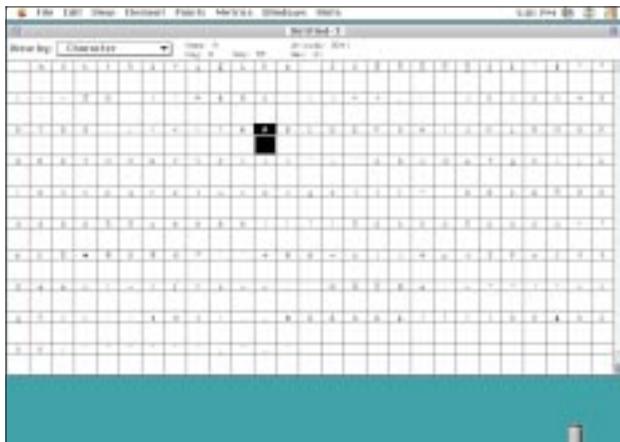




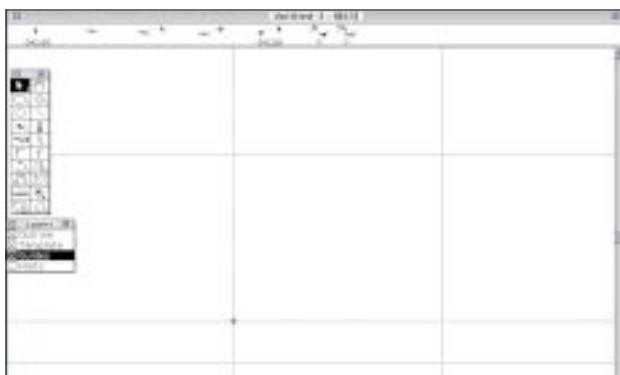
# Конструирование знаков в Fontographer\*

**Создайте новый шрифт или измените существующий**

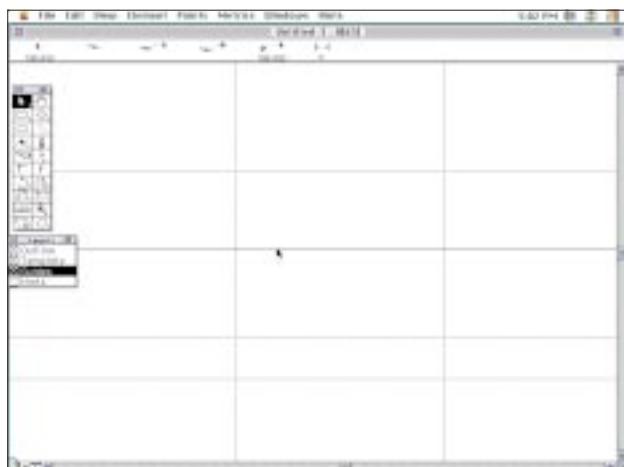
Fontographer – это инструмент создания новых шрифтов. В основе своей это векторная программа, работающая с кривыми Безье. С ее помощью вы можете создать свой собственный шрифт или модифицировать уже существующий, дополнив его эффектами и вариантами, которые нужны для вашего проекта. Программа предлагает ряд средств, облегчающих проектирование шрифтов, – инструменты построения простых форм, диалоговое окно трансформации, а когда вы выравниваете линии по направляющим, компьютер даже издает звуки. Индикация координат в информационной строке поможет вам разместить точки как можно точнее.



**1** Команда New Font из меню File открывает вот такое окно. Это сетка для символов, которые может содержать шрифт. Приступая к созданию первой буквы, дважды щелкните в этой клетке, здесь будет находиться буква «А». Открывается окно проектирования.



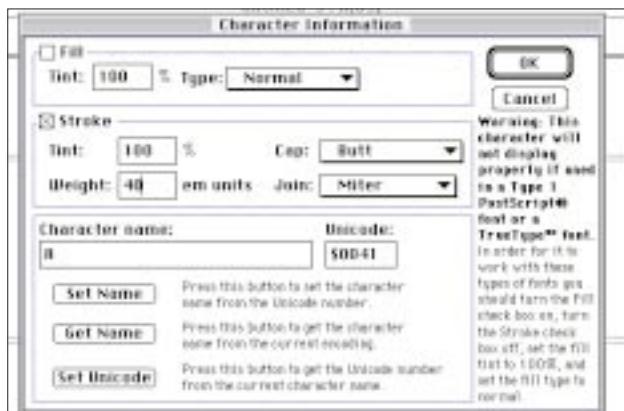
**2** С помощью инструмента Масштаб увеличьте масштаб окна (для уменьшения масштаба пользуйтесь инструментом в сочетании с клавишей Option/Alt). Верхняя горизонтальная направляющая показывает границу верхнего выносного элемента, средняя – базовую линию, а нижня – границу нижнего выносного элемента. Чтобы переместить направляющие, активизируйте слой Guides (направляющие) на панели Layers (слои).



