

# Бонус глава 1

## Създаване на ваш собствен шрифт

В някакъв момент от работата ви като дизайнери ще усетите нужда от специален шрифт – нещо, което не можете да намерите онлайн, нещо, което идеално допълва рисунка, може би шрифт, съдържащ лого, което искате да разпространите до служители като заглавна част на писмо.

Можете да създадете символите за вашия шрифт мечта направо в CorelDRAW и да експортирате вашата работа като шрифт, който вие и други хора можете да използвате. В тази глава ще научите как да настройвате изгледа на страницата специално за създаване на шрифтове, да създавате прости, но интересни начертания, ще научите някои от тайните на професионалното изграждане на шрифтове и ще създадете шаблон за шрифт, който можете да използвате по-късно. Тъй като символите на цифровия шрифт са прости рисунки, тази глава прави сътворяването на шрифт за бизнес лого лесно. Естествено в тази глава са обяснени някои правила за изграждане на шрифт, който работи правилно, като е добра идея да прегледате Глави 7 и 9, ако все още не сте напълно наясно с рисуването и редактирането на пътчки. Отплатата обаче е ново умение, шрифт, подобен на който никой не е виждал в Интернет, и инструмент, който сте създали, познавайки инструментите в CorelDRAW.

## Type 1 или TrueType?

CorelDRAW може да експортира вашия дизайн на шрифт като Adobe Type 1 – един от най-старите файлови формати за цифрови шрифтове – и като файлов формат TTF – TrueType, формат за шрифтове, споделян от потребители на Windows и Macintosh. Кой формат ще изберете, зависи най-вече от това доколко умели сте в управлението на файлове и колко свободно място имате на вашия твърд диск. Type 1, заради ранното му измисляне, преди операционните системи да бъдат в състояние да показват шрифтовете, които разпечатват и виждате на екрана, представлява не един, ами два отделни файла: PFM и PFB файл. CorelDRAW автоматично генерира PostScript Font Metrics (PFM) файл за вас, ако изберете да експортирате като Type 1 (написан като PFB в падащия списък Save File As Type [Запиши файла като тип] в диалоговия прозорец за експортиране Export). Windows използва този файл, за да показва шрифтовете на екрана, но PFB файлът (*PostScript Font Binary*) е онзи, който всъщност съдържа векторна информация за шрифта, така че да е печатаем.

Както можете да си представите, ако PFM файл се изгуби или подмени, съответният PFB файл е, общо взето, безполезен. Това е основната причина, поради която може да искате да избирате TrueType като файлов формат за вашите шрифтове. По същия начин на един PFM файл, който е без съответния PFB, му липсва информация за контурите на шрифта: чака ви провал. Едно от предимствата на записването на вашия шрифт като TrueType е, че контурите са изключително плавни. При TrueType се използват повече възли по контурите, отколкото в подобна Type 1 версия. Това също така е и недостатъкът на записването на всичките ви шрифтове в TrueType формат. Колкото повече възли са необходими за описване на контура на един символ, толкова по-голям е размерът на файла: приблизително един байт на възел. Това количество изглежда незначително, но в крайна сметка се натрупва. Някои шрифтове със символи са повече от 200 К в TrueType формат, но могат да се запишат като по-малко от 100 К като Type 1. Друго нещо, което трябва да вземете под внимание, е това колко възли се изискват, за да бъде описана формата на един символ? Type 1 файловете изискват един символ да има по-малко от 200 възела; няма реално ограничение на броя на възлите на един TrueType символ.

# Основни правила за изграждане и персонализиран шаблон

Според условностите на типографията, символите се изграждат на мрежа с 1000 на 1000 единици. Единиците обикновено нямат етикет, като инчове или сантиметри, но за да можете да правите измервания, 1000 пункта е добър размер и става за правенето на символи на шрифт. Символите, които рисувате, няма да изпълват цялата височина на страницата, като някои могат да се простират под нея (за долните камшичета на ниски букви като „q“ и „y“) и, от време на време, вдясно от страницата за букви като „w“.

Накрая експортирате всеки символ, като използвате диалоговия прозорец Export (Експортиране) на CorelDRAW за шрифтове TrueType и/или Type 1, като в този диалогов прозорец можете да оразмерявате вашата страница, така че символите да се експортират в тяхната цялост.

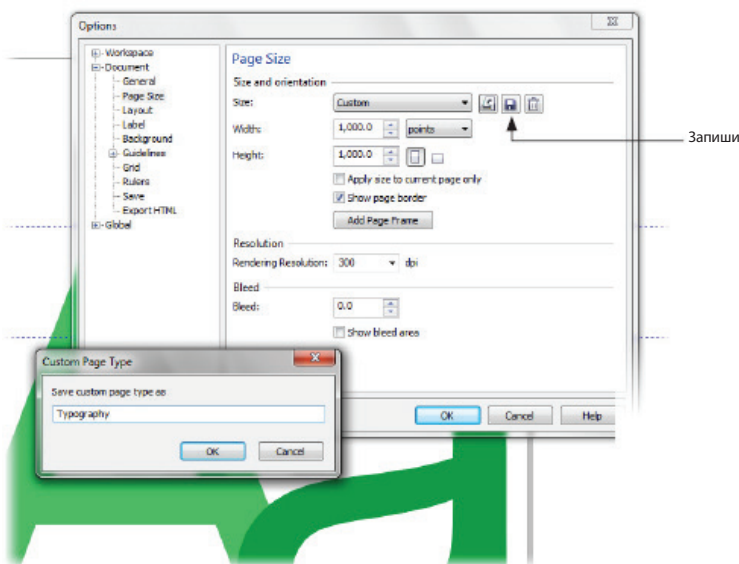
Най-разумният подход при създаването на цифров шрифт е да зададете персонализиран размер на страницата, да добавите водачи и после да създавате нови страници на документа, докато създавате дизайните на символите. Вероятно най-трудната част от създаването на дизайните е да намерите място, откъдето да започнете: започнете, като създадете персонализирана страница и добавите водачи, както е показано в този урок.

## Урок

## Правене на шаблон за цифров шрифт

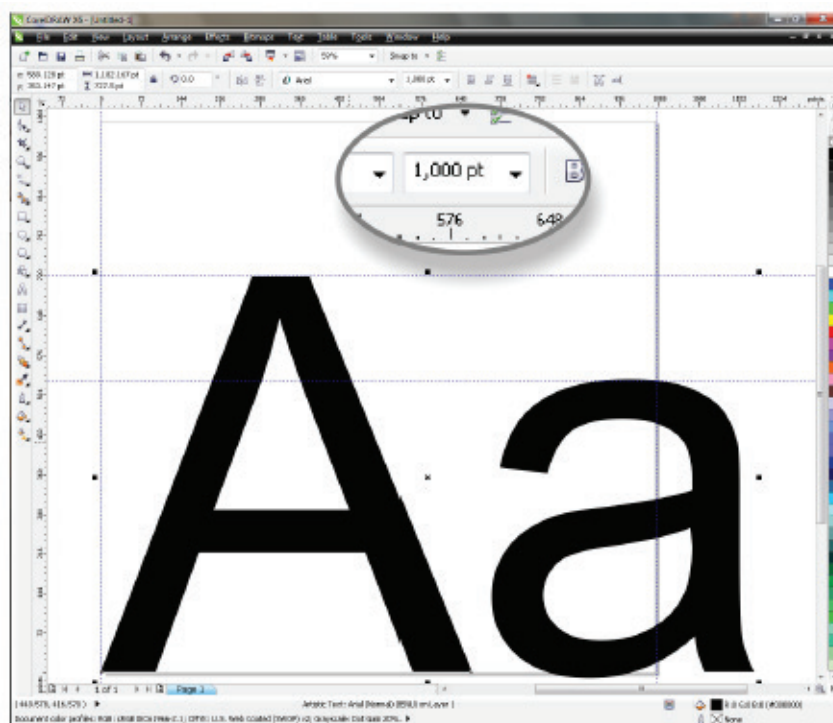
1. Натиснете бутона New Document (Нов документ) на лентата със стандартни опции. В диалоговия прозорец Create A New Document (Създаване на нов документ) изберете Points (Пунктове) от падащия списък Units (Мерни единици) и после въведете **1000** и в полето за ширина Width, и за височина Height. Натиснете ОК. Ако вече имате отворен нов празен файл, щракнете два пъти върху границата на областта за печат (или изберете Layout | Page Setup [Изглед | Настройки на страницата]). Това отваря менюто с опции Page Setup. След това махнете отметката от полето Apply Changes To Current Page Only (Прилагане на промените единствено върху настоящата страница).
2. Вероятно е добра идея да запишете този персонализиран размер за страници: щракнете върху опцията Custom (Персонализирани) на лентата със свойства и след това изберете Edit This List (Редактиране на този списък). Натиснете иконата за записване Save в диалоговия прозорец Page Size (Размер на страницата) и дайте на тази персонали-

зирана страница име, което е лесно за запомняне в бъдеще, например „**Турографу**“, или „**Типография**“, както е показано тук. Натиснете ОК и после натиснете ОК в диалоговия прозорец Options (Опции), за да приложите вашите промени. В бъдеще ще можете да стигате до размера за страници Турографу от падащия списък Page Selector (Селектор за страници) на лентата със свойства.



