

Capitolul 2

Instrumentele de lucru

Gama largă de operații disponibile în sistemul PageMaker cere prezența unor “instrumente” speciale, prin intermediul cărora se realizează aceste operații. Pentru a simplifica utilizarea instrumentelor, ele au fost unite într-o “cutie”, (Toolbox) (fig. 2.1). Alegerea instrumentului necesar se realizează prin un simplu click pe pictograma instrumentului din cutie. Cutia cu instrumente poate fi deplasată pe suprafața de lucru a ferestrei PageMaker, ceea ce asigură o flexibilitate sporită în crearea unui mediu de lucru comod.

Pentru deplasarea cutiei cu instrumente e suficient să se localizeze cursorul mouse pe antetul ei, să se apese butonul stîng (al unității mouse) și menținîndu-l apăsat, să se deplaseze mouse-ul în direcția dorită. Conturul cutiei se va deplasa concomitent cu cursorul grafic. La eliberarea butonului cutia cu instrumente va trece în noua poziție.

În unele cazuri prezența cutiei cu instrumente pe suprafața de lucru este nedorită. Dezactivarea ei poate fi realizată prin activarea consecutivă a elementelor meniului **Window - Hide Tools**. Reactivarea instrumentelor se va realiza prin activarea consecutivă a elementelor **Window - Show Tools**.

Instrumentele sînt grupate conform destinației lor: prelucrarea obiectelor din pagină, prelucrarea textului, crearea și modificarea primitivelor grafice, deplasarea în pagină.

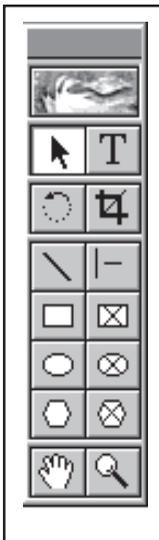


Fig. 2.1 “Cutia” cu instrumente PageMaker

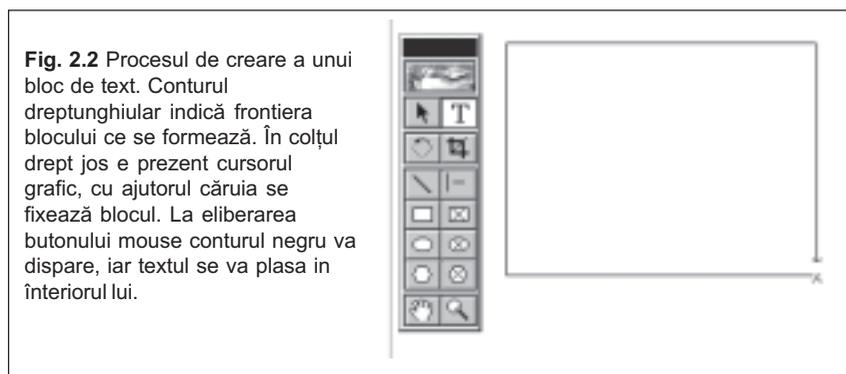
Prelucrarea textului

În PageMaker este doar un instrument de prelucrare a textului . El este marcat prin pictograma **T** . Cu ajutorul acestui instrument pot fi create sau redactate blocurile de text în publicație.

Crearea blocurilor de text

Dacă e necesară crearea unui bloc (paragraf) de text, care ar ocupa toată lățimea paginii sau coloanei (în cazul când publicația este divizată în câteva coloane), este suficient să se realizeze un click cu butonul stâng al unității mouse în poziția, de unde urmează să înceapă blocul de text. Imediat ce va apare cursorul de text (o bară verticală) devine posibilă introducerea textului (sau importarea lui din un program exterior).

În cazul când blocul de text trebuie să ocupe doar o parte a paginii sau coloanei (după lățime) procedura de creare va fi puțin alta: după selectarea instrumentului de prelucrare a textului blocul ce urmează a fi creat este marcat prin fixarea unui colț al său (apăsarea butonului stâng al unității mouse) și deplasarea cursorului grafic spre colțul diagonal al blocului (în procesul deplasării butonul stâng al unității mouse se menține apăsat). La deplasare frontiera blocului de text va fi indicată prin un contur dreptunghiular. (fig. 2.2) După eliberarea butonului mouse va apare cursorul text și se va plasa în partea superioară a blocului text creat.