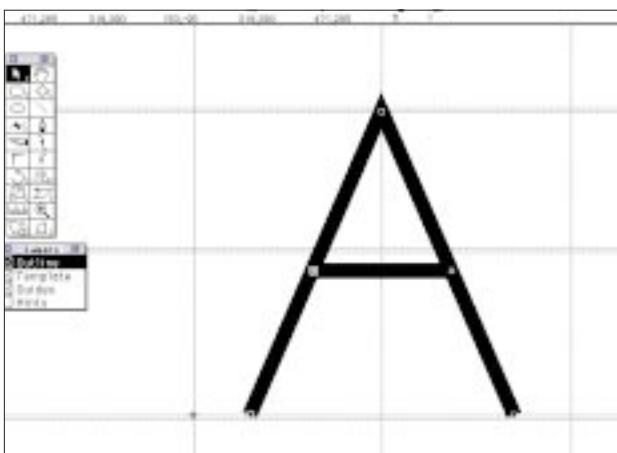
**3** Добавим направляющую, которая будет показывать высоту строчного знака. Установите курсор на базовую линию, нажмите кнопку мыши и стягните с линии новую направляющую. Протягивая ее вверх, следите за показаниями информационной строки в верхней части окна. Крайнее правое число показывает расстояние от базовой линии.



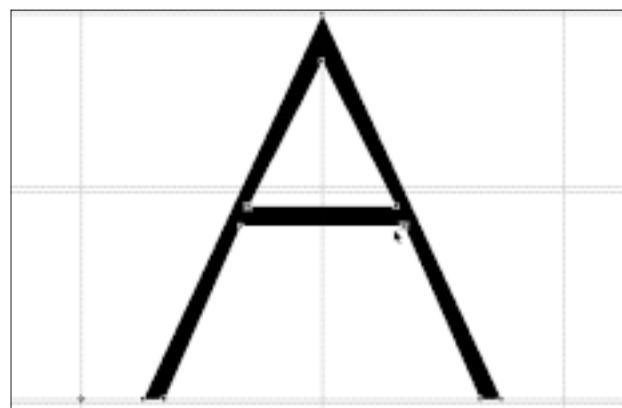
**4** Добавим направляющие для овальных элементов букв, которые будут выступать за пределы базовой линии, линий строчного знака и выносных элементов. Во всех случаях величина выступа должна быть одинакова. В нашем примере она составляет 10 единиц. Кроме того, создайте вертикальную центральную направляющую.



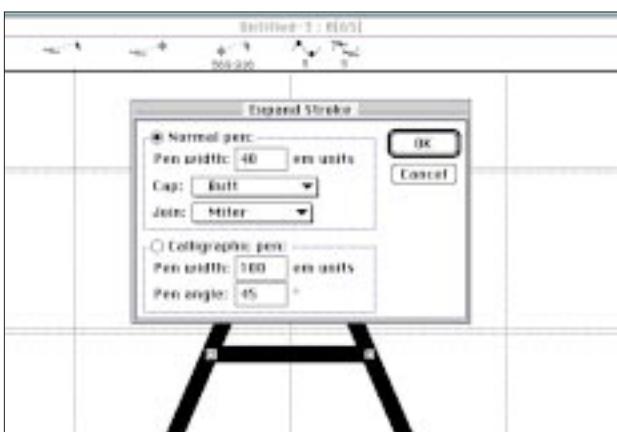
**5** Переключитесь на слой Outline (проектирование) и выберите инструмент Перо. Мы создаем букву, вычерчивая штрихи; чтобы задать его атрибуты, выберем команду Element > Selection Info (элемент > информация о выделении). Отключите параметр Fill (заливка) и включите Stroke (штрих). В поле Weight укажите толщину штриха.



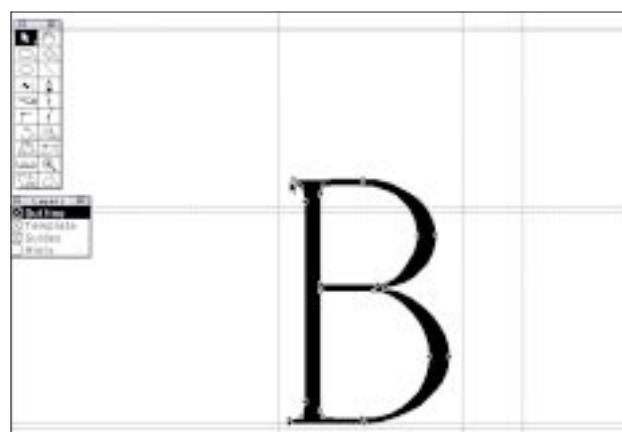
**6** Щелчками расставьте опорные точки буквы. Чтобы расставить их поточнее, следите за показаниями в информационной строке. Первое число слева показывает расстояние по горизонтали, второе – по вертикали. Чтобы увидеть результат, выберите команду View > Preview.