3. Един много добър въпрос, който да си зададете сега, е „И така, колко големи трябва да бъдат главните и малките буквите?“. Добрият отговор е да използвате шрифт, инсталиран във вашата система, за да установите размерите на вашия собствен шрифт, затова напишете една главна и една малка буква с шрифт, да речем Arial, на страницата, направете я с крайния размер и после пуснете водачи от мерните линии, за да можете да започнете изграждането на вашите собствени символи. С инструмента Text (Текст) щракнете с показалеца, за да направите точка на вмъкване възможно най-близо до долния ляв ъгъл на страницата и после напишете „**Aa**“.
4. С инструмента Pick (Избиране) изберете текста и после въведете **1000** в полето Points на лентата със свойства; натиснете Enter, за да приложите стойността.

5. С инструмента Pick, използвайте колелото на вашата мишка, за да увеличите наистина много долния ляв ъгъл на страницата, и после щракнете и влачете артистичния текст, така че да се допира точно до долния ляв ъгъл.
6. Изтеглете водачи от линиите, така че да докосват горната част на главното „А“, левия край на главното „А“, долната част на главното „А“ (това е базовата линия на шрифта) и горната част на малкото „а“. Погледнете Фигура 1. Не сте приключили с водачите, нито пък сте приключили с примерния текст на страницата, но сега вече имате добър работещ шаблон за създаване на дизайн на ваш собствен шрифт.
7. Изберете File | Save As Template (Файл | Запиши като шаблон). Запишете документа във файловия формат CDR на CorelDRAW; оставете го отворен за по-нататъшно изпипване.



**ФИГУРА 1.** Създайте страница с персонализиран размер и поставете специални мерни единици върху мерните линии, за да направите документа подходящ за изграждане на цифрови шрифтове.

Веднага ще забележите нещо забавно: макар и да сте задали размер на текста 1000 пункта и страницата е настроена така, че да бъде висока 1000 пункта за въображаемата мрежа за шрифтове, водачът, който сте пуснали отгоре на главната буква „А“, показва, че този символ е само 716 пункта. Има две причини за това несъответствие:

- Пролуката между горната част на буквата и горната част на страницата е за долни камшичета на букви от реда отгоре, когато пишете с този шрифт.
- 1000-пунктовата мрежа е само за ориентир при работа за дизайнерите. Някои главни букви на шрифта са по-високи, други – по-къси, това е творческо решение, което взимат създателите.

## Изпипване и презаписване на шаблона

Има още два водача, които шаблонът изисква, и макар на теория да сте приключили с шрифта Arial в настоящия шаблон, добре е да се задържите на него за справки като персонализиран, създаден от потребителя водач. Първо, за да създадете пълен шрифт, имате нужда от водача за това къде трябва да свършват ниските букви („g“, „y“ и „q“); добрият шрифт трябва да съдържа и късо и дълго тире: техните позиции са лесни за определяне въз основа на настоящия шрифт на страницата.

Следвайте тези стъпки, за да завършите шаблона, така че да можете да се захванете с рисуването на символи за вашия шрифт:

### Урок

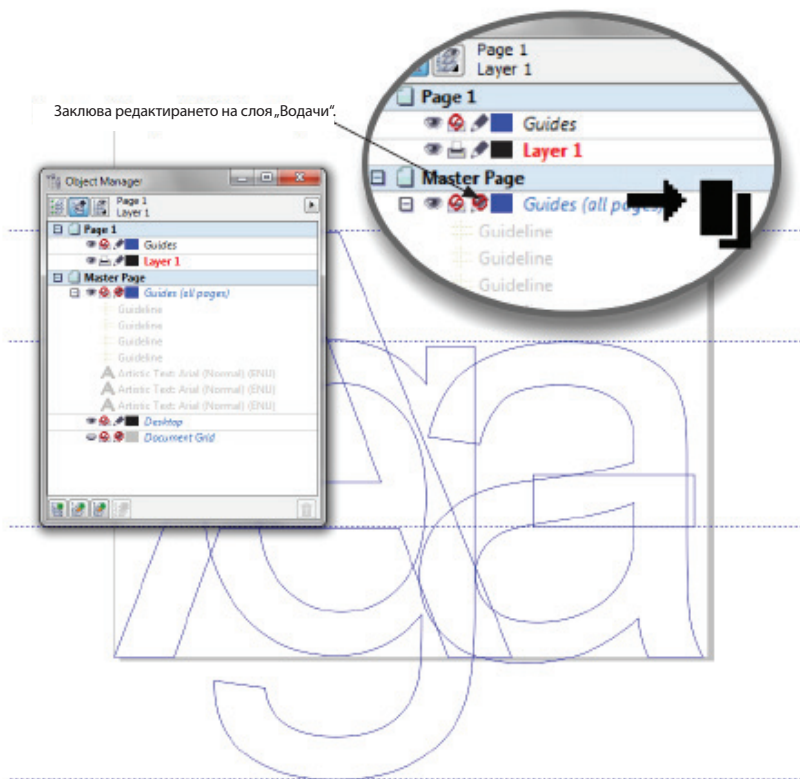
## Създаване на още водачи

1. Докато артистичният текст е избран с инструмента Pick, натиснете `Ctrl+C` и после `Ctrl+V`, за да копирате и поставите текста точно подравнен с оригиналния текст.
2. С инструмента Text подчертайте и двата символа на дубликата и после напишете „g“ и след това тире (-).
3. Докато инструментът Pick и текстът са избрани, приложете цвят, различен от черно, така че да виждате какво правите; червеното е добро.
4. Изтеглете водач от хоризонталната линия до мястото, където свършва камшичето на „g“.
5. Изтеглете водач покрай долната част на тирето. За следващия ви ход изберете Window | Dockers | Object Manager (Прозорец | Докери |

Диспечер на обектите). Екранът ви трябва да изглежда като илюстрацията, показана тук.



- Щракнете и влачете заглавията на артистичния текст, едно по едно, до мястото в Object Manager, което е точно под слоя Master Guides (Главни водачи), както е показано тук. След като направите това, въведените от вас символи ще присъстват като визуален ориентир на всички страници, които създавате за различните символи на вашия шрифт.
- Заклучете слоя Master Guides, така че да не може да се редактира (и ориентиращите символи да не могат да бъдат местени по случайност), като щракнете върху неговата икона с моливче.



8. Отново запишете документа като шаблон (File | Save As Template), като запишете предишния вариант на файла.

## Рисуване на централна линия, не контур

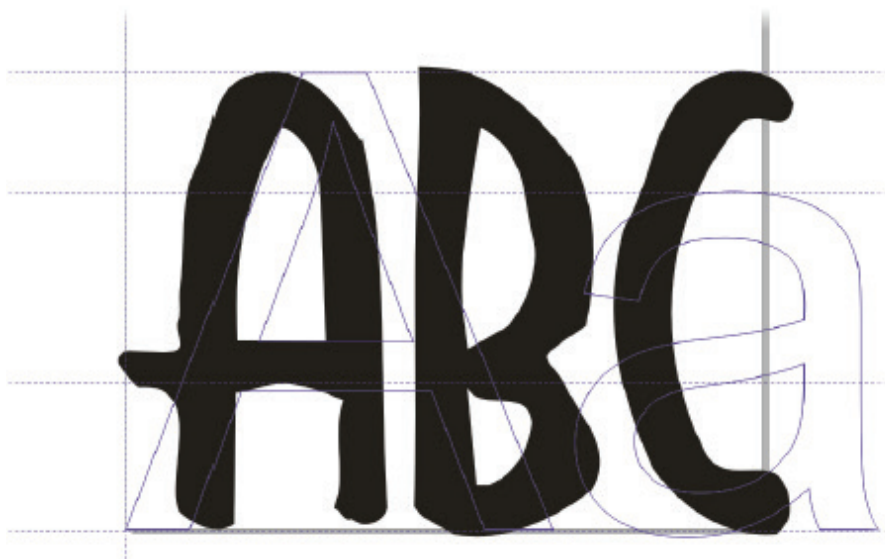
Единственото истинско правило за символите, които създавате за цифров шрифт, е, че фигурата им трябва да представлява една-единствена форма, векторна като формат. Това означава, че като част от вашата рутина по създаване на шрифта, трябва да използвате действията Shaping (Оформяне), за да обединявате няколко обекта в един. Това обаче е всичко: шрифтовете нямат сложни запълвания; цифровият шрифт просто се нуждае от информация за контур (пъгечка) за всеки символ.

Можете да предприемете три различни подхода при рисуването на символи, изграждащи шрифт:

- Ако сте умели в работата с флумастери и притежавате скенер, можете



да вкарвате растерни изображения в CorelDRAW и после да използвате QuickTRACE, за да трасирате автоматично всеки символ. Използването на този подход, показан на Фигура 2, често води до символи с естествен стил, с малко или никакви неравности. Редовно ще трябва ръчно да редактирате резултатите от трасирането, за да премахвате излишни възли и да правите други дребни корекции по единния стил. Алтернативата е да вкарате сканирано изображение, да го заключите на слой, да създадете нов слой и после ръчно да трасирате символите, които сте нарисували физически. Това отнема повече време, но води до по-уеднаквени резултати.



