ADOBE ILLUSTRATOR CS6

ОФИЦИАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КУРС

Учебный курс разработан специалистами компании Adobe Systems

ADOBE ILLUSTRATOR CS6

ОФИЦИАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КУРС



УДК 004.42 ББК 32.973.26 А 31

> Authorized translation from the English language edition, entitled ADOBE ILLUSTRATOR CS6 CLASSROOM IN A BOOK; ISBN 032182248X; by ADOBE CREATIVE TEAM; published by Pearson Education, Inc, publishing as Adobe Press. © 2012 by Adobe systems, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

Перевод с английского М. А. Райтмана

Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс / [пер. с англ. A 31 M. A. Райтмана]. – М. : Эксмо, 2013. – 592 с. : ил. + 1 CD-Rom. – (Официальный учебный курс).

ISBN 978-5-699-60391-6

Это – официальный учебный курс по программе Adobe Illustrator CS6, входящий в знаменитую серию Classroom in a Book. Книга предназначена как начинающим, так и опытным пользователям, желающим получить от Adobe Illustrator CS6 максимум возможного. Серии простых, прекрасно подобранных пошаговых инструкций позволят вам на практике освоить все инструменты Adobe Illustrator CS6.

На диске представлены файлы для уроков. С их помощью вы быстро и легко станете настоящим мастером работы с Adobe Illustrator CS6.

УДК 004.42 ББК 32.973.26

Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения ООО «Издательство «Эксмо».

ОГЛАВЛЕНИЕ

что нахо <mark>ди</mark> тся	НА ДИСКЕ	15
НАЧАЛО РАБОТЬ	l	16
	Об официальном учебном курсе Adobe	16
And and a state of the state of	Предварительные требования	16
	Установка программы Adobe Illustrator	17
	Шрифты, используемые в этой книге	17
2	Запуск программы Adobe Illustrator	17
	Копирование файлов официального учебного курса	18
	Восстановление настроек по умолчанию	18
	Чтобы сохранить текущие установки Illustrator	18
	Чтобы удалить текущие установки Illustrator	19
	Чтобы восстановить сохраненные установки после завершения уроков	20
	Дополнительные ресурсы	20
	Сертификация Adobe	21
	Проверка обновлений	22
что нового в а	DOBE ILLUSTRATOR CS6	23
	Эффективный и гибкий интерфейс	23
	Настраиваемый пользовательский интерфейс	24
	Трассировка изображений	24
	Создание узоров	25
	Mercury Performance System	25
	Градиенты для обводки	26
	Прочие усовершенствования	27
БЫСТРОЕ ЗНАК	ОМСТВО С ПРОГРАММОЙ ADOBE ILLUSTRATOR CS6	



Начало работы		
Монтажные области		
Рисование фигур и линий		
Применение цвета	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	
Инструмент Shape Builder		
Инструмент Width		
Создание и изменение градиентной з	аливки	
Импорт изображений формата Adobe	Photoshop	
Трассировка изображений		
Палитра Color Guide	•••••••••••••••••	

ОФИЦИАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КУРС ADOBE ILLUSTRATOR CS6 5

Создание и применение узора	.41
Создание и форматирование текста	.43
Режимы рисования	.45
Работа с кистями	.46
Использование палитры Appearance	
Управление обводками	50
Выравнивание объектов	51
Дизайн в перспективе	52
Работа с символами	54

1 ЗНАКОМСТВО С РАБОЧЕЙ СРЕДОЙ



Начало работы	
Обзор рабочей среды	60
Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения	61
Панель Tools	62
Панель Control	66
Работа с палитрами	
Восстановление и сохранение состояния рабочей среды	72
Использование меню палитр	74
Изменение режима просмотра иллюстрации	
Использование команд просмотра	75
Использование инструмента Zoom	76
Прокрутка документа	
Просмотр иллюстрации	
Навигация по нескольким монтажным областям	
Использование палитры Navigator	
Представление о линейках	
Упорядочение нескольких документов	
Группы документов	
Поиск ресурсов при работе с Illustrator	
Контрольные вопросы	

2 ВЫДЕЛЕНИЕ И ВЫРАВНИВАНИЕ



96
103
104

Выравнивание точек	
Распределение объектов	
Выравнивание по монтажной области	
Управление группами объектов	108
Группирование элементов	
Работа в режиме изоляции	
Добавление в группу	
Упорядочивание объектов	111
Изменение порядка наложения объектов	
Выделение объектов на заднем плане	
Скрытие объектов	113
Применение методов выделения	114
Контрольные вопросы	118

З СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ФИГУР



Начало работы	22
Создание нового документа	
Работа с базовыми фигурами 12	25
Представление о режимах рисования12	26
Создание прямоугольников12	27
Создание прямоугольников со скругленными углами	31
Создание эллипсов1	33
Создание многоугольников1	34
Рисование за объектами1	35
Создание звезд	36
Изменение ширины и выравнивания обводки	38
Работа с сегментами линии1	39
Соединение контуров14	41
Использование инструмента Width14	43
Преобразование обводки в кривые14	47
Комбинирование и редактирование фигур 14	49
Работа с инструментом Shape Builder14	49
Работа с эффектами палитры Pathfinder1	52
Работа с режимами фигуры1	53
Использование режима рисования Draw Inside	56
Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур1.	58
Использование инструмента Eraser1	60
Трассировка изображений для создания фигур 1	61
Чистка изображения после трассировки1	64
Контрольные вопросы 1	66

ОФИЦИАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КУРС ADOBE ILLUSTRATOR CS6 7

4 ТРАНСФОРМИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ



Начало работы	
Управление монтажными областями	
Добавление монтажных областей в документ	
Редактирование монтажных областей	
Переименование монтажных областей	
Переупорядочение монтажных областей	
Трансформирование объектов	
Работа с линейками и направляющими	
Масштабирование объектов	
Отражение объектов	
Вращение объектов	
Искажение объектов	
Наклон объектов	
Точное позиционирование объектов	191
Изменение перспективы	
Выполнение нескольких трансформаций	
Использование эффекта Free Distort	
Контрольные вопросы	200

5 РИСОВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТОВ РЕМ И PENCIL



Начало работы	204
Знакомство с инструментом Pen (Перо)	
Создание прямых линий	207
Создание криволинейных контуров	208
Построение кривой	
Преобразование точек кривой в угловые точки	
Создание рисунка скрипки	216
Рисование кривых	217
Выделение кривой	
Рисование криволинейного контура	
Рисование различных типов кривых	
Рисование фигуры скрипки	
Создание струн скрипки	
Разделение контура	
Добавление указателей стрелок	
Создание пунктирной линии	
Редактирование кривых	227
Удаление и добавление опорных точек	
Преобразование между гладкими и угловыми точками	
Рисование с помощью инструмента Pencil	233
Редактирование с помощью инструмента Pencil	

Завершение рисунка скрипки 2	236
Сборка частей	236
Раскрашивание графического объекта	239
Контрольные вопросы 2	240

6 ЦВЕТ И РАСКРАШИВАНИЕ



Начало работы	244
Представление о цвете	245
Цветовые режимы	
Представление об элементах управления цветом	
Создание цвета	248
Создание и сохранение пользовательского цвета	
Редактирование образца цвета	
Использование библиотек образцов	
Создание плашечного цвета	
Использование палитры цветов	
Создание и сохранение оттенка цвета	
Копирование атрибутов оформления	
Создание цветовых групп	
Работа с палитрой Color Guide	
Редактирование цветовой группы	
Редактирование цветов графического объекта	
Работа с палитрой Kuler	
Назначение цветов графическому объекту	
Коррекция цвета	
Раскрашивание с помощью узоров	271
Применение существующих узоров	
Создание узора	
Применение узора	
Редактирование узора	
Работа с быстрой заливкой	277
Создание группы с быстрой заливкой	
Редактирование областей быстрой заливки	
Настройка зазоров	
Контрольные вопросы	286

7 РАБОТА С ТЕКСТОМ



Начало работы	290
Работа с текстом	291
Создание текста из точки	.292
Создание текста в области	.292
Импорт простого текста из файла	.294
Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста	.296

ОФИЦИАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КУРС ADOBE ILLUSTRATOR CS6 9

299
311
328

8 РАБОТА СО СЛОЯМИ



Начало работы
Создание слоев
Выделение и перемещение объектов и слоев
Копирование содержимого слоев
Перемещение слоев
Закрепление слоев 341
Просмотр слоев
Вставка слоев
Создание обтравочных масок
Объединение слоев
Поиск слоев
Применение к слоям атрибутов оформления
Изоляция слоев
Контрольные вопросы

9 РИСОВАНИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ



Начало работы	358
Представление о перспективе	359
Представление о сетке перспективы З	359

Работа с сеткой перспективы	360
Использование сетки перспективы	
Редактирование сетки перспективы	
Рисование объектов в перспективе	
Выделение и трансформирование объектов в перспективе	
Прикрепление объектов к перспективе	
Редактирование плоскостей вместе с объектами	
Добавление и редактирование текста в перспективе	382
Работа с символами в перспективе	384
Добавление символов на сетку перспективы	
Трансформирование символов в перспективе	
Открепление содержимого от перспективы	388
Работа с горизонтальной плоскостью	
Контрольные вопросы	391

10 СОЗДАНИЕ ПЕРЕХОДОВ МЕЖДУ ЦВЕТАМИ И ФИГУРАМИ



Начало работы	394
Работа с градиентами	395
Создание и применение линейного градиента	
Изменение направления и угла градиентного перехода	
Применение градиента к обводке	400
Редактирование градиентной обводки	401
Создание и применение радиального градиента	403
Изменение цветов радиального градиента	404
Настройка радиального градиента	
Применение градиентов к нескольким объектам	409
Другие методы редактирования цветов градиента	410
Добавление прозрачности к градиентам	412
Создание переходов между объектами	414
Создание перехода с заданным числом шагов	415
Модификация перехода	416
Создание и редактирование плавных цветовых переходов	419
Контрольные вопросы	422

11 РАБОТА С КИСТЯМИ



Начало работы	426
Работа с кистями	427
Использование каллиграфических кистей	428
Настройка кисти	
Использование цвета заливки с кистями	
Удаление мазков кисти	
Использование объектных кистей	431
Рисование с помощью инструмента Paintbrush	
Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush	

Создание объектной кисти	
Редактирование объектной кисти	
Использование кистей из щетины	438
Изменение параметров кисти из щетины	
Рисование кистью из щетины	
Использование узорчатых кистей	443
Создание узорчатой кисти	
Применение узорчатой кисти	
Изменение атрибутов цвета кистей	450
Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints	
Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Hue Shift .	
Работа с инструментом Blob Brush	454
Рисование с помощью инструмента Blob Brush	
Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush	
Редактирование с использованием инструмента Eraser	
Контрольные вопросы	460

12 ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ



Начало работы	464
Использование интерактивных эффектов	465
Применение эффекта	465
Редактирование эффекта	
Стилизация текста с помощью эффектов	469
Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder	
Применение эффекта Offset Path	
Создание объемного эффекта	478
Создание трехмерного объекта вращением	
Изменение освещения трехмерного объекта	
Проецирование символа на трехмерный объект	
Контрольные вопросы	488

13 ПРИМЕНЕНИЕ АТРИБУТОВ ОФОРМЛЕНИЯ И СТИЛЕЙ ГРАФИКИ



Начало работы	
Использование атрибутов оформления	493
Редактирование и добавление атрибутов оформления	
Добавление дополнительной обводки	
Добавление дополнительной заливки	
Переупорядочение атрибутов оформления	
Применение атрибутов оформления к слою	
Использование стилей графики	501
Создание и сохранение стиля графики	
Применение стиля графики к объекту	
Замена атрибутов стиля графики	

Применение стиля графики к слою	504
Изменение стиля графики, примененного к слою	507
Применение существующих стилей графики	507
Применение нескольких стилей графики	509
Применение стиля графики к тексту	510
Копирование и удаление стилей графики	511
Создание графики для Всемирной паутины	. 512
Выравнивание объектов по пиксельной сетке	513
Фрагментация изображения	516
Выделение и редактирование фрагментов	517
Использование команды Save For Web	519
Контрольные вопросы	. 523

14 РАБОТА С СИМВОЛАМИ



Начало работы	26
Работа с символами	27
Использование библиотек символов программе Illustrator	28
Создание символов	30
Редактирование символа5	32
Замена экземпляра символа другим символом	35
Изоляция отдельных экземпляров символа	37
Изменение дополнительных параметров символов	38
Использование инструментов для работы с символами	39
Распыление экземпляров символов5	539
Редактирование наборов символов с использованием инструментов	
для работы с символами	541
Копирование и редактирование наборов символов	544
Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их оттуда 5	646
Проецирование символа на трехмерный объект	647
Символы и интеграция с Adobe Flash 5	647
Контрольные вопросы	53

15 КОМБИНИРОВАНИЕ ГРАФИКИ ILLUSTRATOR С ФАЙЛАМИ ДРУГИХ ПРИЛОЖЕНИЙ ADOBE



Начало работы	. 556
Работа с программой Adobe Bridge	
Комбинирование иллюстраций	. 559
Векторная графика в сравнении с растровой	. 560
Импорт файлов Adobe Photoshop	. 561
Помещение файла Photoshop	
Трансформирование помещенного изображения	
Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев	
Коррекция цвета помещенного изображения	

Наложение маски на изображение	569
Применение обтравочной маски к изображению	.569
Редактирование маски	.570
Маскирование объекта фигурой	.571
Маскирование объекта несколькими фигурами	.572
Создание непрозрачной маски	.574
Редактирование непрозрачной маски	.576
Захват образцов цвета из помещенных изображений	578
Связи изображений	579
Поиск информации о связи	.579
Замена связанного изображения	.581
Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop	582
Illustrator и Adobe InDesign, Adobe Muse, Adobe Fireworks и Adobe Flash	5 8 3
Контрольные вопросы.	584
ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	585

ЧТО НАХОДИТСЯ НА ДИСКЕ

Обзор содержимого диска официального учебного курса Adobe

Диск «Официальный учебный курс Adobe Illustrator CS6» включает файлы уроков, необходимые для выполнения упражнений в этой книге, а также другую информацию, полезную для изучения и более эффективного использования программы Adobe Illustrator CS6. На схеме ниже показано содержание диска, это поможет вам в поиске пужных файлов.



НАЧАЛО РАБОТЫ

Adobe Illustrator — это удовлетворяющее промышленным стандартам программное средство для подготовки иллюстраций, предназначенных для печатных, мультимедийных и веб-носителей. Кем бы вы ни были — дизайнером или техническим иллюстратором, оформляющим печатные издания, создателем мультимедийной графики или верстальщиком вебстраниц и онлайн-контента, — программа Adobe Illustrator предоставит вам инструменты, необходимые для получения результатов профессионального качества.

Об официальном учебном курсе Adobe

Официальный учебный курс Adobe Illustrator CS6® входит в состав серии обучающих пособий по программному обеспечению Adobe, поддерживаемых экспертами этой корпорации. Уроки разработаны так, чтобы вы могли осваивать их с любой удобной для вас скоростью. Если вы ранее не сталкивались с Adobe Illustrator, то овладеете основами и научитесь использовать программу. Если же вы уже имеете опыт работы с Adobe Illustrator, то официальный учебный курс даст вам много полезного, включая советы и приемы использования последней версии графического редактора.

На каждом уроке представлены пошаговые инструкции по созданию отдельно взятого проекта, но всегда остается пространство для собственных исследований и экспериментов. Вы можете проработать книгу от начала до конца или выполнить только те уроки, которые вам интересны. Каждый урок завершается списком контрольных вопросов, подводящим итог тому, что вы прочитали.

Предварительные требования

Прежде чем начать изучать официальный учебный курс Adobe Illustrator CS6, вам необходимо ознакомиться со своим компьютером и его операционной системой. Вы должны уметь пользоваться мышью и стандартными меню и командами, а также открывать, сохранять и закрывать файлы. Если вам требуется получить дополнительную информацию, просмотрите печатную или онлайн-документацию, прилагаемую к вашей операционной системе Microsoft[®] Windows[®] или Apple[®] Mac[®] OS X или же к вашему компьютеру. • Примечание. Если инструкции неодинаковы для разных платформ, первыми указываются команды версии для операционной системе Windows, а затем команды для OS X, с указанием платформы в скобках. Например, «нажав и удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), щелкните мышью за пределами рисунка». В некоторых случаях часто используемые команды могут быть приведены в сокращенном виде, при этом первой указывается команда Windows, за которой следует символ косой черты, а затем команда OS X без каких-либо пояснений в скобках. Например, «нажмите клавишу Alt/Option» или «нажав и удерживая клавишу Ctrl/Command, щелкните мышью».

Установка программы Adobe Illustrator

Перед началом использования официального учебного курса Adobe Illustrator CS6 убедитесь, что ваша система работает корректно, и вы установили нужное программное и аппаратное обеспечение. Программу Adobe Illustrator CS6 вы должны приобрести отдельно. Системные требования и подробные инструкции по установке программы вы найдете в файле Adobe Illustrator CS6 Read Me на DVD-диске с дистрибутивом или во Всемирной паутине по адресу www.adobe.com/ru/support/.

Шрифты, используемые в этой книге

В файлах уроков данной книги используются шрифты, предоставляемые вместе с программой Adobe Illustrator CS6. Эти шрифты инсталлируются в следующую папку:

- Windows: [загрузочный диск]\Windows\Fonts\;
- OS X: [загрузочный диск]/Library/Fonts/.

Для получения дополнительных сведений по шрифтам и их установке см. файл Adobe Illustrator CS6 Read Me на DVD-диске с дистрибутивом или во Всемирной паутине по адресу www.adobe.com/ru/support/.

Запуск программы Adobe Illustrator

Illustrator запускается точно так же, как и любое другое приложение.

Чтобы запустить Adobe Illustrator в операционной системе Windows:

- 1 Выберите команду Start ⇒ All programs ⇒ Adobe Illustrator CS6 (Пуск ⇒ Все программы ⇒ Adobe Illustrator CS6). Чтобы запустить Adobe Illustrator в операционной системе OS X.
- 2 Откройте папку Applications/Adobe Illustrator CS6 (Приложения/ Adobe Illustrator CS6) и дважды щелкните мышью по ярлыку программы Adobe Illustrator.

Копирование файлов официального учебного курса

• Примечание.

По окончании каждого урока у вас должны сохраниться все исходные файлы. В том случае, если вы их перезапишете, к исходным файлам можно будет вернуться, вновь скопировав их из папки Lessons на компакт-диске официального учебного курса Adobe illustrator CS6 в папку Lessons на жестком диске вашего компьютера.

На компакт-диске официального учебного курса Adobe Illustrator CS6 находятся папки с электронными файлами уроков книги. Каждому уроку соответствует собственная папка. Вам необходимо скопировать папки с файлами уроков на жесткий диск компьютера, чтобы выполнять упражнения. Для экономии места на диске вы можете скопировать только ту папку, файлы в которой необходимы для текущего урока, а затем удалить ее.

Чтобы скопировать файлы официального учебного курса, выполните следующие шаги.

- 1 Вставьте компакт-диск официального учебного курса Adobe Illustrator CS6 в дисковод.
- 2 Просмотрите содержимое диска и найдите папку Lessons.
- **3** Выполните одно из следующих действий:
 - скопируйте всю папку Lessons, перетащив ее мышью с компактдиска в окно программы-проводника вашего компьютера;
 - скопируйте только папку необходимого урока для этого создайте папку Lessons на жестком диске используемого компьютера, а затем перетащите в нее папку с файлами урока с компакт-диска.

Восстановление настроек по умолчанию

В файл установок сохраняется информация о настройках палитр и команд. Каждый раз по завершении работы с Adobe Illustrator расположение палитр и настройки команд записываются в файл установок. Если вам необходимо вернуть инструменты и их настройки к состоянию по умолчанию, вы можете удалить текущий файл установок. При этом новый файл установок будет создан во время следующего запуска программы.

Чтобы знать наверняка, что увиденное вами на экране совпадает с изображениями и инструкциями в книге, вам следует сбрасывать установки перед началом каждого урока. Если вы предпочитаете сохранять собственные установки, помните, что в данном случае инструменты, палитры и другие настройки программы Illustrator CS6 не обязательно совпадут с описанными в книге. После завершения работы с книгой вы можете вернуть сохраненные вами установки.

Чтобы сохранить текущие установки Illustrator

- **1** Закройте программу Adobe Illustrator CS6.
- 2 Найдите файл AIPrefs (Windows) или Adobe Illustrator Prefs (OS X):

- Windows XP SP3: файл AIPrefs находится в папке [загрузочный диск]\Documents and Settings\[имя пользователя]\Application Data\Adobe\Adobe Illustrator CS6 Settings\en_US*\x86 или x64;
- Windows Vista\7: файл AIPrefs находится в папке [загрузочный диск]\Users\[имя пользователя]\AppData\Roaming\Adobe\ Adobe Illustrator CS6 Settings\en_US*\x86 или x64.
- OS X 10.6 и 10.7**: файл Adobe Illustrator Prefs находится в папке [загрузочный диск]/Users/[имя пользователя]/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS6 Settings/en_US*.

Примечание. Если вы не можете обнаружить файл установок указанным способом, воспользуйтесь средствами поиска операционной системы и найдите файл AlPrefs (Windows) или Adobe Illustrator Prefs (OS X).

Если вы все равно не можете найти файл установок, значит, вы либо еще не запускали программу Adobe Illustrator CS6, либо переместили (удалили) файл установок. Этот файл создается после первого выхода из программы и обновляется в дальнейшем.

- 3 Скопируйте файл и сохраните его в другой папке на жестком диске используемого компьютера.
- **4** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

Совет. Для быстрого поиска и удаления файла установок Adobe Illustrator (что потребуется вам перед началом каждого нового урока) создайте ярлык (Windows) или псевдоним (OS X) для папки **Adobe Illustrator CS6 Settings**.

Чтобы удалить текущие установки Illustrator

- **1** Закройте программу Adobe Illustrator CS6.
- 2 Найдите файл AIPrefs (Windows) или Adobe Illustrator Prefs (OS X):
 - Windows XP SP3: файл AIPrefs находится в папке [загрузочный диск]\Documents and Settings\[имя пользователя]\Application Data\Adobe \Illustrator CS6 Settings\en_US*\x86 или x64;
 - Windows Vista\7: файл AIPrefs находится в папке [загрузочный диск]\Users\[имя пользователя]\AppData\Roaming\Adobe\ Adobe Illustrator CS6 Settings\en_US1\x86 или x64;
 - OS X 10.6 и 10.7**: файл Adobe Illustrator Prefs находится в панке [загрузочный диск]/Users/[имя пользователя]/Library/Preferences/Adobe Illustrator CS6 Settings/en_US*.
- **3** Удалите файл установок.
- 4 Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

Примечание. В операционной системе Windows XP папка Application Data по умолчанию скрыта. То же касается и папки AppData B Windows Vista и Windows 7, Чтобы сделать эти папки видимыми, в окне программы Windows Explorer (Проводник Windows) выполните команду меню Tools \Rightarrow Folder Options (Сервис ⇒ Свойства папки) и откройте вкладку View (Вид). В списке Advanced Settings (Дополнительные параметры) установите переключатель Hidden Files and folders (Скрытые файлы и папки) в положение Show Hidden Files and Folders (По-

казывать скрытые файлы и папки) или Show hidden files, folders, or drives (Показывать скрытые файлы, папки и диски).

Имя папки может отличаться в зависимости от языка установленной версии.

^{**} В OS X 10.7 (Lion) папка Library скрыта по умолчанию.

Чтобы восстановить сохраненные установки после завершения уроков

- 1 Выйдите из программы Adobe Illustrator CS6.
- 2 Замените текущий файл установок ранее сохраненным.

• Примечание. Предпочтительнее перемещать исходный файл установок, вместо переименования.

Дополнительные ресурсы

Официальный учебный курс Adobe Illustrator CS6 не предназначен для замены документации, которая поставляется вместе с программой, или для выполнения задач полного справочника по каждой функции в Illustrator CS6. В данной книге объясняются только те команды и возможности, которые используются в уроках. За исчерпывающей информацией о функциях программы обращайтесь к следующим ресурсам.

Adobe Community Help объединяет активных пользователей программного обеспечения Adobe, авторов и экспертов корпорации с целью получения наиболее полезной, важной и новой информации о продуктах Adobe.

Чтобы обратиться к сервису Adobe Community Help, в окне программы Illustrator нажмите клавишу F1 или выполните команду меню Help \Rightarrow Illustrator Help (Справка \Rightarrow Справка программы Illustrator).

Содержимое справки обновляется благодаря обратной связи и вкладу каждого активного пользователя из сообщества Adobe. Вы можете способствовать этому несколькими способами: добавляя комментарии к сообщениям форума, включая ссылки в содержание сообщений, публикуясь в сообществе или делясь пользовательскими советами. Ищите всю информацию по адресу www.adobe.com/community/publishing/download.html.

Ответы на наиболее часто задаваемые вопросы о ресурсе Adobe Community Help можно найти по адресу **community.adobe.com/help/profile/faq.html**.

Справочные материалы по программе Adobe Illustrator: www.adobe. com/ru/support/illustrator/. На этом ресурсе вы можете просмотреть все справочные руководства по программе.

Форумы Adobe. Ресурс **forums.adobe.com** позволяет включаться в дискуссии с другими пользователями по программному обеспечению Adobe.

Adobe TV (**tv.adobe.com**) — онлайн-видеоресурс, где вы найдете инструкции экспертов по продуктам Adobe, включая канал How To, для быстрого начала работы с вашим приложением Adobe. Adobe Design Center (www.adobe.com/designcenter) предоставляет доступ к статьям по дизайну, галерее работ профессиональных дизайнеров, консультациям и многому другому.

Adobe Developer Connection (www.adobe.com/devnet). Этот раздел сайта Adobe содержит технические статьи, исходные коды, обучающие видеоуроки по всем продуктам и технологиям корпорации.

Ресурсы для обучения, расположенные по адресу **www.adobe.com/ru/** education представляют собой собрание ценной информации для работников в сфере образования. Здесь можно найти образовательные материалы всех уровней сложности, включая три бесплатных учебных пособия, в основе которых интегрированный метод обучения корпорации Adobe. Эти материалы пригодны для подготовки к сдаче экзаменов на получение сертификата Adobe Certified Associate.

Также вы можете посетить следующие полезные ссылки.

Adobe Marketplace & Exchange (www.adobe.com/cfusion/exchange) – главный ресурс для поиска инструментов, функций, кодов и многого другого для дополнения и расширения возможностей приложений Adobe.

Домашняя страница программы Adobe Illustrator CS6 по адресу **www.ado-be.com/ru/products/illustrator.html**.

Adobe Labs (labs.adobe.com) — это ресурс, предоставляющий доступ к новейшим разработкам корпорации, а также к форумам, где вы можете общаться как с сотрудниками Adobe, так и с подобными вам участниками сообщества.

Сертификация Adobe

Программа Adobe Certified предназначена, чтобы помочь пользователям Adobe улучшать и передавать свои навыки пользования продуктом. Существуют четыре уровня сертификации:

- Adobe Certified Associate (ACA) сертифицированный специалист Adobe;
- Adobe Certified Expert (ACE) сертифицированный эксперт Adobe;
- Adobe Certified Instructor (ACI) сертифицированный инструктор Adobe;
- Adobe Authorized Training Center (ААТС) авторизованный учебный центр Adobe.

Документ Adobe Certified Associate (ACA) свидетельствует, что у его обладателя присутствуют достаточные навыки для планирования, разработки, построения и поддержки эффективной коммуникации с помощью различных цифровых средств.

Программа Adobe Certified Expert (АСЕ) представляет собой способ повышения уровня для пользователей-экспертов. Получение данного сертификата — хорошая возможность добиться увеличения зарплаты, он также будет полезен, если вы собираетесь искать работу или просто желаете повысить квалификацию.

Если вы преподаватель с сертификатом ACE, программа Adobe Certified Instructor (ACI) поднимет ваши умения на новый уровень и предоставит доступ к широкому диапазону ресурсов Adobe.

Авторизованные учебные центры Adobe предлагают курсы и тренинги по продуктам Adobe, которые ведут только сертифицированные инструкторы. Информация об учебных центрах доступна по адресу **partners.adobe.com**.

Информацию о программе Adobe Certified вы найдете на странице **www.** adobe.com/support/certification/main.html.

Проверка обновлений

Корпорация Adobe периодически обновляет свои программы. Вы можете загрузить необходимые обновления с помощью инструмента Adobe Application Manager, если компьютер подключен к Интернету.

- 1 В Adobe Illustrator выполните команду меню Help ⇒ Updates (Справка ⇒ Обновления). Инструмент Adobe Application Manager автоматически проверит, не нужно ли обновить ваше программное обеспечение от Adobe.
- 2 В диалоговом окне Adobe Application Manager выберите обновления, которые хотите установить, и подтвердите выбор, щелкнув мышью по соответствующей кнопке.

• **Примечание.** Обратите внимание, что при попытке установить обновления для Adobe Illustrator появится окно с требованием закрыть эту программу, если она была запущена. Завершите работу программы, продолжите обновление и вновь запустите Illustrator по окончании процесса.

Совет. Диалоговое окно Adobe Application Manager отображает все имеющиеся обновления для всех установленных на вашем компьютере программ от Adobe, независимо от того, из какого из них было запущено (в нашем случае это Adobe Illustrator). Потому с помощью данного диалогового окна вы также можете обновить и остальные программы от Adobe (если для них имеются обновления).

3 По завершении установки обновлений закройте диалоговое окно Adobe Application Manager.

ЧТО НОВОГО В ADOBE ILLUSTRATOR CS6

Программа Adobe Illustrator CS6 предоставляет множество новых функций, призванных помочь вам с большей эффективностью создавать иллюстрации для печатных изданий, Всемирной паутины и цифрового видео. В данной главе вы познакомитесь со многими из этих новых возможностей, узнаете, как они функционируют и как использовать их в своей работе.

Эффективный и гибкий интерфейс

Благодаря более чем 40 улучшениям пользовательского интерфейса программы Illustrator, работа с ее инструментами стала более удобной, эффективной и интуитивно понятной.



Инструменты, палитры, панели и элементы управления не изменили своего местоположения, но выполнение часто используемых команд — от встроенного редактирования имен слоев до навигации по списку шрифтов — теперь осуществляется за меньшее количество шагов. Обновления интерфейса палитр включают возможности растягивания областей с образцами цвета и ввода шестнадцатеричных значений цвета в палитре **Color** (Цвет). В Adobe Illustrator CS6 вы можете изменять имена слоев, стилей и групп прямо в палитре, а палитра **Character** (Символ) теперь отображает глифы, для доступа к которым ранее требовалось совершить не один щелчок мышью.

Настраиваемый пользовательский интерфейс

Вы можете настроить яркость пользовательского интерфейса программы, причем сделав это либо навсегда, либо для работы над определенным проектом. Оформите интерфейс программы по образу других ваших приложений, например, видеоредактора или Adobe Photoshop CS6. Данная возможность также позволит сфокусироваться на вашем проекте.



Трассировка изображений

Благодаря новейшему механизму трассировки изображений, реализованному в Illustrator CS6, векторизация растровых изображений теперь выполняется точнее и чище. В результате вы получаете более точные линии, аккуратнее повторяющие форму исходного изображения, и лучшее распознавание оттенков, чем в случае использования команды Live Trace (Быстрая трассировка), использовавшейся для трассировки с версии CS2. По сравнению с нею палитра **Image Trace** (Трассировка изображения) предлагает практически идентичную функциональность, но гораздо более высокую результативность, и ваши проекты будут создаваться гораздо быстрее с помощью простых, интуитивно понятных элементов управления.



Создание узоров

Вы можете с легкостью создавать и редактировать бесшовные векторные узоры, экспериментировать с различными типами компоновки или самостоятельно настраивать стыки и пересечения автоматически созданного бесшовного рисунка.



Mercury Performance System

Начав осваивать программу Adobe Illustrator CS6, вы увидите всю ее мощь. Благодаря поддержке 64-разрядных операционных систем OS X

и Windows программа получает доступ ко всей имеющейся оперативной памяти используемого компьютера. Прирост производительности особенно заметен при открытии, сохранении или экспорте больших файлов. Предварительный просмотр выполняется быстрее, и существенно уменьшилось время отклика программы.



Градиенты для обводки

Данная функция позволяет применить к обводке три типа градиента: внутри, вдоль и для всей обводки. Вы можете преобразовывать простые пути в сложные на вид и захватывающие фигуры. Вам больше не потребуется разбирать обводку, чтобы выполнить ее заливку, а затем применить к ней градиент.



Прочие усовершенствования

- Палитра Transform (Трансформирование) вы получаете доступ к такой важной команде, как Scale Strokes & Effects (Масштабировать обводки и эффекты).
- Палитра Transparency (Прозрачность) благодаря новым кнопкам Make Mask (Создать маску) и Release (Освободить) создавать маски и управлять ими стало гораздо проще.
- Панель Control (Управление) улучшена и обновлена, теперь она позволяет быстро находить нужные инструменты. Совсем не важно, что вы ищете, будь то элементы управления опорными точками, обтравочные маски, искажение оболочек и т. п.
- Эффект Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) оптимизировали для повышения скорости работы, увеличения производительности при обработке теней и свечений, кроме того была добавлена возможность предпросмотра изменений в реальном времени, при применении и настройке данного эффекта.

Хотя приведенный список затрагивает лишь небольшое количество изменений и усовершенствований, появившихся в программе Illustrator CS6, он демонстрирует нацеленность разработчиков компании Adobe на создание как можно более удобных инструментов для верстки различных материалов. Мы надеемся, что вы найдете работу с программой Illustrator CS6 столь же приятной, какой она показалась нам.

> Коллектив авторов «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс»

БЫСТРОЕ ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ ADOBE ILLUSTRATOR CS6

Обзор урока

В этой интерактивной демонстрации Adobe Illustrator CS6 вы познакомитесь с работой программы, используя ряд новых захватывающих возможностей.



На выполнение урока потребуется около часа. Прежде чем приступать, вам понадобится скопировать на жесткий диск папку Lesson00.



В этом уроке, задачей которого является демонстрация возможностей программы Adobe Illustrator CS6, вы воспользуетесь ее новыми функциями, такими как применение градиентов к обводкам и создание узоров, а также познакомитесь с некоторыми из ключевых принципов работы с программой.

Начало работы

• Примечание.

Если вы еще не скопировали на жесткий диск используемого компьютера файлы для данного урока, расположенные в папке Lesson00 на прилагаемом к книге компактдиске, то сделайте это сейчас. См. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

Примечание.
Если пункт Reset Essentials (Восстановить Основные сведения) отсутствует в меню
Window ⇒ Workspace
(Окно ⇒ Рабочая среда), вначале выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Essentials
(Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).

В качестве первого урока данной книги мы предлагаем вам быстрый обзор инструментов и функций Adobe Illustrator CS6. Это позволит вам сформировать представление о возможностях данного программного продукта, во время исследования которых вы создадите логотип для компании по производству шоколадных конфет.

- Чтобы инструменты и панели/палитры выглядели и функционировали так, как описано в уроке, удалите или переименуйте файл настроек программы Adobe Illustrator CS6. См. раздел «Восстановление настроек по умолчанию» в начале этой книги.
- 2 Запустите программу Adobe Illustrator CS6.
- 3 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L00end.ai из папки Lesson00. Этот файл содержит окончательный вариант иллюстрации. Вы можете оставить файл открытым, чтобы сверяться с ним во время работы, или же закрыть его, воспользовавшись командой меню File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть). Выполнение данного урока вы начнете с создания нового документа.



4 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).

Монтажные области

Документ Adobe Illustrator может содержать до 100 монтажных областей (монтажные области подобны страницам в таких программах, как Adobe InDesign). На следующем шаге вы создадите документ с двумя монтажными областями.

• Примечание. Более подробные сведения о создании и редактировании монтажных областей вы получите в уроке 4.

- 1 Выполните команду меню File ⇒ New (Файл ⇒ Новый).
- 2 В диалоговом окне New Document (Новый документ) дайте файлу имя signage, а в раскрывающемся списке Profile (Профиль) оставьте выбранным Print (Печать). Установите следующие значения остальным параметрам: Number Of Artboards (Количество монтажных областей) 2, Units (Единицы измерения) – Inches (Дюймы). Щелкните по кнопке OK. Откроется новое окно пустого документа.

3 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне оставьте без изменений имя файла signage. ai и перейдите к папке Lesson00. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным Adobe Illustrator (*.AI/ai)

Name	algulage -	NUMBER OF	Section 2002	100000000	10.000
Profile	(Custom)				
Number of Artboards:	-				
Spacing	10.28.04	and the second	Column	ns: : Encour	
Stre			-	and the second	140.50
Width:	IT SELECTION	1999	Uni		
Height	1117602	-	Orientatio	ant: [7 62	
Elecd:	Top : OTAL	Bottom = 101200	teft : COPIers	Right : Din	
> Advanced					
	Color Mode:	CMVK, PPI 300,	Align to Fixel C		
Templates_				Cancel	

и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте значения без изменений и щелкните по кнопке **OK**.

