовыми рамками будет прервана и весь текст вновь разместится в первой текстовой рамке (естественно, переполнив ее).

Создание текстовых оборок

Операция *создания текстовых оборок* заключается в построении обрамления или в организации обтекания текстом объекта или группы объектов любых типов: векторных, растровых или текстовых. Текстовая оборка может быть сформирована по периметру объекта или по его рамке выделения, а также с одной из боковых сторон объекта. При этом не важно, на заднем или переднем плане размещен обтекаемый объект.

Для создания текстовой оборки выполните следующие действия.

1. Нарисуйте векторный или импортируйте растровый объект, вокруг которого будет создаваться текстовая оборка.
2. Разместите объект в необходимом месте блока обычного текста и не отменяйте его выделение.
3. На панели параметров щелкните на кнопке **Wrap Paragraph Text** (Обтекать объект обычным текстом).
4. На раскрывшейся дополнительной панели инструментов кнопки **Wrap Paragraph Text**, показанной на рис. 13.58, выберите один из следующих стилей оформления текстовой оборки.
 - **None** — отсутствие текстовой оборки (отсутствие обтекания текста).
 - **Text Flows Left** — расположение текстовой оборки слева от объекта.
 - **Text Flows Right** — расположение текстовой оборки справа от объекта.
 - **Straddle Text** — расположение текстовой оборки с обеих сторон от объекта.
 - **Text Flows Left** — расположение текстовой оборки слева от области выделения объекта.
 - **Text Flows Right** — расположение текстовой оборки справа от области выделения объекта.
 - **Straddle Text** — расположение текстовой оборки с обеих сторон области выделения объекта.
 - **Above/Below** — расположение текстовой оборки сверху и снизу относительно объекта.
5. В поле **Text wrap offset** введите необходимую величину отступа текста от границы объекта или его области выделения.
6. Щелкните на кнопке **ОК**.

Операцию создания текстовой оборки можно также выполнить с помощью докера **Object Properties**, который раскрывается посредством выбора команды меню **Window⇒Dockers⇒Properties** или команды **Properties** контекстного меню инструмента **Text** (выводится после щелчка правой кнопкой мыши на выделенном текстовом объекте). Во вкладке **General** данного докера в раскрываемом списке **Wrap paragraph text** (рис. 13.59) выберите требуемый тип обтекания объекта текстом (см. п. 4 предыдущей пошаговой инструкции) и введите в поле **Text wrap offset** необходимую величину отступа текста от границы объекта или его области выделения, а затем щелкните на кнопке **Apply**. На рис. 13.60 приведен пример помещения объекта в текстовую рамку и создания текстовой оборки с обтеканием сверху и снизу относительно области выделения объекта.

Специальное размещение текста на текстовой дорожке

Существуют различные варианты размещения текста на текстовой дорожке. Изменение типа размещения текста на дорожке выполняется с помощью панели параметров, показанной на рис. 13.61.

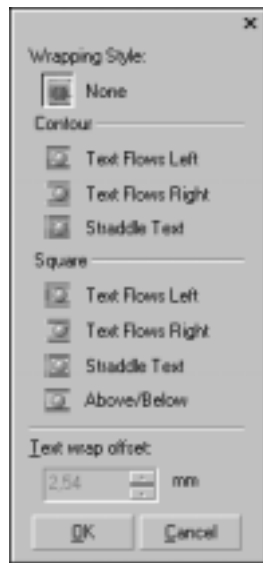


Рис. 13.58. Панель инструментов кнопки Wrap Paragraph Text

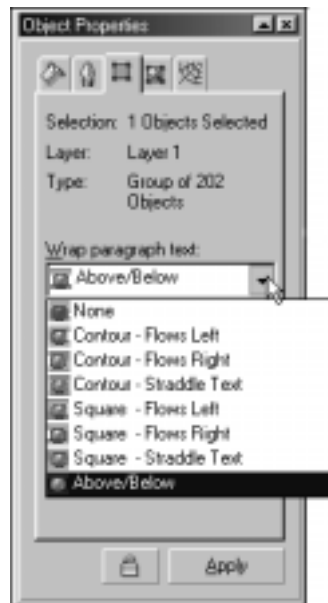


Рис. 13.59. Раскрывающийся список Wrap paragraph text вкладки General докера Object Properties



Рис. 13.60. Пример создания текстовой обертки с обтеканием в режиме Above/Below



Рис. 13.61. Панель параметров при размещении текста на текстовой дорожке

При выделении текстовой дорожки на панель параметров выводятся следующие элементы управления, предназначенные для выбора типа размещения текста относительно дорожки.