**ФИГУРА 2.** Corel QuickTRACE е налична с CorelDRAW за трасиране на растерни изображения във векторен формат.

- Можете да нарисувате всеки символ на ръка. Този подход често води до видими разлики в ширината на гредите на символите – шрихите, изграждащи един символ, се наричат *греди* – дори и сред частите на един-единствен символ. Процесът отнема много време и не можете да използвате повторно основната структура на всеки символ, както при определянето на централни линии за греди на всеки символ и придаването им на различни свойства.
- Можете да направите централните линии на символите и после да прилагате свойства за контури. Това е начин, който ви дава бързина и уеднаквени греди, като също така можете да използвате дизайните на символите повторно; това е подходът, показан в тази глава. Ето идеята: рисувате „скелет“ на главна буква „А“ – за пример, форма на

колибка с пресечна греда – така че имате две пътечки, три максимум. Сега можете да прилагате ширина на контура към пътечките и дори да слагате заоблени краища на щрихите. След това в някакъв момент може да изберете Arrange | Convert Outline To Object (Поддрждане | Преобразуване на контур в обект) върху копие от пътечките и преди да се усетите, ще разполагате със символ, чиито ширини на гредите са напълно еднакви. След като използвате действието Weld (Спояване) върху пътечките, получената форма ще става за експортиране като символ TrueType. Още по-хубавото е, че можете да приложите щрих на Artistic Media (Художествени средства) към вашето главно „А“ и по-късно да използвате командата Break Artistic Media Group Apart (Разделяне на групата на Artistic Media; Ctrl+K). CorelDRAW записва оригиналните ви пътечки и с малко изфиняване обектът на Artistic Media става елегантен, сложен символ – идеален за експортиране към шрифт. На илюстрацията тук можете да видите примери за ръчно нарисувани символ, символ, направен чрез увеличаване на ширината на контура и след това преобразуване в обект, и най-накрая, вдясно, символ, направен с централна линия и след това прилагане на Artistic Media.



## Професионални шрифтове

Отвъд обхвата на тази книга е да описваме как се създават професионални комерсиални шрифтове, но не защото CorelDRAW не разполага с инструменти, а защото типографията е изкуство сама по себе си и изисква много години развиване на уменията и знанията за създаването на такива съвременни класики като Garamond, заслугата за който обикновено се приписва на Тони Стан от 70-те години. Шрифтът, за който четете в тази книга, има серифи (малки удължения на гредите на всеки символ), а шрифтовете в стил Roman имат дебели и тънки греди, които трябва да бъдат внимателно изчислявани, за да бъдат символите уеднаквени и четливи при малки кегели. Следователно, целта на тази глава не е създаването на комерсиален шрифт, който можете да продадете, например, за 45 долара. Нужни са ви и художествени умения в CorelDRAW, и типографски умения, за да изкарвате големи пари. Все пак, действително може да правите интересни шрифтове за лична и домашна употреба, шрифтове със символи, като тази глава е замислена като наръчник как да направите основен шрифт и как да експортирате символите във файлов формат TrueType.

## Използване на Artistic Media върху централна линия за символи

Писалките Artistic Media (Художествени средства) могат да се използват чрез шракване и влачене на страницата с дадения инструмент или пък шрихите, заобикалящи която и да е пътечка, могат да се прилагат по всяко време чрез докера Artistic Media. Artistic Media предоставят чудесна възможност за правене на елегантни символи от пътечка-скелет, както и пестят много време, както ще видите скоро. За да бъдат достойни за представяне като TrueType и Type 1 символ на цифров шрифт, шрихите на Artistic Media трябва да бъдат опростени преди експортиране: необходимо е цифровите шрифтове да се състоят само от пътечки (обикновено затворени), показващи формата им, като пространството около пътечките е празно (вътрешността на буквата „о“, например). Шрихите на Artistic Media, поне повечето от готовите настройки, които идват с CorelDRAW, могат да се състоят от няколко обекта; следователно един символ с Artistic Media трябва да се превърне в единичен обект, преди да можете да го експортирате. Нека обаче да караме нещата поред.

Общо взето, никой, освен вас, не може да ви каже как трябва да изглеждат символите на собствения ви шрифт; в англоговорящите страни

вероятно ще е най-добре да направите главна буква „А“, която изглежда като два щриха, съединяващи се в горната си част и с напречна греда някъде по средата – схващате идеята. Най-подходящият инструмент за работа вероятно е инструментът писалка Bézier (Криви на Безие), тъй като той се справя и с прави щрихи, и с криви, като може да използвате шрифта Arial на слоя Master Guides (Главни водачи), за да определите централна линия за създаването на вашия шрифт, просто за да започнете. *Централната линия* е необходима за осигуряване на контролна крива, върху която да закачате щрихите на Artistic Media. Много по-лесно е и символите са по-уеднаквени, ако първо направите централна линия за един символ и после приложите щрих на Artistic Media, отколкото ако щракнете и влачите с четка Artistic Media от самото начало.

Нека да минем по същество: на илюстрацията тук можете да видите азбука, изградена от пътечки. Забележете, че този скелет за шрифт е малко необичаен: той е тесен и напречните греди на символите са по-ниско, отколкото очаквате. Също така, това не е пълна азбука: няма малки букви и присъстват само най-важните пунктуационни знаци. Има две причини за представянето на този пример. Първо, вие ще преминете през уроците в тази глава по-бързо, ако имате по-малко символи за създаване. Второ, не е задължително един шрифт да има малки букви; много от комерсиалните шрифтове, например Vanco (ITC) имат само главни. Това е така, тъй като определени шрифтове се използват предимно за големи заглавия и няма нужда от малки букви. Все пак, добра идея е да обвържете главните символи, които създавате, с клавиши и за главни, и за малки букви. Това се прави по време на процеса по експортиране и ви спестява нервите да се налага да пишете с включен клавиш CAPSLOCK (Заклучване на главните букви)! Този примерен шрифт, Odyssey, се използва в примерите, които следват, и може да искате да основете вашия собствен шрифт на неговите символи; те са много лесни за рисуване.



Сега нека да създадем първия символ.

## Създаване на символи с централна линия

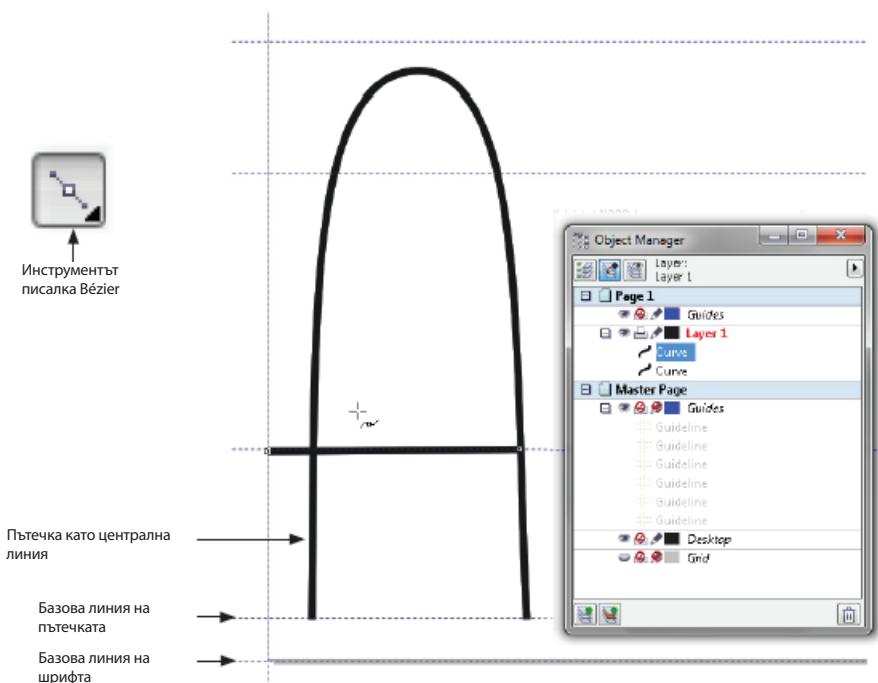
Нещото, което трябва да помните, когато рисувате централни линии на символи, е, че центърът на линиите трябва да свършва, преди да стигнете до горния или долния водач, който създадохте по-рано. Ако не привършите една пътечка, например, на около 30 пункта (като използвате 1000-пунктовата мрежа, която изградихте по-рано) над базовата линия, когато прилагате шрих на Artistic Media, той ще преминава под базовата линия. За щастие, тъй като шрихите на Artistic Media и техните отдолулежащи пътечки могат да се редактират динамично, това не е голям проблем.