- 4 Выполните команду меню View ⇒ Rulers ⇒ Show Rulers (Просмотр ⇒ Линейки ⇒ Показать линейки) для отображения линеек в окне документа.



тажная область 1). На панели **Control** (Управление), расположенной над документом, нажмите кнопку **Landscape** (Альбомная)

6 Нажав и удерживая кнопку мыши на выбранной монтажной области, перетащите ее влево, пока между двумя монтажными областями не

появится зазор серого цвета. Illustrator позволяет вам одновременно работать с монтажными областями, отличающимися по размеру и ориентации.

7 Выберите инструмент Selection (Выделение) №, чтобы завершить редактирование монтажных областей. Щелкните мышью по правой (вертикальной) монтажной области, чтобы сделать ее активной. Выполните команду меню View ⇒ Fit



Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

Рисование фигур и линий

• Примечание.

Более подробные сведения о создании и редактировании фигур вы получите в уроке 3. Рисование фигур — краеугольный камень программы Adobe Illustrator, и по мере выполнения уроков вы создадите большое количество фигур. На следующем шаге вы создадите и скопируете несколько фигур.

Выберите инструмент Line Segment (Отрезок линии) ∕ на панели Tools (Инструменты) и поместите указатель в верхней части монтажной области, недалеко от левого края (позиция указателя выделена на рисунке ниже). Удерживая нажатой клавишу Shift и кнопку мыши, перетащите линию к нижнему краю монтажной области (по прямой), отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.



2 На панели Control (Управление), расположенной над окном документа, в поле Stroke

Weight (Толщина линии) введите значение 30 pt и нажмите клавишу Enter или Return для сохранения изменений.



- При активном инструменте Line Segment (Отрезок линии) / поместите указатель в центр только что созданной вами линии, примерно на одну треть ее длины ниже верхнего края. Нажав и удерживая клавишу Shift и кнопку мыши, перетащите указатель вправо, практически до края монтажной области. Отпустите кнопку мыши и клавишу Shift.
- На панели Control (Управление) увеличьте ширину линии до 50 pt. Введите значение 3,65 in в поле Y для уточнения положения линии по вертикали. Нажмите клавишу Enter или Return.



©- ∰ x ÷K3555m 1 + ÷85552m * ÷8

5 Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) на панели **Tools** (Инструменты). Поместите указатель под только что созданной вами горизонтальной линией (позиция установки указателя показана на

• Примечание. В зависимости от разрешения монитора вашего компьютера на панели Control (Управление) могут отображаться не все элементы управления (в частности, иногда бывает не видно поля ввода У). Если настраиваемые параметры не отображаются. щелкните мышью по оранжевому слову Transform (Трансформирование), чтобы отобразить одноименную палитру или выполните команду меню Window ⇒ Transform (Окно ⇒ Трансформирование).

рисунке ниже). Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите указатель вниз по диагонали для создания прямоугольника шириной 5,8 in (дюймов) и высотой 3 in. Значения ширины и высоты прямоугольника отображаются на метке рядом с указателем. Толщина обводки нового прямоугольника будет равняться 50 пунктам, вы измените ее в дальнейшем.

- 6 Задайте параметру W (Ш) на панели Control (Управление) значение 5,8 in, если указано иное, и нажмите клавишу Enter или Return. Нажмите клавишу **D** для установки по умолчанию значений заливки и ширины линии прямоугольника.
- Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools 7 (Инструменты) и переместите прямоугольник, чтобы он располагался примерно так, как показано на рисунке ниже. Точность не важна.





- Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и открой-8 те файл extras.ai, находящийся в папке Lesson00.
- 9 При активном инструменте Selection (Выделение) щелкните по спиралевидным линиям для выделения. Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать). Не закрывая окно документа extras.ai, щелкните по вкладке файла signage.ai, а затем выполните команду меню Edit \Rightarrow Paste (Редактирование \Rightarrow Вставить).
- 10 С помощью инструмента Selection (Выделение) перенесите спирали, чтобы они располагались так, как показано на рисунке, а затем выполните команду меню Select \Rightarrow Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение)



Примечание. Спиралевидные линии из этого примера были созданы с помощью инструмента Spiral (Спираль) 📵 находящегося в группе инструмента Line Segment (Отрезок линии) / на панели Tools (Инструменты).

-

Обратите внимание, что спирали сгруппированы, а это значит, что при выделении одной линии вы выделяете весь объект.

Применение цвета

Применение цвета — одна из наиболее часто выполняемых задач в программе Illustrator. С помощью таких палитр как Color (Цвет), Swatches (Образцы), Color Guide (Каталог цветов) и диалогового окна Edit Colors/Recolor Artwork (Редактировать цвета/Перекрасить графический объект) стало совсем просто экспериментировать с оттенками и применять различные цвета.

Выбрав инструмент Selection (Выделение) ⊾, щелкните по созданному вами прямоугольнику, чтобы выделить его. Щелкните по раскрывающемуся списку Fill color (Цвет заливки) на панели Control (Управление), чтобы открыть палитру Swatches (Образцы). Выберите образец черного цвета. Нажмите клавишу Esc, чтобы спрятать палитру Swatches (Образцы).



- 2 Щелкните по кнопке Stroke (Обводка), находящейся в нижней части панели Tools (Инструменты).
- 3 Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) в правой части рабочего пространства, чтобы открыть одноименную палитру. Поместите указатель на образец коричневого цвета с характеристиками С=40, M=65, Y=90, K=35.



Кнопка В Stroke (Обводка)

Выбор цвета обводки



Результат

4 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Инструмент Shape Builder

Shape Builder (Создание фигур) — интерактивный инструмент для создания составных фигур путем объединения и стирания более простых

• Примечание. При установке указателя на один из образцов цвета рядом с ним появляется подсказка, отображающая характеристики или название цвета.

• Примечание. Вы вряд ли увидите цвет обводки выбранного прямоугольника, так как ширина его границы очень мала. фигур (примитивов). Далее с помощью инструмента **Shape Builder** (Создание фигур) вы измените созданный ранее прямоугольник.

- 1 Выберите инструмент Ellipse (Эллипс) из группы Rectangle (Прямоугольник) на панели Tools (Инструменты). Для этого наведите указатель на инструменте Rectangle (Прямоугольник) и удерживайте кнопку мыши.
- 2 Поместите указатель над правым верхним углом прямоугольника (позиция указателя выделена на рисунке ниже), чтобы отобразилась всплывающая подсказка зеленого цвета – Anchor (Опорная



точка). Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите указатель по диагонали вправо вниз, пока значение высоты получившегося эллипса, отображаемое на метке рядом с указателем, не достигнет приблизительно 1 in. Отпустите кнопку мыши.

3 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Selection (Выделение) Поместите указатель над центральной точкой эллипса (это крестик голубого цвета) и начните перетаскивание



вверх по прямой. Прекратите перемещение, когда центральная точка эллипса достигнет верхнего края прямоугольника (после чего она сменит цвет на белый). Отпустите кнопку мыши.

- 4 Выберите инструмент Ellipse (Эллипс) на панели Tools (Инструменты) и щелкните мышью по монтажной области. В диалоговом окне Ellipse (Эллипс) установите значения Width (Ширина) и Height (Высота) равными 1 in. Нажмите кнопку OK.
- 5 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты). Наложите центр нового круга на левый нижний угол прямоугольника.



6 Нажав и удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), мышью перетащите круг вправо до наложения его на правый нижний угол прямоугольника. Когда

🔹 Примечание.

Более подробную информацию о работе с инструментом **Shape Builder** (Создание фигур) см. в уроке 3. на экране появится слово **Intersect** (Пересечение), отпустите кнопку мыши, а затем, чтобы завершить копирование круга, отпустите клавишу **Alt/Option**.

7 Нажав и удерживая клавишу Shift. щелкните по двум кругам, эллипсу и прямоугольнику, чтобы выделить все четыре фигуры. При перемещении указателя над иллюстрацией вы увидите, что программа подсвечивает края каждой из выделенных фигур.



- 8 Выберите инструмент Shape Builder (Создание фигур) Tools (Инструменты). Поместите указатель чуть выше эллипса (позиция указателя выделена символом «Х» на рисунке ниже (слева)) и, нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите указатель на прямоугольник — это объединит две фигуры (эллипс и прямоугольник) в одну.
- 9 Поместите указатель в положение, показанное на следующем рисунке (позиция указателя выделена символом «Х» на рисунке ниже (справа)). Нажав и удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетащите указатель на часть круга, которая накладывается на прямоугольник, — таким образом, чтобы эта часть была как бы вырезана из левого нижнего угла прямоугольника. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу. Повторите ту же процедуру для второго круга. Так вы выполните вырезание из формы.



Инструмент Width

С помощью инструмента **Width** (Ширина) вы можете создать обводку переменной ширины и сохранить ширину в виде профиля, чтобы применять к другим объектам.

- Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Инструменты) и несколько раз с интервалом щелкните по правому концу горизонтальной линии, как раз под спиралями.
- 2 Выберите инструмент Width (Ширина) 🐉 на панели Tools (Инструменты). Поместите указатель, как показано на рисунке внизу, слева. Когда появится знак «плюс» (+), перетащите указатель к центру прямой линии, нажав и удерживая кнопку мыши. Отпустите кнопку мыши, когда значение параметра Width (Ширина) на метке рядом с указателем станет равным примерно 0,4 in. Ничего страшного, если ваши показатели будут незначительно отличаться от наших.



- 3 Поместите указатель чуть правее, чем делали это только что при изменении ширины. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите указатель вниз по направлению от центра линии. Когда значение Width (Ширина) на метке рядом с указателем достигнет 0,6 in, отпустите кнопку мыши.
- тру черной линии, нажав и удерживая кнопку мыши. Когда значение Width (Ширина) на метке достигнет 0, отпустите кнопку мыши.

Выберите команду View \Rightarrow Fit Artboard (Просмотр \Rightarrow Подогнать 5 монтажную область по размеру окна) в окне программы.

6 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Selection (Выделение) и щелкните мышью по спиралям, чтобы выделить их.

Примечание. Более подробную информацию об инструменте Width (Ширина)

вы узнаете в уроке З.

4 Поместите указатель над нижним правым углом черной линии (позиция указателя выделена на рисунке ниже (в центре)). Когда рядом с указателем отобразится символ «тильда» (~), а на конце черной линии появится зеленая направляющая, перетащите указатель к цен-








Несколько раз нажмите клавишу ↓, передвигая спирали, чтобы они касались измененной линии.

7 Выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send To Back (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад), а затем команду Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).



Создание и изменение градиентной заливки

• Примечание. Более подробно о работе с градиентами вы узнаете в уроке 10. *Градиент* — это смесь двух или более цветов, которую можно установить в качестве заливки или обводки фигуры. На следующем шаге вы примените градиентную заливку к обводке измененной линии.

- 1 Выбрав инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните мышью по линии со стрелкой, которую вы только что изменили.
- 2 В правой части рабочей области щелкните по значку палитры Gradient (Градиент) 2.
- 3 Щелкните по кнопке Stroke (Обводка), чтобы применить градиентную заливку к обводке линии. В раскрывающемся списке ⊾, расположенном левее слова Туре (Тип), выберите черно-белый градиент. После этого щелкните по кнопке Apply Gradient Across Stroke (Применить градиент для всей обводки) ш. Кнопки Stroke (Обводка) и Apply Gradient Across Stroke (Применить градиент для всей обводки) выделены кружками на рисунке ниже.



• Примечание.

На появившейся панели вы увидите только один ползунковый регулятор — **К**.

- 4 Дважды щелкните мышью по ползунку белого цвета, находящемуся в левой части палитры Gradient (Градиент) (позиция указателя выделена на рисунке ниже). Перейдите на вкладку Color (Цвет) № появившейся панели и установите ползунковый регулятор К (черный цвет) в положение, соответствующее значению 80%. Чтобы закрыть панель, нажмите клавишу Esc.
- 5 Поместите указатель над ползунком черного цвета, расположенным в правой части градиента, и перетащите его влево так, чтобы его положение примерно соответствовало указанному на рисунке ниже.







Изменение цветового узла градиента

Перетаскивание цветового узла

Результат

Импорт изображений формата Adobe Photoshop

Вы можете помещать файлы, созданные в программе Photoshop, в проекты Adobe Illustrator и выбирать композиции слоев. На следующем шаге вы импортируете изображение деревянной доски.

1 Выполните команду меню File ⇒ Place (Файл ⇒ Поместить). В диалоговом окне Place (Поместить) перейдите к папке Lesson00 и выберите файл wood.psd. Убедитесь, что в левом нижем углу установлен флажок Link (Ссылка), после чего щелкните по кнопке Place (Поместить).

Программа Illustrator распознает файл с композициями слоев и откроет диалоговое окно **Photoshop Import Options** (Параметры импорта формата Photoshop). В нашем примере файл сохранен с двумя различными композициями слоев.

2 В диалоговом окне Photoshop Import Options (Параметры импорта формата Photoshop) установите флажок Show Preview (Показать миниатюру). Убедитесь, что в раскрывающемся списке Layer Comp (Композиция слоев) выбран пункт without text, после чего щелкните по кнопке OK.





 Примечание.
 Более подробно композиции слоев и импорт изображений Photoshop рассмотрены в уроке 15.

Трассировка изображений

• Примечание.

Более подробно быстрая трассировка будет рассмотрена в уроке 3. Для векторизации фотографий (растровых изображений) вы можете использовать команду **Image Trace** (Трассировка изображений). На следующем шаге вы выполните трассировку изображения из файла Photoshop.

 Выделив изображение доски, щелкните мышью по кнопке Image Trace (Трассировка изображений) на панели Control (Управле-



ние). Программа преобразует картинку в векторные контуры, пока еще не доступные для редактирования.

- 2 Щелкните мышью по кнопке Image Trace Panel (Палитра «Трассировка изображения») , расположенной на панели Control (Управление) над монтажной областью. На открывшейся палитре щелкните по кнопке Auto-Color (Автоцвет) в верхней ее части.
- **3** Установите ползунковый регулятор **Colors** (Цвета) в положение, соответствующее значению **4**. Закройте палитру.

В данной палитре вы можете настроить множество параметров трассировки изображения.

4 Щелкните по кнопке Expand (Разобрать), чтобы рисунок стал доступен для редактирования. Теперь изображение деревянной доски это совокупность сгруппированных вместе векторных фигур.



5 Выберите пункт меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Палитра Color Guide

Палитра **Color Guide** (Каталог цветов) может быть использована в качестве источника вдохновения во время создания иллюстрации. На следующем шаге вы создадите и сохраните собственный набор цветов

- Щелкните мышью по значку палитры Swatches (Образцы) Ⅲ. чтобы открыть ее. Выберите образец коричневого цвета с характеристиками С=40, М=65, Y=90, K=35.
- 2 Щелкните мышью по значку палитры Color Guide (Каталог цветов) , находящейся в правой части рабочей области. Затем щелкните по значку Set Base Color To The Current Color (Установить основной цвет для текущего цвета) (позиция значка выделена на рисунке ниже). Из раскрывающегося списка Harmony Rules (Правила гармонии) выберите пункт Shades (Тени).
- 3 Нажмите кнопку Save Color Group To Swatch Panel (Сохранить цветовую группу в палитре «Образцы») , находящуюся в нижней части палитры Color Guide (Каталог цветов). Сделав это, вы сохраните выбранную цветовую группу в палитре Swatches (Образцы).
- 4 Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) , чтобы открыть ее, и прокрутите вниз, чтобы увидеть набор оттенков коричневого цвета, сгруппированных в виртуальную папку.

Создание и применение узора

В дополнение к цветам палитра **Swatches** (Образцы) также содержит образцы узоров. В программе Illustrator имеется большой набор узоров разных типов, но вы также можете создавать и собственные.

Выбрав инструмент Selection (Выделение) , щелкните по трассированному изображению деревянной доски в монтажной области. Выполните команду меню Object ⇒ Pattern ⇒ Make (Объект ⇒ Узор ⇒ Создать) и в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку OK.

Вы можете создавать узор либо из имеющейся иллюстрации, либо с нуля. После создания узор будет добавлен в палитру **Swatches** (Узоры).





• Примечание.

Более подробную информацию об использовании палитры **Color Guide** (Каталог цветов) вы можете прочитать в уроке 6.





Более подробно работа с узорами рассмотрена в уроке 6.

Примечание.

42 YPOK Быстрое знакомство с программой Adobe Illustrator CS6

- **2** В палитре **Pattern Options** (Параметры узора) дайте узору имя wood grain. Из раскрывающегося списка **Tile Type** (Тип фрагмента) выберите пункт Brick By Row (Кирпич по строкам). Установите флажок Select Size Tile To Art (Установить размер фрагмента по размеру иллюстрации). Задайте параметрам **H** Spacing (Интервал по горизонтали) и V Spacing (Интервал по вертикали) значение -0,2 in.
- **3** Выбрав инструмент Selection (Выделение) , выполните команду меню Select \Rightarrow All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области). Часть изображения, оставшаяся без выделения, является визуальной подсказкой, помогающей вам понять, как будет выглядеть создаваемый узор.
- 4 Удерживая нажатой клавишу Shift, перетащите указателем правую нижнюю опорную точку выделенной группы узора по диагонали вправо вниз, пока значение ширины
 - на метке рядом с указателем не станет равным приблизительно 6 in. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.
- 5 Шелкните мышью по ссылке Done (Готово), расположенной в левом верхнем углу окна документа, для завершения редактирования узора.
- 6 На монтажной области щелкните мышью по фигуре доски, а затем нажмите клавишу Backspace или Delete, чтобы удалить ее.
- 7 Выбрав инструмент Selection (Выделение), щелкните по созданной ранее фигуре рекламного щита. На панели Control (Управление) в раскрывающемся списке Fill Color (Цвет заливки) выберите созданный вами узор wood grain. Нажмите клавишу Esc, чтобы закрыть палитру Swatches (Образцы).

Далее вам предстоит отредактировать образец узора.

Show Tile Edge









- 8 Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) **Ш** в правой части рабочего пространства. На открывшейся палитре дважды щелкните мышью по образцу узора wood grain, чтобы приступить к его редактированию.
- 9 Выбрав инструмент Selection (Выделение), выполните команду меню Selection ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).
- 10 Выполните команду меню Edit ⇒ Edit Colors ⇒ Adjust Color Balance (Редактирование ⇒ Редактировать цвета ⇒ Коррекция цветового баланса). В диалоговом окне Adjust Colors (Настройка цветов) задайте параметрам Cyan (Голубой) и Magenta (Пурпурный) значение 80%. Нажмите кнопку OK.
- 11 В левом верхнем углу окна документа щелкните мышью по ссылке Done (Готово). Вы увидите, что деревянный узор приобрел фиолетовый оттенок.



12 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить основные сведения), чтобы сбросить настройки интерфейса.

Создание и форматирование текста

Далее вы добавите текст к иллюстрации вывески и примените к нему форматирование.

- **1** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Инструменты) и трижды щелкните по пустой области под созданным ранее рекламным щитом, чтобы увеличить масштаб изображения.
- 2 Выберите инструмент Туре (Текст) Т и щелкните по пустой части монтажной области. Положение текста вы измените немного позже в этом уроке. Введите следующее: Fine Handmade Chocolates. Не переключаясь с инструмента Туре (Текст), выполните команду меню Select ⇒ All (Выделение ⇒ Все), чтобы выделить введенный текст.

• Примечание. Более подробно работа с текстом описана в уроке 7. Совет. Если вы не видите на панели Control (Управление) поля ввода для изменения параметров шрифта, щелкните по слову Character (Символ), чтобы открыть одноименную палитру. На панели Control (Управление) выделите с помощью мыши название шрифта в раскрывающемся списке Character (Символ). Введите adobe cas, чтобы отфильтровать список шрифтов и выбрать шрифт Adobe Caslon Pro. В поле ввода Font Size (Размер шрифта) задайте кегль 26 pt и нажмите клавишу Enter или Return.



- 4 Не сбрасывая выделения текста, щелкните на панели Control (Управление) по раскрывающемуся списку слева от слова Stroke (Обводка) и выберите образец цвета None (Нет) . При необходимости установите в качестве заливки текста серый цвет (C=0, M=0, Y=0, K=40).
- 5 Выбрав инструмент Selection (Выделение) , перетащите текст вверх, поместив его в нижней части рекламного щита (см. рисунок).
- 6 Щелкните мышью по вкладке extras.ai в верхней части окна документа.



- 7 Выбрав инструмент Selection (Выделение), выделите текстовую фигуру Coco's. Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), а затем команду File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть). Текстовые фигуры слова Coco's предварительно были преобразованы в кривые линии (фигуры) с помощью команды меню Type ⇒ Create Outlines (Текст ⇒ Преобразовать в кривые).
- 8 Теперь, когда на экране вновь отображается файл signage.ai, выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 9 Выполните команду меню Edit ⇒ Paste (Редактирование ⇒ Вставить). Выбрав инструмент Selection (Выделение), перенесите добав-

ленный текст на прямоугольную область рекламного щита, поместив его над уже имеющимся текстом (см. рисунок ниже).

10 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Режимы рисования

Различные режимы рисования позволяют вам создавать фигуры внутри или за уже созданными либо же пользоваться стандартным режимом рисования, при котором слои фигур накладываются друг на друга. На следующем этапе вы будете рисовать внутри прямоугольника, используя соответствующий режим.

- Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) , скрытый под кнопкой Ellipse (Эллипс) → на панели Tools (Инструменты). Поместите указатель под фиолетовым рекламным щитом и щелкните мышью. В диалоговом окне Rectangle (Прямоугольник) задайте параметру Width (Ширина) значение 4,8 in, а параметру Height (Длина) значение 0,75 in. Нажмите кнопку OK.
- 2 Нажмите клавишу D, чтобы применить значения цвета заливки и обводки, используемые по умолчанию.
- Выберите инструмент Selection (Выделение) к и переместите прямоугольник к нижнему краю рекламного щита. При пересечении верхнего края прямоугольника и нижнего края щита на экране появится зеленая направляющая.
- 4 Нажмите кнопку Drawing Modes (Режимы рисования) , расположенную в нижней части панели Tools (Инструменты), и выберите пункт Draw Inside (Рисовать внутри объектов).



• Примечание. Если панель Tools (Инструменты) отображается в режиме двух столбцов, достаточно нажать кнопку Draw Inside (Рисовать внутри объектов) в в нижней части панели.

Обратите внимание, что теперь около углов прямоугольника появились пунктирные линии — это значит, все, что вы станете рисовать или вставлять, будет помещено внутри обозначенного прямоугольника.

5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Совет. Подробнее работа с режимами рисования описана в уроке 3.

Работа с кистями

Примечание.

Более подробно о работе с кистями вы узнаете в уроке 11. С помощью кистей можно использовать различные стили для изменения внешнего вида контуров. Мазки кистью либо применяются к существующим контурам, либо используется инструмент **Paintbrush** (Кисть) для рисования контура с одновременным применением к нему мазка кисти.

- 1 Щелкните по значку палитры Brushes (Кисти) в правой части рабочей среды, чтобы раскрыть палитру. Прокрутите список кистей в палитре вниз и щелкните по кисти Мор (Швабра).
- 2 На панели Control (Управление) выберите образец None (Нет) ⊿ для цвета заливки и цвет C=40, M=65, Y=90, K=65 для обводки.
- Выберите инструмент Paintbrush (Кисть) / на панели Tools (Инструменты). Поместите указатель над левым краем только что созданного прямоугольника. Щелкните мышью и проведите кистью слева направо, выходя за правый край прямоугольника. Повторите



это действие несколько раз, пока прямоугольник полностью не закрасится. Ваша цель — создать подобие древесной коры.

- 4 В палитре Brushes (Кисти) дважды щелкните по кисти Mop (Швабра), чтобы получить доступ к ее настройкам. В диалоговом окне Bristle Brush Options (Параметры кисти из щетины) введите следующие значения: Size (Размер) 4 mm, Paint Opacity (Прозрачность рисования) 50% и Stiffness (Жесткость) 20%. Щелкните по кнопке OK.
- 5 В появившемся диалоговом окне с предупреждением об изменении кисти щелкните по кнопке Leave Strokes (Оставить мазки), чтобы не менять мазки, которые вы уже нарисовали на монтажной области.
- 6 Щелкните по кнопке Stroke Color (Цвет обводки) на панели Control (Управление) и выберите светло-коричневый цвет.
- 7 Используя инструмент Paintbrush (Кисть), сделайте еще несколько мазков внутри прямоугольника он должен стать похожим на кусок древесной коры. Чтобы увеличить сходство с корой, попробуйте добавить мазки других оттенков коричневого цвета.



- 8 Щелкните по кнопке Drawing Modes (Режимы рисования) с в нижней части панели Tools (Инструменты) и выберите пункт Draw Normal (Рисовать в стандартном режиме).
- 9 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Selection (Выделение) №. Щелкните мышью по текстовому объекту Fine Handmade Chocolates. Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), а затем Edit ⇒ Paste in Place (Редактирование ⇒ Вставить на то же место).
- 10 Перенеситескопированный объект на коричневый прямоугольник, отцентрируйте его по вертикали настолько точно, насколько это возможно.
- возможно. **11** Выберите инструмент **Туре** (Текст) **Т** на панели **Tools** (Инструменты),



после чего щелкните мышью по скопированному тексту, чтобы установить текстовый курсор. Выполните команду меню Select ⇒ All (Выделение ⇒ Все) и введите текст: Hours Mon-Sat 10am-6pm.

12 Возьмите инструмент Selection (Выделение) и, выделив текстовый объект, измените на панели Control (Управление) стиль шрифта, выбрав в качестве начертания значение Bold (Жирный) и черный цвет заливки.



13 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Использование палитры Appearance

Палитра **Appearance** (Оформление) позволяет управлять такими атрибутами объекта, как обводка, заливка и эффекты.

- Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните по фиолетовому рекламному щиту.
- 2 Щелкните по значку палитры Appearance (Оформление) в правой части рабочей среды.
- 3 Щелкните в палитре Appearance (Оформление) по кнопке Stroke (Обводка), затем щелкните по ней еще раз, чтобы открыть палитру Swatches (Образцы). В открывшейся палитре выберите черный цвет. В поле Stroke Weight (Толщина линии) справа введите значение

 Примечание.
 Подробнее работа с палитрой Appearance (Оформление) описана в уроке 13. **10 рt**. Щелкните по подчеркнутому слову **Stroke** (Обводка) и в появившейся палитре нажмите кнопку **Align Stroke To Inside** (Обводка внутри линии) . Нажмите клавишу **Esc**, чтобы спрятать появившуюся палитру.

4 Щелкните по кнопке Add New Stroke (Добавить новую обводку) в нижней части палитры Appearance (Оформление). Затем щелкните по кнопке Stroke (Обводка) и выберите белый цвет. Нажмите клавишу Esc, чтобы спрятать палитру Swatches (Образцы). В поле Stroke Weight (Толщина линии) введите новое значение: 5 pt.

Elly Default



Измените цвет обводки

Измените выравнивание обводки



Добавьте новую обводку

- 5 Выполните команду меню Effect ⇒ Path ⇒ Offset Path (Эффект ⇒ Контур ⇒ Создать параллельный контур). В диалоговом окне Offset Path (Создать параллельный контур) введите новое значение в поле Offset (Смещение) –0.1 in, затем щелкните по кнопке OK.
- 6 Щелкните по слову Fill (Заливка) в верхней части палитры Appearance (Оформление), чтобы применить описанный далее эффект к заливке контура фигуры. Возможно, вам придется прокрутить содержимое палитры.



7 Щелкните по кнопке Add New Effect (Добавить новый эффект) 🔣 в нижней части па-

литры Appearance (Оформление) и выберите пункт Stylize ⇒ Inner Glow (Стилизация ⇒ Внутреннее свечение). В диалоговом окне Inner Glow (Внутреннее свечение) выберите в раскрывающемся списке Mode (Режим) пункт Darken (Замена темным). Щелкните мышью по образцу цвета, расположенному справа от раскрывающегося списка Blending Mode (Режим), чтобы указать цвет свечения в диалоговом окне Color Picker (Палитра цветов). Измените значение параметра К, сделав его равным 100%, и убедитесь, что значения параметров C, М и Y равны 0%. Щелкните по кнопке OK.

8 Выбрав инструмент Selection (Выделение), щелкните по тексту Fine Handmade Chocolates.





9 Выполните команду меню Effect ⇒ Stylize ⇒ Drop Shadow (Эффект ⇒ Стилизация ⇒ Тень). В диалоговом окне Drop Shadow (Тень) измените значение свойства Opacity (Непрозрачность) до 75% (если необходимо), установите значения свойств X Offset (Сдвиг по оси X) и Y Offset (Сдвиг по оси Y) равными 0,02 in, а значение Blur (Размытие) 0,03 in. Нажмите кнопку OK.



- **10** Выбрав инструмент Selection (Выделение), выделите текст Hours Mon-Sat 10am-6pm.
- 11 Выполните команду меню Effect ⇒ Drop Shadow (Эффект ⇒ Тень). В появившемся диалоговом окне выберите пункт Normal (Стандартный) в раскрывающемся списке Mode (Режим). Задайте параметрам X Offset (Сдвиг по оси X) и Y Offset (Сдвиг по оси Y) значение 0,01 in, а параметру Blur (Размытие) значение 0 in. Щелкните мышью по черному образцу цвета, находящемуся в строке переключателя Color (Цвет), и в открывшемся диалоговом окне Color Picker (Палитра цветов) измените значения параметров C, M, Y и K, сделав их равными 0%, что соответствует белому цвету, а затем нажмите кнопку OK. Нажмите кнопку OK еще раз, чтобы закрыть диалоговое окно Drop Shadow (Тень).





Управление обводками

Помимо изменения цвета и толщины обводки вам также доступно большое количество дополнительных возможностей форматирования. Исследованием их вы и займетесь во время рисования цепей, с помощью которых рекламный щит будет крепиться к флагштоку.

- 2 Выберите инструмент Ellipse (Эллипс) , скрытый под кнопкой Rectangle (Прямоугольник) на панели Tools (Инструменты). Поместите указатель чуть выше и правее левого верхнего угла фиолетового щита на свободном пространстве монтажной области и щелкните мышью. В диалоговом окне Ellipse (Эллипс) задайте параметру Width (Ширина) значение 0,35 in, а параметру Height (Высота) значение 0,45 in. Щелкните по кнопке OK.
- З Щелкните на панели Control (Управление) по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) и выберите образец цвета None (Нет). Затем щелкните по кнопке Stroke (Обводка) и выберите черный цвет, а также установите толщину обводки, равную 5 pt.
- 4 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и перенесите эллипс, как показано на рисунке справа.
- 5 Выберите инструмент Line Segment (Отрезок линии) / на панели



Tools (Инструменты), поместите указатель над эллипсом на горизонтальной линии. Когда на экране появится слово **Intersect** (Пересечение) и зеленая направляющая, проходящая через центр эллипса, щелкните мышью, нажав и удерживая клавишу **Shift**, и переместите указатель вниз, пока длина создаваемого отрезка не станет равняться **1,3 in**. Отпустите кнопку мыши, а затем и клавишу **Shift**.

6 Убедитесь, что в качестве ширины обводки установлено значение 5 pt. Выделив отрезок, щелкните мышью по подчеркнутому слову Stroke (Обводка) на панели Control (Управление), чтобы отобразить палитру Stroke (Обводка). На появившейся палитре нажмите кнопку Round Cap (Скругленные концы) . Установите флажок Dashed Line (Пунктирная линия) и нажмите кнопку Aligns Dashes To Corners And Path Ends... (Совместить пунктиры с углами и концами контуров...) [[]]. В первом поле Dash (Штрих) введите значение 75 pt и нажмите клавишу Enter или Return, чтобы закрыть палитру Stroke (Обводка).





Установите указатель

Перетащите указатель для создания линии



Измените настройки обводки

- 7 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты). Нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните мышью по эллипсу, выделив таким образом еще и прямую. На панели Control (Управление) нажмите кнопки Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) и Vertical Align Center (Вертикальное выравнивание по центру) . Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 8 Выделив созданную группу, выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send To Back (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад).
- 9 Выбрав инструмент Selection (Выделение), щелкните мышью по одному из объектов группы и начните перемещение вправо. Во время перемещения нажмите сочетание клавиш Alt+Shift (Windows) или Option+Shift (OS X). Перене-



Примечание.

Элементы управления настройками выравнивания могут не отображаться на панели Control (Управление). В этом случае вам необходимо будет щелкнуть мышью по подчеркнутому слову Align (Выравнивание), чтобы отобразить одноименную палитру. Количество элементов управления, отображаемых на панели Control (Управление), зависит от разрешения экрана вашего компьютера.

сите группу к правому краю фигуры рекламного щита (см. рисунок справа). Отпустите кнопку мыши, а затем и клавиши.

10 Нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните мышью по одному из объектов исходной группы. Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать) и оставьте группу выделенной.

Выравнивание объектов

На данном этапе вы выровняете все объекты по горизонтали относительно фигуры рекламного щита.

• Примечание. Более подробно о выравнивании объектов вы сможете узнать в уроке 2.

- Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выбрав инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты), поместите указатель левее первой цепи. Удерживая кнопку мыши, проведите указателем по диагонали вниз через фиолетовый щит, текстовый объект Coco's, надпись Fine Handmade Chocolates, нарисованную табличку с указанием режима работы компании и текст, расположенный на ней, чтобы таким образом выделить все перечисленные объекты.



3 На панели Control (Управление) нажмите кнопку Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) а, чтобы отцентрировать все объекты по горизонтали друг относительно друга.

Дизайн в перспективе

Сейчас вы создадите несколько кусочков шоколада в перспективе.

- **1** Нажмите кнопку **First** (Первая) **[]**, находящуюся в левом нижнем углу окна документа, чтобы отобразить первую монтажную область.
- 2 Выберите инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы) **н** на панели **Tools** (Инструменты).
- 3 Выполните команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Two Point Perspective ⇒ [2P-Normal View] (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Двухточечная перспектива ⇒ [2т-обычный вид]. Это отцентрирует перспективу относительно первой монтажной области.
- 4 Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) , скрытый под кнопкой Ellipse (Эллипс) на панели Tools (Инструменты) . Поместите указатель над опорной точкой перспективы (позиция указателя выделена на рисунке справа). Нажмите на клавиатуре клавишу 1, чтобы удостовериться, что вы



работаете с левой сеткой перспективы. Щелкните мышью и переместите указатель, чтобы создать прямоугольник шириной в три линии сетки и высотой в две.

🍯 Примечание.

Для получения более подробных сведений о работе с перспективой см. урок 9.

- 5 На панели Control (Управление) измените толщину обводки прямоугольника, сделав ее равной 0, также измените цвет заливки на темнокоричневый (C=40, M=70, Y=100, K=50).
- 6 Щелкните мышью по значку **Right Grid 3** (Сетка справа (3)) на виджете переключения сеток в левом верхнем углу рабочего пространства.



7 Выбрав инструмент Rectangle (Прямоугольник), снова поместите указатель над опорной точкой перспективы и потяните вправо, чтобы создать прямоугольник шириной 3 линии и высотой 2 (позиция установки и перемещения указателя выделена на рисунке справа).



- 8 На панели Control (Управление) измените цвет только что нарисованного прямоугольника на более темный, например, C=50, M=70, Y=80, K=70. Нажмите клавишу Esc, чтобы закрыть палитру Swatches (Образцы).
- 9 Щелкните мышью по значку Horizontal Grid 2 (Сетка справа (3)) на виджете переключения сеток в левом верхнем углу рабочего пространства (см. рисунок справа). Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 10 Расположите указатель над левым верхним углом первого прямоугольника (позиция указателя выделена на рисунке справа), щелкните мышью и переместите указатель до верхнего правого угла второго прямоугольника.



11 На панели **Control** (Управление)

измените цвет заливки нового прямоугольника на более светлый, например, **C=40**, **M=65**, **Y=90**, **K=35**. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру **Swatches** (Образцы).

- 12 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области), а затем Object ⇒ Group (Объект ⇒ Группировать).
- **13** Выполните команду меню View \Rightarrow Perspective Grid \Rightarrow Hide Grid (Просмотр \Rightarrow Сетка перспективы \Rightarrow Скрыть сетку).

Работа с символами

• Примечание.

Более подробно работа с символами рассмотрена в уроке 14. Символ представляет собой графический объект, который допускает повторное использование и хранится в палитре **Symbols** (Символы). Сейчас вы создадите символ из графического объекта.

- 1 Щелкните по значку палитры Symbols (Символы) 📓 в правой части рабочей среды.
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) Не сбрасывая выделения с размещенной в первой монтажной области группы объектов, щелкните по кнопке New Symbol (Новый символ) в нижней части палитры Symbols (Символы).
- **3** В диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) введите **chocolate** в качестве имени символа и в раскрывающемся списке **Туре** (Тип) выберите пункт **Graphic** (Графи-



ка). Щелкните по кнопке **OK**. Группа объектов появится в палитре **Symbols** (Символы) как сохраненный символ.