Redactarea textului în blocul text

Cu toată că sistemele editoriale sunt destinate în primul rând amplasării comune a textului și altor elemente, nu se exclude nici posibilitatea de corectare sau chiar redactare artistică a textului după ce el a fost plasat în pagina publicației. Pentru realizarea acestor operații se va folosi același instrument de prelucrare a textului. După

activarea instrumentului de prelucrare a textului, cursorul se plasează pe blocul de text care urmează să fie redactat și se realizează un click. În bloc va apare cursorul de text, cu ajutorul căruia se realizează deplasarea în interiorul blocului, se marchează fragmentele de text, se copie, se mută etc. Cu alte cuvinte utilizarea instrumentului de prelucrare a textului permite realizarea tuturor operațiilor de prelucrare a textului caracteristice unui procesor de texte.

Tablelul ce urmează indică modul de realizare a operațiilor standard de redactare a textului.

Operația	Modul de realizare
Ștergerea unui simbol	Tastând Del (dacă e lichidat simbolul din dreapta cursorului) sau BackSpace (dacă e lichidat simbolul din stânga).
Marcarea unui fragment de text	Deplasarea la o extremitate a fragmentului apoi Shift + tastele de deplasare, pînă la cealaltă extremitate. După eliberarea tastelor textul rămâne marcat
Lichidarea fragmentului marcat	Tastare Del
Copierea (deplasarea) fragmentului marcat	Tastare Ctrl + C (Ctrl + X) , apoi deplasare la locul unde trebuie inserat fragmentul și tastare Ctrl + V .

Gestionarea elementelor paginii

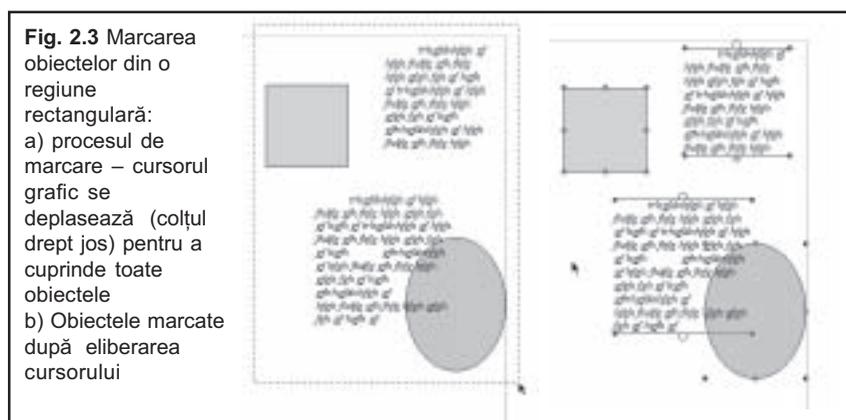
Pentru marcarea, deplasarea și modificarea obiectelor din pagină (atît a celor grafice, cât și a blocurilor de text) se utilizează un instrument special, marcat prin pictograma .

Marcarea unui element cu ajutorul acestui instrument se face prin un singur click al cursorului grafic (după activarea instrumentului el capătă forma unei săgeți) pe suprafața elementului. Elementul marcat e evidențiat prin apariția unor puncte de control (numărul lor variază în dependență de tipul obiectului).

Marcarea concomitentă a elementelor. Poate fi realizată în câteva moduri:

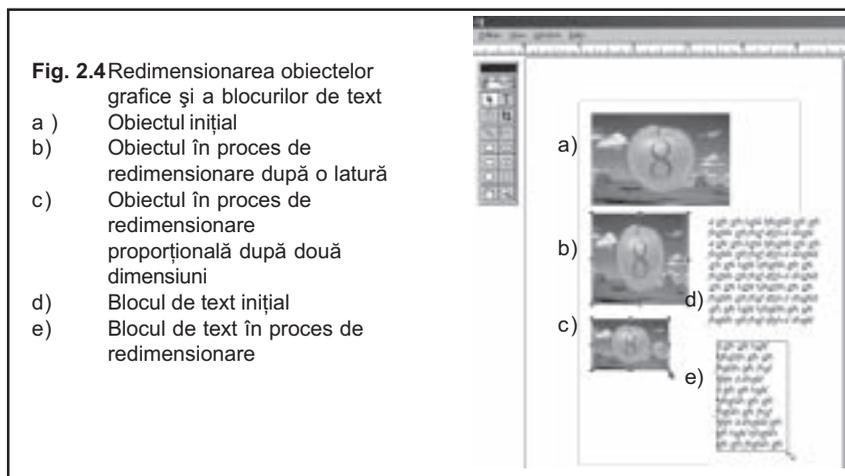
1. După marcarea unui obiect se apasă tasta **Shift** și se menține apăsată în timp ce se marchează alte obiecte. Fiecare obiect “atins” se selectează, celelalte rămânând marcate. Dacă tasta **Shift** nu se folosește, la marcarea unui nou obiect celelalte vor fi demarcate.