Следвайте тези стъпки, за да създадете няколко символа и да добавите страници към документа:

### Урок

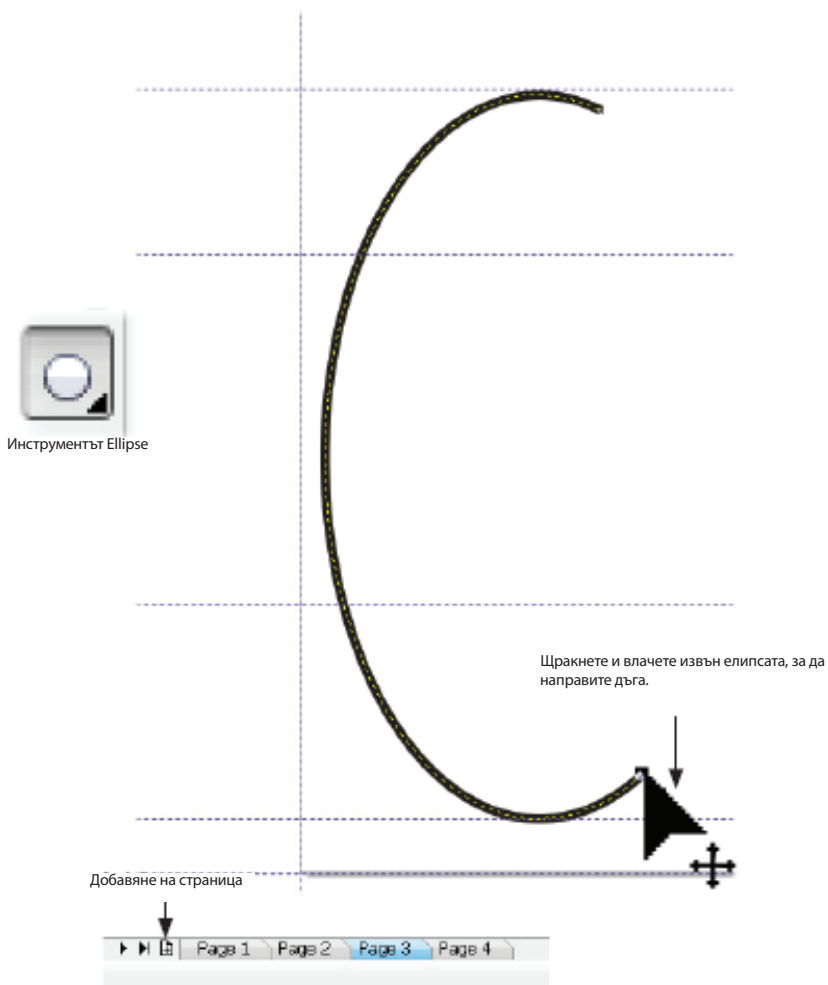
## Рисуване на символи

1. Изберете File | New From Template (Файл | Нов от шаблон) и после заредете шаблона, който изготвихте по-рано.
2. Инструментът писалка Bézier (Криви на Безие) е може би най-добрият за рисуване и на криви, и на прави сегменти, така че го изберете от кутията с инструменти.
3. Пуснете водач на около 30 пункта на водача за базова линия. Това е базовата линия за скелета на символа. Artistic Media удължава вашите шрихи, така че да стигнат до същинската базова линия в долната част на страницата. Може дори да не искате шрифта Arial като ориентир в този документ, ако следвате структурата на шрифта Odyssey за вашия собствен шрифт. Можете да отключите слоя Master Guides и да изтриете артистичния текст.
4. Първо щракнете и разтегнете една пътечка с формата на обърнато „U“, като започнете от базовата линия на пътечката, вървите нагоре, но без да достигате водача на главната буква (*височината на главната буква*) на шаблона, и после влачите надолу, за да стигнете до водача на базовата линия на пътечката. Сега можете да натиснете Enter, за да завършите пътечката.



5. Щракнете, за да направите начална и крайна точка с инструмента писалка Bézier и да създадете напречна греда за главното „А“; натиснете Enter, за да сложите край на шриха. На илюстрацията горе са показани двете пътечки с ширина на контура 8 пункта, просто за да можете да го видите тук. Накрая контурът на пътечката ще бъде скрит от Artistic Media, така че докато работите, използвайте която ширина за контур ви харесва.
6. Натиснете бутона Add Page (Добавяне на страница) в долния ляв ъгъл на интерфейса. Всичките ви главни водачи би трябвало да са на място и да можете да преминете към символа „В“ на шрифта. Разбирате рутината: рисувате символ, добавяте страница. Все пак не се ограничавайте до използването на инструмента писалка Bézier, особено когато стигнете до „С“ и „D“. Тези символи могат да бъдат описани по-лесно чрез използване на дъга, а дъгите се създават бързо с инструмента Ellipse (Елипса), като щракнете и влачите извън формата на възлите, за да направите дъга, както е показано на следващата фигура. Докато правите дизайни, не забравяйте да използвате пътечки повторно, като ги копирате, отивате на страницата, където

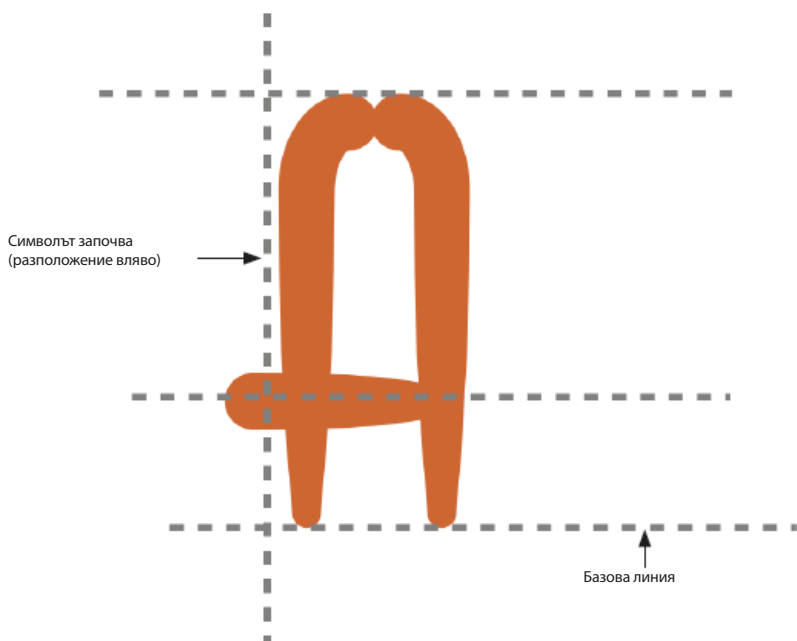
се нуждаете от пътечка, и след това поставяте. Например, напречната греда на „А“ може (а и трябва) да се използва повторно като горната част на главна буква „Т“ и като напречна греда на „Е“ и „Г“; „О“ може да се използва повторно като част от „Q“, както и за нула в този шрифт. Уеднаквяването е основно, за да сте сигурни, че ще имате добре изглеждащ шрифт, когато го използвате по-късно.



## Странични разположения: къде да позиционирате вашите символи

Дори и да нарисувате символите според водачите, трябва да ги понаместите на страницата, преди да ги експортирате. Горните и долните части на символите вероятно са наред, но когато пишете, използвайки този шрифт, мислете за това къде ще започва един символ. Символите имат разположения настрани: можете да настройвате разположението вдясно, когато експортирате символа, но обикновено е добра идея да настройвате лявото (точката, където започва символът) според това как сте създали дизайна на шрифта. Този шрифт Odyssey има напречни греди, които се простират встрани от лявата страна на някои символи, като „А“. Ако напишете няколко думи с този шрифт, ще видите, че напречната греда трябва да се простира малко отвъд левия край на страницата, за да изглеждат написаните думи разположени на равни разстояния. Във вашата работа може и да не създадете дизайн на такъв шрифт, но ако го направите, тук и сега е времето да преместите символа, така че всяка част, която искате да е прибрана към символа, който го предшества, да прави така и на страницата на документа. На илюстрацията тук можете да видите как изглежда завършеното „А“ спрямо водачите на страницата – напречната греда се простира мъничко извън въображаемата 1000-пунктова мрежа на страницата – и когато „А“-то присъства в дума или изречение, цялостната разредка изглежда добре.





## Забавната част: прилагане на Artistic Media

Рисуването на централната линия е доста работа, но ето частта, където всичко се отплаща: прилагането на щрихи на Artistic Media към символите. Както е споменато преди, вие *не* сте ограничени от една визия за символите – доста лесно е да отделите обектите на Artistic Media от централните линии (Ctrl+K), използвайте различен стил на Artistic Media и вероятно ще можете да постигнете пет или шест напълно различно изглеждащи шрифта, като използвате едни и същи централни линии! Отново, обаче, трябва да мислите за уеднаквяването; добра идея е да се спрете на един стил на Artistic Media и да го запазите за всички символи.

## Ограничения и алтернатива на пътеките с Artistic Media

Ако смятате, че една пътечка е твърде дълга, за да поеме шрих на Artistic Media по красив начин, то я разделете където смятате, че трябва да се раздели, като използвате инструмента Shape (Фигура). Щракнете с десния бутон на мишката и после изберете командата Break Apart (Разделяне). Така обаче не сте готови, тъй като разделената пътечка все още е един съставен обект. После натиснете `Ctrl+K` (Arrange | Break Curve Apart, или Подреждане | Разделяне на крива) и животът ще е добър. Все пак, това е много за запомняне, така че ето един „най-лош сценарий“, след като приложите Artistic Media върху пътечка – няма налична команда Break Apart. Тогава трябва да изберете шриха на Artistic Media на страницата, а не отдолулежащата пътечка, да отделите Artistic Media от пътечката (`Ctrl+K`), да изтриете обекта на Artistic Media и после да работите върху пътечката и да приложите наново Artistic Media към разделените, отделни нейни сегменти.

В зависимост от това как сте нарисували вашите символи, може да сте постигнали точно вида, който сте целили, или пък не, тъй като Artistic Media се обвива около цялата дължина на дадената пътечка, включително свивките и завоите. Следователно, може да се налага да отделите една греда от символ, за да постигнете точно детайла, който ви трябва. В долния урок са описани тази и други техники.