- 4 Нажмите клавишу Delete или Backspace, чтобы удалить исходную группу объектов на первой монтажной области. Нажмите кнопку Next (Далее) в нижнем левом углу окна документа, чтобы отобразить вторую монтажную область.
- **5** Перетащите символ **chocolate** из палитры **Symbols** (Символы) на рисунок рекламного щита и расположите его чуть выше слова **Coco's**.
- 6 Выберите инструмент Selection (Выделение) №. Нажав и удерживая сочетание клавиш Shift+Alt (Windows) или Shift+Option (OS X), переместите опорную точку объекта по направлению к центру, чтобы уменьшить его, при этом оставляя соотношение сторон неизменным.
- 7 Перенесите на монтажную область еще один символ chocolate из палитры Symbols (Символы). Измените размер этого куска шоколада так, чтобы он получился меньше первого, затем расположите его как показано на рисунке. Не снимайте выделения.

• Примечание. Экземпляр символа chocolate в палитре Symbols (Символы) может располагаться не так, как показано на рисунке. Используйте рисунок в качестве примера.



Перетащите символ на монтажную область



Измените размер символа



Результат

8 Выполните команду меню Select ⇒ Same ⇒ Symbol Instance (Выделение ⇒ По общему признаку ⇒ Одинаковые образцы символа), после чего выберите команду Обрати собъерите собъерите



Object \Rightarrow **Group** (Объект \Rightarrow Сгруппировать).

- 9 Щелкните по значку палитры Graphic Styles (Стили графики) . Выберите стиль Drop Shadow (Тень), чтобы изменить отображение выбранной группы объектов.
- 10 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть).

1

ЗНАКОМСТВО С РАБОЧЕЙ СРЕДОЙ

Обзор урока

Закончив этот урок, вы сможете:

- открывать файлы в программе Adobe Illustrator CS6;
- настраивать яркость интерфейса приложения;
- работать с панелью Tools (Инструменты);
- работать с панелями и палитрами;
- сбрасывать и сохранять настройки рабочей среды;
- использовать возможности просмотра для увеличения и уменьшения масштаба отображения иллюстрации;
- переключаться между несколькими монтажными областями и документами;
- понимать показания линеек;
- работать с группами документов;
- использовать справочную систему программы Illustrator.



Для выполнения урока потребуется около 45 минут. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку Lesson00 и скопируйте на него папку Lesson01.



Для наилучшего использования расширенных возможностей программы Adobe Illustrator CS6 по рисованию, раскрашиванию и редактированию важно научиться ориентироваться в рабочей среде. Рабочая среда включает панель приложения, строку меню, панель **Tools** (Инструменты), панель **Control** (Управление), окно документа и набор палитр по умолчанию.

Начало работы

По ходу урока вы будете работать с несколькими файлами иллюстраций. Сначала восстановите настройки программы Adobe Illustrator CS6 по умолчанию. Затем откройте итоговый файл для этого урока и рассмотрите иллюстрацию.

Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».

• Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson01 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

- **1** Запустите программу Adobe Illustrator CS6, дважды щелкнув мышью по значку приложения.
- 2 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить основные сведения), чтобы вернуть настройки рабочей среды по умолчанию.

• Примечание. Если пункт Reset Essentials (Восстановить основные сведения) отсутствует в меню Workspace (Рабочая среда), то, прежде чем выполнить команду меню Window \Rightarrow Workspace \Rightarrow Reset Essentials (Окно \Rightarrow Рабочая среда \Rightarrow Восстановить основные сведения), попробуйте воспользоваться командой Window \Rightarrow Workspace \Rightarrow Essentials (Окно \Rightarrow Рабочая среда \Rightarrow Основные сведения).

- 3 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и выделите файл L1start_1.ai. Этот файл должен быть расположен на жестком диске компьютера в папке Lessons\Lesson01. Нажмите кнопку Open (Открыть).
- 4 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

Выполнив данную команду, вы увидите изображение макета, так как масштаб отображения монтажной области будет соответствовать размеру окна документа.

В окне Adobe Illustrator вы увидите панель приложения, строку меню, панель **Tools** (Инструменты), панель **Control** (Управление) и группы палитр. Обратите внимание, что палитры прикреплены в правой части экрана.

• Примечание. Из-за различий в настройках цветов в разных системах при открытии некоторых файлов может появляться диалоговое окно с предупреждением об отсутствии профиля. Если вы увидели такое окно, щелкните по кнопке **ОК**.



Файл иллюстрации содержит изображение лицевой и обратной стороны буклета

Некоторые из палитр располагаются здесь по умолчанию. Также в Adobe Illustrator многие из наиболее часто используемых элементов управления палитр отображаются на панели **Control** (Управление), расположенной непосредственно под строкой меню. Это позволяет уменьшить количество отображаемых на экране палитр для увеличения рабочего пространства.

Вы воспользуетесь файлом **L1start_1.ai**, чтобы попрактиковаться в навигации и изменении масштаба отображения, а также поближе познакомиться с документами и рабочей средой Adobe Illustrator.

5 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне дайте файлу имя brochure.ai и выберите для сохранения папку Lesson01. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai). Щелкните по кнопке Save (Сохранить). Если появится диалоговое окно с предупреждением о цветах и прозрачности, щелкните по кнопке Continue (Продолжить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

Примечание. Диалоговое окно Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) позволяет внести коррективы в настройки сохраняемого файла, к примеру, выбрать формат файла, совместимый с предыдущей версией программы.

Сведения о векторных изображениях

Векторные изображения (иногда называемые векторными фигурами или векторными объектами) состоят из линий и кривых, заданных векторами — математическими объектами, которые описывают изображение в соответствии с его геометрическими характеристиками. Более подробно прямые и кривые линии описаны в уроке 5.

Векторные изображения можно свободно перемещать и изменять без потери детализации и четкости, поскольку такие изображения не зависят от разрешения. Их края остаются четкими при изменении размера, печати на PostScript-принтере, сохранении в PDF-файле, а также при импорте в приложение для работы с векторной графикой. Таким образом, векторные изображения — это наилучший выбор для иллюстраций, которые выводятся на различные носители и размер которых приходится часто изменять, например, для логотипов.

В качестве примера векторных изображений можно привести объекты, которые создаются в Adobe Creative Suite инструментами рисования и инструментами фигур.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Обзор рабочей среды

🔍 Примечание.

Рисунки этой главы сделаны в операционной системе Windows и могут немного отличаться от того, что вы видите на экране, особенно если вы используете операционную систему OS X. При создании и редактировании документов и файлов вы можете использовать разнообразные элементы, такие как панели, палитры и окна. Любое упорядоченное расположение этих элементов называется рабочей средой. При первом запуске программы Illustrator вы видите рабочую среду по умолчанию, которую можно настраивать под определенные задачи. Доступно создание и сохранение несколько рабочих сред — например, одной для редактирования, а другой для просмотра — и переключение между ними в процессе работы.

А. Панель приложения
Б. Панель Control (Управление)
В. Палитры
Ритркіп Fest (Инструменты)
Д. Окно документа
Е. Строка состояния

Ниже описаны области рабочей среды.

- А Панель приложения в верхней части окна содержит переключатель рабочих сред, строку меню (только в операционной системе Windows, кроме того, она зависит от разрешения экрана) и элементы управления приложением.
- Примечание. В ОЅ Х элементы меню располагаются над панелью приложения.



- **Б** Панель Control (Управление) отображает настройки для выбранного в данный момент объекта.
- В Палитры помогают управлять вашей иллюстрацией и изменять ее. По умолчанию отображается определенный набор палитр, но любая палитра открывается через меню Window (Окно). Многие палитры содержат меню с относящимися к ним параметрами. Палитры можно группировать, закреплять или делать плавающими.
- Панель Tools (Инструменты) содержит инструменты для создания и редактирования растровых изображений, векторных иллюстраций, элементов страницы и т. д. Взаимосвязанные инструменты объединены в группы.
- Д Окно документа отображает файл, с которым вы работаете.
- **Е** Строка состояния находится в нижнем левом углу окна документа и служит для размещения информации и навигационных элементов.

Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения

Adobe Illustrator, аналогично программам Adobe After Effects CS6 и Adobe Photoshop CS6, позволяет настраивать яркость пользовательского интерфейса: вы можете выбрать цвет пользовательского интерфейса программы из четырех предустановленных вариантов или назначить собственное значение яркости.

Сейчас вы измените настройку яркости пользовательского интерфейса, чтобы увидеть данную функцию в действии, а затем восстановите настройки по умолчанию.

1 В операционной системе Windows выполните команду меню Edit ⇒ Preferences ⇒ User Interface (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Интерфейс пользователя), в ОЅ Х выполните Illustrator ⇒ Preferences ⇒ User Interface (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Интерфейс пользователя).

2 В раскрывающемся списке Brightness (Яркость) выберите пункт Light (Светлый).

Вы можете изменить яркость интерфейса, используя один из предустановленных уровней яркости.

Fie falt Chiest Type Servey Effect	Men Minkur Hels 🗃 🎫	familie - Bantonitan	-101
	Anderson - Ford All I and Anderson - Anderson - The Anderson	Tenned I Tenned Internet II II II Deneded Internet III III III IIII IIII IIIIIIIIIIIIII	est
	C Taphr	OK GMM	

3 Перемещайте ползунковый регулятор **Brightness** (Яркость) влево, пока в текстовом поле слева не увидите значение **50%**.

Вы можете установить собственное значение яркости пользовательского интерфейса, перемещая указатель полосы прокрутки **Brightness** (Яркость) вправо или влево на произвольное расстояние.

- 4 В раскрывающемся списке Brightness (Яркость) выберите пункт Medium Dark (Средний темный).
- **5** Установите переключатель **Canvas Colour** (Цвет холста) в положение **White** (Белый).

Холст — это область окна документа, находящаяся вне монтажной области

6 Нажмите кнопку **Cancel** (Отмена), чтобы закрыть диалоговое окно, не сохраняя изменения.

Панель Tools

Панель **Tools** (Инструменты) содержит инструменты для выделения объектов, для рисования и раскрашивания, для редактирования и просмотра, а также поля **Fill** (Заливка) и **Stroke** (Обводка) и кнопки **Drawing Modes** (Режимы рисования) и **Screen Modes** (Экранный режим). По мере изучения уроков вы узнаете о назначении каждого инструмента.

Примечание. На изображенной на рисунке панели Tools (Инструменты) инструменты расположены в двух столбцах. В зависимости от разрешения экрана и рабочей среды инструменты могут располагаться и в одном столбце.



Совет. Поскольку заданные по умолчанию сочетания клавиш действуют только при отсутствии точки ввода текста, вы можете добавить дополнительные сочетания клавиш, которые будут действовать даже при редактировании текста. Для этого воспользуйтесь командой меню Edit => Keyboard Shortcuts (Редактирование ⇒ Комбинации клавиш). Для получения дополнительных сведений см. раздел «Комбинации клавиш» в справочной системе lilustrator.

Совет. Вы можете закрыть плавающую панель инструментов или прикрепить ее к любой части рабочей среды или к другой плавающей панели. Поместите указатель на инструмент Selection (Выделение) на панели Tools (Инструменты). Обратите внимание на всплывающую подсказку с названием инструмента и сочетанием клавиш для быстрого доступа.



Совет. Вы можете включить или отключить всплывающие подсказки. Для этого выполните команду меню

Edit ⇒ Preferences ⇒ General (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Основные) (Windows) или Illustrator ⇒ Preferences ⇒ General (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Основные) (OS X) и установите или сбросьте флажок Show Tool Tips (Показывать подсказки по инструментам).

2 Щелкните мышью по инструменту Direct Selection (Прямое выделение) и удерживайте кнопку мыши. Появятся дополнительные инструменты выделения. Переместите указатель вниз и вправо. Отпустите кнопку мыши, чтобы выбрать один из дополнительных инструментов.

Любой инструмент панели Tools (Инструменты), на изображении которого отображается маленький черный треугольник, содержит дополнительные инструменты. Выбрать их можно, щелкнув по инструменту и не-



которое время удерживая кнопку мыши.

Совет. Вы также можете выбирать скрытые инструменты, щелкая мышью по соответствующей группе инструментов на панели Tools (Инструменты) при зажатой клавише Alt (Windows) или Option (OS X). Каждый щелчок мыши в данном случае будет означать выбор следующего скрытого инструмента в порядке их отображения на экране.

- 3 Щелкните и удерживайте кнопку мыши на инструменте Rectangle (Прямоугольник) ■. Переместите указатель вправо от скрытых инструментов на кнопку со стрелкой и отпустите кнопку мыши. Скрытые инструменты отделятся от панели Tools (Инструменты), что позволит постоянно иметь их под рукой.
- 4 Нажмите кнопку, закрывающую плавающую панель инструментов (X), находя-



щуюся в правом (Windows) или левом (OS X) верхнем углу панели. После этого все инструменты вернутся в их исходную позицию на панели **Tools** (Инструменты).

Далее вы научитесь изменять размер плавающей панели Tools (Инструменты).

- 5 Щелкните по двойной стрелке в левом верхнем углу панели **Tools** (Инструменты), чтобы объединить два столбца в один для экономии места на экране. Повторный щелчок по двойной стрелке снова расположит инструменты в два столбца.
- 6 Щелкните по темно-серой строке заголовка в верхней части панели Tools (Инструменты) или по пунктирной линии под



строкой заголовка и перетащите панель в пространство рабочей среды. Панель **Tools** (Инструменты) станет плавающей.



Перетащите панель Tools, чтобы сделать ее плавающей

7 На плавающей панели **Tools** (Инструменты) щелкните по двойной стрелке в левом верхнем углу строки заголовка для отображения инструментов в одном столбце. Щелкните по двойной стрелке еще раз, чтобы снова расположить инструменты в двух столбцах.

Совет. Вы также можете переключиться между отображением панели Tools (Инструменты) в один и в два столбца, дважды щелкнув мышью по строке заголовка. Будьте внимательны, чтобы ненароком не нажать кнопку закрытия панели (X).

8 Чтобы вновь закрепить панель Tools (Инструменты), щелкните по строке заголовка или по пунктирной линии под строкой заголовка и перетащите панель к левому краю окна приложения (Windows) или экрана (OS X). Когда панель достигнет левого края, появится прозрачная синяя граница. Это так называемая зона перетаскивания. Отпустите кнопку мыши, и панель **Tools** (Инструменты) будет закреплена на левом крае рабочей среды.



Перетащите панель Tools, чтобы закрепить ее в левой части рабочей среды

Панель Control

Панель **Control** (Управление) контекстно-зависима, то есть элементы управления на ней меняются в зависимости от текущего выделенного объекта. Вы можете щелкнуть по строке подчеркнутого текста на панели **Control** (Управление), чтобы вызвать одноименную палитру. Например, щелкните по подчеркнутому слову **Stroke** (Обводка) для отображения одноименной палитры. По умолчанию данная палитра закреплена в верхней части окна приложения (Windows) или экрана (OS X), однако вы можете закрепить ее внизу, сделать плавающей или вообще скрыть.

Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты) и щелкните по красной полосе, расположенной в центре страницы. Обратите внимание на элементы управления для настройки выделенного объекта, появившиеся на панели Control (Управление): на слово Path (Контур), параметры настройки цвета, Stroke (Обводка) и пр.



- 2 С помощью любого инструмента щелкните по темно-серой пунктирной линии, расположенной вдоль левого края панели Control (Управление) и, удерживая кнопку мыши, перетащите панель в пространство рабочей среды.
- 3 Панель станет плавающей, на ее левом краю появится темно-серая вертикальная полоса, щелкнув по которой и удерживая кнопку мыши, вы сможете переместить панель к верхнему или нижнему краю рабочей среды.



4 Перетащите панель Control (Управление) к нижнему краю окна приложения (Windows) или экрана (OS X). Когда панель окажется у края, появится синяя линия, обозначающая зону, в которой панель будет закреплена, если вы отпустите кнопку мыши.



 Совет. Чтобы вернуть панель Control (Управление) на прежнее место в верхней части рабочей среды, вы можете воспользоваться командой меню Window *⇒* Workspace *⇒* Reset Essentials (Окно *⇒* Рабочая среда *⇒* Восстановить Основные сведения). Это вернет рабочую среду в состояние по умолчанию.

- 5 Теперь перетащите панель Control (Управление) к верхнему краю окна документа. Когда панель будет перемещена к краю окна, над ярлыком документа brochure.ai появится синяя линия, обозначающая зону перетаскивания. Отпустите кнопку мыши для закрепления панели.
- 6 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), чтобы сбросить выделение с контура.

Работа с палитрами

Команды, доступные в меню **Window** (Окно), предоставляют быстрый доступ ко многим палитрам, что облегчает процесс работы над иллюстрацией. По умолчанию некоторые палитры закреплены и отображаются в виде значков в правой части рабочей среды. Далее вы поэкспериментируете с открытием, закрытием и скрытием палитр.

Начните с выбора команды Reset Essentials (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения (слева от поля поиска) для возвращения палитр в исходное состояние.



Совет. Для сброса палитр в исходное состояние вы также можете воспользоваться командой меню Window Workspace Reset Essentials (Окно Рабочая среда Восстановить Основные сведения).

2 Щелкните по значку палитры Swatches

(Образцы) ш в правой части рабочей среды, чтобы развернуть палитру, или выполните команду меню Window ⇒ Swatches (Окно ⇒ Образцы). Обратите внимание: палитра Swatches (Образцы) появится вместе с двумя другими палитрами — Brushes (Кисти) и Symbols (Символы). Они входят в одну группу палитр. Щелкните по вкладке Symbols для просмотра данной палитры.



3 Теперь щелкните по значку палитры Color (Цвет) 🔤. Вы увидите, что появится новая группа палитр, а группа, содержащая палитру Swatches (Образцы), будет закрыта.

- 4 Нажав и удерживая кнопку мыши на пунктирной линии в нижней части палитры Color (Цвет), перетащите указатель вниз, чтобы изменить размер палитры и таким образом увеличить отображаемый спектр цветов.
- 5 Щелкните по значку палитры Color (Цвета) 🔤 чтобы закрыть ее.

Совет. Чтобы найти скрытую палитру, выберите ее название в меню Window (Окно). Флажок слева от названия палитры указывает, что она уже открыта и расположена поверх других палитр своей группы. Если вы выберете название палитры в меню Window (Окно) еще раз, палитра и ее группа будут свернуты.



Совет. Для сворачивания палитры в значок следует щелкнуть по ее вкладке, по значку или по двойной стрелке в строке заголовка палитры.

6 Щелкните по двойной стрелке в верхней части дока (в правой части окна программы), чтобы развернуть палитры. Щелкните по двойной стрелке еще раз, чтобы свернуть палитры. Используйте этот способ для отображения сразу нескольких палитр.





Щелкните, чтобы закрыть палитры



Прикрепленные палитры теперь закрыты

Совет. Чтобы открыть или закрыть закрепленные палитры, вы также можете дважды щелкнуть мышью по строке заголовка палитры.

7 Чтобы увеличить ширину закрепленных палитр, перетащите их левый край влево, пока не появится текст названий палитр. Чтобы уменьшить ширину, перетащите левый край закрепленных палитр вправо, пока текст не исчезнет.



Совет. Нажмите клавишу Tab, чтобы скрыть все открытые палитры и панели. Нажмите клавишу Tab еще раз, чтобы отобразить их снова. Для скрытия или отображения всех палитр, за исключением панелей Tools (Инструменты) и Control (Управление), используйте сочетание клавиш Shift+Tab.

- 8 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения) для сброса параметров рабочей среды.
- 9 Перетащите значок палитры Swatches (Образцы) , чтобы удалить палитру из дока и сделать ее плавающей. Обратите внимание, что, став плавающей, палитра остается свернутой в значок. Щелкните по двойной стрелке в строке заголовка палитры Swatches (Образцы), чтобы развернуть палитру и просмотреть ее содержимое.



Вы также можете перемещать палитры из одной группы в другую, что позволяет создавать пользовательские группы, содержащие наиболее часто используемые палитры.

Совет. Для закрытия палитры перетащите ее из дока и щелкните по кнопке закрытия. Другой способ сделать это — щелкнуть правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl (OS X), по ярлыку вкладки закрепленной палитры и выбрать в контекстном меню команду Close (Закрыть).

10 Перетащите палитру **Swatches** (Образцы), удерживая ее за ярлык вкладки, за строку заголовка или за область справа от ярлыка вкладки на значки палитр **Brushes** (Кисти) и **Symbols** (Символы). Отпустите кнопку мыши, когда увидите синий контур вокруг группы палитр **Brushes** (Кисти).



Далее вы организуете палитры, чтобы освободить больше рабочего пространства.

- 11 Выберите команду Reset Essentials (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения, чтобы сбросить параметры рабочей среды.
- 12 Щелкните по двойной стрелке в верхней части дока, чтобы развернуть палитры. Щелкните по ярлыку вкладки **Color** (Цвет) для открытия данной палитры. Выполните двойной щелчок по ярлыку вкладки палитры, чтобы уменьшить ее размер. Еще раз выполните двойной щелчок по ярлыку вкладки, чтобы минимизировать палитру. Эти действия можно выполнять и над плавающими палитрами.

 Примечание. Некоторым палитрам для возвращения к полному размеру требуются два двойных щелчка по ярлыку вкладки. Если вы еще раз выполните двойной щелчок по ярлыку вкладки, палитра возвратится к полному размеру.



Совет. Чтобы уменьшить или развернуть палитру, вместо двойного щелчка вы можете щелкнуть мышью по небольшому значку с изображением стрелок слева от названия палитры на ярлыке вкладки.

- 13 Щелкните по ярлыку вкладки Appearance (Оформление), чтобы развернуть данную палитру. Далее вы измените размеры группы для облегчения просмотра более важных палитр.
- 14 Щелкните по ярлыку вкладки Symbols (Символы) и перетащите вверх разделительную линию между группами палитр Symbols (Символы) и Stroke (Обводка), чтобы изменить размеры группы.

• Примечание. У вас может не получиться перетащить разделитель на значительное расстояние — это зависит от размера и разрешения экрана компьютера, а также от количества развернутых палитр.



15 Выберите команду Reset Essentials (Восстановить основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения. На следующем шаге вы упорядочите группы палитр. Группы можно закрепить в доке или открепить, а также упорядочить в свернутом или развернутом виде.

🔹 Примечание.

Если вы перетащите группу в док и добавите ее в другую группу, обе они сольются. Для отмены слияния групп палитр восстановите рабочую среду по умолчанию и снова откройте нужную группу. 16 Выполните команду меню Window ⇒ Align (Окно ⇒ Выравнивание), чтобы открыть группу палитр Align (Выравнивание). Удерживая группу за строку заголовка, перетащите ее к палитрам, закрепленным в правой части рабочей среды. Поместите указатель непосредственно под значок палитры Symbols (Символы) а, так, чтобы появилась синяя линия. Отпустите кнопку мыши, чтобы добавить группу в док.



Сейчас вы переместите палитру из одной расположенной в доке группы в другую.

17 Перетаскивайте вверх значок палитры Transform (Трансформирование)
 ■ пока указатель не окажется под значком палитры Color (Цвет)
 ■ Появится синяя линия вокруг группы палитр Color (Цвет). Отпустите кнопку мыши.



Упорядочив группы палитр, вы можете сделать вашу работу значительно более удобной и быстрой.

Восстановление и сохранение состояния рабочей среды

Вы можете восстановить первоначальное расположение и вид палитр и панели **Tools** (Инструменты), которые изменили в этом уроке. Также вы можете сохранить состояние палитр и панелей, создав рабочую среду, чтобы обеспечить быстрый доступ к нужным палитрам в любое время. Сейчас вы создадите рабочую среду для обеспечения доступа к группе часто используемых палитр.

1 Выберите команду **Reset Essentials** (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения.

Совет. Вы также можете изменить порядок следования групп палитр в доке, перетаскивая вверх или вниз за серую пунктирную линию в верхней части группы. 2 Выполните команду меню Window ⇒ Pathfinder (Окно ⇒ Обработка контуров). Удерживая за ярлык вкладки, перетащите палитру Pathfinder (Обработка контуров) в правую часть рабочей среды. Когда указатель достигнет левого края закрепленных палитр, появится синяя линия. Отпустите кнопку мыши для закрепления палитры. Щелкните по кнопке закрытия оставшейся группы, которая содержит палитры Align (Выравнивание) и Transform (Трансформирование), чтобы закрыть ее.

Совет. Закрепление палитр друг за другом в правой части рабочей среды — отличный способ увеличить рабочую область. Закрепленная палитра может быть свернута или уменьшена в размерах для еще большего освобождения пространства.



- 3 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ New Workspace (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Создать рабочую среду). Откроется одноименное диалоговое окно. Введите имя создаваемой среды – Navigation (Навигация), и щелкните по кнопке OK. В программе Illustrator будет сохранена рабочая среда с таким именем; она останется доступной до тех пор, пока вы ее не удалите.
- 4 Воспользуйтесь командой меню Window ⇒ Workspace ⇒ Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения) для сброса состояния палитр, а затем команду Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить основные сведения). Обратите внимание, что палитры будут возвращены в свое положение по умолчанию. Переключайтесь между двумя рабочими средами, используя команду меню Window ⇒ Workspace (Окно ⇒ Рабочая среда) и выбирая нужную вам среду. Вернитесь к рабочей среде Essentials (Основные сведения), чтобы приступить к следующему упражнению.

Примечание. Для удаления сохраненных рабочих сред выполните команду меню
 Window ⇒ Workspace ⇒ Manage Workspaces (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Управление рабочими средами). Выберите имя рабочей среды и щелкните по кнопке Delete
 Workspace (Удалить рабочую среду).

▶ Совет. Для настройки ранее сохраненной рабочей среды вы можете настроить палитры по своему усмотрению, а затем выполнить команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ New Workspace (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Создать рабочую среду). В открывшемся диалоговом окне New Workspace (Создать рабочую среду) оставьте рабочей среде то же имя и щелкните по кнопке OK. Появится диалоговое окно с предупреждением о перезаписи существующей рабочей среды. Щелкните по кнопке Yes (Да).
Использование меню палитр

В верхнем правом углу большинства палитр расположена кнопка меню палитры – Щелчок по этой кнопке открывает доступ к дополнительным параметрам палитры. Меню палитры можно также использовать для изменения ее вида. Вы измените вид палитры **Symbols** (Символы), используя команды ее меню.

- 1 Щелкните по значку палитры Symbols (Символы) в правой части рабочей среды. Для отображения палитры можно также воспользоваться командой Window ⇒ Symbols (Окно ⇒ Символы).
- 2 Щелкните по значку меню в правом верхнем углу палитры Symbols (Символы).



- **3** В меню палитры выберите вариант **Small List View** (Маленькие миниатюры и имена). В этом режиме в палитре отобразятся названия символов и их миниатюры. Параметры в данном меню воздействуют на одну активную палитру, поэтому изменится вид только палитры **Symbols** (Символы).
- 4 В меню палитры Symbols (Символы) выберите вариант Thumbnail View (Просмотр миниатюр) для возвращения первоначального вида символов. Щелкните по значку палитры Symbols (Символы), чтобы снова свернуть палитру. В дополнение к меню палитр вы можете использовать контекстные меню, в которых отображаются команды, относящиеся к активному инструменту, палитре или выделенному объекту.
- 5 Чтобы отобразить контекстное меню, поместите указатель на окно документа или на палитру. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или кнопкой мыши, удерживая клавишу Ctrl (OS X). Показанное на рисунке контекстное меню отображается после щелчка в монтажной области, когда больше ничего не выбрано.



 Примечание. В некоторых случаях (например, в палитре Swatches (Образцы)) с помощью контекстного меню вы также можете закрывать палитры.

Изменение режима просмотра иллюстрации

При работе с файлом у вас может возникнуть необходимость в изменении масштаба отображения и переключении между монтажными областями. Масштаб, который изменяется в пределах от 3,13 до 6400%, показан в строке заголовка рядом с именем файла, а также в нижнем левом углу окна документа. При использовании любых инструментов и команд просмотра изменяется только отображение иллюстрации, но не ее реальный размер.

Использование команд просмотра

Чтобы увеличить или уменьшить масштаб отображения иллюстрации с помощью меню View (Просмотр), выполните одно из следующих действий.

• Выполните команду меню View ⇒ Zoom In (Просмотр ⇒ Увеличение) для увеличения масштаба иллюстрации brochure.ai.

Совет. Используйте для увеличения масштаба сочетание клавиш Ctrl++ (Windows) или Command++ (OS X).

• Выполните команду меню **View** ⇒ **Zoom Out** (Просмотр ⇒ Уменьшение) для уменьшения масштаба иллюстрации **brochure.ai**.

Совет. Используйте для уменьшения масштаба сочетание клавиш Ctrl+– (Windows) или Command+– (OS X).

При каждом выполнении команды масштабирования вид объекта изменяется в соответствии с ближайшим из предустановленных значений масштаба. Эти предустановленные значения доступны в раскрывающемся списке в нижнем левом углу окна документа.

Вы также можете использовать команды меню View (Просмотр), чтобы свернуть или развернуть иллюстрацию активной монтажной области во весь экран, чтобы подогнать все монтажные области по размеру области просмотра или чтобы отобразить реальный размер иллюстрации.

1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). В пределах окна будет показан уменьшенный вид активной монтажной области.

• Примечание. Поскольку холст, окружающий монтажную область, может достигать размера 227 дюймов, легко потерять иллюстрацию из виду. Для центрирования иллюстрации в области просмотра выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна) или воспользуйтесь сочетанием клавиш Ctrl+0 (Windows) или Command+0 (OS X).

2 Для отображения реального размера иллюстрации выполните команду меню View ⇒ Actual Size (Просмотр ⇒ Реальный размер). Совет. Чтобы подогнать активную монтажную область по размеру окна, вы также можете дважды щелкнуть мышью по инструменту Hand (Рука) на панели Tools (Инструменты). Иллюстрация отобразится в масштабе 100%. Данная команда определяет, какая часть иллюстрации может быть просмотрена на экране при масштабе 100%.

Совет. Чтобы отобразить иллюстрацию в масштабе 100%, вы можете дважды щелкнуть мышью по инструменту Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты).

3 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна).

В окне будут отображены все монтажные области документа. Более подробно об этом вы узнаете в разделе «Навигация по нескольким монтажным областям» далее в ходе данного урока.

4 Прежде чем перейти к следующему разделу, выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

Использование инструмента Zoom

Помимо команд меню View (Просмотр), для увеличения и уменьшения масштаба отображения иллюстрации можно использовать инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q**.

1 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Инструменты) и переместите указатель в окно документа.

Обратите внимание, что указатель примет вид инструмента **Zoom** (Масштаб) со знаком плюса на нем (+).

- 2 Щелкните мышью по тексту Created with... в центре монтажной области. Масштаб отображения иллюстрации увеличится.
- 3 Щелкните еще два раза по тексту Created with.... Масштаб станет еще больше, при этом увеличивается та область иллюстрации, в центре которой вы щелкнули.



А теперь давайте уменьшим масштаб отображения иллюстрации.

- 4 При выбранном инструменте Zoom (Масштаб) поместите указатель на текст Created with.... Нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Обратите внимание, что указатель примет вид инструмента Zoom (Масштаб) со знаком минуса на нем (-).
- 5 Нажав и удерживая клавишу Alt или Option, щелкните по иллюстрации два раза для уменьшения масштаба отображения. Для более точного изменения масштаба вы можете обвести инструментом опреде-

• Примечание.

Степень увеличения определяется размером обведенной области: чем она меньше, тем больше будет масштаб. ленную область вашей иллюстрации. Масштаб увеличится, причем на экране будет отображена только выбранная область.

- 6 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 7 Выбрав инструмент Zoom (Масштаб), обведите область, содержащую логотип Uncle Henry's Farm. Отпустите кнопку мыши. Обведенная область увеличится и займет все пространство окна документа.



8 Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) 🖑 на панели **Tools** (Инструменты), чтобы подогнать монтажную область по размеру окна документа.

В процессе редактирования иллюстрации необходимость использования инструмента **Zoom** (Масштаб) для увеличения или уменьшения масштаба возникает весьма часто. Вот почему в программе предусмотрена возможность выбора этого инструмента с помощью клавиатуры в любой момент без предварительного переключения с другого используемого инструмента.

- **9** Прежде чем использовать инструмент **Zoom** (Масштаб) с помощью клавиатуры, выберите любой другой инструмент на панели **Tools** (Инструмента) и переместите курсор в окно документа.
- **10** Теперь нажмите и удерживайте клавиши **Ctrl+Пробел** (Windows) или **Command+Пробел** (OS X), чтобы воспользоваться инструментом **Zoom** (Масштаб). Щелкните или обведите курсором какую-либо область для ее увеличения, затем отпустите удерживаемые клавиши.
- 11 Для уменьшения масштаба с клавиатуры нажмите и удерживайте клавиши Ctrl+Alt+Пробел (Windows) или Command+Option+Пробел (OS X). Щелкните по выбранной области, чтобы уменьшить масштаб иллюстрации, после чего отпустите сочетание клавиш.
- **12** Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) на панели **Tools** (Инструменты), чтобы подогнать монтажную область по размеру окна документа.

🔹 Примечание.

В некоторых версиях операционной системы OS X сочетания клавиш для инструмента Zoom (Масштаб), описанные на шагах 10 и 11, открывают приложения Spotlight или Finder. Если вы решили использовать эти сочетания клавиш в программе Illustrator, вам потребуется отключить или изменить сочетания клавиш в системных настройках операционной системы.

Прокрутка документа

Вы можете использовать инструмент **Hand** (Рука) для перемещения между различными областями документа, при этом документ перемещается аналогично листу бумаги на письменном столе.

- 1 Выберите инструмент Hand (Рука) 🖑 на панели Tools (Инструменты).
- Удерживая кнопку мыши, перемещайте курсор вниз в окне документа. Иллюстрация будет двигаться вместе с изображением руки. Как в случае с инструментом Zoom (Масштаб) Q, вы можете выбрать инструмент Hand (Рука) с помощью сочетания клавиш, не переключаясь с активного инструмента.
- **3** Выберите на панели **Tools** (Инструменты) любой инструмент, кроме **Туре** (Текст) **Т** и поместите указатель в окне документа.
- 4 Нажмите и удерживайте клавишу **Пробел**, чтобы выбрать инструмент **Hand** (Рука), и перетащите иллюстрацию назад в центр области просмотра.
- **5** Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) на панели **Tools** (Инструменты), чтобы подогнать активную монтажную область по размеру окна документа.
- **Примечание.** Если активирован инструмент **Туре** (Текст) и текстовый курсор находится в тексте, вызов инструмента **Hand** (Рука) клавишей **Пробел** невозможен.

Просмотр иллюстрации

Когда вы открываете файл, он автоматически отображается в режиме предварительного просмотра, показывающего, в каком виде иллюстрация будет распечатана. При работе с большими или сложными иллюстрациями вам может понадобиться включить просмотр только контуров объектов, чтобы избежать перерисовки экрана после каждого изменения иллюстрации. Режим контуров также бывает полезен при выделении объектов, как вы это увидите в уроке 2.

Для изменения масштаба по размеру заданной области изображения выберите пункт Logo Zoom, находящийся в нижней части меню View (Просмотр). Этот пользовательский вид был сохранен вместе с документом.

Совет. Для экономии времени при работе с большими или сложными документами вы можете создавать для документа собственные пользовательские режимы просмотра, чтобы быстро переходить к определенным областям и значениям масштаба. Настройте режим отображения и для его сохранения выполните команду меню View ⇒ New View (Просмотр ⇒ Новый вид). Задайте имя вида; вид будет сохранен вместе с документом. **2** Выполните команду меню View \Rightarrow Outline (Просмотр \Rightarrow Контуры).

Будут показаны только контуры объектов. Используйте этот режим для поиска объектов, невидимых в режиме предварительного просмотра.

3 Выполните команду меню View ⇒ Preview (Просмотр ⇒ Иллюстрация) для отображения всей иллюстрации.

Если вы предпочитаете работать с сочетаниями клавиш, используйте для переключения между режимами предварительного просмотра и просмотра контуров сочетание **Ctrl+Y** (Windows) или **Command+Y** (OS X).

4 Выполните команду меню View ⇒ Overprint Preview (Просмотр ⇒ Просмотр наложения цветов) для просмотра всех линий или фигур, цвета которых накладываются.

Этот режим полезен для работников полиграфических предприятий, которым необходимо знать, как сочетаются чернила при наложении. При переключении в него вы практически не заметите изменений в изображении логотипа.

• Примечание. При переключении между режимами просмотра бывают не всегда заметны изменения вида объектов. Для того чтобы сделать отличия более очевидными, измените масштаб с помощью команд View \Rightarrow Zoom in (Просмотр \Rightarrow Увеличение) или View \Rightarrow Zoom out (Просмотр \Rightarrow Уменьшение).

5 Выполните команду меню View ⇒ Pixel Preview (Просмотр ⇒ Просмотр в виде пикселов), чтобы увидеть, как иллюстрация будет выглядеть после растрирования при просмотре в веб-браузере. Для отмены этого режима выполните команду меню еще раз.