2. Cursorul grafic se plasează în afara regiunii rectangulare, care conține toate elementele ce urmează a fi selectate. Se apasă butonul stâng al unității mouse și, fiind menținut apăsat, se deplasează, pentru a obține un contur, în interiorul căruia ar fi plasate toate obiectele ce urmează a fi marcate. După selectarea conturului butonul se eliberează, obiectele rămânând marcate. (fig. 2.3)



Din figura 2.4 se poate observa diferența între modul de marcarea a blocurilor de text și a celor grafice. Blocurile grafice au 8 puncte de control, pe când cele de text – doar 4. Suplimentar blocurile de text au două “noduri de legătură” care indică începutul, sfârșitul blocului, prezența textului neplasat sau legătura cu alt bloc.

După marcarea obiectelor grafice și blocurilor de text pot fi modificate: schimbarea unei dimensiuni a obiectului grafic se va face prin deplasarea cursorului grafic la unul din punctele de control (cel, care aparține laturii care trebuie modificată), apoi prin apăsarea butonului mouse stâng și deplasarea cursorului în direcția cerută. Pentru a fixa noua poziție se eliberează butonul mouse. Dacă a fost activat unul din punctele de control din colțurile obiectului, modificarea poate fi realizată concomitent după două dimensiuni. Pentru a obține o



modificare uniformă, în procesul stabilirii noilor poziții ale laturilor mențineți apăsată și tasta **Shift** de pe tastatură.

Notă. După stabilirea poziției finale mai întâi se eliberează butonul mouse, apoi tasta **Shift**.

Pentru blocurile de text lipsesc punctele de control laterale, de aceea redimensionarea lor se va realiza concomitent după ambele dimensiuni (totuși, la deplasarea strict orizontală sau verticală a cursorului se schimbă doar o dimensiune.)

Deplasarea obiectelor marcate. După marcarea unui sau câtorva obiecte de pe pagină ele pot fi deplasate oriunde în interiorul paginii sau pe suprafața de lucru PageMaker. Pentru a realiza operația e necesar să se poziționeze cursorul grafic pe un obiect marcat, să se apese butonul mouse stâng al unității mouse, și, menținându-se apăsat, să se deplaseze obiectul spre noua sa poziție. Dacă au fost selectate mai multe obiecte, se vor deplasa toate, în corespundere cu traiectoria de deplasare a primului obiect.

Gruparea și degruparea obiectelor. Selectarea unor obiecte multiple în scopul prelucrării lor comune (de exemplu redimensionarea elementelor grafice în aceeași proporție) poate fi finalizată de procedura de grupare – transformare într-un singur macro obiect, care va conține toate elementele inițiale. Pentru a realiza această transformare după marcarea tuturor obiectelor ce urmează a fi grupate se tastează **Ctrl + G**. Operația inversă – de transformare a macro obiectului în obiecte

aparte se va realiza prin marcarea obiectului și tastarea combinației **Ctrl + Shift + G**.