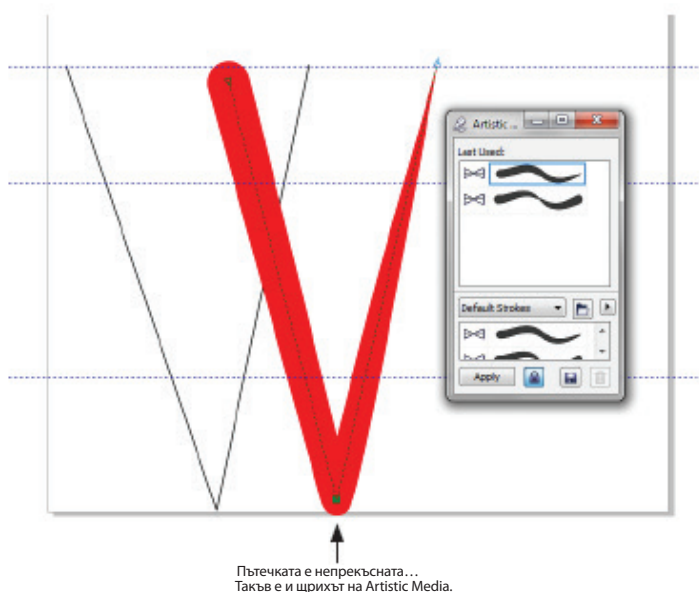
### Урок

## Полагане на шрих върху пътечка на СИМВОЛ

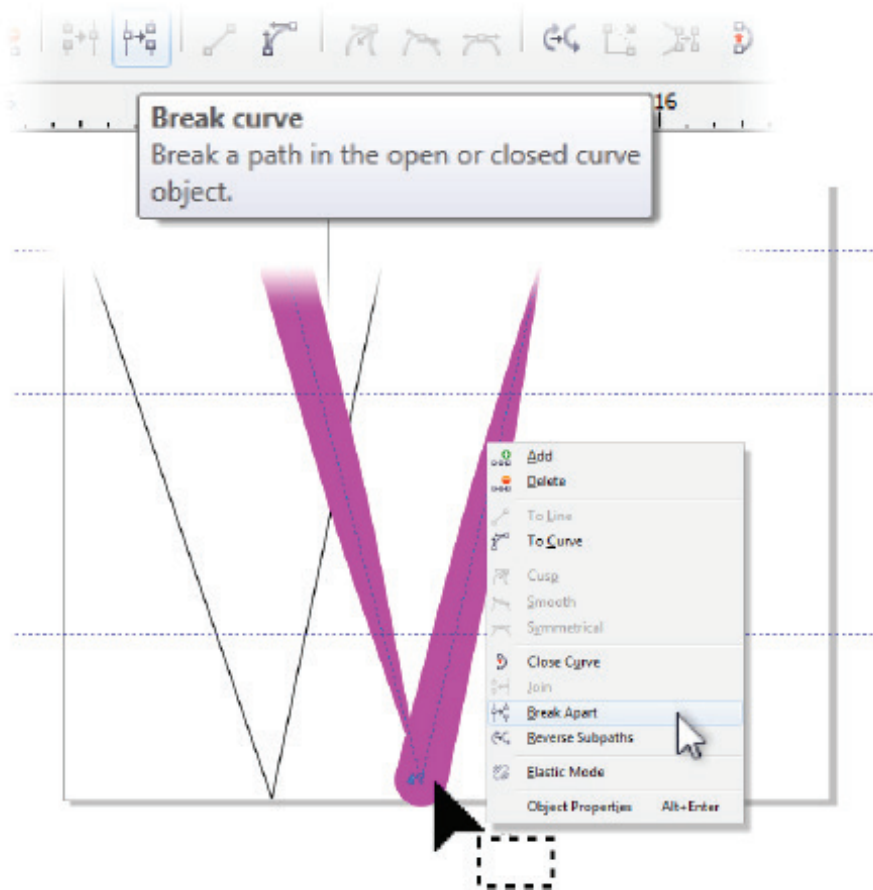
1. Изберете Window | Dockers | Artistic Media (Прозорец | Докери | Художествени средства). Стъпките, които ще следвате, могат да се получат с всеки вид Artistic Media, но за този пример нека просто да работим с първата настройка в списъка Preset (Готова настройка).
2. Тъй като по-рано беше препоръчано да направите базова линия за пътеките над базовата линия на шрифта, вие сте свободни да изберете шрих от селектора, който има объл връх в началото. С цел опростяване, щракнете върху пътечка на символа с инструмента Pick (Избиране) и после щракнете върху най-горния шрих в списъка, както е показано на Фигура 3. Ако шрихът изглежда твърде тънък,

увеличете неговата ширина, като използвате полето с брояч Artistic Media Tool Width (Ширина на инструмента Artistic Media) на лентата със свойства. Както можете да видите при символа „W“ тук, шрихът не се получава много добре; наистина се налага да разделите долния възел, така че двата сегмента с V-образна форма, изграждащи буквата „W“ да получат пълен ефект със заостряне. Това няма да е проблем с къси напречни греди и единични шрихи, като при главна буква „I“, но ето решение за тази на пръв поглед проблемна ситуация. Уроците често са свързани със ситуации с проблеми/решения.

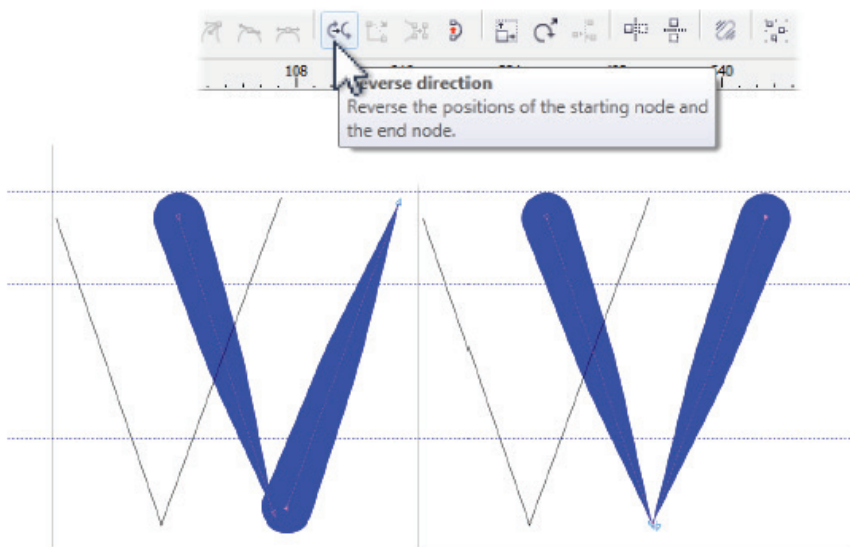
3. С инструмента Shape (Фигура) щракнете върху пътечка, така че тя да се покаже като пунктирна линия. После е лесно да забележите възела на пътечката. Щракнете с десния бутон върху възела на централната линия.
4. Изберете Break Apart (Разделяне) от изскачащото меню или щракнете върху бутона Break Curve (Разделяне на крива) на лентата със свойства. Можете да видите, че Artistic Media се променя; сега шрихът се увива около две части на една пътечка, така че сте се доближили до завършването на символа, както е показано на Фигура 4.



**ФИГУРА 3.** Artistic Media върви по дължината на пътечка.



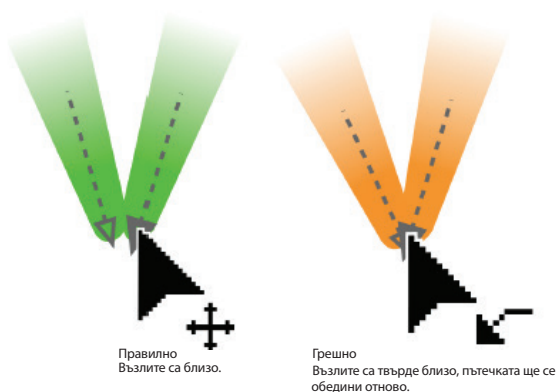
**ФИГУРА 4.** Разделете пъгчката при долния ѝ възел, за да накарате Artistic Media да върви по два нейни сегмента.



**ФИГУРА 5.** Обърнете сегмента на пътечката, за да обърнете щриха на Artistic Media.

5. С инструмента Shape влачете един от долните възли (хоризонтално) надалеч от другия, докато не добиете добър изглед и към двата, несвързани възела.
6. Задръжте Shift и после щракнете върху долния възел на един от отделните сегменти на пътечката и след това върху горния възел на същия сегмент, така че и двата да бъдат избрани.
7. Натиснете бутона Reverse Direction (Обръщане на посоката) на лентата със свойства, както е показано на Фигура 5 (преди обръщането вляво, след обръщането вдясно). Почти сте готови.

8. Влачете долния възел на сегмента на пътечката близо, но не точно върху неговата оригинална позиция, така че шрихите на Artistic Media да се застъпват. Не влачете възела точно върху възела на другата пътечка. По подразбиране, CorelDRAW съединява наново разделените пътечки, така че ако



позволите долния възел да се докосне до другия, ще се върнете на Стъпка 4! Вижте следващата илюстрация за правилна и грешна позиция на възела, който трябва да преместите.

9. Това е най-важната стъпка: вземете наученото в този урок и приложете Artistic Media, същата готова настройка, върху всички символи в шрифта, на всички страници. Ако ви помага да визуализирате символите, можете да им дадете запълване и да махнете контура им, когато работата ви по редактирането приключи. След като приложите Artistic Media към всички сегменти на пътечки на всички символи, идва време да откачите шрихите от техните пътечки и да експортирате всички символи като ваш собствен шрифт.