Предварительный просмотр

Просмотр контуров

Просмотр наложения цветов

Просмотр в виде пикселов

6 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), чтобы отобразить активную монтажную область целиком.

Навигация по нескольким монтажным областям

Adobe Illustrator позволяет использовать несколько монтажных областей в пределах одного файла. Это отличный способ создания многостраничного документа, при котором вы можете хранить в одном файле несколько взаимосвязанных объектов, таких как страницы брошюры, обороты почтовой открытки или визитной карточки. Создав несколько монтажных областей, вы можете с легкостью использовать одни и те же материалы для разных объектов, создавать многостраничные PDF-файлы и распечатывать по нескольку страниц.

Дополнительные монтажные иногда добавляют сразу при создании документа командой меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Новый). Впоследствии вы можете добавлять или удалять монтажные области, используя инструмент **Artboard** (Монтажная область) на панели **Tools** (Инструменты).

В этом разделе вы научитесь навигации по документу с несколькими монтажными областями.

- **1** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) **№** на панели **Tools** (Инструменты).
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна). Обратите внимание, что в документе две монтажные области.

Монтажные области могут располагаться в любом порядке, с произвольной ориентацией и размерами, — допускается даже наложение монтажных областей друг на друга. Предположим, вы хотите создать брошюру с четырьмя страницами. Вы можете создать различные монтажные области для каждой страницы брошюры с одинаковыми размерами и ориентацией. Монтажные



области могут быть расположены как горизонтально, так и вертикально. Документ **brochure.ai** содержит две монтажные области, соответствующие лицевой и оборотной сторонам цветной брошюры.

- **3** Нажимайте сочетание клавиш **Ctrl+** (Windows) или **Command+** (OS X) до тех пор, пока вы не увидите логотип в верхнем левом углу холста, расположенный за пределами монтажных областей.
- 4 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). Увидеть, какая из монтажных областей активна, можно в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям), который расположен в левом нижнем углу окна документа.
- **5** Выберите пункт **2** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям). В окне документа появится оборотная сторона брошюры.

6 Выполните команду меню View ⇒ Zoom Out (Просмотр ⇒ Уменьшение). Заметьте, что уменьшение выполняется только для активной монтажной области.



Обратите внимание на кнопки со стрелками справа и слева от раскрывающегося списка

Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям). Вы можете использовать эти кнопки для перехода к первой **м**, предыдущей **м**, следующей **м** и последней **м** монтажной области.

7 Щелкните по кнопке Previous (Назад) для перехода к предыдущей монтажной области — Artboard 1 (Монтажная область 1).



• Примечание. Так как в данном документе всего две монтажные области, для выполнения этого шага вы также могли щелкнуть по кнопке First (Первая) **[**].

- 8 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), чтобы подогнать активную монтажную область по размеру окна документа. Другой способ навигации по монтажным областям заключается в использовании элементов управления палитры Artboards (Монтажные области). На следующем шаге вы откроете палитру Artboards (Монтажные области) и попрактикуетесь в навигации по документу.
- 9 Выберите команду Reset Essentials (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения, чтобы сбросить параметры рабочей среды.
- **10** Выполните команду меню **Window** ⇒ **Artboards** (Окно ⇒ Монтажные области), чтобы развернуть палитру **Artboards** (Монтажные области) в правой части рабочей среды.

Палитра Artboards (Монтажные области) содержит список всех монтажных областей документа. С помощью этой палитры вы можете переключаться между монтажными областями, переименовывать, добавлять и удалять их, изменять их параметры и т. д.

На следующем шаге мы сосредоточимся на навигации по документу с использованием этой палитры.

11 Дважды щелкните в палитре Artboards (Монтажные области) по имени монтажной области Artboard 2 (Монтажная область 2). При этом монтажная область 2 будет подогнана по размеру окна документа.



• Примечание. Нумеровать монтажные области, а также добавлять и редактировать их вы научитесь в уроке 4. Примечание. Двойной щелчок по цифре слева от имени монтажной области в палитре Artboards (Монтажные области) не позволит вам переключиться между монтажными областями, цифры служат для обозначения порядка. Двойной щелчок по изображению страницы справа от имени монтажной области открывает диалоговое окно, в котором вы можете изменить параметры монтажной области.

- **12** Выполните команду меню View ⇒ Zoom In (Просмотр ⇒ Увеличение), чтобы увеличить масштаб отображения второй монтажной области.
- **13** Дважды щелкните в палитре Artboards (Монтажные области) по пункту Artboard 1 (Монтажная область 1), чтобы отобразить в окне документа первую монтажную область.

Обратите внимание, что при двойном щелчке по имени монтажной области она подгоняется под размеры окна документа.

14 Щелкните по значку палитры Artboards (Монтажные области) **ш** в доке, чтобы свернуть палитру.

Обзор монтажной области

Монтажные области представляют собой части документа, которые могут содержать иллюстрации, пригодные для вывода на печать (аналогично страницам в программах предпечатной подготовки наподобие Adobe In-Design). Монтажные области можно использовать в качестве областей кадрирования для печати изображения или для размещения его в других документах. Наличие нескольких монтажных областей полезно для создания различных объектов, таких как многостраничные PDF-файлы, печатные страницы с разными размерами или элементами, независимые части сайтов, раскадровки видеофайлов или отдельные объекты для анимации в Adobe Flash или After Effects.



- А. Область печати
- Б. Непечатаемая область
- В. Граница страницы
- Г. Монтажная область
- Д. Выпуск за обрез
- Е. Холст

• Примечание.

Один документ содержит максимум 100 монтажных областей — число таковых зависит от их размера. Вы можете самостоятельно указать количество монтажных областей при создании документа, кроме того, в процессе работы вы также можете добавлять и удалять их. Допускается создавать монтажные области, отличающиеся по размеру, устанавливать другой размер для уже имеющихся с помощью инструмента Artboard (Монтажная область), а также изменять их местоположение на экране: монтажные области могут быть даже наложены одна на другую.

- А Область печати ограничена внутренней пунктирной линией и представляет собой участок страницы, который может быть выведен на печать установленным в вашей системе принтером. Многие принтеры не способны выводить на печать область от края до края листа, поэтому не стоит удивляться, если часть вашей иллюстрации останется ненапечатанной.
- Б Непечатаемая область находится между первой и третьей пунктирными линиями на рисунке. Она представляет границу непечатаемого участка страницы. На рисунке изображена непечатаемая область, характерная для большинства лазерных принтеров при работе с листом формата А4. Площадь области печати и непечатаемой области определяется принтером, выбранным в диалоговом окне Print Options (Параметры печати).
- В Граница страницы определяется внешней пунктирной линией.
- **Г** Монтажная область обведена сплошными линиями и представляет собой пространство, в котором может располагаться иллюстрация.
- Д Выпуск за обрез это часть иллюстрации, выходящая за границы области печати или обрезки. Вы можете использовать ее в качестве гарантии того, что иллюстрация займет все пространство до края страницы после ее обреза.
- Е Холст это зона вне монтажной области, расположенная до края квадратного окна размером 220 дюймов. Объекты, помещаемые на холсте, видны на экране, но не выводятся на печать.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Использование палитры Navigator

Палитра **Navigator** (Навигатор) предоставляет еще один способ навигации по документу с одной или несколькими монтажными областями. Это полезно, если требуется видеть все монтажные области документа в одном окне и редактировать содержимое каждой из них в увеличенном масштабе.

- 1 Выполните команду меню Window ⇒ Navigator (Окно ⇒ Навигатор) для открытия одноименной плавающей палитры.
- 2 В палитре Navigator (Навигатор) перетащите ползунок влево, установив значение приблизительно 50%, чтобы уменьшить масштаб отображения. При уменьшении масштаба красный прямоугольник в палитре Navigator (Навигатор), называемый «областью просмотра», становится больше, указывая отображаемую область документа.

🧆 Примечание.

При перемещении ползунок в палитре **Navigator** (Навигатор) имеет тенденцию попадать на предустановленные значения. Вы можете задать масштаб более точно, введя необходимое значение в левом нижнем углу палитры **Navigator** (Навигатор).



- З Щелкните по кнопке увеличения в нижнем правом углу палитры Navigator (Навигатор) несколько раз, чтобы увеличить масштаб отображения брошюры, установив значение приблизительно 150%.
- **4** Поместите указатель внутри области просмотра (красного прямоугольника). Указатель примет вид руки 🖑.
- **5** Перетаскивайте эту область с помощью «руки», чтобы просмотреть различные части иллюстрации. Закончив, переместите область просмотра на логотип в правом нижнем углу обложки брошюры.





6 В палитре Navigator (Навигатор) переместите указатель за пределы области просмотра и щелкните мышью. Прямоугольник будет перемещен в позицию щелчка, а в окне документа отобразится соответствующая часть иллюстрации.

Совет. Выбрав пункт Panel Options (Параметры палитр) в меню палитры Navigator (Навигатор), вы можете задать пользовательские параметры — например, изменить цвет прямоугольника области просмотра.

- 7 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 8 Сбросьте флажок View Artboard Contents Only (Просмотр только содержимого монтажных областей) в меню палитры Navigator (На-

вигатор) **- - -** это позволяет отобразить графические объекты, расположенные на холсте. Обратите внимание на логотип.

• Примечание. Возможно, вам потребуется переместить ползунок в палитре Navigator (Навигатор), чтобы увидеть в области просмотра расположенный на холсте логотип.



9 Закройте группу палитры **Navigator** (Навигатор), щелкнув по соответствующей кнопке на строке заголовка.

Представление о линейках

Линейки помогают точно размещать и измерять объекты и по умолчанию отображаются в каждом документе. Горизонтальная и вертикальная линейки расположены соответственно вдоль верхнего и левого краев каждого окна документа. Точка, в которой отображается цифра 0, называется *началом координат* линейки.

На следующем шаге вы исследуете линейки, включая и отключая их отображение на экране и обращая внимание на расположение начала координат на каждой монтажной области.

- Выполните команду меню View ⇒ Rulers ⇒ Hide Rulers (Просмотр ⇒ Линейки ⇒ Скрыть линейки) линейки исчезнут.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Rulers ⇒ Show Rulers (Просмотр ⇒ Линейки ⇒ Показать линейки) – линейки снова появятся.

Обратите внимание, что цифра 0 на горизонтальной линейке выровнена по левому краю первой монтажной области, а цифра 0 на вертикальной линейке выровнена по верхнему краю монтажной области.



3 Перейдите ко второй монтажной области, выбрав значение **2** в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям).

Обратите внимание, что начало координат на второй монтажной области также находится в левом верхнем углу. Каждая монтажная область снабжена своей системой линеек с нулем в верхнем левом углу монтажной области. В уроке 4 вы узнаете об изменении положения начала координат и об установке других параметров линеек.



4 Вернитесь к первой монтажной области, выбрав значение 1 в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям).

Упорядочение нескольких документов

При открытии в программе Illustrator нескольких файлов окна документов размещаются на вкладках. Вы можете упорядочить открытые документы по-другому, например, расположить рядом, чтобы облегчить задачи сравнения объектов или перемещения объектов из одного документа в другой. Вы можете также воспользоваться окном **Arrange Documents** (Упорядочить документы), чтобы быстро расположить ваши документы в какой-либо из множества конфигураций.

На следующем шаге вы откроете несколько документов.

 Выполните команду File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и перейдите к папке Lessons\Lesson01 на жестком диске компьютера. Нажав и удерживая клавишу Shift, выделите файлы L1start_2.ai и L1start_3. ai. Щелкните по кнопке Open (Открыть) для одновременного открытия обоих файлов.

Теперь у вас должны быть открыты три файла: brochure.ai, L1start_2.ai и L1start_3.ai. Каждый файл находится на отдельной вкладке, ярлыки вкладок располагаются в верхней части окна документа. Эти документы считаются группой окон документов. Вы можете создать несколько групп документов для произвольного объединения открытых файлов.

- 2 Щелкните по ярлыку вкладки документа brochure.ai, чтобы отобразить окно документа brochure.ai.
- **3** Щелкните по ярлыку вкладки документа brochure.ai и, удерживая кнопку мыши, перетащите его вправо таким образом, чтобы он оказалась между ярлыками документов L1start_2.ai и L1start_3.ai.



Примечание.

Ваши вкладки могут располагаться немного в другом порядке. Обратите внимание, что перемещать ярлык нужно строго направо. В противном случае вы можете открепить окно документа и создать новую группу. Если это случится, выполните команду меню Window \Rightarrow Arrange \Rightarrow Consolidate All Windows (Окно \Rightarrow Упорядочить \Rightarrow Объелинить все

чить ⇒ Объединить все окна). 4 Разместите, перетащив слева направо, ярлыки документов в следующем порядке: brochure.ai, L1start_2.ai, L1start_3.ai.

Эти три документа представляют собой варианты рекламных материалов. Чтобы видеть все документы одновременно, вы можете расположить их окна каскадом или мозаикой.

При каскадном расположении окна отображаются одно поверх другого со смещением; этот вариант упорядочивания окон рассмотрен в следующем разделе. При мозаичном расположении одновременно отображаются несколько окон документов с использованием различных вариантов порядка следования.

На следующем шаге вы расположите открытые документы мозаикой.

5 В OS X (пользователи Windows могут пропустить этот пункт) выберите команду Window ⇒ Application Frame (Окно ⇒ Фрейм приложения).

Владельцы компьютеров с операционной системой OS X могут использовать фрейм приложения для группировки всех элементов рабочей среды в едином интегрированном окне, аналогично работе в Windows. При перемещении фрейма приложения или изменении его размеров элементы отреагируют соответствующим образом и не будут перекрывать друг друга.

- 6 Выполните команду меню Window ⇒ Arrange ⇒ Tile (Окно ⇒ Упорядочить ⇒ Мозаикой). Документы будут показаны одновременно.
- 7 Щелкните по каждому из окон для выбора документов. Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна) для каждого из документов. Также убедитесь в том, что для каждого документа в окне документа отображается монтажная область 1.



Совет. Вы можете перемещаться между несколькими открытыми документами с помощью следующих сочетаний клавиш: Ctrl+F6 (следующий документ), Ctrl+Shift+F6 (предыдущий документ) (Windows); Command+~ (следующий документ), Command+Shift+~ (предыдущий документ) (OS X).

• Примечание.

В вашем случае документы в мозаичном представлении могут располагаться в другой последовательности. При расположении документов мозаикой вы можете перетаскивать разделительные линии между окнами документов, чтобы открыть большую или меньшую область определенного документа, а также копировать объекты из одного документа в другой перетаскиванием.

8 Щелкните мышью в окне документа L1start_3.ai. Выбрав инструмент Selection (Выделение), перетащите расположенное за тыквами колесо в окно документа L1start_2.ai и отпустите кнопку мыши. Изображение будет скопировано из документа L1start 3.ai в L1start 2.ai.

Примечание. После перемещения объекта на шаге 8 обратите внимание на появившуюся на ярлыке документа L1start_2.ai звездочку, которая расположена справа от имени документа. Она указывает, что файл изменился и его необходимо изменить.

• **Примечание.** При перемещении содержимого одного окна в другое рядом с указателем появляется знак «плюс» (только в операционной системе Windows), как показано на рисунке.



Для изменения порядка мозаичного расположения окон вы можете перетаскивать их за ярлыки документов в новые позиции. Однако гораздо проще воспользоваться окном Arrange Documents (Упорядочить документы), чтобы быстро упорядочить открытые документы в какой-либо из множества конфигураций.

9 Щелкните по кнопке Arrange Documents (Упорядочить документы) на панели приложения, чтобы открыть окно Arrange Documents (Упорядочить документы). Щелкните по кнопке Tile All Vertically (Расположить все вертикально) , чтобы расположить документы в виде вертикальной мозаики.



Примечание. В операционной системе OS X строка меню находится над панелью приложения. Кроме того, в зависимости от разрешения экрана, в операционной системе Windows строка меню может отображаться на панели приложения.

10 Щелкните по кнопке Arrange Documents (Упорядочить документы) - на панели приложения, чтобы вновь открыть одноименное окно. Затем в этом окне щелкните по кнопке 2-Up (2 варианта) .

Обратите внимание, что два документа теперь показаны как вкладки в одной из областей мозаики.

- 11 Щелкните по вкладке документа L1start_2.ai, если она еще не выбрана, а затем — по кнопке закрытия, расположенной на ярлыке вкладки справа от имени документа. Если появится диалоговое окно с предложением сохранить изменения, откажитесь.
- 12 Щелкните по кнопке Arrange Documents (Упорядочить документы) ты) ты) ты на панели приложения, затем щелкните по кнопке Consolidate All (Объединить все) . Два оставшихся документа снова будут отображены на вкладках одной группы документов. Оставьте документы brochure.ai и L1start_3.ai открытыми.

Совет. Чтобы снова отобразить два документа на вкладках одной группы, вы также можете воспользоваться командой меню Window ⇒ Arrange ⇒ Consolidate All Windows (Окно ⇒ Упорядочить ⇒ Объединить все окна).

Группы документов

По умолчанию в программе Illustrator открытые документы располагаются в виде вкладок одной группы окон. Для облегчения навигации вы можете создать несколько групп файлов и временно объединить файлы. Это бывает полезно, когда вы работаете над большим проектом, требующим создания и редактирования множества отдельных иллюстраций. При группировке документов возможно свободное перемещение групп независимо от окна приложения (Windows) или фрейма (OS X).

Сейчас вы создадите две группы файлов и поработаете с ними.

- 1 Щелкните по вкладке L1start_3.ai, если она еще не выбрана.
- 2 Выполните команду меню Window ⇒ Arrange ⇒ Float All In Windows (Окно ⇒ Упорядочить ⇒ Все плавающие в окнах). Эта команда создает отдельные группы для всех открытых документов. По умолчанию группы располагаются каскадом, одна поверх другой.



Окна документов в отдельных плавающих группах

- 3 Щелкните по строке заголовка документа brochure.ai. Обратите внимание, что окно документа L1start_3.ai теперь скрыто и расположено позади brochure.ai.
- 4 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson01 и выберите файл L1start_2.ai. Щелкните по кнопке Open (Открыть). Открытый документ будет добавлен в виде вкладки в группу, содержащую документ brochure.ai.

• **Примечание.** При открытии или создании нового документа этот документ добавляется в группу, которая выбрана в данный момент.

- 5 Выполните команду меню Window ⇒ Arrange ⇒ Cascade (Окно ⇒ Упорядочить ⇒ Каскадом), чтобы сделать видимыми обе группы.
- 6 Щелкните по кнопке сворачивания в верхнем правом (Windows) или в верхнем левом (OS X) углу группы L1start_3.ai. Обратите внимание, что в операционной системе Windows группа по умолчанию минимизируется в левом нижнем углу окна приложения. В операционной системе OS X окно минимизируется на панель Dock.
- 7 Выберите команду Window ⇒ L1start_3.ai (Окно ⇒ L1start_3.ai) чтобы вновь отобразить документ.
- 8 Щелкните по кнопке Close (Закрыть) для закрытия группы L1start_3. аі. Если появится диалоговое окно с запросом о сохранении изменений, нажмите кнопку No (Het) в операционной системе Windows или Don't Save (He сохранять) в OS X.
- 9 Перетащите ярлык документа L1start_2.ai вниз, пока он не получит возможность свободно перемещаться. Это еще один способ создания плавающей группы документов.



- 10 Закройте файл L1start_2.ai, а файл brochure.ai оставьте открытым. Если программа отобразит диалоговое окно с запросом о сохранении изменений, нажмите кнопку No (Her) в операционной системе Windows или Don't Save (Не сохранять) в OS X.
- **11** В операционной системе Windows (пользователи OS X могут пропустить этот пункт) выполните команду меню Window ⇒ Ar-

range \Rightarrow **Consolidate All Windows** (Окно \Rightarrow Упорядочить \Rightarrow Объединить все окна).

- 12 В операционной системе OS X выполните команду меню Window ⇒ Application Frame (Окно ⇒ Фрейм приложения) для сброса выделения с фрейма приложения, после чего щелкните по зеленой кнопке в верхнем левом углу окна документа для подгонки его размеров.
- 13 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), чтобы подогнать первую монтажную область документа brochure.ai по размеру окна документа.
- **14** Выполните команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть), чтобы закрыть документ без сохранения изменений.

Поиск ресурсов при работе с Illustrator

Для получения полной и наиболее свежей информации по использованию палитр, инструментов и других средств Illustrator посетите сайт корпорации Adobe. Выполните команду меню **Help** \Rightarrow **Illustrator Help** (Справка \Rightarrow Справка программы Illustrator). Вы будете перенаправлены на сайт **Illustrator Help** (Справка по Illustrator), где сможете выполнить поиск по справочной системе Illustrator и документам поддержки, а также по другим справочным ресурсам. Сайт объединяет активных пользователей программ Adobe, разработчиков программ корпорации, авторов и экспертов, и это позволяет получать наиболее полную, точную и современную информацию о продуктах Adobe.

Если вы выполните команду меню Help \Rightarrow Illustrator Help (Справка \Rightarrow Справка программы Illustrator), вы также сможете загрузить файл справки по программе Illustrator в формате PDF — для этого щелкните мышью по ссылке **CS6 Help PDF** (Справочное руководство по CS6, PDF).

Для доступа к дополнительным ресурсам, таким как советы, приемы работы и информация о новых функциях, посетите страницу **helpx.adobe. com/ru/illustrator/topics.html**.

Примечание. Если при запуске Illustrator соединение с Интернетом отсутствует, выбор команды меню Help ⇒ Illustrator Help (Справка ⇒ Справка программы Illustrator) приведет к открытию HTML-страницы автономной справки, установленной вместе с программой. Для получения более новых сведений просматривайте файлы справки в онлайн-режиме или загрузите последнюю версию файла справки в формате PDF.

Контрольные вопросы

- 1 Опишите два способа изменения вида документа.
- 2 Как выбирать инструменты в программе Illustrator?
- 3 Опишите три способа навигации по монтажным областям в программе Illustrator.
- 4 Как сохранять положения панелей и палитр и параметры отображения?
- 5 Расскажите, какую пользу может принести упорядочение окон документов.

Ответы

- 1 Можно выбрать одну из команд в меню View (Просмотр) для увеличения или уменьшения масштаба отображения документа или для отображения документа во весь экран. Также можно использовать инструмент Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты), изменяя масштаб щелчком мыши или обводя курсором область документа. Кроме того, для увеличения или уменьшения масштаба существуют сочетания клавиш. Еще можно воспользоваться палитрой Navigator (Навигатор), не используя окно документа, для прокручивания иллюстрации и изменения ее масштаба.
- 2 Чтобы выбрать инструмент, можно либо щелкнуть по нему на панели Tools (Инструменты), либо нажать соответствующее сочетание клавиш (например, клавишу V для выбора инструмента Selection (Выделение)). Инструмент останется активным до тех пор, пока вы не сделаете активным другой инструмент.
- 3 Можно выбрать номер монтажной области в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа. Также можно использовать расположенные в левом нижнем углу кнопки навигации по монтажным областям Next (Вперед), Previous (Назад), First (Первая) и Last (Последняя). Для перехода к монтажной области можно выполнить двойной щелчок по ее имени в палитре Artboards (Монтажные области) или воспользоваться палитрой Navigator (Навигатор), используя ее элементы управления для перемещения между монтажными областями.
- 4 Команда меню Window ⇒ Workspace ⇒ Save Workspace (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Сохранить рабочую среду) позволяет создавать пользовательские рабочие среды, что упрощает доступ к необходимым элементам управления.
- 5 Упорядочение окон документов позволяет располагать их каскадом или мозаикой. Это может быть полезным, если приходится работать с несколькими файлами Illustrator и необходимо сравнивать содержимое файлов или перемещать его из одного файла в другой.

2

ВЫДЕЛЕНИЕ И ВЫРАВНИВАНИЕ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- различать инструменты выделения и использовать разные методы выделения;
- работать с «быстрыми» направляющими;
- сохранять выделения для последующего использования;
- использовать инструменты и команды для выравнивания фигур друг относительно друга и относительно монтажной области;
- группировать и разгруппировывать элементы;
- работать в режиме изоляции;
- упорядочивать содержимое;
- выполнять выделение за объектами;
- копировать объекты с помощью инструмента Selection (Выделение);
- скрывать и блокировать объекты с целью их упорядочивания.



Для выполнения урока потребуется около часа. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку **Lesson02**.



Выделение объектов — одна из наиболее важных составляющих вашей работы в программе Adobe Illustrator CS6. В этом уроке вы узнаете, как находить и выделять объекты с помощью соответствующих инструментов, как защищать объекты посредством группировки, скрытия или блокировки, а также как выравнивать объекты друг относительно друга и относительно монтажной области.

Начало работы

Для изменения цвета или размера объекта, добавления к нему эффектов или оформления вы сначала должны выделить этот объект. В ходе данного урока вы познакомитесь с основными принципами работы с инструментами выделения. Более продвинутые методы выделения будут рассмотрены в уроке 8.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

• Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson02 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson02 и откройте файл L2start_1.ai. Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).



4 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).

Выделение объектов

Начинаете ли вы работу в программе Illustrator с пустого документа или редактируете существующую иллюстрацию, вы должны уметь выделять объекты. В программе Illustrator доступно множество методов выделения объектов. В данном разделе вы познакомитесь с основными инструментами выделения, среди которых Selection (Выделение) и Direct Selection (Прямое выделение).

Использование инструмента Selection

Инструмент Selection (Выделение) позволяет выделять объекты целиком.

1 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты). Перемещайте указатель над различными фигурами, не нажимая кнопку мыши. Значок, отображающийся при наведении

🍨 Примечание.

При открытии файлов этого урока на компьютере с операционной системой ОЅ Х для того, чтобы развернуть окно документа, вам, возможно, потребуется нажать круглую зеленую кнопку в левом верхнем углу окна. указателя на объект **к**, сообщает о возможности выделения. При этом вокруг объекта появляется синий контур.

- 2 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) **Q** на панели Tools (Инструменты) и для увеличения масштаба очертите прямоугольной областью четыре цветные фигуры в центре (яблоки и кепку).
- 3 Выберите инструмент Selection (Выделение). Поместите указатель на край расположенного слева яблока. Около указателя могут появиться такие слова, как path (контур) и anchor (опорная точка), поскольку по умолчанию включены «быстрые» направляющие, которые помогают выравнивать, редактировать и трансформировать объекты или монтажные области. «Быстрые» направляющие детально рассмотрены в уроке 3.
- 4 Чтобы выбрать расположенное слева красное яблоко, щелкните по его краю или в любом месте внутри яблока. Появится ограничительная рамка с восемью маркерами.



Ограничительная рамка используется для трансформирования объектов, например, изменения размеров или вращения. Она также показывает, что объект выделен и готов к изменению. Цвет ограничительной рамки сообщает о том, в каком слое расположен объект. Слои будут рассмотрены в уроке 8.

- 5 Используя инструмент Selection (Выделение), щелкните по яблоку, расположенному справа. Обратите внимание, что с левого яблока при этом выделение будет снято и окажется выделенным только правое яблоко.
- **6** Чтобы дополнительно к правому яблоку выделить левое, щелкните по нему, нажав и удерживая клавишу **Shift**. Будут выделены оба яблока.

• Примечание. При выборе объекта без заливки следует щелкнуть по обводке (границе) объекта.



Совет. Для выделения всех объектов выполните команду меню Select ⇒ All (Выделение ⇒ Все). Для выделения всех объектов в одной монтажной области выберите команду Select \Rightarrow All **On Active Artboard** (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области). Для получения более подробных сведений о монтажных областях см. урок З.

Измените положение яблок, щелкнув по одному из них и перетащив их в любую часть документа при зажатой клавише мыши. Поскольку выделены оба яблока, они будут двигаться вместе.

При перемещении вы можете заметить появляющиеся зеленые линии. Это так называемые *направляющие выравнивания*. Они отображаются, поскольку по умолчанию включены «быстрые» направляющие.

При перемещении объекты выравниваются относительно других объектов в монтажной области. Обратите внимание также на серый прямоугольник — измерительную метку, которая показывает расстояние от объекта до его первоначальной позиции. Измерительные метки тоже отображаются потому, что включены «быстрые» направляющие.

- 8 Чтобы сбросить выделение с яблок, щелкните в любой свободной от объектов позиции монтажной области или выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 9 Для возврата к последней сохраненной версии документа нажмите клавишу F12 или выполните команду меню File ⇒ Revert (Файл ⇒ Восстановить). В появившемся диалоговом окне нажмите кнопку Revert (Восстановить).

Использование инструмента Direct Selection

Инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) позволяет выделять точки или сегменты контура внутри объекта для последующего изменения формы объекта. Сейчас вы с помощью этого инструмента выделите опорные точки и сегменты контура.

- **1** Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) к на панели Tools (Инструменты). Не нажимая кнопку мыши, поместите указатель на верхний край одной из досок изгороди, изображенной над яблоками.



Если выбран инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение), при установке указателя на опорную точку контура объекта появляется метка измерения, а также слова **path** (контур) или **anchor** (опорная точка). Эта метка отображается, потому что включены «быстрые» направляющие. Обратите внимание на точку, которая появляется в центре квадрата справа от указателя. Она показывает, что указатель находится над опорной точкой.

3 Щелкните по верхней точке этой же доски. Обратите внимание, что закрашенной окажется только выделенная вами точка, в то время как остальные точки доски не будут закрашены и выделены.

Взгляните на синие управляющие линии, исходящие из опорной точки. На концах этих линий находятся управляющие точки. Угол и длина управляющих линий определяют форму и размер



криволинейных сегментов. Перемещение управляющих точек изменяет форму кривой.

4 Не переключаясь с инструмента Direct Selection (Прямое выделение), перетащите отдельную точку вниз для изменения формы объекта. Попробуйте щелкнуть по другой точке. Вы увидите, что с предыдущей точки выделение будет сброшено.



• Примечание. Серая метка измерения, появляющаяся при перемещении опорной точки, отображает значения dX и dY. dX указывает расстояние, на которое опорная точка перемещается вдоль оси X (по горизонтали), а dY — расстояние вдоль оси Y (по вертикали).

Совет. Нажав и удерживая клавишу Shift, можно выбрать сразу несколько точек, чтобы в дальнейшем перемещать их вместе.

5 Возвратитесь к последней сохраненной версии документа, выбрав в меню команду File ⇒ Revert (Файл ⇒ Восстановить). В появившемся диалоговом окне щелкните по кнопке Revert (Восстановить).

Настройки выделения и опорных точек

Вы можете изменить параметры выделения и вид опорных точек в программе Illustrator, используя диалоговое окно **Preferences** (Установки).



Выполните команду меню Edit ⇒ Preferences ⇒ Selection & Anchor Display (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Отображение выделения и опорных точек) (Windows) или Illustrator ⇒ Preferences ⇒ Selection & Anchor Display (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Отображение выделения и опорных точек) (OS X). Вы можете изменить размер и вид отображаемых опорных точек и управляющих линий (в диалоговом окне им соответствует обозначение Handles (Маркеры)).

При перемещении указателя над опорными точками программа выделяет их. Вы можете отключить подсветку опорных точек при наведении на них указателя. Подсветка позволяет быстрее определить, какую точку вы будете выделять. Подробнее об опорных точках вы узнаете в уроке 5.

Выделение с помощью прямоугольной области

Иногда выделение проще сделать, очерчивая прямоугольную область вокруг объектов, которые вам необходимо выделить.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Переключитесь на инструмент Selection (Выделение) . Вместо использования клавиши Shift для выделения нескольких объектов поместите указатель левее и выше левого верхнего красного яблока, а затем, нажав и удерживая кнопку мыши, переместите указатель вправо и вниз, создав прямоугольную область, покрывающую только верхнюю часть красных яблок.

Совет. При использовании контура достаточно захватить небольшую часть объекта для включения его в выделение.





3 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение) или щелкните в свободном от объектов участке монтажной области.

Сейчас вы используете инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) для выделения нескольких точек объектов.

4 Щелкните левее и выше верхней точки одной из досок изгороди и, удерживая кнопку мыши, переместите указатель над изгородью, чтобы выделить концы двух досок в верхнем ряду. Будут выделены только верхние точки.



5 Щелкните по одной из выделенных опорных точек и перемещайте ее, обращая внимание на то, что все выделенные точки перемещаются одновременно. Используйте способ с прямоугольной областью для выделения точек, поскольку тут нет необходимости щелкать мышью точно по точке, которую вы хотите изменить.

• **Примечание.** Выделение точек этим способом может потребовать некоторой практики. Вам нужно захватить в прямоугольную область только те точки, которые требуется выделить. В противном случае будет выделено большее число точек. Вы всегда можете отменить выделение щелчком мыши в свободном от объектов участке монтажной области.

- 6 Выполните команду Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 7 Используя инструмент Direct Selection (Прямое выделение), попробуйте очертить прямоугольной областью верхнюю часть красных яблок. Вы увидите, что на каждом яблоке будут выделены несколько точек.
- 8 Выполните команду Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Выделение с помощью инструмента Magic Wand

Инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) позволяет выделять в документе все объекты, оформленные заливкой с одинаковым цветом или узором.

Выберите инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) тооls (Инструменты). Щелкнув по оранжевому яблоку, вы увидите, что будет выделена также и кепка. При этом вокруг двух фигур не появится ограничительная рамка, поскольку инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) все еще активен.



При использовании инструмента Magic Wand выделяются объекты с одинаковым цветом заливки

- 2 Щелкните инструментом Magic Wand (Волшебная палочка) по одному из красных яблок. Вы увидите, что будут выделены оба красных яблока, а с оранжевого яблока и кепки выделение сбросится.
- 3 Нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните инструментом Magic Wand (Волшебная палочка) по кепке. Яблоко и кепка оранжевого цвета будут добавлены к выделению, поскольку цвет их заливки совпадает. Теперь, нажав и удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), щелкните по оранжевой кепке еще раз, чтобы сбросить выделение с оранжевых объектов. Отпустите клавишу.
- 4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение) или щелкните в свободном от объектов участке монтажной области.

Выделение похожих объектов

Вы можете выделять объекты на основе цвета заливки или обводки, толщины обводки и т. д. Заливка — это цвет внутренней области объекта, обводка — цвет его границы, а толщина обводки — размер этой границы. На следующем шаге вы выделите несколько объектов с одинаковой обводкой.

 Восстановите последнюю сохраненную версию файла, выбрав команду меню File ⇒ Revert (Файл ⇒ Восстановить). В появившемся диа-

Совет. Вы можете настроить инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) на выделение объектов на основе толщины и цвета границы, непрозрачности или режима наложения. Для этого дважды щелкните по кнопке инструмента на панели Tools (Инструменты). Также вы можете изменить величину допуска, используемого для определения сходных объектов.

логовом окне нажмите кнопку **Revert** (Восстановить). Выполните команду меню **View** \Rightarrow **Fit Artboard in Window** (Просмотр \Rightarrow Подогнать монтажную область по размеру окна).

- 2 Щелкните инструментом Selection (Выделение) ► для выделения одной из досок изгороди в верхней части монтажной области.
- Щелкните по стрелке справа от кнопки Select Similar Objects (Выбрать схожие объекты)
 на панели Control (Управление), чтобы раскрыть меню.

Выберите в этом меню пункт Fill Color (Цвет заливки) для выделения всех объектов монтажной области с таким же цветом заливки (белым). Вы увидите, что будет выделена вся изгородь в верхней части монтажной области, а также белый прямоугольник в нижней части монтажной области.

- 4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 5 Выделите одну из белых фигур досок в верхней части монтажной области снова, а затем выполните команду меню Select ⇒ Same ⇒ Stroke Weight (Выделение ⇒ По общему признаку ⇒ С одинаковой толщиной линий). У всех фигур досок изгороди толщина обводки составляет 1 пункт, поэтому все они будут выделены.
- 6 Не сбрасывая выделения с фигур, выполните команду меню Select ⇒ Save Selection (Выделение ⇒ Сохранить выделенную область). Введите для выделения имя Fence и щелкните по кнопке OK. Таким образом вы сможете использовать это выделение в дальнейшем.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), чтобы сбросить выделение с объектов.

Выравнивание объектов

Несколько объектов могут быть выровнены или распределены друг относительно друга, относительно монтажной области или ключевого объекта. В этом разделе вы изучите возможности программы по выравниванию объектов и точек. Совет. Рекомендуется присваивать выделениям имена в соответствии с их назначением или функцией. Например, если при выполнении шага 6 вы назовете выделение обводка 1 пункт, такое имя будет вводить в заблуждение, если впоследствии вы измените толщину обводки объектов.





Выравнивание объектов друг относительно друга

- 1 Выберите команду меню **Select** ⇒ **Fence** (Выделение ⇒ Fence), чтобы заново выделить доски изгороди.
- 2 Щелкните по раскрывающемуся списку Align To (Выровнять по) на панели Control (Управление) и выберите пункт Align to Selection (Выровнять по выделенной области). Теперь выделенные объекты будут выравниваться друг относительно друга.
 - Щелкните по кнопке Vertical Align Bottom (Вертикальное выравнивание вниз)
 на панели Control (Управление). Обратите внимание, что нижние края всех досок изгороди будут выровнены по самой нижней доске.