Utilizarea rigletelor (liniilor de aliniere). Riglele verticale și orizontale plasate în fereastra de lucru PageMaker permit amplasarea pe pagină a unor linii verticale sau orizontale (riglete), după care poate fi realizată alinierea verticală sau orizontală a elementelor din pagină. Pentru a activa o rigletă este necesară deplasarea la rigla (verticală sau orizontală), acționarea butonului stâng mouse, apoi deplasarea pe pagină pînă la poziția după care efectuează alinierea (butonul mouse se menține acționat pînă la sfârșitul operației). La eliberarea butonului pe pagină va apare o linie de culoare verde, după care se aliază obiectele. Deplasarea unei riglete se va face prin selectarea ei cu cursorul grafic și acționarea butonului mouse stâng, cu deplasarea ulterioară a unității mouse în direcția necesară. La eliberarea butonului rigleta se va deplasa în poziția nouă. Pot fi activate concomitent mai multe rigle verticale sau orizontale. Prezența rigletelor în pagină nu afectează rezultatul tiparului – ele sunt elemente prezentate doar pe ecran. Lichidarea lor este prevăzută și se realizează prin deplasarea rigletei în afara paginii.

Rotirea obiectelor

Un instrument specializat, foarte util în cazul creării blocurilor de reclamă, a revistelor și a altor publicații care conțin elemente oblice (atât text cât și grafice) este instrumentul de rotire . După selectarea instrumentului se marchează cu ajutorul lui obiectul (sau macro obiectul) și, selectând cu cursorul grafic unul din punctele de control se realizează rotirea, deplasând unitatea mouse. În procesul de selectare a poziției finale (pînă a elibera butonul mouse), pe suprafața de lucru e prezent un contur al obiectului rotit, care indică în ce poziție va trece obiectul. După eliberarea butonului mouse obiectul se va plasa în poziția selectată. (fig. 2.5)

Fragmentarea imaginilor

Un alt instrument, destinat prelucrării imaginilor, este așa-numitul foarfece, marcat prin pictograma . Utilizarea lui se reduce la tăierea unor regiuni rectangulare din imaginile plasate în pagină, fără

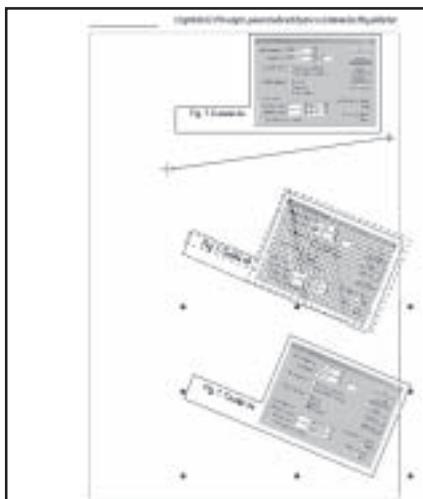


Fig. 2.5 Utilizarea instrumentului de rotire:

- Obiectul inițial
- Obiectul în procesul de rotire – obiectul și poziția lui e indicat prin un contur. Este vizibil și cursorul grafic al instrumentului de rotire cu o linie directoare care pornește de la centrul de rotație
- După fixarea poziției obiectul se plasează sub unghiul dat, rămânând marcat



Fig. 2.6 Prelucrarea imaginilor cu “foarfecele”:

- imaginea inițială
- imaginea tăiată vertical
- deplasarea părților imaginii (vizibil - invizibil) (observați forma cursorului grafic)
- procesul tăierii verticale (observați forma cursorului grafic)
- imaginea tăiată vertical și cursorul grafic al instrumentului “foarfece” în stare de repaus

modificarea dimensiunii inițiale a obiectului. Pentru a realiza operația, după activarea instrumentului se marchează elementul grafic (imaginea) care urmează a fi prelucrată. După apariția punctelor de control selectați latura sau colțul din care se va realiza tăierea prin activarea punctului de control respectiv, după care unitatea mouse e deplasată în direcția necesară. La eliberarea butonului mouse în pagină va rămâne doar partea netăiată a imaginii. Poate fi aplicată și operația inversă: o imagine “tăiată” poate fi readusă la dimensiunea inițială prin același procedeu, dar deplasând cursorul foarfecelor spre exteriorul imaginii. Părțile invizibile vor reapărea pe pagină. (fig. 2.6)

În același timp instrumentul poate realiza deplasarea porțiunilor vizibile ale imaginii, înlocuindu-le cu cele invizibile (“tăiate”). Pentru

aceasta e necesară deplasarea în interiorul imaginii marcate și deplasarea cursorului grafic pe suprafața imaginii cu butonul mouse stâng acționat. Imediat după apăsare cursorul ia forma unei mâini și se obține iluzia deplasării cu mâina a unei imagini într-o fereastră dreptunghiulară.