Може да искате да копирате някои от символите в прозорец с нов документ и да ги подредите, за да добиете по-добра нагледна представа как ще изглежда шрифтът ви, когато пишете с него. На долната илюстрация са показани няколко от символите на този шрифт. Те се подравняват добре и са хубаво уеднаквени, заради цялото предварително планиране и поставяне на водачи, както и заради използването на един и същи шрих на Artistic Media за всички букви.



## Експортиране на вашия шрифт

В зависимост от шрихите, които сте използвали върху вашите пътчки, следващото нещо, което искате да направите, е да прегледате символите, за да се уверите, че базовата линия на символа се среща с водача на базовата линия; по същия начин, горната част на шриха на Artistic Media трябва да се среща с водача за височина на главните букви. Някои от шрихите на Artistic Media започват с отсечен край, докато препоръчаният край в уроците на тази книга е заоблен. Нагласяването на шрихите не е голяма работа; тъй като те са динамично свързани с пътчките, можете да използвате инструмента *Shape*, за да местите възли, докато краищата на пътчките не се срещнат с правилните водачи.

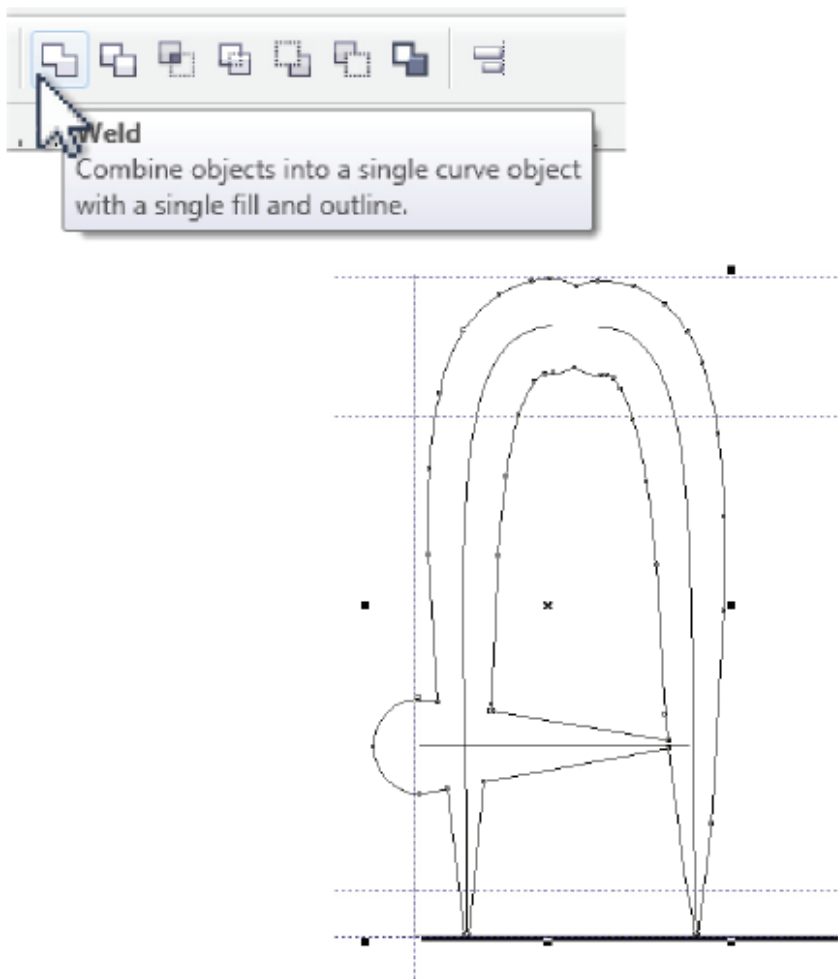
Сега е време да отделите шрихите на Artistic Media от пътчките. Следвайте тези стъпки; те са лесни и процесът се извършва доста бързо:

### Урок

## Преобразуване на шрихи на Artistic Media в обекти

1. Отидете на първата страница на вашия документ или на първата буква от вашата азбука, която и да е тя.
2. Разтегнете правоъгълник за избиране на всички шрихи на Artistic Media, които изграждат символа. Изберете *Arrange | Break xx Object Select Apart* (Подреждане | Разделяне на xx обекти), където „xx“ е броят на шрихите на Artistic Media, изграждащи вашия символ. Отменете избирането, като щракнете в празно пространство на страницата. Сега може да искате да щракнете върху шрих на Artistic

Media, за да потвърдите, че вече е обект и не е обвързан с пътечката. Лентата със състоянието трябва да ви извести, че има избрана крива. От полза тук е и да изберете View | Wireframe (Изглед | Опростен скелетен изглед). При този изглед не се показват запълвания на обекти, така че можете да видите пътечката в центъра на (бившия) щрих на Artistic Media.



**ФИГУРА 6.** Използвайте действието Weld, за да превърнете всички компоненти на даден символ в един-единствен обект.



3. Като започнете от страница 1, натиснете Shift и щракнете върху всички обекти, а не върху пътечките.
4. Натиснете бутона Weld (Спояване) на лентата със свойства, както е показано на Фигура 6.
5. Сега можете да минете през всички букви на шрифта, като повтаряте Стъпки 2-5, но сега този урок ще продължи с процеса по експортиране. Просто въпрос на избор за потока ви на работа е това дали да пренебрегнете структурата със страници и да споите символите в една сесия или да извършвате процеса страница по страница.

## Експортиране на завършения шрифт

Трудната част свърши. Диалоговите прозорци на CorelDRAW ще ви преведат през експортирането на вашите символи като шрифт, но трябва да разберете някои от типографските термини в тези прозорци. Можете да ги научите, докато следвате инструкциите.

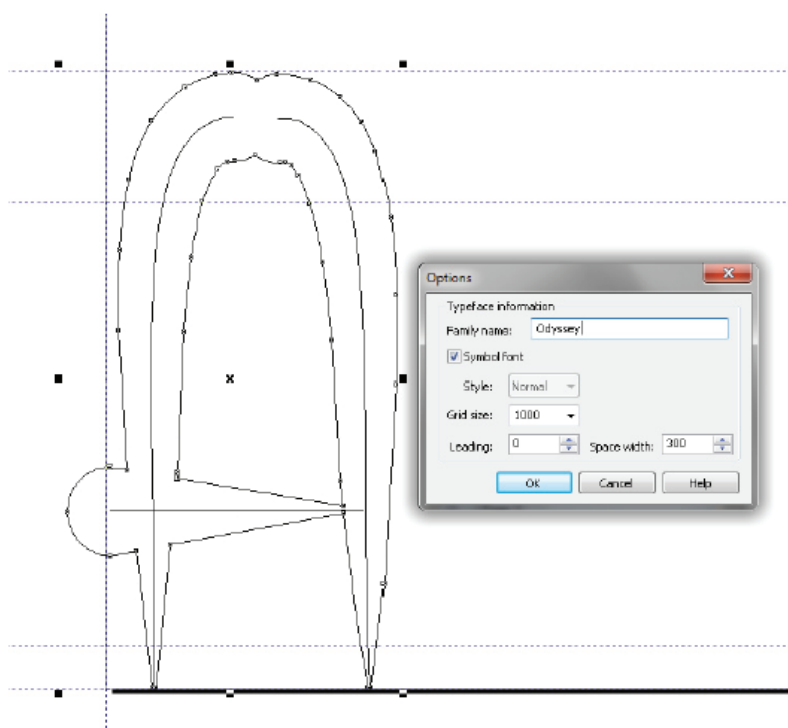
Следвайте тези стъпки, за да експортирате вашия шрифт!

### Урок

## Експортиране на символ като част от цифров шрифт

1. Докато първият ви символ е избран, но никоя от пътечките не е избрана, натиснете бутона Export (Експортиране) на лентата със свойства.
2. В падащия списък Save As Type (Запиши като вид) в диалоговия прозорец Export можете да изберете шрифт PFB-Adobe Type, но поради причините, обяснени по-рано, освен ако не е абсолютно наложително да имате шрифт Type 1, сега изберете TTF-True Type (\*.ttf), сложете отметка в полето Selected Only (Само избраното) и после дайте име на шрифта, което ще си спомните по-късно. Можете да променят името на един TrueType шрифт по същия начин, както на всеки друг файл. Името на файла няма нищо общо с името на шрифта, което се вижда в падащите списъци Font (Шрифт). Натиснете Export .
3. Посреща ви първият от серия диалогови прозорци, както е показано на илюстрацията тук. Този прозорец, Options (Опции), иска името на шрифта (Family Name). Въведете име за вашия шрифт, както ис-

кате да се вижда в списъка със шрифтове на CorelDRAW и други програми. Помислете върху него, тъй като е почти невъзможно да го промените по-късно, без да си купите програма за шрифтове. Това не е символен шрифт, затова не слагайте отметка в полето Symbol. Стилът е Normal, или Нормален (не Bold [Удебелен] или Italic [Курсив]), а използваната мрежа е с 1000 единици. Ледингът\* (Leading) е зависеща от обстоятелствата величина, като в този пример може да зададете 0, тъй като сте използвали само около 700 от мрежа с 1000 единици за височина на символите. Накрая, Space Width (Ширина на интервалите) е разстоянието между думите – Space всъщност е един символ в дадения шрифт. Това е тесен шрифт; обикновено 300 единици е добра стойност, като 280 е може би най-добрата за този шрифт – направете го малко по-тясно, ако символите са тесни. Натиснете ОК. После натиснете ОК, за да отговорите на Save Changes To Font File (Записване на промените по файла на шрифта) и да преминете към следващия диалогов прозорец.