- В раскрывающемся списке **Preset List** выбирается один из доступных стилей форматирования текстовой дорожки. Каждый стиль включает в себя определенный набор параметров форматирования и сохраняется в файле с собственным именем. При выборе некоторого стиля слева от раскрытого списка выводится окошко с примером форматирования текста данным стилем.
- После щелчка на кнопке **Add Preset** раскрывается диалоговое окно **Сохранение**, в котором можно сохранить в файле с заданным именем и расширением `.pst` вновь созданный пользовательский стиль форматирования текста и дорожки.
- Кнопка **Delete Preset** предназначена для удаления ненужного стиля форматирования текста и дорожки (данная кнопка на панели всегда заблокирована).
- В раскрывающемся списке **Text Orientation** можно выбрать один из четырех предоставляемых программой вариантов ориентации символов текста вдоль дорожки.
- В раскрывающемся списке **Vertical Placement** можно выбрать один из пяти предоставляемых программой вариантов расположения текста относительно дорожки по вертикали.
- В раскрывающемся списке **Text Placement** можно выбрать один из трех (для разомкнутой дорожки) или четырех (для замкнутой дорожки) вариантов расположения текста по горизонтали.
- В поле счетчика **Distance from Part** задается величина вертикального смещения текста относительно дорожки (если в списке **Vertical Placement** выбран последний вариант расположения).
- В поле счетчика **Horizontal Offset** задается величина дополнительного горизонтального смещения текста на дорожке.
- После щелчка на кнопке **Place on Other Side** выполняется зеркальный разворот текста относительно дорожки.



Если текст до размещения на текстовой дорожке был обычным и располагался в текстовой рамке, то после его перемещения на текстовую дорожку иногда возникает необходимость распределить этот текст по всей длине дорожки. Автоматически такое распределение выполняется после выбора команды меню **Text**⇒**Fit Text To Frame**.

Преобразование текста

К операциям преобразования текста относятся преобразование текста в набор кривых и разбиение текста на отдельные символы-объекты, а также обратная операция их объединения. Эти операции выполняются для художественного оформления надписей или отдельных символов с применением различных трансформаций и эффектов.

Разъединение и объединение текста

Команда меню **Arrange**⇒**Break Apart** используется для *разъединения* обычного текста сначала на отдельные абзацы, затем — на отдельные строки, отдельные слова и наконец — на самостоятельные символы; для разъединения художественного текста на отдельные слова и самостоятельные символы; а также для отделения текста от текстовых дорожек и текстовых рамок объекта. Все перечисленные операции выполняются по одному алгоритму: необходимо выделить элемент, к которому будет применена команда **Break Apart**, а затем выбрать ее в меню **Arrange**.

Для *объединения* отдельных символов, слов, строк и абзацев используется команда меню **Arrange**⇒**Combine**. Выделите объединяемые элементы и выберите данную команду.

Преобразование текста в набор кривых

Для преобразования текста (любого вида) в набор кривых необходимо выделить текст и выбрать команду меню Arrange⇒Convert To Curves (Компоновка⇒Преобразовать в кривые) (<Ctrl+Q>) или щелкнуть на кнопке Convert To Curves панели параметров, или же выбрать команду Convert To Curves контекстного меню, раскрываемого после щелчка правой кнопкой мыши на текстовом объекте. После преобразования текста в кривые выберите инструмент Shape и отредактируйте форму требуемых элементов, манипулируя их узлами и контрольными точками (по принципу Безье). Пример подобных преобразований представлен на рис 13.62. Для завершения редактирования выберите инструмент Pick. Аналогичным образом преобразуется в набор кривых текстовая дорожка, вдоль которой размещается текст, после чего ее форма редактируется с помощью инструмента Shape.



Рис. 13.62. Редактирование формы элементов текста с помощью инструмента Shape

Для обратного преобразования текста (из набора кривых в графический объект) и продолжения работы с ним, как с обычным векторным изображением, используется команда меню Arrange⇒Convert Outline To Object (Компоновка⇒Преобразование контура в объект) (<Ctrl+Shift+Q>).

Заливки и контуры текстовых объектов

Для текстовых объектов работа с цветом заливки и параметрами контура осуществляется так же, как и для векторных объектов. К примеру, для заливки художественного текста цветом из палитры цветов необходимо выделить текст и щелкнуть *левой* кнопкой мыши на образце в палитре. Для установки цвета контура необходимо щелкнуть на образце палитры цветов *правой* кнопкой мыши. Напомним, что для работы с цветом, в том числе и для текстовых объектов любого типа, могут использоваться палитры цветов, инструмент Fill, панель параметров, докер Color, инструмент Outline и докер Object Properties. Для текстовых объектов также применимы все виды заливок: градиентные, узорные, текстурные и другие, примеры использования которых приведены на рис. 13.63.



Работа с цветом, заливками, контурами и их параметрами подробно описана в главе 8.