- Примечание. Все эти функции доступны в палитре Align (Выравнивание), которую также можно открыть с помощью команды меню Window => Align (Окно => Выравнивание).
- 4 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Align (Редактирование ⇒ Отменить выравнивание), чтобы вернуть объекты в их первоначальное положение. Оставьте объекты выделенными для выполнения действий, описанных в следующем разделе.

Выравнивание по ключевому объекту

Ключевым считается объект, по которому требуется выровнять другие объекты. Чтобы задать его, сначала нужно выделить все объекты, подлежащие выравниванию, в том числе и ключевой, а затем дополнительно щелкнуть по ключевому объекту. Выбранный объект будет обведен толстым синим контуром, а на панели **Control** (Управление) и в палитре **Align** (Выравнивание) отобразится кнопка **Align To Key Object** (Выровнять по ключевому объекту)

 Щелкните инструментом Selection (Выделение) № по самой левой из выделенных досок изгороди. Появившийся толстый синий контур означает, что объект назначен ключевым, и по нему будут выравниваться остальные объекты.



Совет. Также можно щелкнуть в палитре Align (Выравнивание) по раскрывающемуся списку Align To (Выровнять по) и выбрать команду Align To Key Object (Выровнять по ключевому объекту). В качестве ключевого будет выбран объект, расположенный на переднем плане.

• Примечание.

Если элементы управления настройками выравнивания не отображаются на панели **Control** (Управление), щелкните по слову **Align** (Выравнивание), чтобы открыть одноименную палитру. 2 Среди прочих вариантов выравнивания на панели Control (Управление) или в палитре Align (Выравнивание) щелкните по кнопке Vertical Align Bottom (Вертикальное выравнивание вниз) . Обратите внимание, что все доски изгороди будут выровнены по нижнему краю ключевого объекта.



• Примечание. Чтобы прекратить выравнивание и распределение связанных объектов, щелкните по ключевому объекту еще раз. Это действие скроет линию голубого цвета. Вы также можете выбрать команду Cancel Key Object (Отменить выбор ключевого объекта) из меню палитры Align (Выравнивание).

3 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Выравнивание точек

Теперь давайте с помощью палитры Align (Выравнивание) выровняем две точки друг относительно друга.

Выбрав инструмент Direct Selection (Прямое выделение) , щелкните по самой верхней точке той доски изгороди, которая выше остальных, и, нажав и удерживая клавишу Shift, выделите верхнюю точку любой другой доски. На рисунке была выделена точка на доске, расположенной справа от самой высокой.

Последняя выделенная точка станет ключевой. Другие точки будут выровнены по ней.

2 Щелкните по кнопке Vertical Align Top (Вертикальное выравнивание вверх) **Ⅲ** на панели Control (Управление). Первая выделенная точка будет выровнена относительно второй выделенной точки.







Выделите первую точку

Выделите вторую точку

Выровняйте точки

3 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Распределение объектов

Распределение объектов с помощью элементов управления палитры Align (Выравнивание) позволяет выделять несколько объектов и равномерно распределять интервалы между ними.

Далее вы сделаете интервалы между досками изгороди одинаковыми, используя распределение объектов.

- Выберите на панели Tools (Инструменты) инструмент Selection (Выделение) . Выполните команду меню Select ⇒ Fence (Выделение ⇒ Fence), чтобы снова выбрать все доски изгороди.
- 2 Щелкните по кнопке Horizontal Distribute Center (Горизонтальное распределение по центру) т на панели Control (Управление).

Все объекты изгороди будут перемещены так, чтобы интервалы между их центрами стали одинаковыми.

- 3 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 4 Выбрав инструмент Selection (Выделение) к и нажав и удерживая клавишу Shift, перетащите самую правую доску изгороди немного влево, не нарушая



вертикального выравнивания по отношению к другим доскам.

5 Выполните команду меню Select ⇒ Fence (Выделение ⇒ Fence), чтобы снова выбрать все доски изгороди, затем еще раз щелкните по кнопке Horizontal Distribute Center (Горизонтальное распределение по центру) и. Вы увидите, как, поскольку позиция самой правой доски изменилась, все объекты будут перераспределены таким образом, чтобы интервалы между их центрами снова стали одинаковыми.

• **Примечание.** При горизонтальном распределении объектов убедитесь, что крайние объекты слева и справа находятся в нужной позиции, а затем распределите остальные объекты между ними. При вертикальном распределении задайте положение самого верхнего и самого нижнего объектов, а затем распределите объекты, расположенные между ними.

6 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

• Примечание. С помощью кнопок Horizontal Distribute Center (Горизонтальное распределение по центру) или Vertical Distribute Center

(Вертикальное распределение по центру) вы можете выровнять интервалы между центрами объектов. Если выделены объекты различного размера, вы можете получить неожиданный результат.

Выравнивание по монтажной области

Вы также можете выравнивать объекты документа не по другим объектам, а по монтажной области. При данном способе выполняется независимое выравнивание каждого отдельного объекта относительно монтажной области.

Далее вы выровняете фигуру листьев по центру монтажной области.

- 1 Щелкните по кнопке Next (Вперед) в левом нижнем углу окна документа, чтобы перейти к следующей монтажной области документа, содержащей дерево.
- 2 Выбрав инструмент Selection (Выделение), щелкните для выделения зеленой фигуры листьев дерева.
- З Щелкните по кнопке Align To Selection (Выровнять по выделению) и в появившемся списке выберите пункт Align To Artboard (Выровнять по монтажной области). Этот вариант гарантирует, что все последующие выравнивания будут выполняться относительно монтажной области.
- 4 Щелкните по кнопке Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) , чтобы выровнять группу горизонтально по центру монтажной области.



5 Щелкните инструментом Selection (Выделение) для выделения коричневой фигуры ствола дерева.

• Примечание. Если вы хотите выровнять все объекты по центру монтажной области, к примеру, плаката, важным этапом будет группировка объектов. Группировка позволяет одновременно перемещать все объекты относительно монтажной области. В противном случае, все объекты будут сдвинуты в центр монтажной области независимо друг от друга.

6 Щелкните по кнопке Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) , а затем по кнопке Vertical Align Bottom (Вертикальное выравнивание вниз) , чтобы выровнять ствол дерева по нижнему краю монтажной области.



Оставьте ствол выделенным для выполнения действий следующего шага.

Управление группами объектов

Вы можете объединять объекты в группу, чтобы работать с ними как с одним объектом. Это позволяет перемещать или трансформировать сразу несколько объектов, не изменяя их индивидуальные характеристики или относительное расположение.

Группирование элементов

На следующем шаге вы выделите несколько объектов и создадите из них группу.

- 1 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните, удерживая клавишу Shift, по зеленым листьям дерева, чтобы выделить их вместе со стволом, выделенным ранее.
- 2 Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать), а затем Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- **3** Щелкните инструментом **Selection** (Выделение) по коричневому стволу дерева. Поскольку ствол сгруппирован с листьями, выделятся оба объекта. Обратите внимание на слово **Group** (Группа), появившееся в левой части панели **Control** (Управление).

▶ Совет. Чтобы выделить отдельные объекты группы по отдельности, выделите группу, а затем выполните команду меню Object ⇒ Ungroup (Объект ⇒ Разгруппировать). При этом объекты будут разгруппированы.

4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Работа в режиме изоляции

Данный режим изолирует группы или нижележащие слои, чтобы вы могли легко выделять и изменять определенные объекты или части объектов без необходимости их разгруппирования. При использовании *режима изоляции* вам не нужно следить за тем, в каком слое расположен объект, а также вручную блокировать или скрывать объекты, которые не должны быть затронуты редактированием. Блокируются все объекты вне изолированной группы, чтобы выполняемые вами действия не влияли на них. Изолированный объект отображается в полном цвете, тогда как остальная часть иллюстрации выглядит приглушенно, что позволяет вам сориентироваться, какие объекты вы можете редактировать.

1 Щелкните инструментом Selection (Выделение) к по коричневому стволу дерева или по зеленым листьям, чтобы выделить группу.

Совет. Для входа в режим изоляции вы также можете выделить группу инструментом Selection (Выделение) и щелкнуть по кнопке isolate Selected Object (Изолировать выбранный объект) на панели Control (Управление).

- 2 Дважды щелкните по стволу дерева, чтобы перейти в режим изоляции.
- 3 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна). Обратите внимание, что остальные объекты выглядят приглушенно, и вы не можете их выделить.

В верхней части окна документа появится серая стрелка со словами Layer 1 и <Group> (Группа). Это говорит о том, что вы изолировали группу объектов, расположенную в слое 1. Подробнее о слоях вы узнаете в уроке 8.





4 Нажав и удерживая клавишу Shift, перетащите коричневый ствол дерева немного вправо. Клавиша Shift ограничивает передвижение объекта горизонтальным направлением.

В режиме изоляции группы временно разъединяются, что позволяет вам редактировать объекты внутри них без необходимости специально их разгруппировывать.

- **5** Дважды щелкните за пределами объектов, чтобы выйти из режима изоляции.
- **6** Щелкните по зеленой фигуре листьев. Обратите внимание, что она снова в одной группе со стволом дерева, а вы теперь можете выделять другие объекты.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

Совет. Для выхода из режима изоляции можно щелкнуть по серой стрелке в левом верхнем углу окна документа, пока документ не выйдет из режима изоляции, либо можно щелкнуть по кнопке Exit Isolation Mode (Выйти из режима изоляции) на панели Control (Управление).

Добавление в группу

Группы могут быть вложенными, то есть входить в состав других объектов или групп, формируя группы большего размера.

- 1 Щелкните по кнопке Previous (Назад) в левом нижнем углу окна документа, чтобы перейти к предыдущей монтажной области, которая содержит объекты изгороди.
- 2 С помощью инструмента Selection (Выделение) к очертите прямоугольной областью доски изгороди, чтобы выбрать их все.
- 3 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 4 Щелкните по кнопке Align To Selection (Выровнять по выделению) № и в появившемся списке выберите пункт Align To Artboard (Выровнять по монтажной области). Щелкните по кнопке Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) , чтобы выровнять группу горизонтально по центру монтажной области. Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 5 Нажав и удерживая клавишу Shift, перетащите инструментом Selection (Выделение) белый прямоугольник из нижней части монтажной области на группу досок. Не обращайте внимания на выравнивание.
- 6 Нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните инструментом Selection (Выделение) по доске, чтобы дополнительно выделить группу объектов.



7 Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).

Вы создали вложенную группу, то есть расположенную внутри другой группы. Создание вложенных групп — часто используемый при создании иллюстраций метод. Это отличный способ объединения взаимосвязанных объектов.

- 8 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- **9** Щелкните инструментом **Selection** (Выделение) по одному из сгруппированных объектов. Будут выделены все объекты группы.
- **10** Щелкните по свободному от объектов участку монтажной области, чтобы сбросить выделение.
- 11 Нажав на инструмент Direct Selection (Прямое выделение) ≽ на панели Tools (Инструменты) и удерживая кнопку мыши, переместите указатель вправо, чтобы выбрать инструмент Group Selection (Групповое выделение) ≽⁺. Он добавляет к текущему выделению родительскую группу объекта.
- 12 Щелкните по крайней слева доске изгороди, чтобы выделить объект. Щелкните второй раз, чтобы выделить родительскую группу объекта (группу досок). Инструмент Group Selection (Групповое выделение) добавляет к выделению каждую группу в той последовательности, в которой выполнялось группирование.

Совет. Если вы щелкните третий раз, также будет выделен и белый треугольник.





Щелкните, чтобы выделить доску

Щелкните второй раз, чтобы выделить родительскую группу

- **13** Выполните команду меню Select \Rightarrow Deselect (Выделение \Rightarrow Отменить выделение).
- 14 Щелкните инструментом Selection (Выделение) по любому объекту, чтобы выделить группу. Выполните команду меню Object ⇒ Ungroup (Объект ⇒ Разгруппировать). Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- **15** Щелкните, чтобы выбрать доски изгороди. Вы увидите, что они все еще сгруппированы.
- **16** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Упорядочивание объектов

При создании объектов в программе Illustrator они располагаются на монтажной области один поверх другого последовательно, начиная с первого созданного. Порядок, в котором расположены объекты (называемый *порядком наложения*), определяет то, как объекты отображаются при наложении. Вы в любое время можете изменить порядок наложения, используя палитру Layers (Слои) или команды меню Object ⇒ Arrange (Объект ⇒ Монтаж).

Изменение порядка наложения объектов

Сейчас вы попрактикуетесь в применении команд меню **Arrange** (Монтаж) для изменения порядка размещения объектов.

- 1 Выбрав инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните по красному яблоку для выделения его.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна), чтобы отобразить обе монтажные области документа.
- 3 Перетащите выделенное красное яблоко на фигуру зеленых листьев дерева. Отпустите кнопку мыши. Вы увидите, что яблоко скрыто деревом, хотя и выделено.

• Примечание.

Чтобы разгруппировать все выделенные объекты, включая доски изгороди, команду меню **Object** ⇒ **Ungroup** (Объект ⇒ Разгруппировать) необходимо выполнить дважды. Яблока не видно, возможно, по той причине, что оно было создано раньше дерева это означает, что в порядке наложения фигур яблоко расположено ниже дерева.

- 4 Не сбрасывая выделения с яблока, выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Bring to Front

(Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план). Эта команда переместит яблоко на передний план, расположив его поверх всех объектов.

Об изменении порядка наложения объектов

При создании более сложной иллюстрации вам может понадобиться поместить содержимое позади или впереди других объектов. Для этого выполните одно из следующих действий.

- Чтобы переместить объект на верхнюю или нижнюю позицию в группе или слое, выделите объект, который вы хотите переместить, и выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Bring to Front (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план) или Object ⇒ Arrange ⇒ Send To Back (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На задний план).
- Чтобы сделать перемещение на один объект вперед или назад в порядке наложения, выделите объект, позицию которого нужно изменить, и выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Bring Forward (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить вперед) или Object ⇒ Arrange ⇒ Send Backward (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад).

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Выделение объектов на заднем плане

При размещении объектов поверх друг друга иногда бывает сложно выделить те из них, которые расположены на заднем плане. Далее вы научитесь выделять расположенные на заднем плане объекты.

Выделите инструментом Selection (Выделение) к второе красное яблоко на левой монтажной области и перетащите его на зеленую фигуру листьев на правой монтажной области. Отпустите кнопку мыши.

Вы снова увидите, что яблоко окажется скрытым. Яблоко будет размещено позади листьев дерева, но останется выделенным. На этот раз вы сбросите выделение с яблока, а затем выделите его еще раз, выполняя выделение за объектами.

ОФИЦИАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КУРС ADOBE ILLUSTRATOR CS6 113

Щелкните по красному яблоку снова. Вы увидите, что вместо яблока вы выделили расположенный поверх него объект, то есть группу объектов дерева.

2

- З Сохраняя положение указателя на скрытом за деревом яблоке, щелкните по нему, нажав и удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X). Обратите внимание на угловую скобку, отображаемую рядом с указателем №4. Щелкните еще раз, чтобы выбрать яблоко позади дерева.
- 4 Выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Bring to Front (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план), чтобы поместить яблоко поверх дерева.
- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- Совет. Если хотите попрактиковаться, добавьте на дерево еще несколько яблок.

Скрытие объектов

При работе над сложной иллюстрацией выделение объектов может оказаться затруднительной задачей. В этом разделе вы попытаетесь объединить некоторые из уже изученных приемов с дополнительными возможностями, что позволит упростить выделение объектов.

- Используя инструмент Selection (Выделение) , очертите прямоугольной областью доски изгороди и белый прямоугольник, чтобы выделить их. Перетащите изгородь в нижнюю часть правой монтажной области, содержащей дерево.
- 2 Выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Bring to Front (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план).
- 3 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 4 Щелкните в любом месте, чтобы сбросить выделение с объектов, а затем щелкните для выделения белого прямоугольника, расположенного поверх группы досок. Выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send Backward (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад) один или несколько раз, пока белый прямоугольник не окажется

👻 Примечание.

Чтобы выделить скрытое яблоко, убедитесь, что вы щелкаете в той позиции, где яблоко и дерево накладываются друг на друга. В противном случае ничего не произойдет.

• Примечание.

Выполняя выделение за объектами, вы увидите рядом с указателем знак «плюс» (+).





позади группы досок. Выполните команду меню Select \Rightarrow Deselect (Выделение \Rightarrow Отменить выделение).

- 5 Выделите инструментом Selection (Выделение) № группу досок и выполните команду меню Object ⇒ Hide ⇒ Selection (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное) или нажмите сочетание клавиш Ctrl+3 (Windows) или Command+3 (OS X). Группа досок будет скрыта, и выделять другие объекты станет проще.
- **6** Щелкните по белому прямоугольнику для его выделения. Нажав и удерживая клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (OS X), перетащите прямоугольник вниз, чтобы создать его копию.
- 7 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Show All** (Объект ⇒ Показать все), чтобы снова отобразить группу изгороди.



- 8 Выполните команду меню Select ⇒ Same ⇒ Fill Color (Выделение ⇒ По общему признаку ⇒ С одинаковым цветом заливки), чтобы выделить все элементы изгороди, в том числе и группу фигур штакетника. Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 9 Выберите из раскрывающегося списка Align To (Выровнять по) пункт Align To Artboard (Выровнять по монтажной области) №, а затем нажмите кнопку Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) , чтобы выровнять группу объектов относительно горизонтального центра монтажной области. Выполните команду Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- **10** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Применение методов выделения

Как уже было сказано ранее, выделение объектов — это одна из важнейших составляющих работы с программой Illustrator. В данной части урока вы еще раз воспользуетесь техниками выделения, изученными ранее, попрактикуетесь в их использовании, а также узнаете несколько новых приемов.

- 1 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L2start_02.ai, находящийся в папке Lesson02.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна). В расположенной справа монтажной области 2 вы увидите законченный вариант иллюстрации. В расположенной слева монтажной области 1 содержится рабочий вариант иллюстрации, который вам предстоит доделать.
- 3 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), чтобы подогнать монтажную область 1 по размеру окна документа.
- 4 Выполните команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы временно отключить быстрые направляющие.
- 5 Используя инструмент Selection (Выделение) , перетащите черный прямоугольник со скругленными углами из верхнего левого угла монтажной области и поместите поверх передней части автобуса, как показано на рисунке.



6 Выделите инструментом Selection (Выделение) фигуры фары (круги)

в нижнем правом углу, очертив их прямоугольной областью. Выполните команду меню **Object** \Rightarrow **Group** (Объект \Rightarrow Сгруппировать).

- 7 Щелкните в центре фары и перетащите группу объектов фары, разместив ее справа от закругленного прямоугольника.
- 8 Дважды щелкните по середине группы фары, чтобы перейти в режим изоляции. Щелкните по белому кругу и перетащите его, расположив по центру относительно остальных кругов. Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Нажмите клавишу Esc, чтобы выйти из режима изоляции.
- 9 Выбрав инструмент Selection (Выделение), нажмите и удерживайте

сочетание клавиш Alt+Shift (Windows) или Option+Shift (OS X). Перетащите группу объектов фары влево, чтобы создать ее копию. Отпустите кнопку мыши, а затем клавиши клавиатуры.

• Примечание. В данном случае щелчок нужно сделать в центре, чтобы случайным образом не попасть на маркер ограничительной рамки и не изменить размеры фигур.



- **10** Нажав и удерживая **Shift**, щелкните по закругленному прямоугольнику и по расположенной справа фаре, чтобы выделить сразу три объекта.
- 11 На панели Control (Управление) щелкните по раскрывающемуся списку Align To (Выровнять по) № и выберите пункт Align to Selection (Выровнять по выделенной области). После этого щелкните по кнопке Horizontal Distribute Center (Распределение центров по горизонтали) № Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать)
- 12 Нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните по оранжевой фигуре, расположенной позади выделенной группы. Щелкните по оранжевой фигуре снова, чтобы сделать ее ключевым объектом. Щелкните по кнопке Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) , а затем







Vertical Align Center (Вертикальное выравнивание по центру) ∰, чтобы выровнять группу с закругленным прямоугольником по оранжевой фигуре. Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

- 13 Выделите инструментом Selection (Выделение) группу объектов, содержащую фары. Выполните команду меню Object ⇒ Lock ⇒ Selection (Объект ⇒ Закрепить ⇒ Выделенное), чтобы закрепить положение объектов. Вы не сможете выделять эти объекты до тех пор, пока не выполните команду Object ⇒ Unlock All (Объект ⇒ Освободить все). Оставьте объекты закрепленными.
- **14** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Инструменты) и трижды щелкните по колпаку на крыше автобуса, выше текста **SCHOOL BUS**.
- 15 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) №. Выделите верхнюю опорную точку колпака и перетащите ее вверх, чтобы сделать колпак более высоким.



Совет. Блокировка объектов — это отличный способ избежать их случайного выделения и редактирования, который может быть использован совместно с скрытием объектов.

- **16** Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) 🖑, чтобы вписать монтажную область в окно документа.
- **17** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** и трижды щелкните по четырем линиям в нижнем левом углу, чтобы увеличить масштаб отображения этого места.
- **18** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , очертите четыре линии прямоугольной областью для их выделения.
- 19 На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Horizontal Align Left (Горизонтальное выравнивание влево) .
- **20** Выполните команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы снова включить «быстрые» направляющие.
- 21 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) №. Щелкните по правому концу верхней, более короткой линии, чтобы выбрать опорную точку. После этого перетащите опорную точку вправо, пока она не встанет вровень с краями других линий.



- 22 Используя инструмент Selection (Выделение), очертите четыре линии прямоугольной областью для их выделения. Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать), чтобы сгруппировать их.
- **23** Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) 🖑, чтобы вписать монтажную область в окно документа.
- 24 Используя инструмент Selection (Выделение), перетащите группу линий, разместив их на закругленном прямоугольнике между фарами. Обратите внимание, что для перемещения группы нужно щелкнуть по одной из линий, а не между ними.



- **25** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 26 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Примечание. Возможно, вы захотите отключить «быстрые» направляющие с помощью команды View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие). чтобы вам было проще перетащить группу линий на автобус. Если потребуется, вы сможете выровнять группу линий относительно других объектов и после перетаскивания.

Контрольные вопросы

- 1 Как выделить объект, не имеющий заливки?
- 2 Назовите два способа выделения элемента в группе, не прибегая к команде меню Object ⇒ Ungroup (Объект ⇒ Разгруппировать).
- 3 Как изменить форму объекта?
- 4 Что следует делать после создания выделения, которое вы планируете повторно использовать в дальнейшем?
- **5** Назовите два способа выделения закрытого объекта в случае, когда что-либо мешает вам выделить его.
- **6** При выравнивании объектов по монтажной области какую команду следует выполнить в палитре Align (Выравнивание) или на панели Control (Управление), прежде чем выбрать вариант выравнивания?

Ответы

- Объект без заливки следует выделять щелчком мыши по его обводке или очертив объект прямоугольной областью.
- 2 Используя инструмент Group Selection (Групповое выделение), нужно щелкнуть один раз для выделения отдельного элемента в группе. Повторный щелчок добавляет к выделению остальные объекты группы. Также можно дважды щелкнуть по группе, чтобы перевести ее в режим изоляции, затем отредактировать фигуры, если это необходимо, после чего выйти из режима изоляции, нажав клавишу Esc или дважды щелкнув за пределами группы.
- **3** Выбрав инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение), можно выделить одну или несколько отдельных опорных точек и внести изменения в форму объекта.
- 4 Любое выделение, которое понадобится в будущем, можно сохранить с помощью команды меню Select ⇒ Save Selection (Выделение ⇒ Сохранить выделенную область). Выделению следует дать информативное имя, чтобы в любой момент его легко было найти и выбрать в меню Select (Выделение).
- 5 Если что-то закрывает доступ к объекту, можно выполнить команду меню Object ⇒ Hide ⇒ Selection (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное). Объект исчезнет, оставшись в прежней позиции до тех пор, пока не будет выполнена команда Object ⇒ Show All (Объект ⇒ Показать все). Для выполнения выделения за объектами можно также использовать инструмент Selection (Выделение), щелкая по накладывающимся объектам с зажатой клавишей Ctrl (Windows) или Command (OS X).
- 6 При выравнивании объектов по монтажной области сначала необходимо выбрать тип выравнивания Align To Artboard (Выровнять по монтажной области).

3

СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ФИГУР

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- создавать документы с несколькими монтажными областями;
- применять инструменты и команды для создания базовых фигур;
- работать с режимами рисования;
- использовать в качестве вспомогательных средств при рисовании линейки и «быстрые» направляющие;
- масштабировать и копировать объекты;
- объединять объекты и преобразовывать объекты в кривые;
- редактировать обводки с помощью инструмента Width (Ширина);
- работать с инструментом Shape Builder (Создание фигур);
- применять для создания фигур команды палитры Pathfinder (Обработка контуров);
- использовать для создания фигур команду Image Trace (Трассировка изображения).



Для выполнения урока потребуется около полутора часов. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку **Lesson03**.



Вы можете создавать документы с несколькими монтажными областями и различными типами объектов. Начав с простой фигуры, вы можете затем отредактировать ее, создавая таким образом новые фигуры. В ходе этого урока вам предстоит создать и изменить монтажные области, а затем нарисовать и отредактировать несколько простых фигур для оформления технической инструкции.

Начало работы

Вы создадите несколько иллюстраций к брошюре.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson03 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

3 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson03 и откройте файл L3end.ai. Файл содержит законченные версии иллюстраций, которые вам предстоит создать в этом уроке. Выполните коман-



ду меню View \Rightarrow Fit All In Window (Просмотр \Rightarrow Подогнать все по размеру окна). Оставьте файл открытым, если вы хотите сверяться с ним по ходу урока, или выполните команду меню File \Rightarrow Close (Файл \Rightarrow Закрыть).

Создание нового документа

Сейчас вы создадите документ, состоящий из двух монтажных областей, и на каждой из них расположите иллюстрации, которые позже объедините в одну.

1 Выполните команду File ⇒ New (Файл ⇒ Новый), чтобы открыть новый документ без имени. В диалоговом окне New Document (Новый документ) дайте файлу имя homesale, в раскрывающемся списке Profile (Профиль) выберите значение Print (Печать), если оно не было установлено по умолчанию. В раскрывающемся списке Units (Единицы измерения) выберите пункт Inches (Дюймы), при этом значение Profile (Профиль) автоматически изменится на [Custom] ([Заказной]). Оставьте диалоговое окно открытым для выполнения следующего шага.

Если на вашем компьютере установлена операционная система OS X, то при открытии файлов этого урока, возможно, понадобится нажать круглую зеленую кнопку в левом верхнем углу окна документа, чтобы развернуть его.

Примечание.

Используя профили документов, вы можете задавать для документа различные типы представления результата: печать, Интернет, видео и т. д. Например, если вы проектируете макет веб-страницы в натуральную величину, вы можете использовать профиль веб-документа, при выборе которого будут автоматически установлены соответствующие параметры: пикселы в качестве единиц измерения, цветовой режим RGB и растровые эффекты Screen (72 ppi) (Экранное (72 ppi)).

2 В поле со счетчиком Number Of Artboards (Количество монтажных областей) укажите значение 2, чтобы создать две монтажных области. Щелкните по кнопке Arrange By Row (Упорядочить по строкам) и убедитесь, что отображается стрелка Left To Right Layout (Изменить компоновку на «слева направо») . В поле Spacing (Интервал) введите 1. В поля Width (Ширина) и Height (Высота) введите значение 8. Щелкните мышью по кнопке OK.

Примечание. Параметр Spacing (Интервал) отвечает за расстояние между монтажными областями.

New Document			
Name:	homesale		
Profile:	[Custom]		
Number of Artboards:			
Spacing:			
Size:	[Custom]		
Width:	8 in Units: Inches		
Height:	B h Ottentation: 🛅 🔯		
Bjeed:	Top Bottom Left Right ‡ 0 m ‡ 0 h \$ 0 h 8		
Advanced			
	Color Mode:CMYK. PP1:300, Align to Pixel Grid:No		
Templates	OK Cancel		
A STATISTICS AND			

3 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне укажите в качестве имени файла значение homesale.ai и выберите для сохранения папку Lesson03. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

Задание нескольких монтажных областей

Illustrator позволяет использовать несколько монтажных областей. Для задания нескольких монтажных областей необходимо иметь представление об исходных параметрах, устанавливаемых в диалоговом окне **New Document** (Новый документ). Указав число монтажных областей документа, вы можете определить порядок их расположения на экране.

- Grid By Row (Сетка по строкам): располагает монтажные области в установленном количестве строк. Число строк задается параметром Rows (Строки). По умолчанию форма при установленном числе монтажных областей наиболее близка к квадратной.
- Grid By Column (Сетка по столбцам): располагает монтажные области в установленном количестве столбцов. Число столбцов задается параметром Columns (Столбцы). По умолчанию при заданном числе монтажных областей форма наиболее близка к квадратной.
- Arrange By Row (Упорядочить по строкам): располагает монтажные области в одной прямой строке.
- Arrange By Column (Упорядочить по столбцам): располагает монтажные области в одном прямом столбце.
- Change To Right-To-Left Layout (Изменить компоновку на «справа налево»): упорядочивает несколько монтажных областей в указанном формате строк или столбцов, но отображает их справа налево.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

4 Щелкните по кнопке **Document Setup** (Параметры документа) на панели **Control** (Управление).

Используйте эту кнопку, чтобы изменять размер монтажной области, единицы измерения, выпуск и другие параметры текущего документа.

 Примечание. Если кнопка Document Setup (Параметры документа) не отображается на панели Control (Управление), вы можете выполнить команду меню File ⇒ Document Setup (Файл ⇒ Параметры документа).

5 В группе элементов управления Bleed (Выпуск) диалогового окна Document Setup (Параметры документа) задайте параметру Тор (Сверху) значение 0,125 in. Для этого или щелкните один раз по кнопке со стрелкой вверх, расположенной слева от поля ввода, или напечатайте значение в поле ввода. Щелкните в поле ввода Bottom (Снизу) или нажмите клавишу Tab. При этом значения всех полей автоматически станут равны 0,125 in. Щелкните по кнопке OK.



Вы увидите, что вокруг обеих монтажных областей появится красная линия. Она обозначает выпуск за обрез. Обычно величина выпуска для печати составляет около 1/8 дюйма.

Что такое «выпуск за обрез»?

Выпуск за обрез представляет собой часть иллюстрации, которая лежит за пределами зоны печати или монтажной области. Выпуск можно включить в графический объект в качестве гарантии от ошибки, чтобы рисунок наверняка занял все пространство до края страницы после ее обреза, или чтобы изображение в документе оказалось вставлено в определенный контур.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Работа с базовыми фигурами

В первой части этого урока вы создадите иллюстрацию дома, используя такие базовые фигуры, как прямоугольник, закругленный прямоугольник, эллипс и многоугольник. Вы начнете это упражнение с настройки рабочей среды.

- Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения) (если еще не сделали этого), а затем — команду Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Rulers ⇒ Show Rulers (Просмотр ⇒ Линейки ⇒ Показать линейки) либо нажмите Ctrl+R (Windows) или Command+R (OS X), чтобы отобразить линейки вдоль верхнего и левого края окна.

Совет. Вы можете изменить единицы измерения для текущего документа, щелкнув правой кнопкой мыши или щелкнув мышью при удерживании клавиши Ctrl по горизонтальной либо вертикальной линейке и выбрав новую единицу измерения в контекстном меню. В качестве единиц измерения на линейках используются дюймы, поскольку вы выбрали соответствующее значение в диалоговом окне **New Document** (Новый документ). Вы можете изменить единицы измерения для всех документов или только для текущего документа. Единицы измерения используются при определении размера объектов, при их перемещении и трансформировании, при установке интервалов сетки и направляющих, а также при создании фигур. Однако в палитрах **Character** (Символ), **Paragraph** (Абзац) и **Stroke** (Обводка) используются другие единицы измерения, задать которые можно, выбрав категорию **Units** (Единицы измерения) в окне настроек программы: **Edit** \Rightarrow **Preferences** (Редактирование \Rightarrow Установки) (Windows) или **Illustrator** \Rightarrow **Preferences es** (Illustrator \Rightarrow Установки) (OS X).

Представление о режимах рисования

Прежде чем приступить к рисованию фигур в программе Illustrator, обратите внимание на три кнопки режимов рисования, расположенные в нижней части панели Tools (Инструменты): Draw Normal (Рисовать в стандартном режиме), Draw Behind (Рисовать за объектами) и Draw Inside (Рисовать внутри объектов).

Каждый из этих режимов позволяет создавать фигуры особым образом.

 Режим Draw Normal (Рисовать в стандартном режиме) используется по умолчанию, в нем фигуры располагаются одна поверх другой.



 Режим Draw Behind (Рисовать за объектами) позволяет рисовать

объекты позади других объектов, не выбирая слой и не учитывая порядок наложения.

 Режим Draw Inside (Рисовать внутри объектов) позволяет внутри объектов рисовать другие объекты и размещать изображения, включая динамический текст, при этом автоматически создается обтравочная маска выделенного объекта.

• Примечание. Для получения подробной информации об обтравочных масках см. урок 15.

При создании фигур в последующих разделах вы будете использовать различные режимы рисования и узнаете, как они влияют на то, что вы рисуете.

Если панель **Tools** (Инструменты) отображается в один столбец, щелкните по кнопке **Drawing Modes** (Режимы рисования) ■ в ее нижней части и выберите режим рисования из появившегося меню.

Примечание.

Создание прямоугольников

Для начала вы нарисуете ряд прямоугольников.

- Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). Убедитесь, что в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа выбрана монтажная область 1.
- 2 Выполните команду меню Window ⇒ Transform (Окно ⇒ Трансформирование) для отображения палитры Transform (Трансформирование).

Палитра **Transform** (Трансформирование) полезна для редактирования таких свойств, как ширина и высота существующей фигуры.

3 Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) ■. Щелкните чуть левее центра монтажной области и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель вниз и вправо (см. рисунок справа). Обратите внимание, что при перемещении указателя возле него отображается измерительная метка в виде серого прямоугольника, показывающая ширину и высоту рисуемой фигуры. Это так называемая метка измерения — одна из



«быстрых» направляющих, которые будут рассмотрены далее в этом уроке. Перемещайте указатель вниз и вправо, пока размеры прямоугольника не достигнут примерно 4,7 дюйма в ширину и 2,3 дюйма в высоту.

Когда вы отпустите кнопку мыши, прямоугольник окажется автоматически выделен и будет отображена его центральная точка. У всех объектов, создаваемых с помощью инструментов рисования фигур, есть центральная точка, за которую объект можно перетаскивать с одновременным выравниванием относительно других элементов иллюстрации. Кроме того, по умолчанию все фигуры залиты белым цветом и имеют черную обводку (границу). Чтобы переместить фигуру, имеющую определенный цвет заливки (не прозрачный), необходимо сначала поместить над ней указатель, при этом не имеет значения, находится ли указатель строго над центральной точкой перемещаемой фигуры. Совет. Если при рисовании прямоугольника, скругленного прямоугольника или эллипса вы зажмете клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), то программа начнет отрисовку фигуры от ее центральной точки. Если же при рисовании этих фигур вы зажмете клавишу Shift, то получите фигуру с идеальными пропорциями (квадрат, скругленный квадрат или окружность соответственно).

4 В палитре Transform (Трансформирование) обратите внимание на размеры прямоугольника. При необходимости введите значения 4,7 и 2,3 в соответствующие поля для ширины и высоты.



- 5 Спрячьте палитру **Transform** (Трансформирование), щелкнув по кнопке закрытия в правом верхнем углу строки заголовка группы (Windows) или по точке в левом верхнем углу (OS X).
- 6 Не сбрасывая выделения с только что созданного прямоугольника, в раскрывающемся списке Fill Color (Цвет заливки) Па панели Сontrol (Управление) выберите темно-коричневый цвет. При перемещении указателя над образцами цветов, находящимися в палитре, вы увидите подсказки с названиями этих цветов. Выберите образец С=50, M=70, Y=80, K=70. Нажмите клавишу Esc, чтобы закрыть палитру.
- Примечание. Более подробно работа с цветом обсуждается в уроке 6.

Далее вы создадите еще один прямоугольник, но уже другим способом.

- 7 Выбрав инструмент **Rectangle** (Прямоугольник), щелкните мышью над только что нарисованной фигурой. Откроется диалоговое окно **Rectangle** (Прямоугольник).
- 8 В диалоговом окне Rectangle (Прямоугольник) измените значения ширины и высоты создаваемого прямоугольника, указав в полях Width (Ширина) и Height (Высота) значения 1 in и 1,6 in соответственно. Для перехода между полями ввода используйте клавишу Tab. Закончив, щелкните по кнопке OK.



