


§ 17. Текстові об'єкти у графічному редакторі

Вивчивши цей параграф, ми:

дізнаємося про створення текстових об'єктів у графічному редакторі;
познайомимося з основними атрибутами шрифту та навчимося їх змінювати;
навчимося переміщувати та змінювати розміри текстових об'єктів.

====17.1. Створення текстових об'єктів у графічному редакторі=====

Зображення, як правило, супроводжуються текстом: це може бути пояснення до малюнка, відомості про автора, художньо оформлений заголовок, текст рекламного повідомлення тощо.

Щоб до малюнка додати текстовий надпис, слід на панелі інструментів натиснути кнопку *Текст* (). Далі прямокутною рамкою потрібно вказати ту частину малюнка, де буде розташовано текст. При натисканні лівої кнопки миші всередині прямокутної рамки з'явиться курсор, і можна набирати текст. Колір тексту вибирається на палітрі кольорів лівою кнопкою миші.



Зауважимо, що тло надпису може бути прозорим, якщо обрано нижній () параметр надпису, або непрозорим, тобто кольоровим, якщо обрано верхній () параметр.



Рис. 17.1. Малюнок дорожнього знаку


Редагування тексту завершується при натисканні лівої кнопки миші за межами текстового надпису. Після цього текстовий об'єкт перетворюється на звичайне графічне зображення.

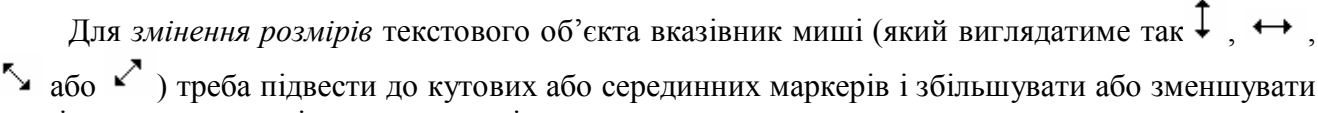
Наприклад, намалюємо дорожній знак «Рух без зупинки заборонено» (рис. 17.1).

Намалюємо тло — правильний шестикутник, зафарбований червоним кольором. Уведемо текст «STOP» білим кольором з обраним параметром прозорого фону.

====17.2. Дії над текстовим об'єктом=====

При введенні тексту можна змінювати його шрифт, колір, розміри та розташування. Редагування текстового об'єкта завершується при натисканні лівої кнопки миші за межами об'єкта. Після цього текстовий об'єкт перетворюється на графічний, і змінювати його можна як звичайне зображення.

Для *переміщення* текстового фрагмента потрібно до завершення його редагування підвести вказівник миші (який виглядатиме так: ) до межі тексту і перетягнути на нове місце.

Для *змінення розмірів* текстового об'єкта вказівник миші (який виглядатиме так: ) треба підвести до кутових або серединних маркерів і збільшувати або зменшувати розміри, утримуючи ліву кнопку миші.

====17.3. Поняття комп'ютерного шрифту=====

При оформленні малюнка, що містить текстовий супровід, звичайно доцільно змінювати окремі атрибути введеного тексту: шрифт, розмір і начертання символів тощо.

Шрифт — це набір графічних знаків певного дизайну.


Комп'ютерні шрифти входять до складу операційної системи й використовуються в усіх додатках, що встановлені на комп'ютері.

Комп'ютерні шрифти розробляються виробниками додатків або незалежними фірмами і відповідають певним стандартам. Нині існує декілька стандартів для комп'ютерних шрифтів. Наприклад, стандарт *Type 1*, розроблений корпорацією Adobe Systems, застосовується при тиражуванні друкованих матеріалів у друкарнях. Корпорацією Microsoft розроблено інший стандарт шрифтів — *TrueType*, згідно з яким символи зберігаються у векторному форматі, що дозволяє легко змінювати їх розміри. Останнім часом набув розповсюдження стандарт *Open Type*, розроблений спільними зусиллями корпорацій Microsoft та Adobe Systems. Крім того, існують спеціальні стандарти шрифтів для принтерів, програмних картриджів, окремо для моніторів тощо. Переглянути встановлені на комп'ютері шрифти можна у папці Шрифти, яка відкривається вибором пункту головного меню Пуск → Усі програми → Панель керування → Шрифти. Шрифти стандарту *TrueType* матимуть ярлик , а шрифти стандарту *Open Type* — .