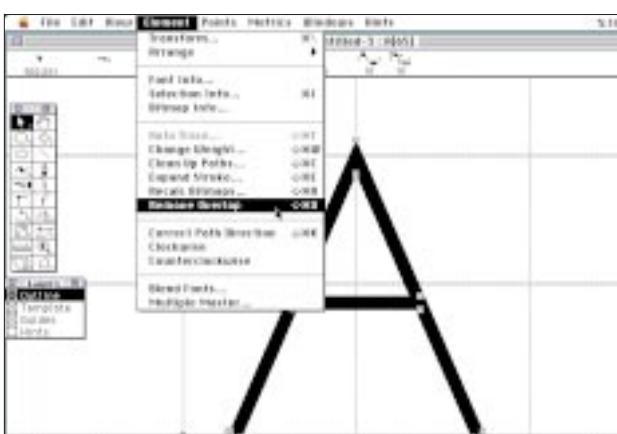
**9** Увеличьте масштаб настолько, чтобы хорошо видеть верхушку. Выделите две верхние точки, очертав Стрелкой прямоугольником вокруг них. Щелкните на одной из точек и протяните вниз, чтобы внешнее острье сравнялось с линией верхнего выносного элемента. Теперь поправьте нижние концевые элементы, сделав их плоскими и выровняв по базовой линии.



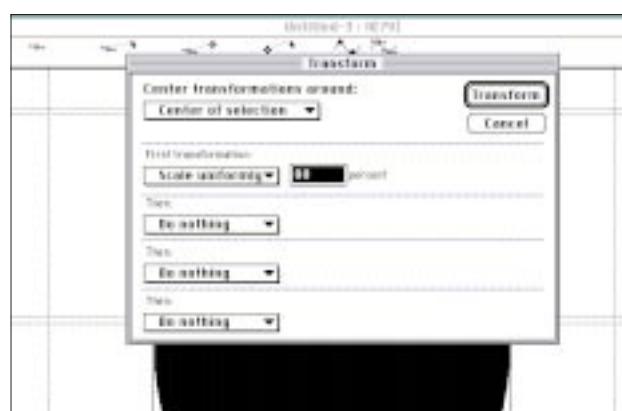
**7** Зададим буквe обводку. Активизируйте инструмент Стрелка и выделите щелчком первый контур. Затем нажмите клавишу Shift и выделите второй и третий контуры. Выберите команду Element > Expand Stroke (элемент > расширить штрих). Задайте в диалоговом окне установки, как показано на рисунке, и нажмите OK.



**10** Программа позволяет не только создавать шрифты с нуля, но и модифицировать уже готовые. Командой File > Open Font откройте какой-нибудь шрифт. Теперь можете изменять контуры букв, протягивая точки Стрелкой.



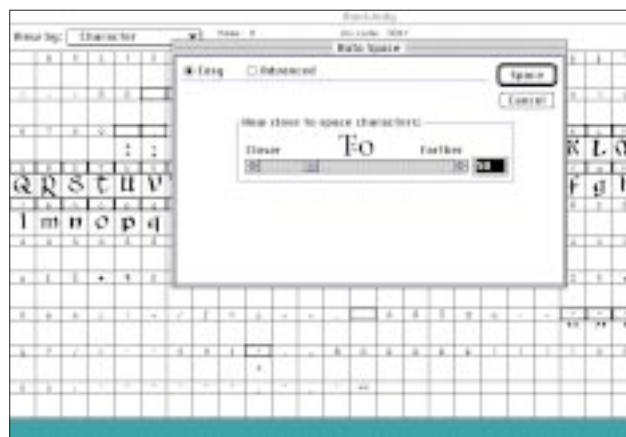
**8** Поперечный штрих представляет собой отдельный объект, перекрывающий другой объект. Чтобы объединить их, воспользуйтесь командой Element > Remove Overlap (элемент > убрать перекрытие). Теперь «A» должно выглядеть примерно так. Осталось изменить нижние элементы и верхушку, выступающую за линию.