Установка значений параметров, принимаемых по умолчанию

Чаще всего при работе с текстом используются настройки параметров, принятые по умолчанию. Рассмотрим подробнее, как эти настройки можно изменить.



Рис. 13.63. Применение к тексту радиальной градиентной заливки, узорной двухцветной заливки, текстурной и PostScript-заливок

Установка цвета заливки текста, принятого по умолчанию

Для определения цвета заливки текста, применяемого по умолчанию, выполните следующие действия.

1. Отмените все выделения объектов документа.
2. Установите указатель мыши на образце палитры цветов, цвет которого будет в дальнейшем использоваться для заливки текста по умолчанию, и щелкните *левой* кнопкой мыши.
3. В раскрывшемся диалоговом окне Uniform Fill (Равномерная заливка), показанном на рис. 13.64, укажите тип объектов, для которых устанавливается выбранный цвет. В данном случае можно установить флажки опции Artistic Text и/или Paragraph Text.
4. Щелкните на кнопке ОК.

В результате новый вводимый текст будет иметь равномерную заливку указанного цвета до тех пор, пока принятый по умолчанию цвет не будет заменен каким-либо другим.

Установка цвета заливки контура текста, принятого по умолчанию

Для определения цвета заливки контура текста, применяемого по умолчанию, выполните следующие действия.

1. Отмените все выделения объектов документа.
2. Установите указатель мыши на образце палитры цветов, цвет которого будет в дальнейшем использоваться для заливки контура текста по умолчанию.

- Щелкните *правой* кнопкой мыши. В раскрывшемся диалоговом окне Outline Color (Цвет контура), показанном на рис. 13.65, укажите тип объектов, для которых устанавливается выбранный цвет. В данном случае можно установить флажки опции Artistic Text и/или Paragraph Text.
- Щелкните на кнопке ОК.



Рис. 13.64. Диалоговое окно Uniform Fill

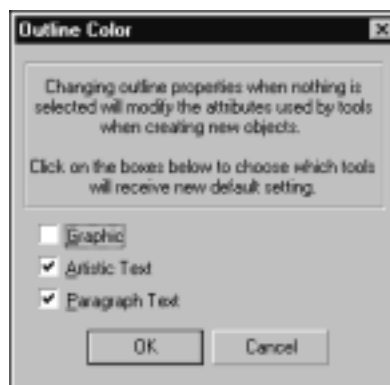


Рис. 13.65. Диалоговое окно Outline Color

В результате новый вводимый текст будет иметь контур указанного цвета до тех пор, пока принятый по умолчанию цвет не будет заменен каким-либо другим.

Настройка параметров контура текста, принятых по умолчанию

Для определения параметров контура текста, которые будут применяться по умолчанию, выполните следующие действия.

- Отмените все выделения объектов документа.
- Выберите инструмент Outline и щелкните на кнопке Outline Pen Dialog.
- В раскрывшемся диалоговом окне Outline Pen (см. рис. 9.2) укажите тип нового объекта, для которого устанавливаются параметры по умолчанию. В данном случае можно установить флажки опции Artistic Text и/или Paragraph Text.
- Щелкните на кнопке ОК.
- В диалоговом окне Outline Pen (см. рис. 9.2) установите любые необходимые значения параметров контура текста.
- Щелкните на кнопке ОК, и теперь любой введенный текст будет иметь контур с заданными параметрами.



При необходимости применить обводку к шрифту, стилизованному под рукописный, используйте режим Behind fill (Заливка поверх контура). Обычно половина толщины линии обводки ложится внутрь контура объекта, а половина выступает наружу. Если же установить данный флажок, то заливка объекта будет располагаться поверх линии обводки. В этом случае половина толщины контурной линии будет скрыта заливкой.

Текст и эффекты

Применение к тексту различных эффектов используется при оригинальном оформлении художественных проектов. Здесь мы рассмотрим лишь некоторые из вариантов, поскольку перечислить *все* способы получения эффектов просто невозможно. Освоив предлагаемые

принципы и научившись использовать предложенные инструменты и способы обработки векторных и текстовых объектов, а также приложив к этому свою фантазию, вы получите совершенно уникальные результаты.



Эффекты и соответствующие инструменты будут подробно рассматриваться в следующей главе, поэтому в данном разделе мы обсудим лишь конкретные примеры и способы создания эффектов с текстом, касающиеся темы этой главы.

Создание теней

Создание отбрасываемой объектом тени используется для достижения эффекта объема и осуществляется с помощью операции *дублирования*. Для создания тени подобным способом выполните следующие действия.

