

### Тема 3. РАБОТА С ТЕКСТОМ

**Цель:** изучить основные приемы работы с текстом, его создание и редактирование.

#### Теоретические основы

В CorelDRAW существует два вида текста: *простой (Paragraph Text)* и *фигурный (Artistic Text)*. Приемы работы с простым текстом аналогичны работе с текстом в Microsoft Word. Поэтому в ходе работы подробнее остановимся на приемы работы с фигурным.

##### 1. Создание и редактирование простого текста

Простой текст создается при помощи инструмента *Text (Текст)*. Прием создания простого текста предполагает создание *рамки* простого текста. Поэтому после выбора инструмента *Text (Текст)* в панели инструментов следует переместить указатель мыши в точку, где предполагается разместить один из углов будущей рамки, и перетащить его по ее диагонали. После отпускания кнопки мыши на экране появится изображение рамки выбранных габаритов, внутри которой расположится текстовый курсор в виде вертикальной черты. Можно приступать к вводу текста с клавиатуры. При вводе значительного объема простого текста удобнее пользоваться диалоговым окном *Edit Text (Редактирование текста)*, которое открывается после щелчка соответствующей кнопки панели атрибутов.

##### 2. Создание и редактирование фигурного текста

Фигурный текст создается аналогично простому. Если после создания рамки фигурного текста выделить его, преобразовать в кривую и применить инструмент *Shape (Форма)*, то можно работать с его отдельными символами.

##### Атрибуты фигурного текста

Для каждого из символов (элементарных объектов фигурного текста) определены следующие атрибуты:

*Гарнитура (Font)*. Гарнитурой называется рисунок символов алфавита,

разработанный дизайнером шрифта. Каждый символ гарнитуры имеет свой номер. В стандартных текстовых гарнитурах рисунки отдельных символов имеют одинаковые номера, поэтому тексты, представляющиеся в компьютере последовательностью чисел, при форматировании различными текстовыми гарнитурами отображают в разных видах одни и те же буквы. Кроме стандартных текстовых гарнитур в CorelDRAW имеются гарнитуры графических символов, в которых тем же номерам соответствуют уже не буквы, а графические изображения (см. ниже). Перед тем как гарнитурой можно будет воспользоваться, она должна быть установлена в системе Windows. После этого ее имя появляется в раскрывающихся списках выбора гарнитур.

*Кегль (Size).* Кеглем называется высота символов текста в пунктах. Иногда сочетание гарнитуры и кегля называют шрифтом (например, по умолчанию фигурные тексты выводятся шрифтом Avant Garde Bk BT 24 пункта).

*Начертание (Style).* Начертанием называют модификацию рисунка символов текста за счет изменения толщины штрихов и их наклона. Стандартными начертаниями принято считать обычное (Normal), курсивное (Normal-Italic), полужирное (Bold) и полужирный курсив (Bold-Italic).

*Подчеркивание (Underline), зачеркивание (Strikethru) и надчеркивание (Over-score).* С помощью этих атрибутов описывается присутствие и характер линий, подчеркивающих, зачеркивающих или надчеркивающих текст. Стандартными наборами линий, использующихся для этих целей, в CorelDRAW считаются тонкая одиночная линия (Single Thin), толстая одиночная линия (Single Thick) и двойная тонкая линия (Double thin). Для каждого из наборов предусмотрена модификация, позволяющая подчеркивать текст за исключением пробелов (соответственно Single Thin Word, Single Thick Word и Double Thin Word). Следует отметить, что в CorelDRAW предусмотрена возможность изменять параметры стандартных наборов линий (толщину, расстояние от базовой линии текста, величину

просвета между двойными линиями).

*Регистр символов (Uppercase).* Этот атрибут управляет отображением символов с учетом преобразования регистра. Он может принимать три значения: без преобразования (None), капитель (Small CAPS) и капитализация (All CAPS). При включении преобразования капители все строчные символы имеют обычную высоту, но по рисунку совпадают с соответствующими прописными символами. Преобразование капитализации отображает вместо строчных символов их прописные аналоги в высоту прописного символа. Установка любого из значений атрибута не изменяет символов в самом тексте — меняется только способ их отображения.

*Режим индекса (Position).* Этот атрибут управляет преобразованием символов при отображении в верхние (надстрочные) или нижние (подстрочные) индексы.

*Смещение символов (Character Shift).* В эту группу входят три атрибута: смещение по горизонтали (Horizontal), смещение по вертикали (Vertical) и смещение угловое (Rotation). Значения этих атрибутов задают величины смещения символов из их «штатного» положения в блоке фигурного текста при отображении.

Для блока фигурного текста в целом определены следующие атрибуты:

*Выравнивание (Alignment).* Этот атрибут управляет размещением слов в пределах строк блока фигурного текста. Он может принимать одно из шести значений:

- *None (Отсутствует).* Слова выравниваются по левой границе блока, но, задавая отрицательные значения смещения по горизонтали, можно вывести отдельные символы за нее влево.

- *Left (По левому краю).* Слова выравниваются по левой границе блока. Если при этом отдельные символы смещаются влево, то вместо их вывода за левую границу блока происходит смещение всей остальной строки вправо.

- *Center (По центру).* Слова выравниваются так, чтобы середины всех

строк блока совпадали с воображаемой вертикальной линией, расположенной посередине между его левой и правой границами.

- *Right (По правому краю)*. Слова выравниваются по правой границе блока. Если при этом отдельные символы смещаются вправо, то вместо их вывода за правую границу блока происходит смещение всей остальной строки влево.

