

Практична робота. CorelDraw. Використання тексту

Мета: вивчення можливостей вставки простого і фігурного тексту; формування вмінь використання можливостей інтерактивного перетікання для створення об'ємного тексту.

Завдання:

- *студенти повинні знати:* використання інструментів вставки простого та фігурного тексту, можливостей панелі атрибутів для зміни параметрів та форматування тексту;
- *студенти повинні вміти:* виконувати вставку, редагування та форматування простого та фігурного тексту; використання можливостей вставки тексту в фігуру; розміщення тексту по контуру об'єкта; виконувати імпорт тексту.

Обладнання: комп'ютер, графічний редактор CorelDraw.

Теоретичні відомості:

Простий текст застосовується для розміщення текстових блоків, що складаються з декількох абзаців, колонок або кадрів; призначений для роботи з великими текстовими блоками, до нього можуть застосовуватися тільки ефекти тіні і прозорості.

Створення простого тексту

Для позначення режиму введення простого тексту необхідно «намалювати» рамку блоку простого тексту. Клацніть лівою кнопкою миші і протягніть курсор по діагоналі прямокутної області, в якій розташовуватиметься блок простого тексту. Як тільки рамка кадру з'явиться на екрані, можете починати введення. Якщо буде потрібно ввести в малюнок великий об'єм тексту, наперед підготовленого за допомогою одного з популярних текстових редакторів, можна скористатися командою меню *Файл – Імпорт* або натискувати комбінацію клавіш *CTRL+I*. Якщо текст імпортується з файлу текстового редактора, він утворює на малюнку кадр розміром з друкарську сторінку CorelDRAW. Якщо весь текст не поміщається на першій сторінці документа, автоматично додаються додаткові кадри на нових сторінках, поки весь текст не буде поміщений в документ CorelDRAW. Існує і інший метод імпорту, при якому текст не переноситься автоматично в нові кадри. Під час роботи з блоком простого тексту рамка навколо нього оточена маркерами, як і будь-який інший об'єкт малюнка. Проте при зміні розмірів рамки символи тексту, який знаходиться у ній, зберігають колишній розмір; міняються тільки розміри області, в межі якої вписані рядки

тексту. Якщо вимагається змінити не тільки розмір текстового кадру, але і розмір символів тексту, потрібно утримувати при розтягуванні або стисненні рамки клавішу ALT.

Атрибути простого тексту

Порядок зміни атрибутів простого тексту багато в чому схожий на аналогічну дію для фігурного тексту за винятком того, що при роботі з простим текстом кількість доступних для налаштування параметрів істотно більша. Для зміни атрибутів простого тексту необхідно вибрати пункт *Format Text* з меню *Text*, або натискувати комбінацію клавіш Ctrl+T, або ж натискувати відповідну кнопку на панелі властивостей тексту .

Розміщення простого тексту в зв'язаних рамках

Через те, що блок простого тексту, як правило, має значний розмір, він часто займає більше однієї сторінки документа або розміщується в декількох кадрах в межах однієї сторінки. У цих випадках можна забезпечити автоматичне перетікання тексту в наступний кадр або на наступну сторінку. Контейнером для тексту може бути будь-яка замкнута фігура. Для того, щоб помістити в неї текст, потрібно підвести мишку до контуру, клацнути кнопкою і набирати текст.

Обтікання графіки

Щоб реалізувати обтікання графічних об'єктів малюнка, потрібно виділити об'єкт або групу об'єктів, які повинні огинатися текстом, потім викликати вікно діалогу *Object Properties* (Властивості об'єкту), натискуючи комбінацію клавіш ALT+ENTER. На вкладці *General* (Загальні) цього вікна присутній прапорець *Wrap paragraph text* (Обтікання текстом). Якщо він встановлений, можна задати величину параметра *Text wrap offset* (Зсув обтікання). Для цього потрібно використовувати кнопку *Apply* (Застосувати), яка дозволяє регулювати зсув тексту щодо об'єкту.

Набори символів

При виборі символів використовується докерне вікно *Symbols* (Символи). Щоб викликати це вікно, потрібно вибрати команду *Text – Insert Charsets*.

Фігурний текст

Фігурний текст (*Artistic Text*) використовується в тих випадках, коли вимагається створити короткий напис із застосуванням спеціальних ефектів. Фігурним текстом нерідко користуються і без ефектів, але якщо вимагається застосувати той або інший ефект, текст практично завжди повинен бути створений як фігурний. Блок фігурного тексту містить не більше 32 000 символів.