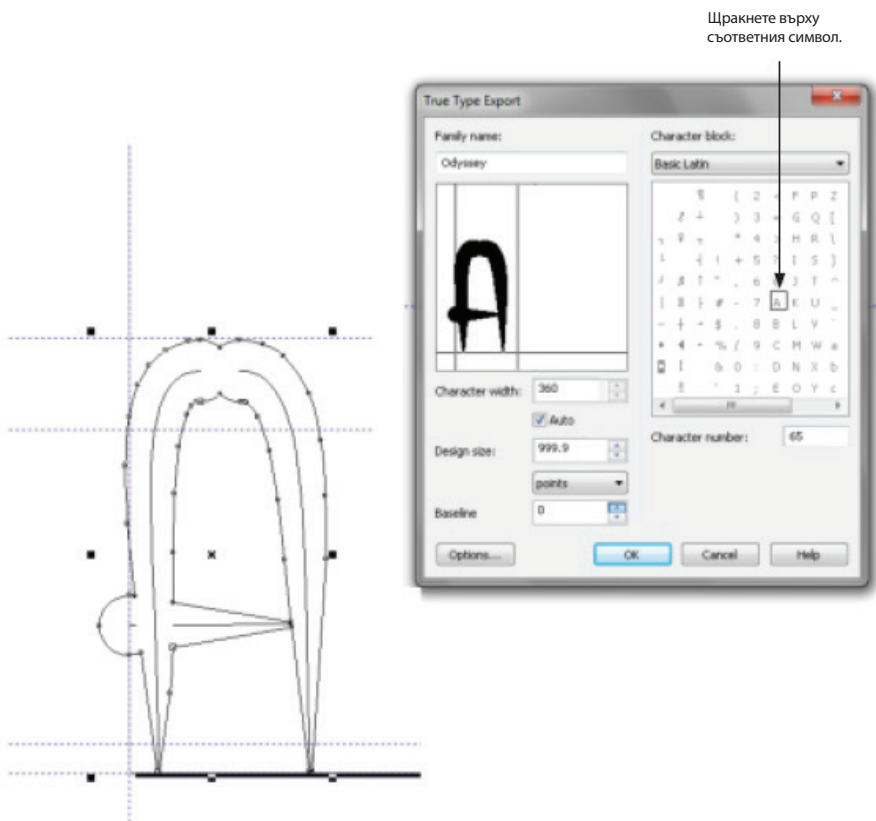


#### 4. Ето къде се случва шоуто. По подразбиране, Character Width

\* Междуредовото разстояние. – бел. прев.

(Ширина на символите) е настроено на Auto (Автоматична), което обикновено е добра опция. Все пак, дясната вертикална линия в прозореца за преглед показва точно къде свършва символът и къде започва следващият символ, който написвате със завършения, инсталиран шрифт. Можете да наричате това *кърнинг* (разстоянието между символите). Огледайте този прозорец за преглед (няма действителен начин как да прецените, преди да използвате шрифта). Ако разстоянията изглеждат твърде тесни, махнете отметката от Auto и после използвайте контролите на полето с брояч Character Width, за да прибирате или отдалечавате десния край на символа.

5. Щракнете върху символа в полето Character Number (Клавиш за символа), който отговаря на символа, който експортирате. На Фигура 7 можете да видите, че е избрано „А“. Натиснете ОК и вече ще имате един записан символ от вашия нов шрифт.
6. Отново натиснете бутона Export и това е момент, в който не се появява прозорец Options (Опции) – просто изберете TTF файла от мястото, където сте го запазили в диалоговия прозорец True Type Export (Експортиране на True Type ). Виждате диалогов прозорец, който ви иска разрешение да замести файла; натиснете Yes.



**ФИГУРА 7.** Свържете клавиш с избрания обект в диалоговия прозорец True Type Export .

7. Този път изберете малкото „a“ в полето Character Number; после натиснете ОК. Сега сте използвали един и същи дизайн за символ два пъти, но когато пишете, ще получавате една и съща буква при натискане на „A“, със или без задържане на Shift. Малко неща в живота са толкова дразнещи като шрифт, който няма малки букви!
8. Продължете през страниците и експортирайте всички букви, числа и пунктуационни знаци. Ако по случайност обвържете грешен номер на символ с даден символ, можете да се върнете, да изберете правилния и CorelDRAW ще ви попита дали желаете да презапишете съществуващото определение. В такъв случай, да, искате.



**Съвет** При определени условия можете да експортирате един или повече символи към съществуващ шрифт. Тези условия са:

Имате разрешение да го правите. Понякога комерсиалните шрифтове са кодирани така, че на потребителите да е забранено да ги изменят. Комерсиалните шрифтове са защитени от Digital Rights Management Act (Акт за управление на цифрови права). Те всъщност представляват малки изпълняващи се програми и освен ако нямате много реална и притискаща нужда да разбийете и промените един комерсиален шрифт, не го правете. Ако го направите, не го споделяйте или публикувайте никъде.

Шрифтът е Type 1 или TrueType. CorelDRAW не може да експортира в OpenType или други защитени с авторски права файлови формати за шрифтове.

Знаете какво правите и имате резервно копие на шрифта. Трябва да сте абсолютно сигурни, че височината на символите, базовата линия и другите свойства на символите, които искате да зададете в този шрифт, съответстват. А това нещо може да изисква доста дълго време, за да станете добри в него.

## Създаване на шрифт с лого

Особено за малък бизнес, това да имате вашето лого като шрифт може да ускори работата в офиса и да послужи за редица различни и ценни цели. Представете си заглавните части за писма, които можете да създавате, на всякакъв размер хартия, когато имате шрифт с вашето лого в него. Можете да качите този шрифт на ключодържател с преносима памет и той винаги да ви е под ръка – в печатница, на среща или при производител на артикули, където хората може и да нямат CorelDRAW на компютрите си.

Шрифтът с лого се подчинява на същите условности като символни шрифтове като Wingdings и Zapf Dingbats: това е просто малка картинка, с която е обвързан клавиш, а вие вече знаете по-голямата част от процедурата. Трябва, обаче, да вземете предвид размерите на вашето лого. Много лога са твърде широки и не се побират добре на шаблона с мрежа, който създадохте по-рано. Също така, обикновено не е добра идея да намалявате мащаба на лого, за да се побере в ширината на мрежата. Резултатът би бил

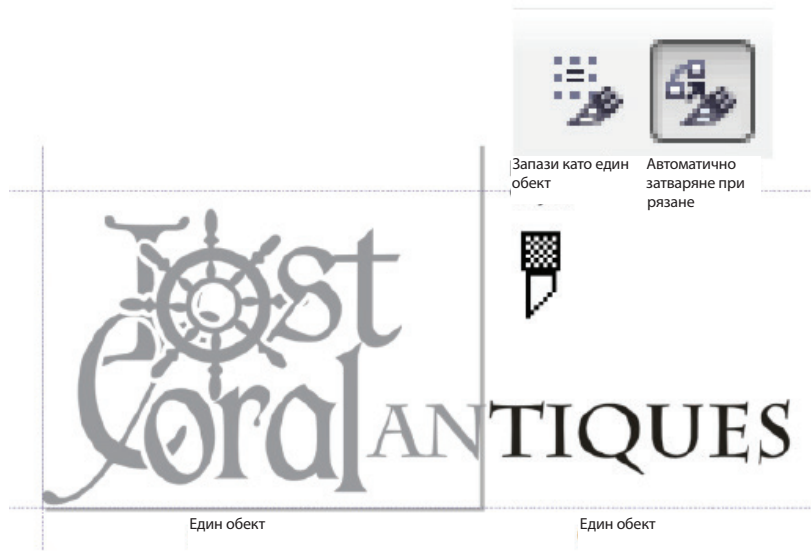
щрих в шрифта, който ще изисква всичките ви служители да мащабират логото до 2000 пункта в техните документи на WordPerfect или Word! Няма проблем обаче: можете да разбиете логото на две части и уроците в тази секция ще ви покажат как да подравнявате идеално частите, така че когато са въведени, те да образуват логото безшевно. На долната илюстрация е показано лого за измислена компания за антики, което е копирано и поставено на шаблона, който направихте в началото на главата. Сега извадете вашето собствено лого или направете дизайн на такова и после го подравнете на мрежата, както е направено на илюстрацията: левият край трябва да стига до левия край на страницата; долната част трябва да стига до водача на базовата линия; то трябва да е високо около 750 пункта; и просто оставете десния край да излиза извън страницата за момент.



## Разрязване на вашето лого на две

В този пример извадихме късмет и прекъсването в логото може да се случи между *N* и *T* в *ANTIQUES*. Ако вашето лого е подобно, онова, което искате да направите, е да използвате командата *Arrange | Break Apart* (Подреждане | Разделяне; *Ctrl+K*) в областта на дизайна, където трябва да отделите частите, и после да използвате командата *Arrange | Combine* (Подреждане | Обединяване; *Ctrl+L*), след като разтегнете правоъгълник, за да избегнете компонентите на логото, които са разделени, но не бива да бъдат. Ако имате лого, което трябва да бъде разделено по средата на илюстрация, използвайте инструмента *Knife* (Нож) с разрешена опция *Auto-close On Cut* (Автоматично затваряне при рязане) на лентата със свойства и изключена опция *Keep As One Object* (Запази като един обект). Пуснете водач до областта за рязане, за да се уверите, че разрязването ви е чисто и идеално вертикално. На долната фигура можете да видите (тъй като двата обекта са със сменен цвят, за да е ясен примерът), че лявата част на логото се простира малко след десния край на мрежата на страницата (няма проблем да е така), а другата част е извън страницата, но след малко ще бъде преместена на нея.