- *Full Justify (По ширине)*. Слова выравниваются так, чтобы первый символ первого слова каждой строки совмещался с левой границей блока, а последний символ последнего слова строки — с правой границей блока. Исключение делается только для случая, когда в последней строке остается только одно слово — оно выравнивается по левому краю.

- *Force Justify (Полное по ширине)*. То же, что по ширине, но без каких-либо исключений.

*Интерлиньяж (Line Space)*. Этот атрибут управляет расстоянием между смежными строками блока фигурного текста.

*Интервалы (Space)*. В CorelDRAW имеется возможность принудительно изменять предусмотренные рисунком гарнитуры расстояния между смежными символами (Character) и между смежными словами (Word). Межсимвольное расстояние измеряется в процентах от ширины символа пробела использованного шрифта и по умолчанию равно нулю, то есть расстояния между символами в словах соответствуют предусмотренным в гарнитуре. Увеличение межсимвольного расстояния раздвигает символы, уменьшение — сближает. Такая процедура называется *трекингом*. Межсловное расстояние также измеряется в процентах от ширины пробела для данного шрифта, но по умолчанию равно 100 %. Следует помнить, что при выравнивании текста по обоим краям блока ширина пробела переменная и, естественно, не может соблюдаться точно в соответствии с величиной межслового интервала.

Для того чтобы начать ввод блока фигурного текста, достаточно щелкнуть мышью в той точке страницы, где должен разместиться текст. На

странице появится текстовый курсор в виде вертикальной черты. Если включен режим отображения непечатаемых символов, то после ввода первого символа нового блока с клавиатуры вслед за ним появится символ конца абзаца (который в блоке фигурного текста производит только перевод на следующую строку, поскольку в фигурном тексте абзацы не выделяются). При необходимости перехода на новую строку следует нажать на клавиатуре клавишу ENTER. Расположенные в правом нижнем углу кнопки раскрывают дополнительные диалоговые окна и меню.

*Format Text (Форматирование текста)*. Раскрывает одноименное диалоговое окно, предоставляющее пользователю доступ ко всем средствам форматирования фигурного текста, в том числе к тем из них, которые недоступны с панели атрибутов:

Вкладка *Align (Выравнивание)* содержит переключатель, положение которого определяет размещение слов в пределах строк блока фигурного текста. Функционально дублирует кнопки выравнивания панели атрибутов.

Вкладка *Space (Интервалы)* содержит три счетчика, управляющих величиной межсимвольного и межсловного интервалов, а также интерлиньяжем.

Вкладка *Font (Шрифт)* содержит перечисленные ниже элементы управления атрибутами, определяющими внешний вид символов текста.

Раскрывающийся список *Font (Гарнитура)* содержит наименования установленных в системе гарнитур, доступных для форматирования текста.

Комбинированный список *Size (Кегль)* определяет высоту символов текста.

Раскрывающийся список *Style (Стиль)* позволяет выбрать один из вариантов начертания.

Раскрывающиеся списки *Underline (Подчеркивание)*, *Strikethru (Перечеркивание)* и *Overscore (Перечеркивание)* позволяют выбрать желаемое значение для любого из вариантов дополнения символов текста горизонтальными линиями.

Раскрывающийся список *Uppercase (Регистр)* позволяет задавать преобразование символов текста при отображении в капитель или прописные.

Раскрывающийся список *Position (Индекс)* позволяет переводить символы текста в верхний или нижний индекс.

*Import (Импортирование)*. Эта кнопка раскрывает диалоговое окно, где можно выбрать текстовый документ, содержимое которого после завершения импортирования будет вставлено в месте расположения курсора в имеющийся к этому моменту текст блока фигурного текста.

*Options (Дополнительно)*. Щелчок этой кнопки раскрывает контекстное меню, дающее доступ к вспомогательным инструментам работы с текстом, аналогичным имеющимся в любом достаточно развитом текстовом процессоре. Команда *Select All (Выделить все)* выделяет весь текст блока. Вторая группа команд позволяет исправлять ошибки выбора регистра символов при вводе, осуществлять контекстный поиск и замену частей текста. Третья группа команд раскрывает диалоговые окна проверки орфографии, проверки грамматики и тезауруса. Эти команды работают практически так же, как в любом текстовом процессоре. Четвертая группа состоит из двух команд, управляющих отображением в верхней части окна редактирования списка выбора гарнитур и кнопок форматирования. Последняя команда контекстного меню дает доступ к диалоговому окну настройки параметров инструмента Text (Текст).

Фигурный текст можно преобразовать в простой текст. При соблюдении определенных условий возможно и обратное преобразование — блока простого текста в текст фигурный. Для того чтобы преобразовать фигурный текст в простой, следует выделить его при помощи инструмента Pick (Выбор), а затем выбрать команду *Text > Convert To Paragraph Text (Преобразовать в простой текст)*. Для того чтобы преобразовать простой текст в фигурный, следует выделить его при помощи инструмента Pick (Выбор), а затем выбрать команду *Text > Convert To Artistic Text*

*(Преобразовать в фигурный текст)*. В тех случаях, когда преобразование возможно, на панели атрибутов доступна соответствующая кнопка. При преобразовании простого текста в фигурный утрачиваются атрибуты, отсутствующие в объектах этого класса, а именно колонки текста, позиции табуляции, буквицы. В тех случаях, когда в рамке простого текста имеется не размещенный текст или к ней было применено специальное преобразование (например, размещение текста по кривой), преобразование в фигурный текст невозможно.

### **Порядок выполнения работы**

1. Изучить приемы работы с простым текстом.
2. Изучить приемы работы с фигурным текстом.
3. Написать фрагмент текста согласно индивидуальному заданию.