Notă. Operația de "tăiere" nu poate fi aplicată asupra blocurilor de text sau asupra elementelor grafice create direct în PageMaker.

Generarea elementelor grafice PageMaker

Instrumente pentru crearea elementelor grafice standard și cu casete text incorporate

Ele formează un grup din 8 elemente, fiecare avînd o destinație specială:

Instrumente pentru desenarea liniilor. Ocupă primele 2 poziții din blocul instrumentelor grafice. Primul este destinat trasării liniilor oblice, cel de-al doilea – pentru linii verticale, orizontale sau sub unghi de exact 45°. 

Pentru a trasa o linie, se selectează instrumentul, apoi poziția de început a liniei prin apăsarea butonului stâng mouse și deplasarea ulterioară a cursorului grafic spre poziția finală (cealaltă extremitate) a liniei. După atingerea acestei poziții butonul mouse este eliberat. În pagină va apare o linie dreaptă, care unește punctele selectate.

În cazul utilizării instrumentului pentru trasarea liniilor verticale sau orizontale linia se va alinia la direcția cu care formează cel mai mic unghi.

Instrumente pentru desenarea dreptunghiurilor și a casetelor text dreptunghiulare. Ocupă următoarele 2 poziții din blocul instrumentelor grafice. Primul este destinat trasării elementelor grafice dreptunghiulare, cel de-al doilea – casetelor grafice cu text de aceeași formă. 

Utilizarea ambelor instrumente este identică: după selectarea instrumentului se fixează unul din colțurile dreptunghiului apăsând butonul stâng mouse, apoi deplasând cursorul grafic pe suprafața paginii până la atingerea poziției destinate colțului diagonal, după care butonul mouse va fi eliberat. Pe suprafața paginii apare un dreptunghi de o anumită culoare (sau doar conturul lui). Pentru a

obține un pătrat, în procesul trasării figurii se fa țină apăsată tasta **Shift**.

În cazul desenării unei casete cu text procedura va fi aceeași, iar figura finală va conține două linii diagonale, care indică posibilitatea introducerii textului. Pentru introducerea textului în castea dreptunghiulară se va selecta instrumentul de prelucrare a textului, se va plasa cursorul grafic în casetă și se va realiza un click. În casetă va apare cursorul text.

Instrumente pentru desenarea elipselor și a casetelor text eliptice. Instrumentele sunt plasate pe pozițiile 5 și 6 din blocul instrumentelor grafice. Primul este destinat trasării elipselor, cel deal doilea – casetelor grafice cu text de aceeași formă. 

Ca și în cazul precedent utilizarea ambelor instrumente este identică: după selectarea instrumentului fixați unul din colțurile dreptunghiului circumscris elipsei apăsând butonul stâng mouse și deplasând cursorul grafic pe suprafața paginii până la atingerea poziției destinate colțului diagonal, după care butonul mouse este eliberat. Pe suprafața paginii va apare o elipsă de o anumită culoare (sau doar conturul ei). Pentru a obține o circumferință (un cerc) se va menține apăsată în procesul trasării figurii tasta **Shift**.

Fig. 2.7 Trasarea elementelor grafice și a casetelor text

- a) linii trasate și în proces de trasare
- b) Dreptunghi cu fond interior și fără fon, dreptunghi în proces de trasare
- c) Elipsă cu fond interior, circumferință, elipsă în proces de trasare
- d) Casetă text dreptunghiulară cu fond și fără el, ultima fiind marcată
- e) Casetă text eliptică completată și casetă eliptică marcată

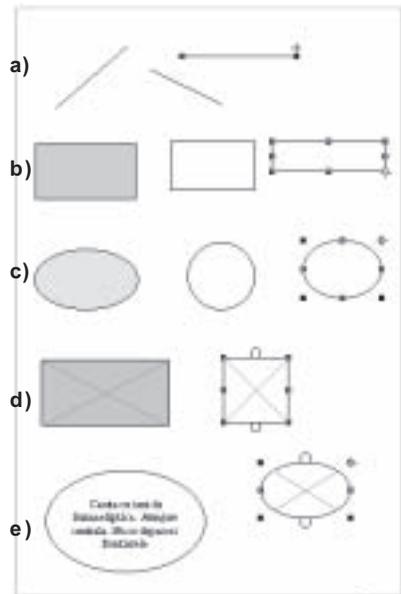
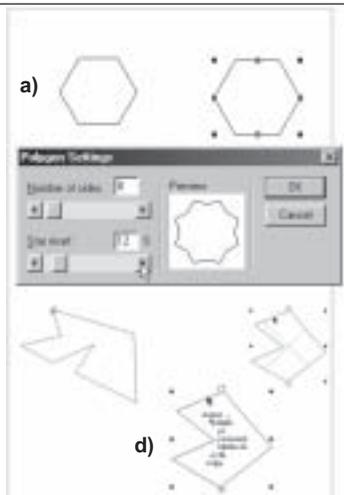