- 9 Не сбрасывая выделения с только что созданного прямоугольника, щелкните мышью по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) ■ на панели Control (Управление) и задайте красный цвет (образец C=15, M=100, Y=90, K=10). Нажмите клавишу Esc, чтобы закрыть палитру Swatches (Образцы).
- **10** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) **№** и переместите красный прямоугольник так, чтобы он стал дверью в коричневый дом, при

Примечание. • Если при вводе значений в поле автоматически появляется правильная единица измерения, например, in, соответствующая дюймам, то нет необходимости указывать что-либо еще. Однако если нужная единица измерения не появляется автоматически, введите слово in --и программа преобразует введенную величину в дюймы.

этом его нижняя граница должна совпадать с нижней границей коричневого прямоугольника, а сам красный прямоугольник должен располагаться ближе к левой границе коричневого.

Пересечение объектов происходит при включенной функции **Smart Guides** («Быстрые» направляющие).



Существует еще один способ создания фигур: копирование. Сейчас вы скопируете фигуру двери и создадите из копий фигуры окон и трубы дымохода.

Выбрав инструмент Selection (Выделение), поместите указатель над красным прямоугольником. Нажав и удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетащите указатель по прямой вправо. Когда на экране появятся две зеленые направляющие, указывающие на то, что вы пересекаете середину коричневого прямоугольника по горизонтали



и середину красного по вертикали, отпустите кнопку мыши, а затем и клавишу **Alt** или **Option**.

- 2 Не убирая выделения с только что созданного прямоугольника, задайте ему белый цвет заливки, щелкнув по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление).
- 3 Переместите правую нижнюю опорную точку белого прямоугольника вправо, так, чтобы на метке рядом с указателем отобразились значения ширины и высоты, приблизительно равные 2,3 in и 1,1 in соответственно.

Совет. Для более точного перемещения указателя вы можете увеличить масштаб отображения или же задать нужные значения в палитре Transform (Трансформирование) после создания фигуры.

4 Выбрав инструмент Selection (Выделение) и удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), переместите белый прямоугольник по прямой вверх так, чтобы его нижняя граница пересеклась с верхней границей коричневого прямоугольника.





- 5 Перетаскивайте левую среднюю опорную точку вправо до тех пор, пока значение ширины, отображаемое на серой измерительной метке, не станет равняться 0,75 in.
- 6 Перемещайте получившейся прямоугольник вправо, пока его правая граница не пересечет правую границу коричневого прямоугольника.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).





Сетка документа



Сетка документа, расположенная позади создаваемой иллюстрации в окне документа, позволяет работать с более высокой точностью. Объекты могут пересекать сетку, но при этом она не будет выведена на печать.

- Чтобы включить сетку, выполните команду меню View ⇒ Show Grid (Просмотр ⇒ Показать сетку).
- Чтобы скрыть сетку, выполните команду меню View ⇒ Hide Grid (Просмотр ⇒ Спрятать сетку).
- Для привязки объектов к сетке выполните команду меню View ⇒ Snap To Grid (Просмотр ⇒ Выравнивать по сетке), выберите объект, который нужно переместить, и перетащите его в нужную позицию. Когда границы объекта окажутся в пределах двух пикселов от линии сетки, объект будет привязан к точке.
- Чтобы задать интервал между линиями сетки, стиль сетки (линии или точки), ее цвет и расположение перед графическим объектом или позади него, выполните команду меню Edit ⇒ Preferences ⇒ Guides & Grid (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Направляющие и сетка) (Windows) или Illustrator ⇒ Preferences ⇒ Guides & Grid (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Направляющие и сетка) (OS X).

Примечание. После выполнения команды меню Snap To Grid (Выравнивать по сетке) вы не сможете использовать «быстрые» направляющие (даже если выбрана соответствующая команда меню).

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Создание прямоугольников со скругленными углами

На следующем шаге вы создадите прямоугольник со скругленными углами для другой части будущей иллюстрации, устанавливая его параметры в диалоговом окне.

- Выберите инструмент Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты) и дважды щелкните мышью по только что созданному прямоугольнику, который в скором времени превратится в печную трубу.
- 2 Нажмите и удерживайте кнопку Rectangle (Прямоугольник) на панели Tools (Инструменты) и выберите инструмент Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами) .
- 3 Поместите указатель над левой границей маленького белого прямоугольника, чуть ниже его верхней границы. На экране должно отобразиться слово path (контур). Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите указатель вправо вниз, пока не достигните правой границы прямоугольника. Не отпускайте кнопку мыши.



4 Несколько раз нажмите клавишу ↓, чтобы уменьшить радиус скругления углов (они станут менее округлыми). Если вы перестарались можете также нажать несколько раз клавишу ↑, чтобы получить необходимую степень скругления углов созданного прямоугольника. Вам не обязательно добиваться полного сходства с иллюстрацией в книге. Отпустите кнопку мыши, когда значение высоты прямоугольника достигнет значения примерно 0,14 дюймов.

▶ Совет. Вы также можете нажать и удерживать клавишу ↑ или ↓ для более быстрого изменения радиуса скругления углов прямоугольника.

Далее вы воспользуетесь «быстрыми» направляющими, которые помогут вам выровнять только что созданную фигуру относительно уже имеющихся.

5 Выберите инструмент Selection (Выделение) на панели Tools (Инструменты). Щелкните мышью где-либо внутри прямоугольника со скругленными углами и перетащите его так, чтобы он был выровнен относительно горизонтального центра большего белого прямоугольника (то есть чтобы его нижняя граница накла-



дывалась на верхнюю границу большего прямоугольника, как показано на рисунке справа). Когда на экране появятся зеленые направляющие и слово **intersect** (пересечение), отпустите кнопку мыши. Совет. Вы можете задать другой цвет «быстрых» направляющих, выбрав команду меню Edit ⇒ Preferences ⇒ Smart Guides (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Быстрые направляющие) (Windows) или Illustrator ⇒ Preferences ⇒ Smart Guides (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Быстрые направляющие) (OS X). • Примечание. Измерительная метка, появляющаяся каждый раз при перетаскивании фигуры, показывает, на какую величину были изменены значения осей абсцисс и ординат для перемещаемой фигуры.

6 Выделив прямоугольник со скругленными углами, начните перетаскивание средней правой опорной точки вправо. Во время перетаскивания удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Таким образом вы сможете изменить размер фигуры с точкой отсчета в ее центре. Продолжайте перетаскивание до тех пор, пока ширина прямоу-



гольника не станет равна приблизительно 0,9 дюймов. После этого отпустите кнопку мыши и клавишу-модификатор.

- 7 Не сбрасывая выделения с прямоугольника со скругленными углами, щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и измените цвет заливки новой фигуры с белого на светло-серый (цвет C=0, M=0, Y=0, K=20).
- 8 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 9 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard in Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размерам окна).
- **10** Выберите инструмент Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами) на панели Tools (Инструменты). Поместите указатель над самым большим белым прямоугольником, изображающим окно, и щелкните мышью.
- 11 В диалоговом окне Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами) задайте параметру Width (Ширина) значение 2,4 in и нажмите кнопку OK.

Особенность создания прямоугольника со скругленными углами таким способом в том, что есть возможность самостоятельно задать требуемые значения ширины, высоты и радиуса скругления. Вновь щелкнув



инструментом **Rounded Rectangle** (Прямоугольник со скругленными углами) по монтажной области, вы увидите одноименное окно, в полях которого будут указаны значения последней созданной фигуры этого типа.

12 Выбрав инструмент Selection (Выделение) , перетащите только что созданный прямоугольник влево и вниз так, чтобы он был выровнен

относительно горизонтального центра прямоугольника-окна, и чтобы его верхняя граница накладывалась на нижнюю границу большего прямоугольника. Зеленые направляющие помогут вам в точном выравнивании.

13 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Создание эллипсов

Нажимая при рисовании определенные клавиши, вы можете управлять формой многоугольника, звезды или эллипса. На следующем шаге вы нарисуете эллипс — верхнюю часть двери.

- 1 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) а на панели **Tools** (Инструменты) и дважды щелкните мышью по красному прямоугольникудвери.
- 2 Выберите инструмент Ellipse (Эллипс) из группы инструментов Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами) и поместите указатель на левый верхний угол большого прямоугольника. Появится слово anchor (опорная точка). Нажав и удерживая кнопку мыши, перемещайте указатель вниз и вправо, пока не появится слово path (контур). Не отпуская кнопку мыши, перетяните эллипс вверх или

вниз, пока его высота, отображаемая на измерительной метке, не станет равняться приблизительно **0,7 in**. После этого отпустите кнопку мыши.

3 Выполните команду меню View ⇒ Hide Bounding Box (Просмотр ⇒ Спрятать границы). Границы голубого цвета, которыми вы

пользовались на предыдущих уроках, позволяют вам видоизменять фигуры. Если эта функция отключена, то вы можете перетаскивать свои фигуры за края или опорные точки, не опасаясь их тем самым изменить.

4 Выберите инструмент Selection (Выделение). Начните перетаскивать эллипс за правую опорную точку вверх по пря-



Совет. Использование «быстрых» направляющих может быть крайне полезным, особенно когда важна точность. Если они покажутся вам бесполезными, вы можете отключить их, выбрав команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие).





 Примечание.
Если вы изменили значение ширины эллипса с помощью палитры Transform (Трансформирование), то он может сместиться относительно красного и белого прямоугольников. Воспользуйтесь инструментом Selection (Выделение), чтобы вновь выровнять его.

▶ Совет. При рисовании с использованием инструмента Polygon (Многоугольник) клавиши ↑ и ↓ позволяют изменять количество сторон многоугольника. Для более быстрого изменения количества сторон удерживайте клавиши стрелок.

мой. Отпустите кнопку мыши, когда середина окружности пересечет верхнюю границу красного прямоугольника.

- 5 Выполните команду меню View ⇒ Show Bounding Box (Просмотр ⇒ Показать границы).
- 6 Выполните команду меню Window ⇒ Transform (Окно ⇒ Трансформирование), чтобы открыть одноименную палитру. Щелкните мышью по красному прямоугольнику и запомните значение его ширины, отображенное в палитре Transform (Трансформирование). Теперь снова щелкните по эллипсу и сравните, совпадает ли значение его ширины с шириной прямоугольника. Если ширина фигур различна, введите значение, равное ширине прямоугольника и нажмите клавишу Enter или Return. Закройте группу палитр Transform (Трансформирование).
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Создание многоугольников

Теперь с помощью инструмента **Polygon** (Многоугольник) вы создадите два треугольника для изображения крыши дома. В отличие от остальных инструментов, с которыми вы работали до сих пор, рисование многоугольника по умолчанию начинается из его центра.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выберите инструмент Polygon (Многоугольник) из группы инструментов Ellipse (Эллипс) и поместите указатель над коричневым прямоугольником. Нажав и удерживая кнопку мыши, начните рисовать многоугольник. Нажмите три раза клавишу ↓, чтобы уменьшить число сторон многоугольника до трех. Нажмите и удерживайте клавишу Shift, чтобы выровнять



фигуру. Не отпуская клавиши **Shift**, перемещайте указатель вниз и вправо, пока метка измерения не отобразит значение ширины, равное **3,5 in**. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.

3 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты) и перетащите треугольник так, чтобы его нижний правый угол наложился на верхний правый угол коричневого прямоуголь-

ника. В момент наложения появится слово intersect (пересечение). Перетащите треугольник еще немного вправо, чтобы он «навис» над коричневым прямоугольником (см. рисунок).

4 Используя инструмент Selection (Выделение), переместите верхнюю опорную точку вниз, пока значение высоты треугольника, отображаемое на метке рядом с указателем, не станет равным приблизительно 1,7 in. Возможно, чтобы увидеть верхнюю часть треугольника, вам придется либо уменьшить масштаб отображения иллюстрации, либо передвинуть ползунок полосы прокрутки.



Рисование за объектами

Вы создадите еще один треугольник, расположенный за только что созданным.

Щелкните по кнопке Draw Behind (Рисовать за объектами) и па панели Tools (Инструменты).

Теперь, пока вы не выберите другой режим рисования, все новые объекты будут создаваться позади объектов, уже имеющихся на странице.

2 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Polygon (Многоугольник) ●. Поместите указатель чуть левее только что созданного треугольника. Щелкните мышью, чтобы открыть диалоговое окно Polygon (Многоугольник). Нажмите кнопку OK. Обратите внимание, что появившийся треугольник расположен позади уже существующего.

Значения, указанные в диалоговом окне **Polygon** (Многоугольник), совпадают с параметрами, которые были у созданного ранее треугольника до его редактирования.

3 Выберите инструмент Selection (Выделение) и перетащите новый треугольник так, чтобы его нижняя граница наложилась на верхнюю границу коричневого прямоугольника, как показано на рисунке (голубой контур). Теперь, когда треугольник выделен и находится



• Примечание. Если на вашем компьютере панель **Tools** (Инструменты) отображается не в два, а в один столбец, вы можете щелкнуть по кнопке Drawing Modes (Режимы рисования) . располагающейся в нижней части панели Tools (Инструменты), и выбрать из появившегося меню режим рисования Draw Behind (Рисовать за объектами)

• Примечание. Не волнуйтесь, если верхушка большего треугольника слегка выходит за пределы монтажной области. Чуть позже в этом уроке вы обрежете ее. в нужном месте, вы можете немного отодвинуть его влево с помощью клавиши ←, чтобы он слегка навис над коричневым прямоугольником.

4 Не сбрасывая выделения с нового треугольника, щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и измените цвет заливки на оттенок серого, более темный, чем



заливка меньшего треугольника. Мы рекомендуем вам выбрать образец C=0, M=0, Y=0, K=50.

5 Нажмите кнопку Draw Normal (Рисовать в стандартном режиме) в нижней части панели Tools (Инструменты).

Создание звезд

На следующем шаге вы нарисуете звезду, используя для этого инструмент **Star** (Звезда), — она будет изображать окно над дверью.

- Выберите инструмент Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты) и дважды щелкните мышью по эллипсу в верхней части двери.
- 2 Выберите инструмент Star (Звезда) на панели Tools (Инструменты), из той же группы, что и инструмент Polygon (Многоугольник) ☆. Поместите указатель на центр серого эллипса. Появится слово center (центр).

Совет. На следующем шаге для работы со звездами вы воспользуетесь несколькими сочетаниями клавиш, поэтому не спешите и чаще смотрите на иллюстрации в книге. Отпускайте кнопку мыши только тогда, когда об этом будет прямо сказано.



3 Щелкните мышью и медленно переместите указатель вправо, создавая звезду. Не отпуская кнопку мыши, нажмите клавишу ↑ пять раз, чтобы увеличить число лучей звезды до десяти. Продолжайте перемещение указателя до тех пор, пока звезда не достигнет размера около 0,28 in в ширину. Не отпускайте кнопку мыши.

Нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X), продолжая перемещение указателя вправо. Так вы зафиксируете размер внутреннего радиуса. Продолжайте перемещение до тех пор, пока не уви-

дите значение, равное приблизительно **1,3** in. *Все еще держа кнопку мыши*, отпустите клавишу **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X). Далее, нажав и удерживая клавишу **Shift**, продолжайте перемещение мыши, пока ширина звезды не достигнет примерно **1,3** in. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.







Измените количество точек

Измените размер звезды

Выровняйте звезду

- 4 Введите на панели Control (Управление) в поле Stroke Weight (Толщина обводки) значение 0. Далее в этом уроке вы воспользуетесь фигурами звезды и эллипса, чтобы создать окно над дверью.
- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Советы по рисованию многоугольников, спиралей и звезд

Вы можете управлять фигурой многоугольника, спирали и звезды, нажимая определенные клавиши в процессе рисования. Выберите один из следующих вариантов управления фигурой.

- Для увеличения или уменьшения числа сторон многоугольника, лучей звезды или количества сегментов спирали нажмите и удерживайте клавишу ↑ или ↓ во время создания фигуры. Этот способ действует только при нажатой кнопке мыши. При отпускании кнопки мыши инструмент остается настроенным на последнее заданное значение.
- Для вращения фигуры перемещайте указатель по дуге.
- Чтобы зафиксировать верхнее положение стороны или точки, нажмите и удерживайте клавишу Shift.
- Чтобы зафиксировать внутренний радиус, начните рисовать фигуру, а затем нажмите и удерживайте клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X).

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Изменение ширины и выравнивания обводки

По умолчанию каждая фигура создается с обводкой в 1 пункт. Вы можете легко изменить толщину обводки объекта, сделав ее тоньше или толще. Кроме того, по умолчанию обводка выравнивается по центру линии контура, но, используя палитру **Stroke** (Обводка), вы с легкостью можете изменить это выравнивание.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выбрав инструмент Selection (Выделение) , выделите меньший прямоугольник со светло-серой заливкой, представляющий собой составную часть крыши.
- **3** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните по этому треугольнику один раз.
- 4 Откройте палитру Stroke (Обводка), щелкнув мышью по слову Stroke (Обводка) на панели Control (Управление). В открывшейся палитре укажите значение 10 pt. Обратите внимание, что по умолчанию обводка треугольника выровнена по краю фигуры.



5 В палитре **Stroke** (Обводка) щелкните по кнопке **Align Stroke To Inside** (Обводка внутри линии) **.**. При этом обводка будет выровнена по внутреннему краю треугольника.

Теперь верхние и нижние края обоих треугольников снова выглядят выровненными.

6 Не сбрасывая выделения с треугольника, щелкните по раскрывающемуся списку Stroke color (Цвет обводки) на панели Control (Управление) и измените цвет обводки на более темный оттенок серого.



7 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

 Примечание.
Вы также можете открыть палитру
Stroke (Обводка)
с помощью команды
Window ⇒ Stroke (Окно ⇒ Обводка).

Выравнивание обводки

Если объект представляет собой замкнутый контур (например, квадрат), вы можете выбрать один из вариантов в палитре **Stroke** (Обводка), чтобы выровнять обводку по центру (по умолчанию), внутри или снаружи линии контура.



различные варианты выравнивания обводки, они могут выровняться неточно. Убедитесь, что у контуров одинаковые установки выравнивания, если требуется точное совпадения краев.

Работа с сегментами линии

А сейчас поработаете с прямыми линиями и сегментами линии, которые называются *открытыми контурами*, и нарисуете цветочную клумбу. В программе Illustrator существуют различные способы создания фигур, и, как правило, наиболее простой способ является наилучшим.

- **2** Выберите команду **Reset Essentials** (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения.

Все это время мы работали в режиме отображения **Preview** (Иллюстрация), используемом программой по умолчанию. Если атрибуты цвета фигур кажутся вам отвлекающими, вы можете продолжить работу в режиме **Outline** (Контуры), для чего выполните следующий шаг.

3 Выполните команду меню View ⇒ Outline (Просмотр ⇒ Контуры), чтобы поменять режим отображения с Preview (Иллюстрация) на Outline (Контуры).

Примечание. В режиме отображения Outline (Контуры) программа не выводит на экран характеристики цвета фигур, такие как заливка и цвет контура, — это делается для упрощения процедуры выделения и редактирования иллюстраций. Вы не сможете перетащить фигуру, щелкнув по внутренней области, так как ее заливка будет временно скрыта. Примечание. При очерчивании эллипса прямоугольной областью следите, чтобы выделение не включало левую и правую крайние точки эллипса.

• Примечание.

В зависимости от разрешения экрана используемого монитора элементы управления группы Transform (Трансформирование) могут не отображаться на панели Control (Управление). В этом случае щелкните мышью по слову Transform (Трансформирование) на панели Control (Управление), чтобы отобразить одноименную палитру и изменить значение параметра Width (Ширина). Вы также можете открыть палитру Transform (Трансформирование), выполнив команду меню Window \Rightarrow Transform (Окно ⇒ Трансформирование).

- 4 Выберите инструмент Ellipse (Эллипс) на панели Tools (Инструменты). Нарисуйте эллипс с шириной 0,6 in и высотой 0,1 in. Размеры фигуры контролируйте по появившейся метке измерения.
- 5 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) . Очертите прямоугольной областью низ эллипса, чтобы выделить его нижнюю половину.
- 6 Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), а затем команду Edit ⇒ Paste In Front (Редактирование ⇒ Вставить на передний план), чтобы создать новый контур, расположенный непосредственно поверх исходного.





При этом окажется скопированной и вставленной в виде отдельного контура только нижняя половина эллипса, потому что только она была выбрана с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение).

7 Переключитесь на инструмент Selection (Выделение) к и нажмите около восьми раз клавишу ↓, чтобы переместить новый контур вниз.

Вы также можете перетащить его с помощью мыши, но приведенный выше способ позволяет переместить контур точнее.

- 8 Нажав и удерживая кнопку мыши на получившемся отрезке кривой, двигайте его вниз, пока на метке рядом с указателем значение параметра dY не будет равняться примерно 0,25 in. Чтобы выделить и перетащить отрезок, необходимо установить указатель точно на него.
- 9 На панели Control (Управление) задайте параметру W (Ш) значение 0,4 in.

×	



10 Выберите инструмент Line Segment (Отрезок линии) / на панели Tools (Инструменты). Нарисуйте линию от левой опорной точки эллипса до левой опорной точки нового контура. В момент привязки линии к опорным точкам эти точки подсвечиваются. Повторите операцию для правой стороны эллипса.

- 11 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 12 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Далее вам предстоит соединить в один контур три сегмента линии, составляющих части цветочной клумбы.

Соединение контуров

При выделении нескольких открытых контуров вы можете соединить их и создать замкнутый контур (например, окружность). Также подлежат соединению конечные точки двух отдельных контуров. На следующем шаге вы соедините три открытых контура, создав единый открытый контур.

- Выберите инструмент Selection (Выделение) ▶ на панели Tools (Инструменты). Заключите в прямоугольник выделения все три только что созданных контура (но не верхний эллипс).
- 2 Выполните команду меню Object ⇒ Path ⇒ Join (Объект ⇒ Контур ⇒ Соединить). Три контура будут преобразованы в один. Illustrator иден-

тифицирует опорные точки на концах каждого контура и соединяет вместе те из них, которые наиболее близко расположены.

Совет. После выделения контуров вы можете соединить их также с помощью сочетания клавиш **Ctrl+J** (Windows) или **Command+J** (OS X).

3 Не сбрасывая выделения с контура, выполните команду меню Object ⇒ Path ⇒ Join (Объект ⇒ Контур ⇒ Соединить) еще раз. Будет создан замкнутый контур – две крайние точки окажутся объединены. Если в программе Illustrator выделить открытый контур и выбрать в меню команду Object ⇒ Path ⇒ Join (Объект ⇒ Контур ⇒ Соединить), будет



создан сегмент между конечными точками открытого контура, и он тем самым превратится в замкнутый.

🔹 Примечание.

Если вы хотите всего лишь применить к контуру цветную заливку, то не обязательно открытый контур преобразовывать в замкнутый, поскольку первый тоже может иметь заливку. Однако такое преобразование необходимо будет выполнить, если требуется, чтобы вокруг всей области заливки отображалась обводка.



Открытый контур против замкнутого

При рисовании вы создаете линию, которая называется контуром. Контур состоит из одного или нескольких прямых или криволинейных сегментов. Начало и конец каждого сегмента отмечен опорными точками, напоминающими гвоздики, на которых закреплена проволока. Контур может быть замкнутым (например, круг), или открытым, с несовпадающими конечными точками (например, волнистая линия).



- 4 Выполните команду меню View ⇒ Preview (Просмотр ⇒ Иллюстрация).
- 5 Выбрав инструмент Selection (Выделение), выделите обе фигуры, составляющие цветочный горшок. На панели Control (Управление) установите значение толщины контура, равное 1 pt, и сделайте его цвет черным. Цвет заливки также измените на черный.
- 6 Выполните команду Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). После этого щелчком мыши выделите нижнюю фигуру, составляющую цветочный горшок, и выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send To Back (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На задний план).
- 7 На панели Control (Управление) измените цвет заливки на коричневый (C=35, M=60, Y=80, K=25).

• Примечание. Для выделения контура без заливки щелкните по обводке или очертите контур прямоугольной областью.

8 Нажмите и удерживайте клавишу Shift. Используя инструмент Selection (Выделение), щелкните по серой фигуре, расположенной позади выделенного эллипса, чтобы выделить оба объекта.



Выполните команду меню **Object** \Rightarrow **Group** (Объект \Rightarrow Сгруппировать).

9 Не сбрасывая выделения с группы, выполните команду меню Object ⇒ Lock ⇒ Selection (Объект ⇒ Закрепить ⇒ Выделенное). Эта команда временно закрепит группу, чтобы исключить ее случайное выделение.

Использование инструмента Width

Вы можете не только задавать толщину и выравнивание обводки, но также изменять ее ширину с помощью инструмента **Width** (Ширина) **ж** или применяя к ней профиль. Это позволяет создавать обводку с изменяющейся вдоль контура шириной.

Сейчас вы воспользуетесь инструментом **Width** (Ширина), чтобы нарисовать занавески на окне.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). Далее выберите инструмент Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты) и трижды щелкните по белому прямоугольнику-окну, чтобы увеличить его.
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение). Нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните по белому прямоугольнику-окну, по прямоугольнику со скругленными углами под ним и по коричневому прямоугольнику, чтобы выделить их. Далее выполните команду меню Object ⇒ Lock ⇒ Selection (Объект ⇒ Закрепить ⇒ Выделенное), чтобы временно заблокировать эти три прямоугольника.



- 3 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Line Segment (Отрезок линии) ∕. Поместите указатель на верхней границе белого прямоугольника, чуть отступив от левого края. Нажав и удерживая клавишу Shift, нарисуйте отрезок по прямой вниз так, чтобы он наложился на нижнюю границу белого прямоугольника. Отпустите кнопку мыши, а затем и клавишу-модификатор.
- 4 Убедитесь, что в качестве цвета обводки отрезка на панели Control (Управление) указан черный, и что ширина отрезка составляет 1 pt.
- **5** Выберите инструмент Width (Ширина) **3** на панели **Tools** (Инструменты). Поместите указатель примерно в середине отрезка. Обрати-

те внимание, что рядом с указателем появится знак «плюс» . Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель вправо. Вы увидите, что, перемещая указатель, растягиваете обводку на одинаковое расстояние вправо и влево. Отпустите кнопку мыши, когда метка измерения отобразит значения Side 1 (Сторона 1) и Side 2 (Сторона 2), равные приблизительно 0,25 in.



Новая точка, появившаяся на месте исходного отрезка, называется Width Point (Точка ширины). Линии, выходящие из этой точки, называются маркерами. Точки ширины создаются на углу фигуры или на месте опорной точки, выделенной напрямую, и остаются привязанными к ним во время редактирования фигуры.

6 Точка ширины линии должна оставаться выделенной (см. на рисунке справа). Можно уверенно говорить о том, что она выделена, потому что в отличие от точек на концах маркеров она имеет цвет заливки. Нажмите клавишу Delete, чтобы удалить ее.



Так как на созданном ранее отрезке вы создали всего одну точку ширины, ее удаление приведет к полному сбросу изменений ширины фигуры.

7 Поместите указатель в той же позиции на верхней опорной точке отрезка. Обратите внимание, что рядом с указателем появилась волнистая линия Зажмите клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), затем, нажав и удерживая кнопку мыши, переместите указатель на расстояние около 0,25 in. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.

Удерживание клавиши Alt (Windows) или **Option** (OS X) позволяет растягивать обводку не в две стороны, как вы делали на предыдущем шаге, а в одну.

8 Поместите указатель на отрезке чуть выше его нижней опорной точки. За-





• Примечание.

Если вам нужно повторно выделить точку ширины, то, выбрав инструмент Width (Ширина), поместите указатель на эту точку и щелкните мышью.

• Примечание.

При редактировании с помощью инструмента **Width** (Ширина) вы изменяете только обводку объекта. жмите клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), затем, нажав и удерживая кнопку мыши, переместите указатель на расстояние около **0,3 in**. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.

9 Поместите указатель над верхней точкой ширины или маркером. Дважды щелкните мышью, чтобы открыть диалоговое окно Width Point



Совет. Для настройки ширины обводки, полученной растягиванием вверх от границы оранжевого прямоугольника, перетащите верхнюю точку обводки с помощью инструмента Width (Ширина).

Edit (Изменение ширины в данной точке). Установите значение поля Side 1 (Сторона 1) равным 0,3 in. Удостоверьтесь, что значение параметра Side 2 (Сторона 2) равняется 0, и щелкните по кнопке OK.

Диалоговое окно Width Point Edit (Изменение ширины в данной точке) позволяет настраивать стороны изменения ширины (по отдельности или вместе) с большей точностью. Щелкнув по кнопке Adjust Widths Proportionately (Пропорциональное распределение по ширине) . вы сможете изменять значения параметров Side 1 (Сторона 1) и Side 2 (Сторона 2) пропорционально. Кроме того, если вы установили флажок Adjust Adjoining Width Points (Скорректировать ширину в соседних точках), то изменения параметров данной точки ширины будет влиять на значения параметров соседних точек.

Совет. Вы можете пользоваться диалоговым окном Width Point Edit (Изменение ширины в данной точке), чтобы удостовериться в том, что точки ширины не были случайно изменены.

- 10 Поместите указатель над нижней точкой ширины или маркером и дважды щелкните мышью, чтобы открыть диалоговое окно Width Point Edit (Изменение ширины в данной точке). Измените значение параметра Side 1 (Сторона 1), сделав его равным 0,3 in. Убедитесь, что значение поля Side 2 равно 0, и щелкните OK.
- 11 Поместите указатель примерно над серединой линии (позиция указателя выделена на рисунке справа). Щелкните мышью и перемещайте указатель вправо, пока не увидите, что значение параметра Side 1 (Сторона 1) стало равным приблизительно 0,06 in.

• **Примечание.** Чтобы создать еще одну точку ширины, нет необходимости щелкать по центру линии и перемещать указатель вправо. Вы можете сделать это где угодно на отрезке.



• **Примечание.** Если перед удалением вам требуется выделить точку, щелкните по ней, используя инструмент **Width** (Ширина).
Сохранение профилей ширины



После задания ширины обводки можно сохранить профиль переменной ширины, используя палитру **Stroke** (Обводка) или панель **Control** (Управление).

Профили ширины можно применить к выделенным контурам, выбрав их в раскрывающемся списке Variable Width Profile (Профиль переменной ширины) на панели Control (Управление) или в палитре Stroke (Обводка).

Если профили переменной ширины отсутствуют, в списке отображается вариант Uniform (Равномерный). Вы можете также использовать вариант Uni-

form (Равномерный) для удаления профиля переменной ширины из объекта. Чтобы восстановить набор профилей ширины по умолчанию, щелкните по кнопке **Reset Profiles** (Сбросить профили), расположенной в нижней части раскрывающегося списка **Variable Width Profile** (Профиль переменной ширины).

Примечание. При восстановлении набора профилей ширины по умолчанию в диалоговом окне **Stroke Options** (Параметры обводки) удаляются все сохраненные пользовательские профили.

При применении профиля переменной ширины к обводке она помечается звездочкой (*) в палитре **Appearance** (Оформление).

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

12 Поместите указатель над только что созданной точкой (позиция указателя выделена на рисунке справа) и, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетащите эту точку вниз, создав тем самым ее копию. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.



13 Щелкните по новой точке, чтобы выделить ее.

Сейчас вы выделите еще одну точку ширины и переместите обе выделенные точки. Возможно, вам потребуется увеличить масштаб отображения редактируемой линии.

- 14 Выбрав инструмент Width (Ширина), нажмите и удерживайте клавишу Shift. Щелкните мышью по точке ширины, находящейся выше уже выделенной, чтобы выделить обе точки. Отпустите клавишу Shift и перенесите обе точки немного вниз. Обратите внимание, что обе точки будут перемещаться вниз пропорционально друг другу.
- 15 Поместите указатель между первой (самой верхней) и второй точкой ширины (см. рисунок). Нажав и удерживая кнопку мыши, перемещайте указатель вправо, пока не увидите, что значение параметра Side 1 (Сторона 1) стало приблизительно равным 0,2 in.
- 16 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).





Совет. Чтобы создать совмещенную точку ширины, перетащите одну точку ширины на другую. Если вы дважды щелкните мышью по такой точке, то открывшееся диалоговое окно Width Point Edit (Изменение ширины в данной точке) позволит вам редактировать параметры сразу обеих точек.

Преобразование обводки в кривые

Такие контуры, как линия, по умолчанию могут отображать цвет обводки, но не цвет заливки. Если вы создали в программе Illustrator линию и хотите применить к ней и обводку, и заливку, вы можете преобразовать обводку в кривые, при этом линия будет преобразована в замкнутую фигуру (или составной контур).

Давайте преобразуем в кривые обводку занавески, которую только что создали.

- 1 Не сбрасывая выделения с линии, щелкните по кнопке Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и выберите значение цвета None (Нет), если это не было сделано ранее.
- 2 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Path** ⇒ **Outline Stroke** (Объект ⇒ Контур ⇒ Преобразовать обводку в кривые). Эта команда создаст фигуру с заливкой, представляющую собой замкнутый контур.

• Примечание. Если у исходной линии есть заливка, при выполнении команды меню Outline Stroke (Преобразовать обводку в кривые) будет создана более сложная группа.

3 Не сбрасывая выделения с новой фигуры, щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и смените цвет на светло-оранжевый (C=0, M=35, Y=85, K=0). Щелкните по раскрывающемуся списку Stroke (Обводка) и выберите вариант None (Нет) .

4 Выберите инструмент Selection (Выделение) № и начните перетаскивание левого края фигуры занавески влево. Во время перетаскивания нажмите и удерживайте клавишу Shift. Когда занавеска наложится на левую грань белого прямоугольника, отпустите кнопку мыши, а затем и клавишумодификатор.



- 5 Чтобы несколько увеличить ширину занавески, перетащите вправо среднюю правую опорную точку.
- 6 Нажав и удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), пе-



ремещайте фигуру занавески вправо до тех пор, пока не совпадут ее правый край и правый край прямоугольника.

- 7 На панели Control (Управление) щелкните по слову Transform (Трансформирование), чтобы открыть одноименную палитру (или выполните команду меню Window ⇒ Transform (Окно ⇒ Трансформирование)). Чтобы дальнейшее преобразование фигуры занавески происходило относительно ее центра, убедитесь, что в области Reference Point (Неподвижная точка) выбрана центральная точка. Из меню палитры Transform (Трансформирование) та выберите команду Flip Horizontal (Зеркало по горизонтали).
- 8 Выполните команду Object ⇒ Unlock (Объект ⇒ Освободить все), а затем Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 9 Выделите белый прямоугольник окна, щелкнув по нему инструментом Selection (Выделение). На панели Control (Управление) щелкните мышью по слову Stroke (Обводка), чтобы открыть одноименную палитру. Нажмите кнопку Stroke to Outside (Обводка снаружи линии) .
- **10** Щелкнув мышью, выделите прямоугольник со скругленными углами, находящийся ниже белого прямоугольника окна и фигур занавесок.
 - Выполните команду **Object** \Rightarrow **Ar**range \Rightarrow **Bring To Front** (Объект \Rightarrow Монтаж \Rightarrow На передний план).
- 11 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Комбинирование и редактирование фигур

Adobe Illustrator позволяет комбинировать векторные объекты, создавая фигуры с использованием разнообразных методов. Получаемые в результате фигуры могут отличаться в зависимости от выбранного вами способа комбинирования контуров.

Первый метод комбинирования, с которым вы познакомитесь, основан на использовании инструмента **Shape Builder** (Создание фигур). Это наглядный и интуитивный способ выполнения слияния, удаления, заливки и редактирования накладывающихся фигур и контуров непосредственно в иллюстрации.

Работа с инструментом Shape Builder

Используя инструмент **Shape Builder** (Создание фигур), вы сейчас измените внешний вид красной двери и создадите окно над ней. После этого вы также нарисуете облако.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты) и выделите изображение звезды, щелкнув по нему мышью.
- **4** Выполните команду меню View \Rightarrow Outline (Просмотр \Rightarrow Контуры).
- 5 Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) на панели **Tools** (Инструменты) и поместите указатель над верхним краем две-

ри. Когда на экране появятся зеленые направляющие, щелкните мышью и переместите указатель вниз и вправо, чтобы создать прямоугольник шириной **1,2 in** и высотой **0,1 in**.

6 Выполните команду меню View ⇒ Preview (Просмотр ⇒ Иллюстрация).



7 Выбрав инструмент Selection (Выделение), нажмите и удерживайте клавишу Shift. Щелкните мышью по красному прямоугольнику и серому эллипсу, чтобы выделить все три фигуры. После выделения фигур выберите инструмент Shape Builder (Создание фигур) 🗣 на панели Tools (Инструменты).

Используя инструмент Shape Builder (Создание фигур), вы выполните объединение, удаление и раскрашивание этих фигур.

Совет. С увеличенным масштабом вам проще будет увидеть, какие фигуры вы собираетесь объединить. В Поместите указатель в нижней части эллипса, в позиции, отмеченной на рисунке крестиком. Нажав и удерживая кнопку мыши, перемещайте указатель по направлению к красному прямоугольнику, как показано на рисунке справа. Отпустите кнопку мыши, чтобы фигуры объединились.



При выделении фигур и последующем выборе инструмента **Shape Build**er (Создание фигур) накладывающиеся фигуры временно разделяются на отдельные объекты. Во время перетаскивания появляется красный контур, показывающий, как будет выглядеть окончательная фигура, полученная в результате слияния.