1. Создайте текстовый объект с требуемым кеглем и гарнитурой шрифта.
2. Выделите текст с помощью инструмента Pick.
3. Создайте копию текста, выбрав команду меню Edit⇒Duplicate или нажав комбинацию клавиш <Ctrl+D>.
4. Задайте для текста равномерную заливку, скажем, черного цвета, а для дубликата — серого цвета, как показано на рис. 13.66, а.
5. Расположите дубликат поверх объекта с небольшим смещением один относительно другого. Величина смещения может быть различной, как показано на рис. 13.66, б.

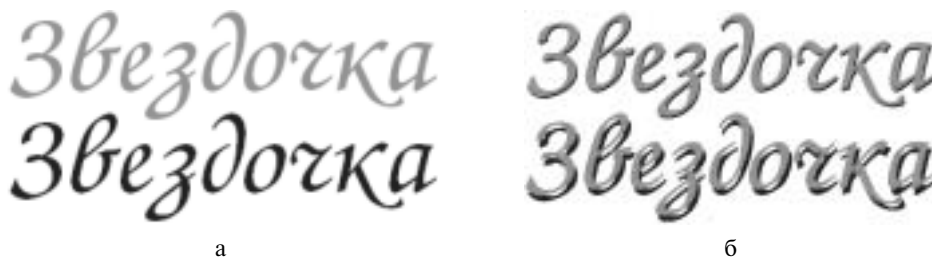


Рис. 13.66. Создание эффекта тени для текста

Неоновый эффект

Неоновый эффект акцентирует внимание на тексте в изображении и создается с помощью наложения на текст нескольких контуров, цвета которых определенным образом перетекают от одного оттенка в другой. Для достижения подобного эффекта выполните следующие действия.

1. Создайте текстовый объект с достаточно большим размером кегля и требуемой гарнитурой шрифта.
2. Выделите текст с помощью инструмента Pick.
3. Создайте копию текста, выбрав команду меню Edit⇒Duplicate (<Ctrl+D>).
4. Задайте для текста равномерную серую заливку.
5. Преобразуйте текст в набор кривых с помощью команды меню Arrange⇒Convert To Curves (<Ctrl+Q>).
6. Выберите инструмент Outline и раскройте диалоговое окно Outline Pen (<F12>).

7. В этом окне установите следующие параметры контура. В списке **Width** задайте толщину контура — 3 пункта. В списке **Color** выберите черный цвет. Переключатель **Corners** установите в среднее положение для включения режима скругления углов. Переключатель **Line caps** установите в среднее положение для включения режима закругленных концов линий. Установите флажок **Scale with image** для сохранения пропорций при масштабировании. Щелкните на кнопке **ОК**. Текст после установки указанных параметров показан на рис. 13.67, а.
8. Создайте копию объекта, нажав комбинацию клавиш <Ctrl+C>, и вставьте ее в документ (<Ctrl+V>). В результате этих действий копия текста будет помещена на исходный объект.
9. Отмените наличие контура у копии текстового объекта, чтобы задать новые параметры (рис. 13.67, б).
10. Выберите инструмент **Outline** и раскройте диалоговое окно **Outline Pen** (<F12>).
11. В этом окне установите следующие параметры: в списке **Width** толщину контура установите равной 1 пункту, а в раскрывающемся списке **Color** выберите белый цвет (рис. 13.67, в). Щелкните на кнопке **ОК**.
12. Выберите инструмент **Interactive Blend** (Интерактивное перетекание) на панели инструмента **Interactive Transparency Tool** (Интерактивные инструменты).
13. Установите указатель мыши данного инструмента в центре текстового объекта, щелкните левой кнопкой мыши и, не отпуская ее, перетащите указатель мыши в направлении к белому цвету контура. Отпустите кнопку мыши. В результате будет создано плавное перетекание цвета в тексте (рис. 13.67, г).
14. Для придания надписи объемности переместите расположенный на объекте дубликат несколько правее, как показано на рис. 13.67, д.

Звездочка

а

Звездочка

б

Звездочка

в

Звездочка

г

Звездочка

д

Рис. 13.67. Создание для текста неоновой эффекта

Создание текстовых масок

Маской называется вспомогательный объект, предназначенный для того, чтобы скрыть полностью или частично некоторую область изображения, расположенную под ней. В нашем случае маска используется для работы с текстом с целью получения эффекта вырезания и наложения. Для создания текстовой маски выполните следующие действия.

1. Создайте прямоугольник, который будет выполнять роль маски, и залейте его любой текстурной заливкой.
2. Создайте текстовый объект с требуемой гарнитурой шрифта и заливкой; размер кегля должен быть таким, чтобы текст целиком заполнял созданный прямоугольник.
3. Поместите текстовый объект на прямоугольник так, чтобы текст располагался сверху (рис. 13.68, *вверху*).
4. Выделите текст и прямоугольник с помощью инструмента Pick.
5. Выполните команду меню Arrange⇒Combine, которая объединит выделенные объекты так, как показано на рис. 13.68, *внизу*.