Створення фігурного тексту

Щоб створити блок фігурного тексту, необхідно вибрати інструмент *Text* (Текст) на панелі графіки або клацнути правою кнопкою миші на документі і вибрати в контекстному меню, що з'явилося, команду *Create Object – Text* (Створити об'єкт – Текст). Ще швидше інструмент *Text* вибирається за допомогою клавіші *F8*. Після вибору інструменту *Text* клацніть лівою кнопкою миші в будь-якому місці вікна документа і приступайте до введення символів з клавіатури. За умовчанням текст вводиться гарнітурою Avant Garde Bk BT розміром 24 пункти. У міру введення текст автоматично не переноситиметься на новий рядок. Якщо буде потрібно почати новий абзац або продовжити введення з нового рядка, натискуйте клавішу ENTER. Щоб відредагувати текст прямо на малюнку, клацніть кнопкою миші у межах текстового блоку при вибраному інструменті *Text* – у тексті з'явиться вертикальний відрізок, що позначає точку вставки символів. Якщо ви вважаєте за краще редагувати текст в спеціальному вікні діалогу, виберіть команду *Text Edit Text* (Текст – Змінити текст) або натисніть комбінацію клавіш CTRL+SHIFT+T.

Можливості роботи з фігурним текстом

До фігурного тексту застосовні всі команди роботи з графічними об'єктами – об'єднання, перетин, виключення; всі ефекти роботи з графічними об'єктами – перспектива, об'ємність, згинаючі оболонки, перетікання, лінзи, контейнери. Фігурний текст можна перетворити в криву (Упорядкувати – Перетворити в криву) і редагувати букви як окремі криві – по вузлах. Наприклад:

Ferrari Logos Corel

За допомогою інструменту Форма, використовуючи точки зліва – знизу від кожного символу, можна виділити будь-яку окрему букву в тексті або декілька букв (при натискуванні клавіші Shift) і змістити їх, а також відредагувати окремо від інших, не виділяючи їх інструментом :

CORELDRAW

Значок  в лівому нижньому кутку фігурного тексту дозволяє за допомогою інструменту Форма інтерактивно міняти міжрядковий інтервал, а значок  дозволяє інтерактивно міняти міжсимвольний інтервал.

Розміщення тексту уздовж траєкторії

Створимо не дуже складну криву, використовуючи інструмент *Free Hand* та окремо фігурний текст, наприклад "Це текст на траєкторії". Оберемо інструмент *Pick* (указка) і переконаємося, що блок тексту виділений. Обираємо з меню *Text* пункт *Fit text to Path* (Розташувати текст на траєкторії). З'явиться велика чорна стрілка, якою ви повинні вказати на траєкторію. Після цього текст розташується на траєкторії таким чином.



Також для розміщення тексту уздовж шляху можна просто навести інструмент  на криву і отримавши вид курсора – , виконати клацання на кривій. Після чого можна набирати текст, він буде прив'язаний до кривої.

Перетворення блоків фігурного і простого тексту

Щоб перетворити фігурний текст в простий, потрібно виділити його за допомогою інструменту *Pick* (*Вибір*), а потім вибрати команду *Text – Convert to Paragraph Text* (*Текст – Перетворити в простий текст*).

Щоб перетворити простий текст у фігурний, слід виділити його, а потім вибрати команду *Text – Convert to Artistic Text* (*Текст – Преобразовать у фігурний текст*).

Хід виконання:

Завдання 1. Робота з простим текстом

1. Виділіть на аркуші текстову рамку та введіть подану нижче текстову інформацію. Для швидшого введення тексту використайте вікно *Edit Text*, що розкривається при натисненні на кнопку  із **Панели свойств**

Існують два класи текстових об'єктів:

звичайний (простий) текст (Paragraph Text frame) – дозволяє працювати з великими за об'ємом текстами (32 000 абзаців, у кожному може розміщуватися до 32000 символів). Такий текст може бути структурований по абзацах, колонках і рамках;

фігурний текст (Artistic Text) – блоки призначені для створення відносно невеликих текстів – до 32 000 символів та можуть піддаватися всім видам перетворень, що доступні в CorelDRAW.

2. Відформатуйте текст, використовуючи Панель інструментів **Текст** та діалогове вікно **Форматировать текст**.

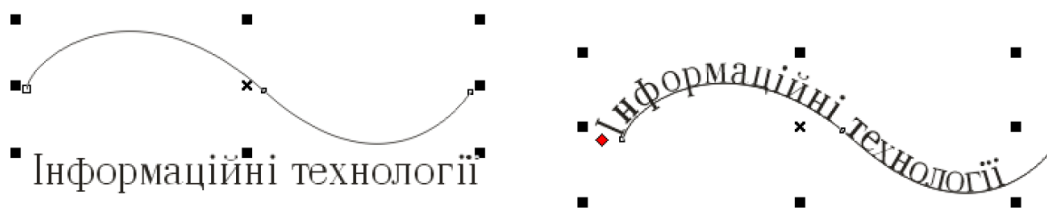
3. Розташуйте другий та третій абзаци тексту у дві колонки.