9 Не сбрасывая выделения с фигур, нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Щелкните по фигуре на левом краю прямоугольника, чтобы удалить ее.

Обратите внимание, что при удерживании клавиши-модификатора рядом с указателем отображается знак «минус» (–) . G

Теперь вы примените инструмент Shape Builder (Создание фигур) для удаления сразу нескольких объектов.

10 При все еще выбранном инструменте Shape Builder (Создание фигур) поместите указатель в левой части небольшого прямоугольника под эллипсом (место расположения указателя обо-

значено крестиком на рисунке справа). Удерживая клавишу Alt (Windows) или **Option** (OS X), щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель вправо, чтобы удалить все встречающиеся по пути фигуры. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.

Обратите внимание, что все удаляемые фигуры подсвечиваются во время перемещения указателя.

11 Не сбрасывая выделения с фигур, щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и измените цвет заливки на красный (C=15, M=100, Y=90, K=10). При этом на монтажной области ничего не изменится.



При следующем щелчке по фигуре с помощью инструмента **Shape Build**er (Создание фигур) к ней будет применена красная заливка.

Чтобы изменить заливку любой из выделенных фигур, выберите требуемый цвет, после чего щелкните по ней мышью.

- 12 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- **13** Выберите **Object** ⇒ **Show All** (Объект ⇒ Показать все), чтобы отобразить фигуру звезды.

Напоследок давайте с помощью инструмента **Shape Builder** (Создание фигур) создадим простое облако.

- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) и, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), дважды переместите эллипс, чтобы создать две его копии.
- **3** Используя инструмент **Selection** (Выделение), расположите эллипсы, как показано на рисунке, а затем выделите их все.
- 4 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Shape Builder (Создание фигур) 🖘.



5 Удерживая клавишу **Shift**, щелкните мышью в слева вверху над фигурами и заключите их в прямоугольник выделения. Отпустите кнопку мыши, а затем и клавишу-модификатор.

Совет. Инструментом **Shape Builder** (Создание фигур) можно удалить группу фигур, попадающих в прямоугольник выделения, для этого при выделении фигур таким способом нажмите клавиши **Shift+Alt** (Windows) или **Shift+Option** (OS X).

- 6 Выберите инструмент Selection (Выделение) и, выделив получившуюся фигуру, на панели Control (Управление) измените цвет ее заливки на белый, а цвет обводки — на черный.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Совет. Для получения информации об инструменте Shape Builder (Создание фигур) и параметрах в диалоговом окне Shape Builder Tool Options (Параметры инструмента «Создание фигур») см. раздел справки Illustrator «Создание новых фигур с помощью инструмента "Создание фигур"».

Параметры инструмента Shape Builder



Вы можете задавать и настраивать такие параметры инструмента, как обнаружение зазоров, источник цветов и выделение, что позволяет нужным образом выполнять слияние и делает лучше визуальное восприятие выполняемых операций.

Чтобы открыть диалоговое окно Shape Builder Tool Options (Параметры инструмента «Создание фигур»), дважды щелкните мышью по значку инструмента Shape Builder (Создание фигур) на панели Tools (Инструменты).

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Работа с эффектами палитры Pathfinder

Эффекты палитры **Pathfinder** (Обработка контуров) позволяют комбинировать фигуры множеством разнообразных способов, создавая контуры или группы контуров (по умолчанию).

При применении эффекта обработки контуров, например, такого, как **Merge** (Объединение), выполняется преобразование исходных выделенных объектов.



Если в результате применения эффекта получатся несколько фигур, они будут автоматически сгруппированы.

Далее вы закончите крышу дома, удалив часть одного из треугольников.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Подогнать монтажную область по размеру окна). Нажмите и удерживайте клавишу Пробел, чтобы активировать инструмент Hand (Рука). Переместите монтажную область немного вниз так, чтобы было видно серое пространство, расположенное над ней.
- 2 Выполните команду меню Window ⇒ Pathfinder (Окно ⇒ Обработка контуров), чтобы открыть одноименную палитру.
- 3 Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) на панели Tools (Инструменты). Поместите указатель на серой области слева над монтажной областью. Щелкните мышью и нарисуйте прямоугольник, за-

крывающий верхнюю часть большего треугольника (см. рисунок).

- 4 Выберите инструмент Selection (Выделение) ▶. Удерживая клавишу Shift, щелкните по большему треугольнику, чтобы добавить его к выделению.
- 5 Не сбрасывая выделения с фигур, щелкните по кнопке Minus Front (Минус верхний) В палитре Pathfinder (Обработка контуров). Выделенной останется новая фигура. Обратите внимание на слово Path (Контур) в левой части панели Control (Управление).





- 6 Выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send To Back (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад).
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Работа с режимами фигуры

Также как и эффекты палитры **Pathfinder** (Обработка контуров), режимы фигуры позволяют создавать контуры, однако помимо этого они могут быть использованы и для создания составных фигур. Если выбрать несколько фигур и щелкнуть по режиму фигуры, удерживая клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (OS X), то будет создан не контур, а составная фигура. Исходные объекты сохранятся, и вы по-прежнему сможете выделить любой из объектов внутри составной фигуры.

Далее вы используете режимы фигуры для завершения окна над дверью.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** и несколько раз щелкните мышью по звезде над красным прямоугольником.

• Примечание. Если звезда не видна, вы можете выполнить команду меню Object ⇒ Show All (Объект ⇒ Показать все).

3 Выбрав инструмент Selection (Выделение), щелкните мышью по звезде, а затем, удерживая клавишу Shift, — по серому эллипсу позади нее, чтобы выделить обе фигуры. Отпустите клавишу Shift, после чего еще раз щелкните мышью по фигуре эллипса, чтобы сделать его ключевым объектом. 4 Щелкните по кнопке Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) **Ш** на панели Control (Управление).

• **Примечание.** Если вы не видите элементы управления для настройки выравнивания на панели **Control** (Управление), щелкните мышью по слову **Align** (Выравнивание), чтобы отобразить одноименную палитру и выполнить настройки в ней.

5 Выделив все объекты и удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), нажмите кнопку Minus Front (Минус верхний) ■ в палитре Pathfinder (Обработка контуров).

Данное действие создает составную фигуру путем трассировки контуров пересекающихся областей обоих объектов. Вы также можете редактировать эллипс и звезду по отдельности.

6 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменитьвыделение), чтобы отобразить готовую фигуру. Программа удалит звезду и вырежет соответствующие участки эллипса, кроме того, к готовой фигуре окна будет применена обводка.





- 7 Выберите инструмент Selection (Выделение) и дважды щелкните мышью по фигуре окна над дверью, чтобы переключиться в режим изоляции.
- 8 Выберите команду View ⇒ Outline (Просмотр ⇒ Контуры), чтобы отобразить обе фигуры (эллипс и звезду). Если эллипс не выделен, щелкните мышью по его обводке. На панели Control (Управление) смените цвет заливки на белый.
- Переместите верхнюю среднюю опорную точку эллипса вниз, чтобы несколько уменьшить его высоту. Продолжайте перемещение до тех пор, пока метка измерения не отобразит значение параметра Height (Высота) равным 0,3 in. Не сбрасывайте выделение с эллипса.



Совет. Чтобы отредактировать элементы составной фигуры, вы также можете выделить их, воспользовавшись инструментом Direct Selection (Прямое выделение) Ъ.

 Примечание. Вам будет легче выполнить точное изменение фигуры, если вы увеличите масштаб.
Изменить ширину и высоту выделенной фигуры можно также с помощью палитры Transform (Трансформирование).

- **10** Выполните команду меню **View** ⇒ **Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация).
- 11 Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), чтобы скопировать эллипс, а затем команду Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 12 Нажмите клавишу Esc, чтобы выйти из режима изоляции.
- 13 Щелкните инструментом Selection (Выделение), чтобы еще раз выделить фигуру окна, после чего выполните команду меню Edit ⇒ Paste In Back (Редактирование ⇒ Вставить на задний план). С помощью элементов управления панели Control (Управление) измените цвет заливки скопированного эллипса на темно-коричневый (C=0, M=0, Y=0, K=40), а цвет обводки задайте как None (Her).
- 14 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Щелкните инструментом Selection (Выделение) по составной фигуре окна, чтобы выделить ее снова. Щелкните по кнопке Stroke (Обводка) в правой части рабочей области, чтобы открыть одноименную палитру. Установите значение параметра Stroke Weight (Толщина) равным 0, нажав несколько раз кнопку со стрелкой вниз слева от поля ввода либо введя цифру 0 в поле и нажав клавишу Enter или Return. Закройте палитру Stroke (Обводка). Не сбрасывайте выделение с составной фигуры окна.

Сейчас вы *разберете* эту фигуру. Разбор составной фигуры сохраняет ее форму и внешний вид, но после выполнения данной операции вы больше не сможете редактировать исходные объекты.

15 В палитре Pathfinder (Обработка контуров) нажмите кнопку Expand (Разобрать). Закройте группу палитр Pathfinder (Обработка контуров). Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Совет. Обычно разбирать объект требуется, если вы хотите изменить характеристики внешнего вида и некоторые другие параметры отдельных элементов, составляющих его.



16 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), а затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Использование режима рисования Draw Inside

В этой части урока вы научитесь рисовать одну фигуру внутри другой с помощью режима **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов).

1 На панели Tools (Управление) выберите инструмент Ellipse (Эллипс) ●. Поместите указатель в левый верхний угол монтажной области и щелкните мышью. В диалоговом окне Ellipse (Эллипс) введите в поля Width (Ширина) и Height (Высота) значение 7 in. Нажмите кнопку OK.



- 2 В раскрывающемся списке Align To (Выровнять по) **К** на панели Control (Управление) выберите пункт Align To Artboard (Выровнять по монтажной области). Нажмите кнопку Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) **4**, а затем кнопку Vertical Align Center (Вертикальное выравнивание по центру)
- На панели Control (Управление) задайте голубой (C=70, M=15, Y=0, K=0) цвет заливки.
- 4 Щелкните по кнопке Draw Inside (Рисовать внутри объектов) на панели Tools (Инструменты).

Данная кнопка доступна, только когда выделен единственный объект (контур, составной контур или текст). Нажав ее, вы сможете ограничить область рисования выделенным объектом. Все создаваемые вами фигуры после этого будут отрисовываться внутри вы-



деленного объекта (в вашем случае — внутри окружности). Обратите внимание, что вокруг окружности появился незамкнутый пунктирный прямоугольный контур. Он означает, что все, что вы станете рисовать или вставлять, будет помещаться внутри данной фигуры.

• Примечание. Если на вашем компьютере панель Tools (Инструменты) отображается в один столбец, а не в два, нажмите и удерживайте кнопку Drawing Modes (Режимы рисования) в в нижней части панели и из появившегося меню выберите пункт Draw Inside (Рисовать внутри объектов).

- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 6 Выполните команду View ⇒ Outline (Просмотр ⇒ Контуры), чтобы отобразить контуры всех остальных фигур.



- 7 Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) и нарисуйте прямоугольник, верхняя грань которого будет рассекать крышу дома пополам, а левая — чуть выходить за границу окружности. Увеличьте прямоугольник в размерах так, чтобы он перекрывал нижнюю границу окружности. В скором времени этот прямоугольник превратится в газон.
- 8 Выполните команду меню View ⇒ Preview (Просмотр ⇒ Иллюстрация), чтобы убедиться, что прямоугольник был помещен внутрь окружности.
- 9 Не сбрасывая выделения, измените цвет заливки прямоугольника на зеленый (C=50, M=0, Y=100, K=0), воспользовавшись для этого соответствующими элементами управления на панели Control (Управление). Обратите внимание, что вокруг окружности присутствует пунктирный контур, означающий, что программа все еще находится в режиме рисования Draw Inside (Рисовать внутри объектов).
- 10 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Polygon (Многоугольник) . Поместите указатель в нижней части окружности и щелкните. В диалоговом окне Polygon (Многоугольник) задайте параметру Radius (Радиус) значение 2,6 in, а параметру Sides (Число сторон) 3. Нажмите кнопку OK.

• Примечание. Если вы нарисуете какую-либо фигуру за пределами окружности, то она исчезнет. Это происходит потому, что окружность служит маской для объектов, нарисованных внутри нее, и программа будет отображать только те из них, что нарисованы внутри этой окружности.

11 На панели Control (Управление) измените цвет заливки фигуры на светло-серый (C=0 M=0 Y=0 K=10).

Когда вы завершите рисовать фигуры внутри окружности, щелкните мышью по кнопке **Draw Normal** (Рисовать в стандартном режиме) в нижней части панели **Tools** (Инструменты), чтобы продолжить

lools (Инструменты), чтобы продолжить рисование объектов в привычном режиме. Теперь, если вы попытаетесь выделить прямоугольник или треугольник, программа автоматически выделит окружность, внутри которой они размещены. Если вы переместите окружность, то фигуры, расположенные в ней, также переместятся. Аналогично при изменении размеров окружности вы автоматически измените размеры треугольника и прямоугольника, расположенных внутри нее.

12 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Щелкните мышью по кнопке Draw Normal (Рисовать в стандартном режиме) с в нижней части панели Tools (Инструменты).



Обратите внимание, что голубой круг скрывает часть зеленого прямоугольника. Это так называемая обтравочная маска. Подробнее о данном типе масок вы узнаете в уроке 15.



Редактирование фигур, расположенных внутри других фигур

На следующем этапе вы отредактируете фигуры, нарисованные внутри окружности.

Выберите инструмент Selection (Выделение) и щелкните мышью по серому треугольнику. Обратите внимание, что вместо треугольника окажется выделена голубая окружность. Дважды щелкните мышью по треугольнику, чтобы перейти в режим изоляции. Еще раз щелкните по треугольнику, чтобы выделить его.



Обратите внимание, что при выделенном треугольнике на панели **Control** (Управление) активна кнопка **Edit Content** (Редактировать содержимое) . Также обратите внимания на серую панель, располагающуюся над окном документа и обозначающую, что выделенное содержимое — это группа обтравки (clipping group).

2 Выполните команду меню View ⇒ Outline (Просмотр ⇒ Контуры), чтобы увидеть контуры остальных фигур. Выбрав инструмент Selection (Выделение), начните перемещение треугольника вниз так, как показано на рисунке справа. Этим способом вы создадите изобра-



жение дорожки, ведущей к входной двери дома. Скорее всего, значения параметров dX и dY в вашем проекте будут отличаться от изображенных на рисунке, но это не принципиально.

- 3 Выполните команду меню View ⇒ Preview (Просмотр ⇒ Иллюстрация), чтобы вновь отобразить заливку фигур. Выполните View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 4 Нажмите клавишу Esc, чтобы выйти из режима изоляции.
- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 6 Инструментом Selection (Выделение) выделите зеленый газон и выполните команду меню Object ⇒ Send To Back (Объект ⇒ Переложить назад).
- 7 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



▶ Совет. Вы можете разделить фигуры с помощью команды меню Object ⇒ Clipping Mask ⇒ Release (Объект ⇒ Обтравочная маска ⇒ Отменить). Таким образом вы получите три фигуры, наложенные одна на другую. Существует еще один способ работы в режиме **Draw Inside** (Рисование внутри объектов): вставка содержимого в контур, составной контур или текст.

- 8 Выберите команду File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть), чтобы открыть файл pieces.ai, расположенный в папке Lesson03.
- 9 Перейдите к первой монтажной области, на которой нарисованы фигуры кирпичей. Выберите инструмент Selection (Выделение) и щелкните мышью по группе кирпичей. Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать). Файл pieces.ai закрывать не нужно.
- **10** Щелкните по вкладке файла **homesale.ai**, чтобы вернуться к основному документу.
- 11 Выберите инструмент Selection (Выделение) и выделите больший из прямоугольников фигуры дымохода. Щелкните мышью по кнопке Draw Inside (Рисовать внутри объектов), расположенной в нижней части панели Tools (Инструменты).
- **12** Выполните команду меню Edit ⇒ Paste (Редактирование ⇒ Вставить).

Группа кирпичей будет вставлена в прямоугольник дымохода и выделена.

13 Выберите инструмент Selection (Выделение). Нажав и удерживая сочетание клавиш Shit+Alt (Windows) или Shift+Option (OS X), перетащите среднюю верхнюю опорную точку группы кирпичей вниз так, чтобы



изображения кирпичей стали меньше. Когда кирпичи будут выглядеть более естественно, отпустите кнопку мыши, а затем и сочетание клавиш.

14 Щелкните мышью по кнопке Draw Normal (Рисовать в стандартном режиме) , расположенной в нижней части панели Tools (Инструменты), и выберите команду Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Использование инструмента Eraser

Инструмент **Eraser** (Ластик) позволяет стирать любую часть вашей иллюстрации независимо от ее структуры. Вы можете использовать инструмент **Eraser** (Ластик) при работе с контурами, с составными контурами, с контурами внутри групп с быстрой заливкой, а также с обтравочными контурами.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и дважды щелкните мышью по зеленому прямоугольнику, расположенному за домом. Таким образом вы перейдете в режим изоляции и сможете отредактировать фигуры, расположенные в круге. Щелкните еще раз по зеленому прямоугольнику, чтобы выделить его.

Выделив какой-то объект, вы сможете стереть только его, если же оставите иллюстрацию без выделения, то инструмент **Eraser** (Ластик) будет стирать все объекты, по которым вы им проведете, сквозь все слои.

- 3 Выберите инструмент Eraser (Ластик) / на панели Tools (Инструменты). Поместите указатель в монтажную область и нажмите несколько раз клавишу], чтобы увеличить диаметр ластика. Если вы увеличите диаметр слишком сильно, нажмите клавишу [, чтобы уменьшить его.
- Поместите указатель в верхнем левом углу зеленого прямоугольника за левым краем круга. Нажав и удерживая кнопку мыши, переместите указатель вправо по волнистой траектории, чтобы нарисовать холмы. Когда вы отпустите кнопку мыши, контур останется замкнутым (концы стертых частей соединятся).



Примечание. Если нажать и удерживать клавишу Shift, то инструмент Eraser сможет перемещаться только по прямой траектории по вертикали, горизонтали или диагонали.

5 Нажмите клавишу Esc, чтобы выйти из режима изоляции. Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем – File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Трассировка изображений для создания фигур

В этой части урока вы научитесь работать с командой **Image Trace** (Трасспровка изображения). Команда **Image Trace** (Трассировка изображения) позволяет выполнить трассировку существующего графического объекта, такого, например, как растровое изображение из Photoshop. Это может оказаться полезным для преобразования рисунка в векторные контуры, для трассировки векторных логотипов и т. д.

- **1** Щелкните мышью по кнопке **Next** (Вперед) **В** в левом нижнем углу окна документа, чтобы перейти ко второй монтажной области.
- 2 Щелкните по вкладке файла pieces.ai, чтобы отобразить имеющуюся в нем иллюстрацию, а затем по кнопке Next (Вперед) в левом нижнем углу окна документа, чтобы перейти ко второй монтажной области. Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области), чтобы выделить заготовку логотипа агентства недвижимости. Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), а затем File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть), закрыв файл pieces.ai без сохранения.
- 3 Вернувшись в файл homesale.ai и перейдя на вторую монтажную область, выполните команду Edit ⇒ Paste (Редактирование ⇒ Вставить). Не сбрасывая выделения с только что вставленного объекта, выполните команду меню Object ⇒ Hide ⇒ Selection (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное). С помощью этой команды вы скроете заготовку логотипа.
- 4 Выполните команду меню File ⇒ Place (Файл ⇒ Поместить). В папке Lessons\Lesson03, расположенной на жестком диске компьютера, выберите файл logo.png и нажмите кнопку Place (Поместить).

Обратите внимание, как изменятся элементы управления на панели Control (Управление) при выделении вставленной картинки. В левой части панели будет показано словосочетание Linked File (Связанный файл), кроме того, вы сможете увидеть имя файла (logo.png), его разрешение (PPI: 72), а также другую информацию.

5 Щелкните по кнопке Image Trace (Трассировка изображения) на панели Control (Управление). Результат трассировки в вашем случае может отличаться от приведенного в книге, но это не принципиально. Данная команда преобразует растровое изображение в объект трассировки, ис-



пользуя параметры по умолчанию. Вы пока не можете редактировать получившийся векторный объект, но можете изменять параметры

трассировки или даже редактировать вставленное изображение, незамедлительно получая результаты.

Совет. Выделив растровое изображение, вы также можете воспользоваться командой меню Object ⇒ Image Trace ⇒ Make (Объект ⇒ Трассировка изображения ⇒ Создать).

- 6 Несколько раз нажмите сочетание клавиш Ctrl++ (Windows) или Command++ (OS X), чтобы увеличить масштаб изображения.
- 7 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Selection (Выделение).
- 8 Из раскрывающегося списка Preset (Стиль), находящегося в левой части панели Control (Управление), выберите пункт 6 Colors (6 цветов).

Программа Illustrator содержит предустановленные стили трассировки, которые применяются к трассируемому объекту. Используя один из предустановленных стилей, вы можете изменить настройки трассировки, если возникнет необходимость.

- ие примеиспользуя й, вы мовки, если View (Проавление) вы-
- 9 Из раскрывающегося списка View (Просмотр) на панели Control (Управление) выберите пункт Outlines With Source Image (Контуры и исходное изображение). Затем из этого же списка выберите пункт Tracing Results (Результат трассировки).



tich robits place

Объект трассировки состоит из исходного изо-

бражения и результата трассировки (векторной иллюстрации). По умолчанию программа отображает только результат трассировки. Однако, если требуется, вы можете выбрать отображение обеих составных частей такого объекта.

10 На панели Control (Управление) нажмите кнопку Image Trace Panel (Палитра «Трассировка изображения») . В открывшейся палитре щелкните по кнопке Auto-Color (Автоцвет) , расположенной в верхней ее части.

Кнопки, расположенные в верхней части палитры **Image Trace** (Трассировка изображения) — это предустановки для преобразования изображения в черно-белое (2 цвета), черно-белое с оттенками серого и пр.

Совет. Вы также можете открыть палитру Image Trace (Трассировка изображения), воспользовавшись командой меню Window ⇒ Image Trace (Окно ⇒ Трассировка изображения) или выбрав рабочую среду Tracing (Трассировка).



- 11 Нажмите и удерживайте значок с изображением глаза cправа от раскрывающегося списка View (Просмотр) в палитре Image Trace (Трассировка изображения), чтобы увидеть исходную картинку. Отпустите кнопку мыши.
- **12** В палитре **Image Trace** (Трассировка изображения) переместите ползунковый регулятор **Colors** (Цвета) влево так, чтобы в поле ввода справа отобразилось количество цветов, равное **3**.

• Примечание. Под кнопками в верхней части палитры Image Trace (Трассировка изображения) находятся элементы управления Preset (Стиль) и View (Просмотр), которые дублируют одноименные функции панели Control (Управление). В раскрывающемся списке Mode (Режим) вы можете выбрать режим отображения результата трассировки (Color (Цвет), Grayscale (В градациях серого) и Black And White (Чернобелое)). Параметр Palette (Палитра) полезен, если необходимо ограничить диапазон используемых цветов или назначить используемые цвета из определенной группы.

- **13** Щелкните по кнопке в виде треугольника, расположенной левее слова Advanced (Дополнительно), чтобы настроить дополнительные параметры:
 - Paths (Контуры): 88%
 - Corners (Углы): 90%
 - Noise (Шум): 20 px
 - Method (Метод): выберите режим Overlapping (Наложение)
 - Установите флажок **Snap Curves To** Lines (Привязать кривые к линиям)
- 14 Не сбрасывая выделения с объекта трассировки, щелкните по кнопке Expand (Разо-



Совет. Нажав кнопку, расположенную правее раскрывающегося списка Preset (Стиль) в палитре Image Trace (Трассировка изображения), вы можете сохранить измененные настройки как новый стиль, а также удалить или переименовать имеющиеся стили. брать) на панели **Control** (Управление). Обратите внимание, что после этого логотип будет уже не объектом трассировки, а набором сгруппированных контуров и фигур.



15 Закройте палитру Image Trace (Трассировка изображения).

Чистка изображения после трассировки

После трассировки вам, возможно, потребуется почистить получившееся векторное изображение.

- Выберите инструмент Selection (Выделение) и перейдите в режим изоляции, дважды щелкнув мышью по голубой фигуре над буквой «М». Выполните команду меню Object ⇒ Path ⇒ Simplify (Объект ⇒ Контур ⇒ Упростить).
- 2 В диалоговом окне Simplify (Упростить) установите флажок Straight Lines (Прямые линии), задайте параметру Angle Threshold (Пределы углов) значение, равное 30°. Если вы не видите изменений, установите флажок Preview (Просмотр). Нажмите кнопку OK.

Simplify Path Angle Threshold: Onginal: 9 pts Current: 5 pts Options Show Original Prevent OK CanCel

Вы можете упростить и другие элементы логотипа. Используя такие методы как выравнивание точек, легко превратить растровый логотип в полноценную векторную иллюстрацию.

- 3 Нажмите клавишу Esc, чтобы выйти из режима изоляции, а затем выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 4 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Show** All (Объект ⇒ Показать все), чтобы отобразить скрытую заготовку логотипа.
- **5** Выбрав инструмент **Selection** (Выделение), переместите логотип на заготовку и отцентрируйте его (см. рисунок).
- 6 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области). Теперь,



• Примечание. Более подробно работа с контурами и фигурами обсуждается в уроке 5. когда выделена группа объектов, выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать).

- 7 Щелкните по кнопке **Previous** (Назад) **⊆**, расположенной в левом нижнем углу окна документа, чтобы отобразить первую монтажную область, и выполните команду меню Edit ⇒ Paste (Редактирование ⇒ Вставить).
- 8 Выберите инструмент Selection (Выделение), уменьшите размер рекламного баннера и поместите его примерно так, как показано на рисунке. Расположите клумбу у правого края двери.
- 9 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.



Контрольные вопросы

- **1** Какие основные инструменты для рисования фигур вы знаете? Опишите, как отделить группу инструментов рисования фигур от панели **Tools** (Инструменты).
- 2 Как выделить фигуру без заливки?
- **3** Как нарисовать квадрат?
- 4 Как во время рисования изменить число сторон многоугольника?
- 5 Укажите два способа комбинирования нескольких фигур в одну.
- 6 Как преобразовать растровое изображение в редактируемые векторные фигуры?

Ответы

- 1 Существуют шесть основных инструментов для рисования фигур: Rectangle (Прямоугольник), Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами), Ellipse (Эллипс), Polygon (Многоугольник), Star (Звезда) и Flare (Блик). Для отделения группы инструментов от панели Tools (Инструменты) нужно щелкнуть по инструменту, отображаемому на панели Tools (Инструменты), и удерживать кнопку мыши, пока не отобразится группа инструментов. Затем, все еще держа кнопку мыши, нужно переместить указатель на треугольник справа от группы инструментов, после чего отпустить кнопку мыши, чтобы отделить группу.
- 2 Объекты без заливки следует выделять щелчком мыши по их контуру.
- **3** Чтобы нарисовать квадрат, нужно выбрать инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) на панели **Tools** (Инструменты), затем, нажав и удерживая клавишу **Shift**, щелкнуть и, не отпуская кнопку мыши, переместить указатель. Другой способ: можно щелкнуть по монтажной области и ввести одинаковые значения ширины и высоты в диалоговом окне **Rectangle** (Прямоугольник).
- 4 Чтобы изменить число сторон многоугольника в процессе его рисования, нужно нажимать клавишу ↓ для его уменьшения или клавишу ↑ — для увеличения.
- 5 Инструмент Shape Builder (Создание фигур) предоставляет наглядный и интуитивный способ выполнения слияния, удаления, заливки и редактирования накладывающихся фигур и контуров непосредственно в иллюстрации. Также для создания новых фигур из накладывающихся объектов используются эффекты обработки контуров. Для применения эти эффекты можно выбрать в меню Effects (Эффект) или в палитре Pathfinder (Обработка контуров).

6 Если нужно создать новый рисунок на основе существующего графического объекта, следует выполнить трассировку последнего. Для преобразования объекта трассировки в контуры нужно щелкнуть по кнопке Expand (Разобрать) на панели Control (Управление) или выполнить команду меню Object ⇒ Image Trace ⇒ Expand (Объект ⇒ Трассировка изображения ⇒ Разобрать). Этот метод используется, если есть необходимость работать с составляющими трассированного графического объекта как с индивидуальными объектами. Получающиеся в результате контуры будут сгруппированы.

4

ТРАНСФОРМИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- добавлять, редактировать, переименовывать и переупорядочивать монтажные области существующего документа;
- выполнять навигацию по монтажным областям;
- выделять отдельные объекты, объекты в группе и части объектов;
- перемещать, масштабировать и вращать объекты разнообразными методами;
- работать с быстрыми направляющими;
- отражать, наклонять и искажать объекты;
- настраивать перспективу объекта;
- применять эффект деформации;
- быстро и легко повторять трансформирование;
- выполнять копирование на несколько монтажных областей.



Для выполнения урока потребуется около часа. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку **Lesson04**.



При создании иллюстрации вы можете изменять объекты множеством способов, быстро и точно управляя размерами, формой и ориентацией этих объектов. В ходе данного урока по мере создания нескольких иллюстраций вы лучше узнаете, как создавать и редактировать монтажные области, ближе познакомитесь с разнообразными командами и специальными инструментами для трансформирования объектов.

Начало работы

Вы создадите материал, который затем используете при разработке флаера, карточки-приглашения, конверта и визитки. Прежде чем начать, восстановите настройки Adobe Illustrator по умолчанию, после чего откройте файл с окончательным вариантом иллюстрации, чтобы ознакомиться с тем, что вам предстоит создать.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson04 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson04 и откройте файл L4end_1.ai. Этот файл содержит три части законченной иллюстрации: флаер, карточку-приглашение (ее лицевую и оборотную стороны) и конверт.



- Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна) и оставьте файл открытым в процессе выполнения урока. Если вы хотите закрыть файл, выполните команду меню File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть). Чтобы начать работу, вам нужно открыть существующий графический файл, подготовленный для создания флаера.
- 5 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson04 и откройте файл L4start_1.ai. Этот файл сохранен с отображением линеек.
- 6 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне введите в качестве имени фай-



ла текст recycle.ai и перейдите к папке Lesson04. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

7 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).

Управление монтажными областями

Монтажные области представляют собой части документа, подобные страницам в Adobe InDesign и содержащие течалаемые иллюстрации. Вы можете использовать монтажные области для выполнения таких задач, как создание многостраничных PDF-файлов, печатных страниц с различными размерами или различными элементами, самостоятельных элементов для сайтов, раскадровок видео или отдельных объектов для анимации.

Добавление монтажных областей в документ

В любой момент вашей работы с документом вы можете добавлять и удалять монтажные области различных размеров, а в дальнейшем изменять их размеры с помощью инструмента **Artboard** (Монтажная область) или палитры **Artboards** (Монтажные области) и размещать их в любом месте окна документа. Каждая монтажная область пронумерована, и ей может быть назначено уникальное имя.

Вы добавите дополнительные монтажные области для создания карточкинапоминания (лицевой и оборотной сторон) и конверта.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Нажмите и удерживайте клавишу Пробел для временного доступа к инструменту Hand (Рука) . Перетащите монтажную область влево и вниз, пока не увидите холст за ее верхним правым углом.

• Примечание. Если вы не видите команду Reset Essentials (Восстановить Основные сведения) в меню Workspace (Рабочая среда), то сперва выполните команду Window ⇒ Workspace ⇒ Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).

Совет. Если вы увеличите масштаб отображения монтажной области, значения на метке рядом с указателем будут изменяться с меньшим шагом.



- 4 Щелкните по кнопке New Artboard (Новая монтажная область) П на панели Control (Управление). Это позволит вам создать копию последней выделенной монтажной области.
- 5 Поместите указатель ниже новой монтажной области, под ее левым нижним углом. Появится зеленая вертикальная направляющая выравнивания. Щелкните, чтобы создать копию монтажной области. Это будет монтажная область 3.



- 6 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты).
- 7 Щелкните по значку палитры Artboards (Монтажные области) ■ в правой части рабочей среды и раскройте палитру.

Обратите внимание, что в палитре выделена монтажная область **Artboard 3** (Монтажная область 3). Таким образом пользователю сообщается о том, что данная область активна.



Палитра Artboards (Монтажные области) позволяет вам видеть, сколько монтажных областей документ содержит в данный момент. Кроме того, с помощью этой палитры вы можете переупорядочивать, переименовывать, добавлять или удалять монтажные области, а также использовать множество других связанных с монтажными областями возможностей.

На следующем шаге, используя элементы управления на этой палитре, вы создадите копию монтажной области.

8 Щелкните по кнопке New Artboard (Новая монтажная область) в нижней части палитры, чтобы создать копию монтажной области Artboard 3 (Монтажная область 3) с именем Artboard 4 (Монтажная область 4). Обратите внимание, что копия будет расположена в окне документа правее монтажной области 2 (первой из созданных вами монтажных областей).

Совет. Вы также можете копировать монтажные области с помощью инструмента Artboard (Монтажная область) ‡. Для этого, нажав и удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетащите новую монтажную область за пределы исходной. При создании новых монтажных областей вы можете расположить их в любом месте, даже с наложением одной монтажной области на другую.



- 9 Щелкните по значку палитры Artboards (Монтажные области) , чтобы свернуть палитру.
- **10** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit All In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна).



Редактирование монтажных областей

Вы можете в любой момент отредактировать и удалить монтажную область, используя инструмент **Artboard** (Монтажная область), команды меню или палитру **Artboards** (Монтажные области).

Давайте изменим расположение и размеры нескольких монтажных областей, используя разные методы.

Следующим шагом вы измените размеры монтажной области, введя значения на панели **Control** (Управление).

2 Выберите левую верхнюю точку в локаторе контрольной точки за на панели Control (Управление).

Так вы сможете изменить размер монтажной области относительно ее левого верхнего угла. По умолчанию размер монтажной области изменяется относительно ее центра. Примечание.
Если вы не видите на панели Control (Управление) полей для указания значений ширины и высоты, щелкните по кнопке Artboard Options (Параметры монтажной области)
расположенной на этой панели, и введите значения в появившемся диалоговом окне. **3** Выделив монтажную область **04-Artboard 4** (04-Монтажная область 4), обратите внимание на маркеры вокруг нее и пунктирную ограничительную рамку. На панели **Control** (Управление) задайте параметру **W** (Ш) значение **9,5 in**, а параметру **H** (В) значение **4 in**.

Между элементами управления для настройки ширины и высоты на панели Control (Управление) вы можете увидеть кнопку Constrain Width and Height Proportions (Сохранить соотношение ширины и высоты) Она позволяет вносить пропорциональные изменения в оба поля ввода.



Другой способ изменения размеров монтажной области состоит в перетаскивании маркеров ограничительной рамки активной монтажной области с помощью инструмента **Artboard** (Монтажная область) — вы сделаете это на следующем шаге.

- 4 Не сбрасывая выделения с монтажной области 4 (04 Artboard 4), выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 5 Выбрав инструмент Artboard (Монтажная область), перетаскивайте вниз нижний средний маркер ограничительной рамки монтажной области, пока в метке измерения значение высоты не станет равным приблизительно 4,15 in.



Совет. Для удаления монтажной области выделите ее с помощью инструмента Artboard (Монтажная область) и нажмите клавишу Delete или щелкните по кнопке Delete Artboard (Удалить монтажную область) на панели Control (Управление). Другой вариант: щелкните по значку Delete (Удалить) в верхнем правом углу монтажной области. Удалить можно все монтажные области, кроме последней.

6 Не сбрасывая выделения с монтажной области 4 (04 — Artboard 4), щелкните по кнопке Show Center Mark (Показывать центр) — на панели Control (Управление) для отображения центра активной монтажной области. Данная функция может быть использована во многих случаях, в том числе при работе с видео.

7 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты), а затем выполните команду View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

Обратите внимание на черный контур вокруг монтажной области, который указывает на то, что она активна.

8 Щелкните по значку палитры Artboards (Монтажные области) ■, чтобы развернуть палитру. Щелкните по имени Artboard 1 (Монтажная область 1) в палитре Artboards (Монтажные области), чтобы сделать данную монтажную область активной.

Это исходная монтажная область. Обратите внимание на черный контур вокруг нее в окне документа. Он указывает на то, что монтажная область является активной (одновременно может быть активна только одна из них). Такие команды, как **View** \Rightarrow **Fit Artboard In Window** (Просмотр \Rightarrow Подогнать монтажную область по размеру окна), относятся к активной монтажной области.

На следующем шаге вы отредактируете размеры активной монтажной области, выбрав предустановленное значение.

9 Щелкните по кнопке Artboard Options (Параметры монтажной области) справа от имени Artboard 1 (Монтажная область 1) в палитре Artboards (Монтажные области). Откроется диалоговое окно Artboard Options (Параметры монтажной области).

Совет. Вы также, возможно, заметили, что эта кнопка отображается справа от каждой монтажной области, предоставляя доступ к ее параметрам, а также показывая ориентацию.