Рис. 13.68. Создание текстовой маски

Применение к тексту эффекта черно-белой графики

Команда Combine часто используется для создания специального эффекта черно-белой графики, при котором одна половина изображения белая на черном фоне, а другая — черная на белом фоне (фоновый цвет может быть любым). Для получения подобного эффекта выполните следующие действия.

1. Создайте прямоугольник с черной заливкой или любой другой контрастной заливкой.
2. Создайте текстовый объект с требуемой гарнитурой шрифта и заливкой; размер кегля должен быть таким, чтобы текст целиком помещался в созданном прямоугольнике.
3. Поместите текстовый объект на прямоугольник так, чтобы текст закрывал его половину, как показано на рис. 13.69, *вверху*.
4. Выделите текст и прямоугольник с помощью инструмента Pick.

5. Выполните команду меню **Arrange**⇒**Combine**, которая объединит выделенные объекты, как показано на рис. 13.69, *в середине*.
6. Для завершения построения композиции создайте копию черного прямоугольника и закрасьте его белым цветом с черным контуром. Поместите этот прямоугольник на задний план за черной половиной фигуры, как показано на рис. 13.69, *внизу*.

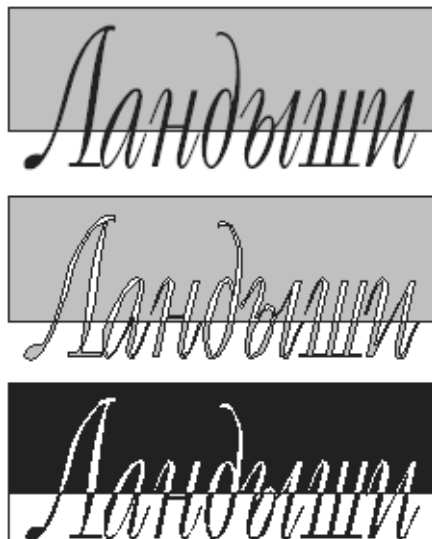


Рис. 13.69. Применение к тексту эффекта черно-белой графики

Работа с текстовыми символами

Текстовые символы используются для оформления документов и представляют собой комбинированные векторные объекты определенных размеров, сохраняемые в файлах шрифтов. Для работы с символами в программе CorelDRAW 12 предназначен докер **Insert Character** (рис. 13.70), который активизируется после выбора команды меню **Text**⇒**Insert Character** (Текст⇒Вставка символа) или нажатия комбинации клавиш <Ctrl+F11>.

Докер имеет следующие элементы управления: раскрывающийся список шрифтов (**Fonts**), в котором задается используемый шрифт, и его рабочее окно, предназначенное для просмотра символов, принадлежащих выбранному шрифту; раскрывающийся список кодировок (**Code Page**), в котором выбирается требуемая кодовая страница, и рабочее окно, предназначенное для отображения символов, принадлежащих выбранному шрифту. В поле ввода **KeyStroke** отображается код выбранного в рабочем окне символа (этот код также можно ввести с клавиатуры), а в поле счетчика **Character Size** задается размер вставляемого символа. После завершения настройки и после щелчка на кнопке **Insert** указанный символ вставляется в документ.



Раскрывающийся список шрифтов **Fonts** (Шрифт) содержит весь перечень шрифтов, установленных в операционной системе.



Поле **KeyStroke** выполняет две функции: предоставляет подсказку (в нем выводится <Alt>-код символа, выделенного в окне докера **Insert Character**) и осуществляет поиск символа в текущем шрифте. Для поиска требуемого символа нужно ввести его <Alt>-код в это поле с клавиатуры, что приводит к его автоматическому выделению и отображению в окне докера **Insert Character**.

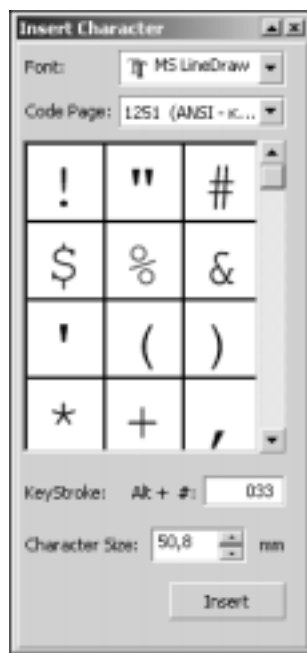


Рис. 13.70. Докер Insert Character

Щелчок правой кнопкой мыши на кнопке с треугольником списка Font раскрывает контекстное меню (рис. 11.71), включающее следующие команды.