4. Пронумеруйте два абзаци, перетворіть їх на маркований список.

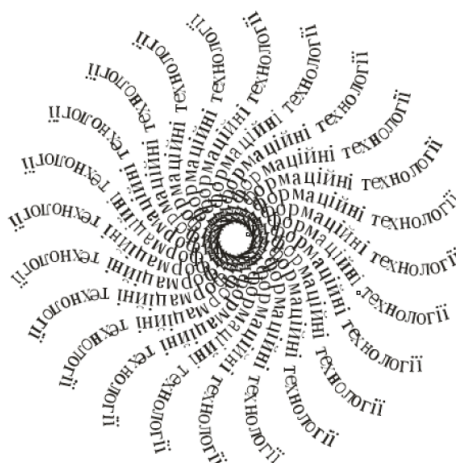
5. Літеру «І» перетворіть на буквицю.

Завдання 3. Розташування тексту вздовж кривої

1. Задайте деяку криву і розмістіть текст вздовж заданої кривої.

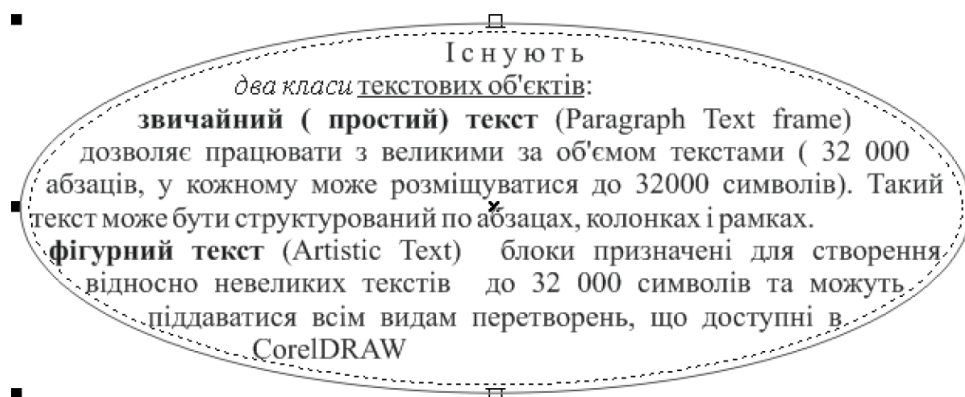


2. Зробіть для тексту зелений колір, а для кривої — жовтий.
3. Від'єднайте текст від кривої (*Компонувань – Розбити текст вдоль кривой на части ...*). Знищіть криву.
4. Продублюйте відокремлений текст необхідну кількість разів з поворотом на 15°, що отримати малюнок :



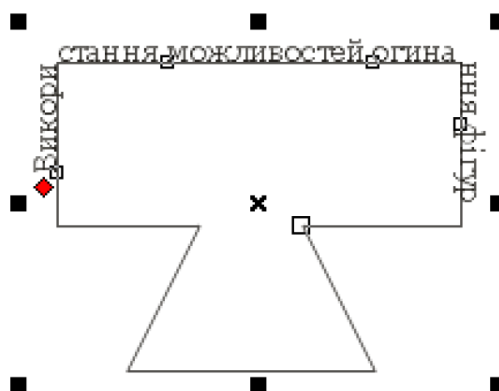
Завдання 4. Розташування тексту всередині об'єкту

Намалюйте еліпс розміром 180x70 мм, скопіюйте текст із Завдання 1 та вставте його в середину еліпса. Для цього виберіть інструмент Текст та зафіксуйте курсор всередині об'єкту максимально наблизивши його до контуру. Зверніть увагу, що на кривій створюється фігурний текст, а всередині об'єкту — звичайний (простий). Відформатуйте текст згідно зразку (див. мал. нижче)



Завдання 5.

1. Використовуючи можливість імпортування, вставити сторінку тексту (текст імпортується у форматі RTF).
2. Підібрати відповідний розмір та тип шрифту.
3. Створіть зображення, яке складається з кількох примітивів, об'єднаних між собою. Встановити таке розташування тексту та малюнка, щоб текст огинав зображення (використовуючи меню Текст). Наприклад,



4. Збережіть створене зображення у своїй папці з такими параметрами:
 - як файл CorelDraw (звичайне збереження);
 - з розширенням .JPG (через Експорт);
 - у форматі PDF (публікувати в PDF).

Завдання 6.

Створити зображення згідно зразка:



Додаткове завдання.

Створіть фігурний текст, перетворіть його в криву і виконайте зміни згідно зразка. Виконайте перетворення, використовуючи можливості інтерактивного перетікання від синього до червоного кольору.

ВІДЧУЙ СМАК СОНЦЯ