Ако вашето лого съдържа текст, който сте въвели в него, преобразувайте текста в криви и го добавете към останалата част от дизайна.



## Изследване на двете части на логото

По начина, по който стои сега, логото може да бъде експортирано във файлов формат TrueType като два символа и няма неотложна нужда да попълвате всички клавиши в шрифта с нещо друго, за да може полученият шрифт да бъде използваем. Можете да сложите допълнителни символи или персонализирано начертание в този нов шрифт, но всичко, което е наистина нужно, е да направите двете части идеално подравнени, когато са въведени чрез използване на шрифта, и да ги обвържете с клавиши, които всеки в дадения бизнес ще запомни лесно. Малка буква „l“ и после малка буква „c“ за *Lost Coral* е лесно за помнене, така че всичко, което остава, е да експортирате клавиша „l“ – частта от логото, която е подравнена според шаблона. Трябва да отмерите правилното разстояние между първата и втората част на логото и после да подравните втората част, за да я експортирате.

Следвайте тези стъпки, за да експортирате ваше лого:

### Урок

## Експортиране на шрифт с лого в две части, Част I

1. Изберете File | New From Template (Файл | Нов от шаблон) и после

прелистете до типографския шаблон, който записахте в началото на тази глава.

2. Копирайте вашето лого върху шаблона и после (ако е необходимо) го мащабирайте и позиционирайте, както е обяснено в предишната секция.
3. Увеличете най-дясната област на първата част на логото. Погледнете хоризонталната линия, пуснете водач, ако се налага, но на всяка цена трябва да узнаете ширината. В този пример първата част на логото Lost Coral се простира малко извън страницата – на 1014 пункта. Запишете си това число за вашия собствен шрифт с лого.
4. Изберете лявата част на логото, частта на страницата, и после натиснете бутона за експортиране Export.
5. В диалоговия прозорец Export изберете TTF-True Type Font от падащия списък Save As Type (Запиши като вид) и после дайте име на файла с вашия шрифт. В този пример то е **Lost Coral logo.ttf**. Сложете отметка в полето Selected Only (Само избраното) и после натиснете Export.
6. В диалоговия прозорец Options (Опции) въведете името, което искате да виждат вашите потребители (в този пример – Lost Coral logo), в полето Family Name. Тъй като това е символен шрифт, сложете отметка в полето Symbol Font (Символен шрифт). Grid Size (Размер на мрежата) е точно 1000, а Space Width (Ширината на интервалите или ширината между думите) не е от значение – никой няма да натисне Spacebar, когато използва този шрифт с лого – така че може да я настроите на 0 или на 300, ако планирате да добавяте типографски символи към шрифта в бъдеще. Натиснете ОК и после Yes в прозореца за потвърждение True Type Export.
7. Махнете отметката от полето Auto (Автоматично) за Character Width (Ширина на символите) и после въведете ширината, която сте видели в Стъпка 3. За логото на Lost Coral тази стойност е **1014**; за вашето собствено лого тя може да е различна.
8. Променете полето Design Size (Размер на дизайна), така че да отговаря на размера на документа с шаблона за шрифта. В тази глава за шаблона са използвани 1000 пункта, така че въведете **1000** там.
9. За логото на Lost Coral малката буква „l“ е добър клавиш. За вашето



лого в две части изберете малка буква, която е лесна за помнене, и после натиснете ОК, за да експортирате първия символ.

Тук идва сложното: първата част на логото се простира точно с ширината, която сте въвели по време на експортирането. Това означава, че няма да има абсолютно никакво пространство между първия символ и втория, който експортирате. Това е добре в повечето случаи, особено когато логото ви трябва да е идеално съединено, когато потребителите натискат двата клавиша, които го изграждат.

Това лого на Lost Coral е малко по-различно, защото прекъсва между *N* и *T*. Ако вашето лого е подобно, то имате късмет, тъй като долната група стъпки ви показват бърз ръчен трик как да запазвате пространството между символите перфектно, ако логото ви изисква това.

## Урок

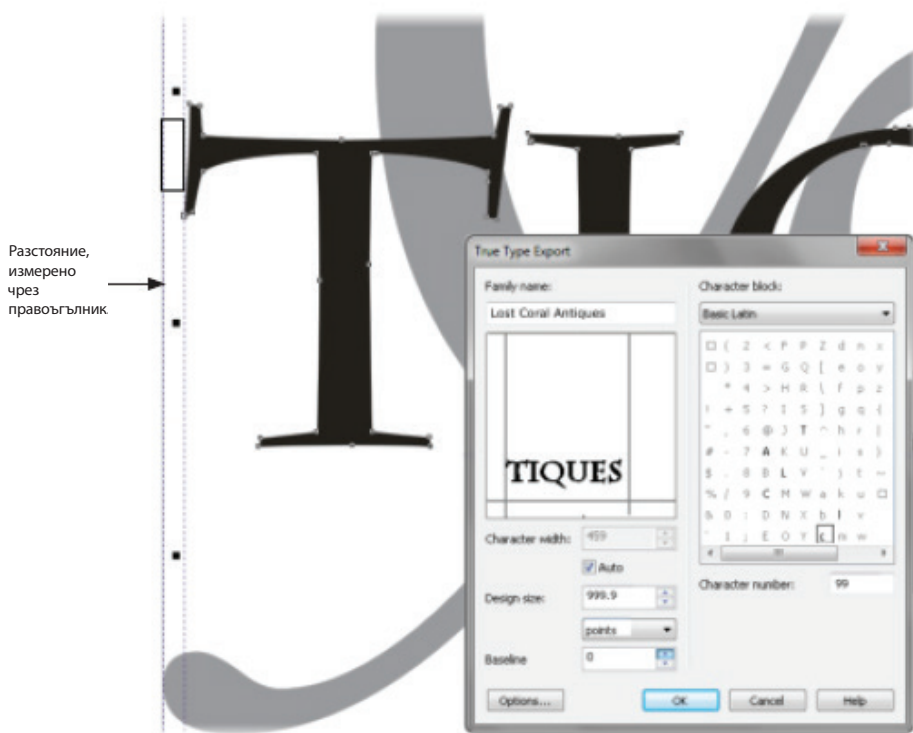
# Експортиране на шрифт с лого в две части, Част II

1. С инструмента Rectangle (Правоъгълник) разтегнете правоъгълник съвсем точно, където искате да бъде пролуката между първата и втората част на шрифта с лого, както е показано тук.
2. Като използвате инструмента Pick (Избиране), задръжте *Shift* и щракнете върху втората част на логото, за да я добавите към избрания правоъгълник.

Използвайте правоъгълник, за да измерите разстоянието.



3. Задръжте **Ctrl**, за да ограничите движението, и после влачете правоъгълника и втората част на логото до левия водач вляво на страницата. Внимавайте и влачете единствено наляво – искате втората част на логото да се подравни с първата, която вече сте експортирали. Използвайте клавишите със стрелки наляво и надясно, за да отмествате двата обекта, ако е необходимо. Лявата страна на правоъгълника трябва да докосва левия водач.
4. Сега изберете само втората част на логото и после натиснете бутона **Export** (Експортиране). В диалоговия прозорец **Export** се уверете, че има отметка в полето **Selected Only** (Само избраното) и че сте избрали същия шрифт като този, към който сте експортирали първата част на логото.
5. Изберете буквата, която искате да означава втората част на логото. За **Lost Coral** е подходяща малка буква „с“, както е показано тук. Потребителят трябва да запомни само инициалите на мястото, където работи!



## Инсталиране на вашия шрифт

Естествено след вашата усърдна работа, искате отплата; сега вече е много просто да инсталирате вашия шрифт. Отидете в менюто Start, изберете Control Panel | Fonts (Контролен панел | Шрифтове). След като прозорецът Fonts се отвори, можете да влачите файла с вашия шрифт от отворен прозорец, където сте го записали, до прозореца Fonts. Шрифтът вече ще бъде наличен за CorelDRAW и всяка програма, в която се използват шрифтове. Функционалността за шрифтове в контролния панел копира шрифтове; вие не сте преместили шрифта – но сега може да искате да го копирате на безопасно място.

Тази глава е обединяваща. Видяхте как да използвате много от инструментите на CorelDRAW, които са описани в предишни глави, за да създадете ваш собствен инструмент – цифров шрифт. На Фигура 8 можете да видите, че някои от шаблоните на CorelDRAW са използвани за създаване на заглавни части на писма, брошури с тройно сгъване и дори етикети за окачване, всички с използване на персонализиран шрифт, като цялата работа, която гледате тук, е отнела около 15 минути.



**ФИГУРА 8.** Използвайте шрифт с лого в комбинация с шаблони, за да правите пликове за писма, трансфери за тениски и да задоволявате всякакви ваши отличителни бизнес нужди.

Сега, когато имате шрифт, може да ви се иска да пишете много думи. За щастие, ако си купите „*CorelDRAW X7: Официално ръководство*“ (доловете намека), Глава 11 ще ви покаже как CorelDRAW може да ви помага да изписвате вашите думи правилно, да ви дава предложения за граматиката и да пише доклади за SIGGRAPH съвсем сами.

Само се шегувам за последното!