- TrueType Fonts — режим отображения шрифтов типа TrueType.
- True1 Fonts — режим отображения шрифтов типа True1.
- TrueType Symbols — режим отображения символьных шрифтов TrueType.
- True1 Symbols — режим отображения символьных шрифтов True1.

С помощью данного меню можно регулировать количество шрифтов, отображаемых в раскрывающемся списке Fonts, что позволит упростить поиск требуемого. Чтобы включить в список некоторую категорию шрифтов, достаточно установить для нее флажок, щелкнув на соответствующей команде мышью. И наоборот, чтобы не отображать некую группу шрифтов в окне Fonts нужно сбросить флажок, установленный для этой группы, еще раз щелкнув на ней.

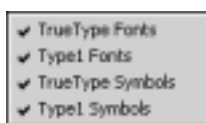


Рис. 13.71. Контекстное меню докера Insert Character



Символы, представляющие собой картинки, содержатся в так называемых *символьных* шрифтах (Symbol). Категория, к которой относятся мини-изображения в шрифте, обычно определяется названием шрифта, например Weather — погода, Music — музыка, Animals — животные, People — люди, Tools — инструменты и т.д.



Существует возможность создавать собственные наборы символов, подготовленных в виде объектов CorelDRAW. Фактически речь идет о создании собственных гарнитур шрифтов, однако рассмотрение этой темы выходит за рамки данной книги.

Вставка символа в документ

Символ может быть вставлен в документ, как любая буква художественного и обычного текста и как самостоятельный объект. Чтобы вставить в документ символ в виде самостоятельного *объекта*, выполните следующие действия.

1. Выведите на экран докер Insert Character, либо выбрав команду меню Text⇒Insert Character, либо нажав комбинацию клавиш <Ctrl+F11>.
2. В раскрывающемся списке Fonts докера Insert Character выберите нужный шрифт. Символы шрифта отобразятся в основном окне докера Insert Character.
3. Поместите указатель мыши на требуемый символ шрифта и нажмите левую кнопку мыши (рис. 13.72), после чего, не отпуская ее, перетащите символ на страницу документа (рис. 13.73, а). Отпустите кнопку мыши, и символ будет вставлен в документ (рис. 13.73, б).
4. Созданный объект может быть отредактирован любым известным способом (рис. 13.74).



Рис. 13.72. Выбор символа в докере Insert Character с помощью указателя мыши

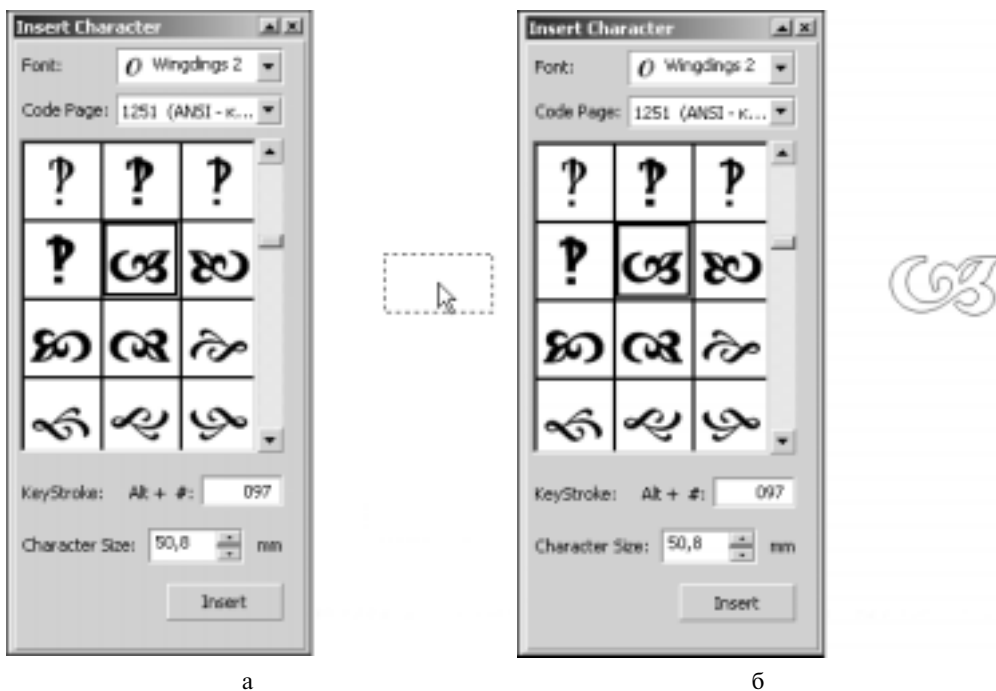


Рис. 13.73. Вставка символа в документ с помощью докера Insert Character



Рис. 13.74. Примеры задания контура и различных заливок к символу



Отдельный символ может быть вставлен в документ и более простым способом. Для этого достаточно выделить требуемый символ в окне докера Insert Character и щелкнуть на кнопке Insert, расположенной в его нижней части. Указанный символ будет вставлен в центр документа (его размер определяется текущим значением в поле Character Size докера). Однако следует заметить, что в этом случае вставленный символ является не *текстовым*, а обычным графическим объектом.