Fig. 2.8 Trasarea elementelor grafice și a casetelor text poligonale

- a) Poligon regulat trasat și în proces de trasare
- b) Casetă de dialog pentru fixarea numărului de laturi și a gradului de stelare
- c) Poligoane neregulate și casete de text poligonale
- d) Casetă text completată



În cazul desenării unei casete cu text procedura va fi aceeași, iar figura finală va conține două linii diagonale, care indică posibilitatea introducerii textului. Pentru introducerea textului se va selecta instrumentul de prelucrare a textului, se va plasa cursorul grafic în casetă și se va realiza un click. În casetă va apare cursorul de text.

Instrumente pentru desenarea poligoanelor și a casetelor text poligonale. Instrumentele sunt plasate pe ultimele poziții ale blocului instrumentelor grafice. Primul este destinat trasării poligoanelor (regulate sau neregulate), cel de-al doilea – casetelor grafice cu text de aceeași formă. 

Trasarea poligoanelor regulate și a casetelor de text. Se va selecta instrumentul pentru trasare și se va fixa punctul inițial de trasare prin apăsarea butonului stîng mouse în poziția marcată de cursorul grafic. La a doua etapă se va fixa dimensiunea poligonului, prin deplasarea cursorului grafic. După eliberarea cursorului grafic pe pagină va apare un poligon (sau conturul lui) cu un anumit număr de laturi (predefinit - 6). Pentru a obține un poligon regulat în procesul trasării figurii tasta **Shift** se va menține apăsată. Operația finalizează prin stabilirea numărului final de laturi și a gradului de "stelare" a poligonului. Pentru aceasta pe poligonul obținut se realizează un

click de dreapta și în meniul asociat se selectează opțiunea **Poligon settings**. În caseta de dialog, care apare, se fixează numărul necesar de laturi și gradul de “îndoire a lor”. Operația pentru o casetă cu text va fi aceeași. (fig 2.8)

Trasarea poligoanelor neregulate și a casetelor de text.

Poligoanele neregulate se trasează latură după latură, începînd cu un nod arbitrar în care se va realiza un click. În procesul de trasare a laturilor butonul mouse nu este apăsat! Se realizează doar câte un click pentru a marca sfîrșitul unei laturi și începutul alteia. La trasarea ultimei laturi, cursorul va fi deplasat către începutul primei laturi pînă la apariția unui contur pătrat care indică posibilitatea “închiderii” suprafeței poligonale. Pentru casetele de text operația este identică.

Deplasarea pe suprafața de lucru și regimurile de vizualizare

Pentru deplasarea pe suprafața de lucru se folosește instrumentul, care reprezintă imaginea unei mîini.  La activarea lui veți avea posibilitatea să fixați (prin apăsarea butonului mouse) un punct de reper, care îl veți deplasa pe ecran. Odată cu punctul de reper pe ecran se va deplasa și conținutul suprafeței de lucru. Instrumentul se folosește pentru accesul la elementele situate în afara zonei de vizibilitate în cazul când nu dorim să schimbăm gradul de mărire a elementelor paginii.

Pentru schimbarea gradului de mărire se folosește ultimul instrument din cutie – lupa . După activarea lui pe ecran apare cursorul grafic în formă de lupă. Realizînd un click într-un punct al suprafeței de lucru se va obține o mărire (în sens de apropiere) a elementelor cu poziționarea punctului în care s-a realizat click-ul în mijlocul ecranului. Pentru micșorarea (îndepărtarea) imaginii se va menține apăsată în momentul realizării click-ului tasta Ctrl de pe tastatură.