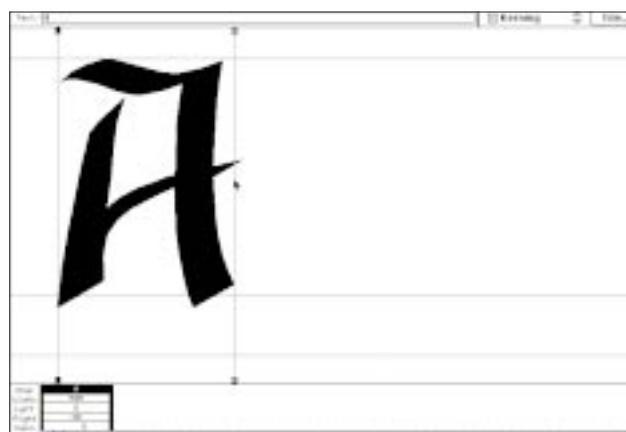
**11** Чтобы создать отверстие, например как в букве «O», начертите овал, выделите его и выберите команду Edit > Clone (редактор > клонировать). Программа создает копию объекта и помещает ее поверх оригинала. Выберите команду Element > Transform и уменьшите масштаб клонированного объекта пропорционально из центра, задав установки, как показано на рисунке.



**12** Чтобы сделать внутренний элемент прозрачным, необходимо поменять направление контура на обратное. Не отменяя выделения, воспользуйтесь командой Element > Counterclockwise (элемент > против часовой). Диалоговое окно Transform позволяет перемещать, масштабировать, поворачивать и отражать точки и контуры.

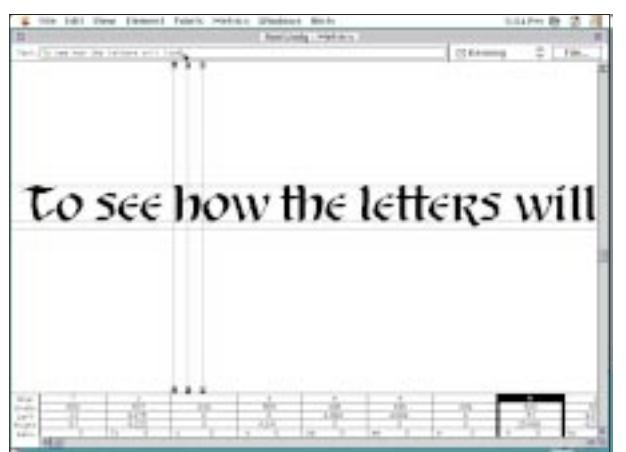
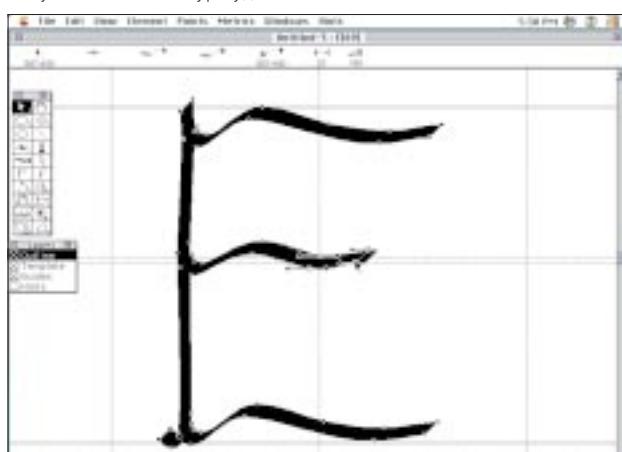


**15** После того как все буквы вычерчены, откорректируйте расстояние между ними. Проще всего это сделать с помощью команды Metrics > Auto Space (метрики > автоматическая расстановка пробелов). Укажите, насколько близко должны размещаться буквы, и нажмите OK. Остальное сделает Fontographer.



**13** Если вместо того, чтобы построить букву с помощью опорных точек, вы хотите просто нарисовать ее, можете сделать это инструментом Рисование в режиме «калиграфия». Дважды щелкните на пиктограмме инструмента Рисование и в диалоговом окне задайте желаемые установки. Нарисуйте букву, выделите ее и выберите команду Element > Clean Up Paths (элемент > подчистить контуры). Ненужные точки контура удаляются.

**16** Если вы желаете проверить, как Fontographer расставил межбуквенные просветы, откройте окно Metrics (команда Window > Open Metrics Window). По обеим сторонам каждой буквы стоят направляющие L (левый полуапрос) и R (правый полуапрос). Они показывают зарезервированные за буквой левый и правый пробелы.



**14** В процессе дальнейшего редактирования можно, удерживая Shift, выделять сразу по нескольку точек. Не забывайте обращаться к команде Remove Overlap, если у вас есть перекрывающиеся элементы.

**17** Окно Metrics позволяет увидеть, как выглядят буквы в строке. Введите в поле Text слова; они появятся в окне. Щелкните на букве и отрегулируйте пробел между ней и соседней.