Вставка символа в текст

Отметим, что с помощью описанных в предыдущем разделе методов вставки символов в документ можно получить объекты, внешне похожие на символы текста, но на самом деле после вставки они представляют собой набор кривых, теряя при этом все свойства, присущие тексту. Данное преобразование выполняется программой автоматически. Однако с помощью инструмента **Text** можно вставлять символы, как текстовые объекты, т.е. в виде буквы.

Для вставки символа в текст выполните следующее.

1. Выделите требуемый символ в окне докера **Insert Character**.
2. Выберите инструмент **Text** (<F8>).
3. Установите текстовый курсор инструмента **Text** в месте вставки символа.
4. Щелкните на кнопке **Insert** докера **Insert Character**.
5. Затем можете продолжить либо ввод текста, либо вставку символа. Пример вставки символов в текст показан на рис. 13.75.
6. Завершить операцию нужно, нажав комбинацию клавиш <Ctrl+клавиша пробела>.



Рис. 13.75. Пример вставки символов в текст документа с помощью докера **Insert Character**



Размер вставленного в текст символа можно привести в соответствие размеру основного текста с помощью списка **Font Size** (Размер шрифта), расположенного на панели параметров текстового объекта (аналогично изменению кегля основного шрифта).

Виды компьютерных шрифтов

Компьютерные шрифты делятся на экранные, принтерные и универсальные. *Экранные* шрифты предназначены для отображения текста на экране монитора и применения в служебных элементах интерфейса программ, например в диалоговых окнах, на панелях, палитрах, в командах меню и т.д. *Принтерные* шрифты записываются непосредственно в память печатающего устройства, а затем используются в процессе печати. Различие между экранным и печатным шрифтом вызывает массу неудобств на практике. К подобным “неприятностям” можно отнести потерю символов текста, несоответствие того, что отображено на экране, и печатной копии и т.д. *Универсальные* шрифты предназначены как для отображения вышеописанных видов шрифтов на экране, так и для вывода на печать. Универсальные шрифты являются векторными объектами, которые растриваются лишь в момент отображения на устройстве вывода или печати. Эта немаловажная операция способствует достижению максимального качества и идентичности отображения символов текста на экране и на печати. Единственным недостатком при работе с универсальными шрифтами является необходимость в дополнительных вычислительных ресурсах для осуществления быстрого растривания и обработки текстовой информации “на лету”, непосредственно в момент вывода на печать или на экран. Универсальные шрифты бывают различных форматов, из которых CorelDRAW 12 поддерживает три: TrueType, TrueType и OpenType.

Шрифты TrueType 1

Фирмой Adobe System была разработана технология TrueType 1, которую впоследствии в издательских кругах приняли в качестве *стандарта*. Adobe TrueType 1 — шрифтовая технология, реализуемая с помощью языка описания страниц PostScript. Благодаря этому она широко

используется на устройствах с высоким разрешением. Данная технология основана на конструировании шрифтов из кривых Безье и ограничена строгим набором правил кодирования языка описания страниц PostScript.

Язык PostScript позволяет описать практически любой объект графического файла перед его преобразованием в машинные коды устройства вывода (принтера или монитора). Этот процесс называется визуализацией кривых. Язык PostScript позволяет описывать и растровые объекты. Как правило, для устройств с низким разрешением, таких как монитор и настольные лазерные принтеры, используется PostScript-интерпретатор, встроенный в операционную систему. Если же в системе отсутствует такой интерпретатор, задействуется дополнительный набор растровых шрифтов, обычно поставляемых вместе с PostScript-шрифтами. Помимо встроенного в операционную систему интерпретатора, для визуализации PostScript-шрифтов может использоваться специальная программа от Adobe — ATM (Adobe Type Manager — Диспетчер шрифтов фирмы Adobe).



В CorelDRAW шрифты типа True 1 обозначаются значком в виде буквы “Т” и цифры “1”.

Шрифты TrueType

Альтернативная технология TrueType была совместно разработана и внедрена фирмами Apple Computer, Inc. и Microsoft Corporation, прежде всего, для включения высококачественных шрифтов в операционные системы Mac OS и Microsoft Windows. Шрифты TrueType печатаются в том же виде, в каком они выводятся на экран. Это отличное решение для печати на устройствах с малой разрешающей способностью. Не удивительно, что на рынке программного обеспечения шрифтов TrueType гораздо больше, чем True 1.