При виборі шрифту для оформлення тексту необхідно перевірити, чи підтримує він українські літери. Так, деякі шрифти призначені для набору виключно допоміжних символів (наприклад, шрифт Symbol), інші — не містять літер кирилиці (наприклад, шрифти Blackletter BT, Bermuda).

====17.4. Встановлення атрибутів шрифту=====

Встановити окремі **атрибути шрифту** в графічному редакторі Paint можна за допомогою панелі інструментів *Шрифти*. Панель атрибутів шрифту може з'явитися автоматично при виборі інструмента *Текст* або її можна відкрити за допомогою пункту *Вигляд* → Панель атрибутів тексту.

Список встановлених шрифтів  дозволяє вибрати **гарнітуру**, тобто дизайн символів. Одне й те саме слово (наприклад, «Paint» або «графіка») може виглядати по-різному при використанні різних гарнітур:

Paint **Paint** Paint *Paint* Paint графіка графіка графіка **графіка** графіка

Далі на панелі шрифтів у списку потрібно вибрати **кегель**, тобто розмір літер.

Наступний список демонструє тип символів — центральноевропейський, кирилиця, арабський, грецький, турецький тощо.

Остання група кнопок панелі шрифтів дозволяє обрати стиль **начертання** символів — **напівжирний**, **курсивний** та **підкреслений**.



У графічному пакеті всі значення атрибутів шрифту встановлюються для всього текстового фрагмента, незалежно від наявності виділення окремої його частини. Тобто, щоб оформити текст різними шрифтами, потрібно кожний фрагмент вводити окремо.

ВИСНОВКИ

У графічному редакторі Paint до малюнка можна додати текстовий надпис. Для цього слід скористатися інструментом *Текст*. При оформленні надпису можна вибрати його колір, шрифт та місце розташування на малюнку. Графічний редактор Paint дозволяє змінювати такі атрибути шрифту: гарнітуру, кегель і стиль начертання. Редагування тексту завершується при натисканні лівої кнопки миші за межами текстового надпису. Після цього текстовий об'єкт перетворюється на звичайне графічне зображення.

Контрольні питання та вправи

1. Для створення текстового надпису у графічному редакторі Paint призначено інструмент:

- а)  ;
- б)  ;

- в) **Н**;
г) **Т**.

2. Шрифт — це:

- а) набір літер українського та латинського алфавітів;
б) набір різних знаків;
в) набір знаків певного дизайну;
г) зображення літер українського та латинського алфавітів.

3. Поняття гарнітури шрифту означає:

- а) дизайн символів;
б) розмір символів;
в) відстань між символами;
г) відстань між рядками.

4. Поняття кегля шрифту означає:

- а) відстань між рядками тексту;
б) розмір символів;
в) відстань між окремими символами;
г) дизайн символів;
д) начертання символів.

5. У графічному редакторі Paint можна змінювати такі атрибути шрифту:

- а) відступ між рядками тексту;
б) розмір символів;
в) відстань між окремими символами;
г) дизайн символів;
д) начертання символів.

6. Визначте, які атрибути шрифту було застосовано для створення таких зображень:

- **З Новим роком!**
- *З Новим роком!*
- **З НОВИМ РОКОМ!**
- *З Новим роком!*

7. Поясніть, як виділити кожний рядок вітання із завдання 6 іншим кольором та шрифтом.

8. Намалюйте годинник. Назвіть інструменти та пункту меню графічного редактора Paint, за допомогою яких ви створили малюнок.

9. Створіть зображення геометричних фігур (завдання 4, § 14) та підпишіть їх назви.

10. Оформіть обкладинку для улюбленого аудіо-компакт-диска.

11. Оформіть обкладинку до реферату з математики.

12. Створіть малюнок, що демонструє призначення пунктів меню *Малюнок* графічного редактора Paint. Підпишіть призначення кожного пункту.