Шрифты TrueType печатаются (отображаются) в векторном или растровом виде — в зависимости от особенностей устройств вывода (принтеров и мониторов). Никакой описательной части, подобной языку PostScript, в этой технологии нет: шрифты TrueType являются исключительно контурными, а значит, легко масштабируемыми шрифтами. Но эта особенность может послужить и причиной нарушения формы символов шрифта. Для исправления ошибок масштабирования файлы TrueType-шрифтов содержат специальную информацию hints (подсказки), позволяющую *подстраивать* размеры компонентов символа шрифта для достижения наилучшего результата при использовании устройств с низкой разрешающей способностью. Отсутствие этой информации заметно сказывается на качестве печати, особенно для мелких символов.

К основным преимуществам TrueType-шрифтов можно отнести следующие.

- Высокая скорость генерации на различных устройствах вывода.
- Простота установки в систему.
- Простота замены символов в шрифте.



В CorelDRAW шрифты TrueType обозначены значком в виде букв “ТТ”.

Шрифты OpenType

Технология OpenType была разработана совместными усилиями фирм Adobe и Microsoft Corporation. Это универсальный формат шрифтов, который фактически представляет собой TrueType-шрифт со специальным расширением, в котором могут храниться PostScript-данные. Такие шрифты могут использоваться как в операционной системе Windows, так и в Macintosh. Шрифты OpenType, объединяя в себе лучшие свойства шрифтов TrueType и True 1

(во всяком случае, так задумывалось их разработчиками), предоставляют операционным системам сведения, из которых система самостоятельно отфильтровывает только те, которые ей необходимы для визуализации символов этого шрифта.



В CorelDRAW 12 шрифты Open Type обозначены курсивной прописной буквой “O”.

Резюме

В этой главе были представлены разнообразные средства работы с текстовой информацией. Здесь подробно обсуждалось все многообразие операций редактирования и форматирования, художественного оформления и украшения текста, а также применения к нему разнообразных эффектов. Кроме того, рассматривались вопросы преобразования текста в набор кривых и графические объекты, способы применения к тексту всевозможных заливок и контуров, атрибуты обычного и художественного текста, средства CorelDRAW, позволяющие эффективно работать с подобными объектами, — инструмент **Text**, а также докеры **Graphic and Text Styles** и **Insert Character**. Большое внимание в этой главе было уделено настройке параметров программы, определяющих режимы ее работы с текстом. Все изученные здесь функциональные возможности находят самое широкое применение во многих современных художественных проектах, позволяя создавать разнообразные, выполненные на высоком художественном уровне рекламные проспекты, брошюры, бюллетени и информационные статьи.

Тесты






Тесты помогут вам закрепить материал данной главы. Ответы приводятся в приложении А.

Найдите соответствие

1. Укажите соответствие между названиями команд меню и их назначением.

- | | |
|-----------------------------------|---|
| а) Text⇒Convert To Paragraph Text | 1. Выполнение операции разъединения |
| б) Arrange⇒Break Apart | 2. Преобразование текста в обычный текст |
| в) Text⇒Align To Baseline | 3. Выравнивание текста |
| г) Text⇒Straighten Text | 4. Выравнивание текста по базовой линии |
| д) Text⇒Convert To Artistic Text | 5. Преобразование текста в художественный текст |

2. Укажите соответствие между кнопками и их назначением.

- | | |
|--|---|
| а)  | 1. Открытие диалогового окна Edit Text |
| б)  | 2. Открытие диалогового окна Format Text |
| в)  | 3. Открытие диалогового окна ведения статистики |
| г)  | 4. Выбор инструмента Text |
| д)  | 5. Включение режима отображения непечатаемых символов |

Найдите правильный ответ

Каждый из предложенных вопросов может иметь несколько правильных ответов.

3. Какие существуют начертания шрифта?
 - а) Обычное
 - б) Курсивное
 - в) Зеркальное
 - г) Полужирное
 - д) Обычное полужирное
4. Какие интервалы вы знаете?
 - а) Межсимвольный
 - б) Межбуквенный
 - в) Межстрочный
 - г) Межабзацный
5. С помощью какого докера можно вставить символ в документ?
 - а) Transformation
 - б) Insert Character
 - в) Object Properties
6. Какие типы шрифтов используются в CorelDRAW 12?
 - а) Type 1
 - б) TrueType
 - в) OpenType

Истина или ложь

Укажите, истинно ли каждое из приведенных ниже утверждений.

7. Для оформления надписи прописными буквами используется режим All CAPS.
8. В программе CorelDRAW 12 возможно создание связей между различными областями размещения текста.
9. Компьютерные шрифты делятся на экранные и принтерные.