10 Найдите локатор контрольной точки **Ш** слева от полей ввода **X** и **Y** и удостоверьтесь, что попрежнему выбрана левая верхняя точка.

Это обеспечивает изменение размеров монтажной области относительно левого верхнего угла.

11 В диалоговом окне Artboard Options (Параметры монтажной области) выберите в раскрывающемся списке Presets (Установки) вариант Letter. Щелкните по кнопке OK.

Раскрывающийся список **Presets** (Установки) позволяет задавать



• Примечание. Если щелкнуть по кнопке Artboard Options (Параметры монтажной области) на панели Control (Управление) при выбранном инструменте Artboard (Монтажная область), то также будет отображена отметка центра монтажной области.



Совет. Диалоговое окно Document Setup (Параметры документа) можно также открыть, выбрав команду меню File ⇒ Document Setup (Файл ⇒ Параметры документа). монтажной области предустановленный размер. Обратите внимание, что раскрывающийся список включает размеры для Всемирной паутины, печати, видео и портативных устройств (таких как Apple iPad). Вы также можете подогнать монтажную область по размеру иллюстрации или по размеру выделенной части, что будет удобно при создании, к примеру, логотипа.

- **12** Щелкните по кнопке **Document Setup** (Параметры документа) на панели **Control** (Управление).
- 13 В диалоговом окне Document Setup (Параметры документа) задайте параметру Тор Bleed (Сверху) значение 0,125 in. Вы увидите, что одновременно изменятся значения всех параметров выпуска за обрез, поскольку

	Docume	ent Setup	A CONTRACTOR OF THE
Bleed and View Options Units: Inches Top Bleed : 212	Bottom ‡ 11725 In	Left 2 0,125 in	Edit Artboards Right © 0.125 in 6
Show Images in Out Highlight Substituted Highlight Substituted	ne Mode I Fonts I Clyphs		

был активирован параметр **Make All Settings The Same** (Сделать все настройки одинаковыми) **S**. Щелкните по кнопке **OK**.

Диалоговое окно **Document Setup** (Параметры документа) позволяет изменять большое число полезных параметров текущего документа, в том числе единицы измерения, параметры текста, прозрачности и многое другое.

• Примечание. Изменения, сделанные в диалоговом окне Document Setup (Параметры документа), относятся ко всем монтажным областям документа.

- **14** Выберите инструмент Artboard (Монтажная область) ‡ на панели **Tools** (Инструменты).
- 15 Щелкните по расположенной справа вверху монтажной области (04 — Artboard 4) и поместите ее под исходной монтажной областью (01 — Artboard 1), выровняв левые края обеих.

Вы можете перетаскивать монтажные области в любой момент и даже, если это будет необходимо, накладывать монтажные области друг на друга.



🍬 Примечание.

По умолчанию при перемещении монтажной области ее содержимое перемещается вместе с ней. Если вы хотите переместить монтажную область, но не расположенные на ней объекты, выберите инструмент Artboard (Монтажная область) и щелкните по кнопке Move/Copy Artwork With Artboard (Переместить/копировать объект с монтажной областью) 🗖, чтобы сбросить этот параметр.

- **16** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) **к** на панели **Tools** (Инструменты).
- 17 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).
- **18** Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Переименование монтажных областей

По умолчанию монтажным областям присваивается номер и имя. Использование однотипных имен усложняет навигацию в документе, поэтому будет лучше присваивать монтажным областям какие-либо говорящие имена.

Сейчас вы переименуете монтажные области.

- 1 Щелкните по значку палитры Artboards (Монтажные области) **■**, чтобы развернуть палитру.
- 2 Дважды щелкните по имени Artboard 1 (Монтажная область 1), а затем введите новое имя Flyer и нажмите клавишу Enter или Return.

Совет. Вы также можете переименовать монтажную область, дважды щелкнув по кнопке Artboard Options (Параметры монтажной области) в палитре Artboards (Монтажные области) и указав новое имя в открывшемся диалоговом окне. Еще один способ — дважды щелкнуть по инструменту Artboard (Монтажная область) и изменить

имя активной монтажной области в диалоговом окне Artboard Options (Параметры монтажной области). Сделать активной монтажную область вы можете, щелкнув по ней при выбранном инструменте Selection (Выделение).

Давайте теперь переименуем остальные монтажные области.

- **3** Дважды щелкните в палитре по имени Artboard 2 (Монтажная область 2) и измените значение на Card-front.
- 4 Выполните такие же действия для оставшихся двух монтажных областей, изменив имя Artboard 3 (Монтажная область 3) на Card-back, а имя Artboard 4 (Монтажная область 4) на Envelope.
- 5 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Палитру Artboards (Монтажные области) оставьте открытой для выполнения следующих шагов.





Переупорядочение монтажных областей

При навигации по документу существенное значение может иметь порядок следования монтажных областей, особенно если вы используете кнопки **Next** (Вперед) и **Previous** (Назад). По умолчанию монтажные области упорядочены в соответствии с последовательностью их создания, но вы можете изменить порядок. Давайте сделаем это так, чтобы две стороны визитной карточки располагались одна за другой как нужно.

- **1** В палитре **Artboards** (Монтажные области) щелкните по слову **Envelope**, чтобы сделать активной соответствующую монтажную область.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна).
- 3 Поместите указатель над монтажной областью Envelope в списке имен монтажных областей в палитре Artboards (Монтажные области). Нажав и удерживая кнопку мыши, перемещайте указатель вверх, пока между именами областей Flyer и Card-front не появится горизонтальная линия. Отпустите кнопку мыши.



Совет. Вы также можете изменять порядок следования монтажных областей, щелкая по кнопкам Move Up (Вверх) или Move Down (Вниз) в нижней части палитры.

Монтажная область будет перемещена вверх по списку и станет второй в порядке следования. Обратите внимание, что в окне документа с монтажными областями ничего не произойдет.

- 4 Дважды щелкните слева или справа от имени Flyer в палитре Artboards (Монтажные области), чтобы подогнать эту монтажную область по размеру окна.
- 5 Щелкните по кнопке Next (Вперед) в левом нижнем углу окна документа, чтобы перейти к следующей монтажной области, Envelope. При этом монтажная область Envelope будет подогнана по размеру окна документа.

Если бы вы не изменили порядок следования, следующей была бы монтажная область **Card-front**.

Теперь, после настройки монтажных областей, вы можете сосредоточиться на трансформировании иллюстрации и заполнении монтажных областей неким материалом.

Трансформирование объектов

Трансформирование предполагает перемещение, вращение, отражение, масштабирование и наклон объектов. Делать это можно с помощью элементов управления палитры **Transform** (Трансформирование), инструментов выделения, специальных инструментов, команд трансформирования, направляющих и «быстрых» направляющих. В этой части урока вы будете трансформировать объекты разнообразными методами.

Работа с линейками и направляющими

Линейки помогают точно размещать и измерять объекты. Точка, в которой на каждой линейке отображается цифра 0, называется началом координат линейки. Начало координат можно переустанавливать в зависимости от того, какая монтажная область активна. Существуют два доступных типа линеек: линейки документа и линейки монтажной области. Линейки монтажной области используются по умолчанию. Это означает, что когда монтажная область становится активной, ноль на каждой линейке устанавливается в левом верхнем углу монтажной области.

Направляющие представляют собой непечатаемые линии, помогающие выравнивать объекты. Вы можете создавать горизонтальные и вертикальные направляющие, перетаскивая их с линейки. Сейчас вы сделаете линейки видимыми, переустановите нулевую точку и создадите направляющую линию.

- 1 В палитре Artboards (Монтажные области) дважды щелкните слева или справа от имени Card-front, чтобы перейти к этой монтажной области.
- Удерживая клавишу Shift, перетащите указатель от расположенной слева вертикальной линейки вправо для создания вертикальной направляющей на отметке ½ дюйма на горизонтальной линейке. Удерживание клавиши Shift при перемещении привязывает направляющую к единицам измерения линейки. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift. Направляющая будет автоматически выделена.



Если вы не видите линейки, выполните команду меню **View** ⇒ **Rulers** → **Show Rulers** (Просмотр ⇒ Линейки ⇒ Показать линейки). Также стоит отметить, что при увеличении масштаба линейки будут отображать более точные отметки.

Совет. Чтобы изменить единицы измерения для документа, выполните команду меню File ⇒ Document Setup (Файл ⇒ Параметры документа) или, сбросив выделение со всех объектов, шелкните по кнопке **Document Setup** (Параметры документа) на панели Control (Управление). Чтобы изменить единицы измерения, вы также можете щелкнуть по одной из линеек правой кнопкой мыши (Windows) или мышью с зажатой клавишей Ctrl (OS X).

3 Не сбрасывая выделения с направляющей, задайте параметру **X** на панели **Control** (Управление) значение **0,25 in** и нажмите клавишу **Enter** или **Return**.

• Примечание. Если вы не видите поле ввода X, следует щелкнуть мышью по слову Transform (Трансформирование), чтобы открыть одноименную палитру (или выполнить команду меню Window ⇒ Transform (Окно ⇒ Трансформирование)).

Направляющие подобны нарисованным объектам в том смысле, что они могут быть выделены, как любая нарисованная линия, и удалены с помощью клавиши **Delete** или **Backspace**.

4 Поместите указатель в левом верхнем углу окна документа, туда, где пересекаются линейки . Щелкните и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель в правый верхний угол монтажной области (обратите внимание: не в угол пересечения красных направляющих области выпуска). На экране появится слово intersect (пересечение).

Во время перетаскивания указатель примет вид перекрестия, показывая, что вы перемещаете точку начала координат. Вышеописанное действие устанавливает точку начала координат (0,0) в правый верхний угол монтажной области.



5 Нажав и удерживая клавишу Shift, перетащите вертикальную линейку вправо, чтобы создать вертикальную направляющую на отметке ¼ дюйма по горизонтали. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишумодификатор.

Взгляните на значение параметра **X** на панели **Control** (Управление): после того как вы отпустили кнопку мыши, в соответствующем поле ввода должно было отобразиться значение –0,25 in. Значения оси абсцисс (**X**) изменяют-



ся по горизонтали, а оси ординат **(Y)** — по вертикали. Значения по X, расположенные левее точки начала координат, и значения по Y ниже этой точки — отрицательные.

- 6 Поместите указатель в левом верхнем углу окна документа, в позицию, где пересекаются линейки. Дважды щелкните мышью по пересечению линеек, чтобы восстановить исходное местоположение точки начала координат.
- 7 Выполните команду меню View ⇒ Guides ⇒ Lock Guides (Просмотр ⇒ Направляющие ⇒ Закрепить направляющие), чтобы предотвратить случайное перемещение направляющих.

С направляющих будет сброшено выделение, и они окрасятся в цвет морской волны.

▶ Совет. Чтобы изменить настройки направляющих, выберите пункт меню Edit ⇒ Preferences ⇒ Guides & Grid (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Направляющие и сетка) (Windows) или Illustrator ⇒ Preferences ⇒ Guides & Grid (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Направляющие и сетка) (OS X).

8 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Масштабирование объектов

Масштабирование объектов осуществляется путем их увеличения или уменьшения в горизонтальном (вдоль оси Х) или вертикальном (вдоль оси Y) направлении относительно установленной вами фиксированной контрольной точки. Если контрольная точка не задана, масштабирование выполняется относительно центральной точки объекта. До сих пор для изменения масштаба объектов вы пользовались инструментами выделения. В этом уроке вы узнаете несколько новых методов. Сначала вы зададите параметры масштабирования обводок и эффектов. Затем измените размер логотипа, для чего воспользуетесь командой Scale (Масштабирование) и выровняете логотип по имеющимся направляющим.

- Выполните команду меню Edit ⇒ Preferences ⇒ General (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Основные) (Windows) или Illustrator ⇒ Preferences ⇒ General (Illustrator ⇒ Установки ⇒ Основные) (OS X) и установите флажок Scale Strokes & Effects (Масштабировать обводки и эффекты). Теперь ширина обводки всех объектов, масштабируемых в данном уроке, будет изменяться. Щелкните по кнопке OK.
- 2 Щелчком мыши выделите большое изображение желто-зеленого колеса на монтажной области Flyer. Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетащите объект на верхнюю правую монтажную область. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишумодификатор.
- **3** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Инструменты) и дважды щелкните по новому логотипу-колесу, чтобы приблизить его.

Совет. Вы также можете установить флажок Scale Strokes & Effects (Масштабировать обводки и эффекты) в палитре Transform (Трансформирование).


- Выполните команду меню View ⇒ Hide Edges (Просмотр ⇒ Спрятать границы). Исчезнут границы фигур, но не рамка выделения.
- 6 В диалоговом окне Scale (Масштабирование) установите флажок Preview (Просмотр). Измените значение параметра Uniform (Равномерно), сделав его равным 50%. Сбросьте, а затем заново установите флажок Preview (Просмотр), чтобы наблюдать изменение размера. Щелкните мышью по кнопке OK.
- 7 Выберите инструмент Selection (Выделение) ▶. Поместите указатель над левым углом левой стрелки, образующей обод колеса. Когда на экране появится слово anchor (опорная точка), начните перетаскивание этой опорной точки, пока она не пересечет вертикальную направляющую. При пересечении указатель окрасится в белый цвет (см. рисунок справа).





Обратите внимание, что это не тот инструмент «Масштаб», которым вы пользовались ранее. По-английски эти инструменты называются по-разному: Zoom и Scale. — Прим. ped.

Совет. Вы также можете получить доступ к диалоговому окну Scale (Масштабирование), воспользовавшись командой меню Object form Scale (Объект трансформировать Macштабирование).

🍨 Примечание.

При прикреплении объекта к точке его выравнивание зависит от положения указателя, а не границ перемещаемого объекта. Команда меню View ⇒ Snap To Point (Просмотр ⇒ Выравнивать по точкам) включена в программе по умолчанию, поэтому вы можете выравнивать точки по направляющим. • Примечание. Чтобы наложить объект на направляющую, вам, возможно, потребуется выключить «быстрые» направляющие (выполните команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие)).

- 8 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна), а затем View ⇒ Show Edges (Просмотр ⇒ Показать границы).
- **9** Выполните команду меню View \Rightarrow Outline (Просмотр \Rightarrow Контуры).
- 10 На первой монтажной области (Flyer) очертите прямоугольником выделения текст, начинающийся со слов YOU DONATE YOUR и заканчивающийся КЕЕР MAKING ART, чтобы выделить его. Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать).
- 11 Выберите монтажную область 3 Card-front в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в нижнем левом углу окна документа, чтобы вернуться к монтажной области с карточкой-приглашением.
- **12** Выполните команду меню Edit ⇒ Paste In Place (Редактирование ⇒ Вставить в то же место).

Данная команда вставит сгруппированные объекты в то же место на монтажной области с карточкой, которое они занимали на монтажной области **Flyer**.

13 На панели Control (Управление) щелкните мышью по правой средней точке на локаторе неподвижной точки . Щелкните по значку Constrain Height And Width Properties (Сохранить соотношение ширины и высоты) . расположенному между полями W (Ш) и H (В), чтобы активировать эту функцию. В поле W (Ш) введите значение 75% и нажмите клавишу Enter или Return, чтобы уменьшить размер сгруппированного текста



• Примечание. В зависимости от разрешения экрана элементы управления настройками трансформирования могут не отображаться на панели Control (Управление). Если это так, щелкните мышью по слову Transform (Трансформирование), чтобы открыть одноименную палитру.

14 Выполните команду меню View ⇒ Preview (Просмотр ⇒ Иллюстрация), а затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Отражение объектов

В программе Illustrator вы можете создавать отражения объекта относительно невидимой вертикальной или горизонтальной оси. Копирование объектов с одновременным отражением позволяет получить его зеркальное отображение. Как и при масштабировании и вращении, для отражения объекта вы можете задать контрольную точку или использовать центральную точку объекта (это делается по умолчанию).

Сейчас вы поместите на монтажную область группу объектов и с помощью инструмента **Reflect** (Зеркальное отражение) отразите ее относительно вертикальной оси на 90°, а затем скопируете.

- Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна). Дважды нажмите сочетание клавиш Ctrl+- (Windows) или Command+- (OS X), чтобы уменьшить масштаб и отобразить велосипед в левой части монтажной области Flyer.
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и щелкните мышью по велосипеду, чтобы выделить его. Выполните команду меню Edit ⇒ Cut (Редактирование ⇒ Вырезать).
- **3** С помощью раскрывающегося списка **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям), расположенного в нижнем левом углу окна документа, перейдите на монтажную область **4 Card-back**.
- 4 Выполните команду меню Edit ⇒ Paste (Редактирование ⇒ Вставить), чтобы вставить изображение велосипеда в центр окна документа.
- 5 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и перетащите велосипед к нижнему правому углу монтажной области. Постарайтесь выровнять правую часть велосипеда относительно вертикальной направляющей, как показано на рисунке ниже. Точность при этом не важна.



6 Не сбрасывая выделение с велосипеда, выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), а затем Edit ⇒ Paste In Front (Редактирование ⇒ Вставить на передний план), чтобы поместить копию непосредственно поверх имеющегося изображения велосипеда.

7 Выберите инструмент Reflect (Зеркальное отражение) , вложенный в инструмент Rotate (Поворот) на панели Tools (Инструменты). Щелкните по левому краю шины переднего колеса велосипеда, при этом может появиться слово anchor (опорная точка) или path (контур).

Точка оси отражения будет установлена на левый край изображения велосипеда, в отличие от используемой по умолчанию центральной точки.

8 Не сбрасывая выделение с копии велосипеда, поместите указатель за левым краем рисунка, щелкните и, не отпуская кнопку мыши, перемещайте указатель по часовой стрелке. При перемещении удерживайте клавишу Shift. Когда на метке рядом с указателем появится значение -90°, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.

Совет. Чтобы выполнить отражение и копирование за один шаг, выберите инструмент Reflect (Зеркальное отражение), затем щелкните, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), при установке точки отражения. В диалоговом окне Reflect (Зеркальное отражение) установите переключатель в положение Vertical (Вертикальная) и шелкните по кнопке Сору (Копировать).



Удерживание клавиши **Shift** при отражении объекта фиксирует угол поворота на значении 45°. Оставьте новое изображение велосипеда там, где оно находится — вы переместите его чуть позже.

Вращение объектов

Вращение объектов осуществляется вокруг заданной контрольной точки. Вы можете вращать объекты, отобразив ограничительную рамку и установив указатель на угол объекта с внешней стороны. Вращение можно также выполнять с помощью элементов управления палитры **Transform** (Трансформирование), задавая контрольную точку и угол поворота. Вы выполните вращение обоих колес с помощью инструмента **Rotate** (Поворот).

- В раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям), расположенном в нижнем левом углу окна документа, выберите монтажную область 1 Flyer. Выберите инструмент Zoom (Масштаб) Q и очертите прямоугольником выделения маленькое черное изображение колеса в левом верхнем углу этой монтажной области.
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и выделите колесо. Выполните команду меню Object ⇒ Transform ⇒ Rotate (Объект ⇒ Трансформирование ⇒ Поворот). По умолчанию программа развернет колесо относительно его центральной точки.

Совет. Чтобы получить доступ к диалоговому окну Rotate (Поворот), вы также можете дважды щелкнуть мышью по инструменту Rotate (Поворот) на панели Tools (Инструменты). В палитре Transform (Трансформирование) (Window
Transform (Окно
Tpансформирование)) также доступны элементы управления, предназначенные для поворота объектов.

З Убедитесь, что в диалоговом окне Rotate (Поворот) установлен флажок Preview (Просмотр). Измените угол на 20° и щелкните по кнопке ОК, чтобы повернуть колесо вокруг контрольной точки.



 Примечание. После выделения объекта и выбора инструмента Rotate (Поворот) вы

можете, удерживая клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (OS X), щелкнуть в любой позиции объекта (или монтажной области), чтобы задать контрольную точку и открыть диалоговое окно **Rotate** (Поворот).

- 4 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна). Выберите инструмент Selection (Выделение) № и, выделив изображение колеса, нажмите и удерживайте клавишу Shift. Щелкните по тексту слева от колеса, начинающемуся со слов THE CHILDREN'S ART CENTRE, чтобы добавить его к выделению, а затем отпустите клавишу Shift. Выполните команду меню Edit ⇒ Cut (Редактирование ⇒ Вырезать).
- **5** Из раскрывающегося списка Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) выберите монтажную область **2 Envelope**.
- 6 Выполните команду меню Edit ⇒ Paste In Place (Редактирование ⇒ Вставить в то же место). Щелкните мышью по слову Transform (Трансформирование) на панели Control (Управление), чтобы открыть

одноименную палитру. Выбрав левую среднюю точку на локаторе неподвижной точки . задайте параметру X значение 1,7 in, а параметру Y — значение 0,6 in. Нажмите клавишу Enter или Return, чтобы закрыть палитру.



На следующем шаге вы вручную повернете группу объектов, используя инструмент **Rotate** (Поворот).

- 7 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна).
- 8 Выбрав инструмент Selection (Выделение), выделите изображение желто-зеленого колеса на монтажной области Flyer, щелкнув по нему мышью. Выполните команду меню View ⇒ Hide Edges (Просмотр ⇒ Спрятать границы).
- 9 Выберите инструмент Rotate (Поворот) Э, который может быть скрыт под инструментом Reflect (Зеркальное отражение) №. Щелкните в центре колеса (приблизительно), чтобы установить неподвижную точку ф чуть выше задаваемой программой по умолчанию. Поместите указатель справа от изображения колеса и начните перетаскивать группу объектов вверх. Когда в метке измерения будет указано значение, примерно равное 20°, отпустите кнопку мыши.



Сейчас вы только что изученным способом повернете изображение колеса на монтажной области **3 Card-front**.

- **10** Из раскрывающегося списка Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям), расположенного в нижнем левом углу окна документа, выберите монтажную область **3 Card-front**. Далее выберите инструмент Selection (Выделение) и выделите изображение желто-зеленого колеса.
- 11 Выберите инструмент Rotate (Поворот) . Щелкните примерно в центре колеса, чтобы установить неподвижную (контрольную) точку ↔ чуть выше заданной по умолчанию. Поместите указатель справа от изображения колеса и начните перетаскивать группу объектов вверх. Когда метка измерения отобразит значение, примерно равное 20°, отпустите кнопку мыши.
- 12 Выполните команду меню View ⇒ Show Edges (Просмотр ⇒ Показать границы), а затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Искажение объектов

Вы можете различным образом искажать исходные формы объектов с помощью разнообразных инструментов. Сейчас вы исказите форму логотипа, используя сначала эффект **Pucker & Bloat** (Втягивание и раздувание), а затем **Twist** (Скручивание).

- **1** Щелкните по кнопке **First** (Первая) **М** в строке состояния для перехода к монтажной области 1.
- 2 Откройте палитру Layers (Слои), щелкнув по ее значку в доке. Щелкните мышью по переключателю Visibility (Видимость), расположенному слева от имени слоя Flyer Background, чтобы отобразить его на экране.



- **3** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и выделите белый треугольник, расположенный справа внизу на монтажной области **Flyer**.
- 4 Выполните команду меню Effect ⇒ Distort & Transform ⇒ Pucker & Bloat (Эффект ⇒ Исказить и трансформировать ⇒ Втягивание и раздувание).
- 5 В диалоговом окне **Pucker & Bloat** (Втягивание и раздувание) установите флажок **Preview** (Просмотр) и для искажения треугольника переместите ползунковый регулятор влево на значение приблизительно –60%. Это действие исказит треугольник. Щелкните по кнопке **OK**.



6 Выполните команду меню Effect ⇒ Distort & Transform ⇒ Twist (Эффект ⇒ Исказить и трансформировать ⇒ Скручивание). Установите флажок Preview (Просмотр) в диалоговом окне Warp Options (Параметры деформации). Задайте параметру Angle (Под углом) значение 20 и щелкните по кнопке OK.



Деформация **Twist** (Скручивание) применяется как эффект, при этом исходная фигура сохраняется и остается возможность в любой момент удалить или отредактировать эффект в палитре **Appearance** (Оформление). Подробнее об использовании эффектов вы можете узнать в уроке 12.

Наклон объектов

Наклон объектов перекашивает стороны объекта относительно заданной оси, сохраняя параллельность противоположных сторон и делая объект асимметричным.

Далее вы скопируете и наклоните фигуру велосипеда.

- 1 Щелкните по вкладке Artboards (Монтажные области). Слева от имени монтажной области Card-back дважды щелкните по цифре 4. Щелкните по вкладке палитры Artboards (Монтажные области), чтобы закрыть группу палитр.
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) . Щелкните для выделения фигуры велосипеда, расположенной слева. Выберите команду Object ⇒ Hide ⇒ Selection (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное).
- 3 Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), а затем команду Edit ⇒ Paste In Front (Редактирование ⇒ Вставить на передний план), чтобы вставить копию непосредственно поверх оригинала.
- 4 Выберите инструмент Shear (Наклон) , вложенный в инструмент Scale (Масштаб) на панели Tools (Инструменты). Поместите указатель на нижнем крае фигуры велосипеда, между колесами, и щелчком мыши задайте неподвижную точку.
- 5 Нажав и удерживая кнопку мыши примерно в центре фигуры, начните перетаскивать ее влево. Отпустите кнопку мыши, когда ваша фигура станет похожа на изображенную на рисунке.





- **6** Установите значение непрозрачности на панели **Control** (Управление) равным **20**%.
- 7 Выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send Backward (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад), чтобы поместить копию позади первоначальной фигуры цветка.



Совет. С помощью элементов управления **Transform** (Трансформирование) вы также можете выполнять наклон, вращение, масштабирование и позиционирование объектов по осям X и Y.

- 8 Выполните команду меню Object ⇒ Show All (Объект ⇒ Показать все), чтобы отобразить и выделить отраженное изображение велосипеда, которое вы скрыли несколькими шагами ранее. Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Вырезать), чтобы вырезать изображение велосипеда из монтажной области.
- 9 Из раскрывающегося списка Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям), расположенного в нижнем левом углу окна документа, выберите монтажную область 2 Envelope. Выполните команду меню Edit ⇒ Paste (Редактирование ⇒ Вставить).
- **10** Выполните команду **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Точное позиционирование объектов

Используя «быстрые» направляющие и палитру **Transform** (Трансформирование), вы можете перемещать объекты на точные координаты по осям X и Y страницы и контролировать положение объектов относительно краев монтажной области.

Давайте добавим фон на обе стороны карточки-приглашения, а затем зададим его точное местоположение.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна).
- 2 Нажмите сочетание клавиш Ctrl+- (Windows) или Command+-(OS X), чтобы уменьшить изображение. Теперь вы должны видеть два изображения, находящиеся слева от монтажной области Flyer.
- 3 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и щелкните мышью по верхнему (темному) изображению.



4 Если палитра Artboards (Монтажные области) в данный момент не отображается на экране, щелкните по значку этой палитры , чтобы открыть ее. Щелкните по имени монтажной области 3 Card-front в списке монтажных областей, чтобы сделать ее активной.

Начало координат линеек переместится в левый верхний угол монтажной области.

5 На локаторе неподвижных точек , расположенном на панели Control (Управление), щелкните по левой верхней точке. Затем задайте параметрам X и Y значение, равное 0.

800 800 800 800	R :	Oin		: 0 in	N 1	: 9 in	60	-	4 ln
_			_		-				

6 Выполните команду меню Object \Rightarrow Arrange \Rightarrow Send To Back (Объект \Rightarrow Монтаж \Rightarrow Переложить назад).

Теперь изображение должно точно наложиться на монтажную область, так как оно изначально совпадало с ней по размерам.



- 7 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), чтобы масштаб отображения монтажной области 3 Card-front совпал с размерами окна документа.
- 8 Используя инструмент Selection (Выделение) и зажав клавишу Shift, начните перетаскивать текст вправо от слова YOU до тех пор, пока буква «Н» в словосочетании MAY 19th не будет выровнена относительно правой направляющей. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.



- 9 Выберите монтажную область 4 Card-back в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям), расположенном в нижнем левом углу окна документа, чтобы перейти к ней. Чтобы закрыть палитру Artboards (Монтажные области), щелкните мышью по одноименной вкладке.
- **10** Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна), чтобы отобразить на экране все имеющиеся в документе монтажные области.

- 11 Нажмите сочетание клавиш Ctrl+- (Windows) или Command+-(OS X), чтобы уменьшить масштаб просмотра. Теперь вы должны видеть светлое изображение, расположенное слева от монтажной области Flyer.
- **12** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и выделите это изображение.
- 13 Выбрав на панели Control (Управление) верхнюю левую контрольную точку задайте параметрам Х и У значение, равное 0.
- **14** Выполните команду меню **Object** \Rightarrow **Arrange** \Rightarrow **Send To Back** (Объект \Rightarrow Монтаж \Rightarrow Переложить назад).
- 15 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), чтобы масштаб отображения монтажной области 3 Card-back совпал с размерами окна документа.
- 16 Нажмите сочетание клавиш Ctrl+– (Windows) или Command+– (OS X), чтобы уменьшить изображение. Теперь вы должны видеть группу текстовых объектов, находящуюся за правым краем монтажной области.
- 17 Выберите инструмент Selection (Выделение), затем выделите текст, щелкнув по нему мышью. Выбрав на панели Control (Управление) верхнюю левую контрольную точку , задайте параметрам X и Y значение, равное 0.
- 18 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- **19** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) и, нажав и удерживая кнопку мыши

над словом **YES**, находящимся в левом верхнем углу, начните перемещение группы текстовых объектов вниз и вправо, пока в метке измерения не будут указаны следующие значения параметров: **dX**: **0.25** in, **dY**: **0.5** in, после чего отпустите кнопку мыши.



• Примечание. Если вы начнете перемещать объекты влево или вверх, то значения параметров **dX** и **dY** соответственно будут отображаться со знаком минус.





Значение **dY** на метке указывает расстояние, на которое был перемещен объект по оси ординат (то есть по вертикали), тогда как значение **dX** указывает на перемещение объекта по оси абсцисс (по горизонтали).

- 20 Не сбрасывая выделения с группы текстовых объектов, выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send To Front (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить вперед), чтобы текст отображался поверх остальных объектов на монтажной области.
- 21 Щелкните за пределами иллюстрации, чтобы сбросить выделение с объектов, а затем выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Со-хранить).

Изменение перспективы

Сейчас вы воспользуетесь инструментом **Free Transform** (Свободное трансформирование) для изменения перспективы группы объектов. Инструмент **Free Transform** (Свободное трансформирование) — многоцелевой и, помимо способности изменять перспективу объекта, сочетает в себе функции масштабирования, наклона, отражения и вращения.

- 1 Из раскрывающегося списка Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям), расположенного в нижнем левом углу окна документа, выберите монтажную область 2 Envelope.
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) № и щелкните по фигуре велосипеда. Выберите инструмент Free Transform (Свободное трансформирование) № на панели Tools (Инструменты).

3 Поместите указатель на верхней средней точке рамки выделенного изображения велосипеда. Во время выполнения дальнейших инструкций требуется предельная концентрация вашего внимания, поэтому точно следуйте указаниям. Медленно перетащите маркер рамки



выделения вправо. Во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X), чтобы трансформировать объект. Когда в метке измерения будут указаны значения параметров Width (Ширина) и Height (Высота), равные приблизительно 4,75 in и 1,5 in соответственно, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.

Удерживание клавиши **Ctrl** (Windows) или **Command** (OS X) во время перетаскивания искажает объект относительно перемещаемого маркера выделения или опорной точки.

4 Нажав и удерживая кнопку мыши на верхней левой точке рамки изображения выделения велосипеда, начните перетаскивать мышь вниз. Во перетаскивания время нажмите и удерживайте Shift+Alt+Ctrl клавиши (Windows) или Shift+Option+Command (OS X).



 Примечание.
 Не торопитесь во время выполнения данных шагов. В случае ошибки вы всегда сможете отменить сделанное, выбрав соответствующую команду меню.

Когда метка измерения отобразит значение параметров Width (Ширина) и Height (Высота), равные приблизительно 4,75 in и 1,5 in соответственно, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор. 5 Выберите инструмент Selection (Выделение) и переместите изображение велосипеда, пока его левый край не приблизится к краю монтажной области. На панели Control (Управление) задайте па-



раметру **Opacity** (Непрозрачность) значение **20%**. Используйте рисунок справа в качестве образца.

6 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Выполнение нескольких трансформаций

Далее вы научитесь использовать команду меню **Transform Each** (Трансформировать каждый) и применять серии трансформаций несколько раз.

- 2 Используя инструмент Selection (Выделение) №, дважды щелкните по логотипу с изображением маленького колеса. Щелкните для выделения по фигуре колеса (но не по тексту RE-CYCLE IT), а затем выберите команду Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать).
- 3 Нажмите клавишу Esc для выхода из режима изоляции, а затем выполните команду меню Edit ⇒ Paste (Редактирование ⇒ Вставить).
- 4 Выполните команду меню Object ⇒ Transform ⇒ Transform Each (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Трансформировать каждый). В диалоговом окне Transform Each (Трансформировать каждый) установите флажок Preview (Просмотр). Убедитесь, что на локаторе выбрана центральная неподвижная точка В поле Move Horizontal (Переместить по горизонтали) введите значение -0,45 in. Оставьте другие установки без изменений и щелкните по кнопке Copy (Копировать).





Параметры диалогового окна **Trans**form **Each** (Трансформировать каж-

дый) дают возможность произвольным образом применить несколько видов трансформации. Это позволяет трансформировать несколько выделенных объектов монтажной области независимо друг от друга.

- 5 Не сбрасывая выделения с новой фигуры колеса, на панели Control (Управление) измените цвет заливки на темно-серый (C=0, M=0, Y=0, K=60) и после этого выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send To Back (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад).
- 6 Выполните команду меню Object ⇒ Transform ⇒ Transform Again (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Повторить трансформирование), чтобы создать еще одно колесо.
- 7 Не сбрасывая выделения с новой фигуры колеса, на панели Control (Управление) измените цвет заливки на светло-серый (C=0, M=0, Y=0, K=30), и после этого выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send To Back (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад).
- 8 Нажмите сочетание клавиш Ctrl+D (Windows) или Command+D (OS X), чтобы трансформировать последнее из выделенных колес, создав в общей сложности четыре фигуры колеса.
- 9 На панели Control (Управление) измените цвет заливки последнего колеса на светло-серый (C=0, M=0, Y=0, K=10), а затем выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send To Back (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад).
- **11** Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить) и закройте файл.

Совет. Вы можете применить несколько трансформаций как эффект (выполните команду меню Effect ⇒ Distort & Transform \Rightarrow Transform (Эффект ⇒ Исказить и трансформировать ⇒ Трансформировать)). Открывшееся диалоговое окно выглядит так же, как и окно Transform Each (Tpancформировать каждый). Преимущество применения трансформирования как эффекта заключается в возможности в любой момент изменить или удалить его. Более подробно о палитре Appearапсе (Оформление) вы узнаете в уроке 13.

Использование эффекта Free Distort

Теперь вы обратитесь к несколько иному способу искажения объектов. Эффект **Free Distort** (Произвольное искажение) позволяет искажать выделенный объект путем перемещения любой из его четырех угловых точек.

- 1 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson04 и откройте файл L4start_2.ai. Содержимое этого файла вы скопируете в новый файл, который создадите.
- 2 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне измените имя файла на handtags. ai и перейдите к папке Lesson04. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.
- 3 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), чтобы отобразить первую монтажную область в окне документа.
- 4 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, дважды щелкните по тексту RE-CYCLE IT, чтобы перейти в режим изоляции. Щелкните по тексту еще раз, чтобы выделить его.
- 5 Выполните команду меню Effect ⇒ Distort & Transform ⇒ Free Distort (Эффект ⇒ Исказить и трансформировать ⇒ Произвольное искажение).
- 6 В открывшемся диалоговом окне Free Distort (Произвольное искажение) перетащите один или несколько маркеров, чтобы деформировать выделенный объект. На рисунке мы изменили положения верхней и нижней правых опорных точек в направлении, показанном на рисунке справа. Шелкните по кнопке OK.
- 7 Дважды щелкните за пределами иллюстрации, чтобы сбросить выделение с объектов и выйти из режима изоляции.



А сейчас вы создадите несколько копий содержимого визитной карточки.

Совет. В нашем случае текст был выделен инструментом Selection (Выделение) и автоматически преобразован в фигуры командой Type \Rightarrow Create Outlines (Текст ⇒ Преобразовать в кривые). Важно отметить, что перед применением команды Free Distort (Произвольное искажение) преобразовывать текст в фигуры не обязательно.

- 8 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).
- 9 Выполните команду меню Edit ⇒ Cut (Редактирование ⇒ Вырезать).
- 10 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна), а затем команду Edit ⇒ Paste On All Artboards (Редактирование ⇒ Вставить на все монтажные области).



11 Выполните команду меню Select \Rightarrow Deselect (Выделение \Rightarrow Отме-

нить выделение). Затем выполните команду View \Rightarrow Guides \Rightarrow Hide Guides (Просмотр \Rightarrow Направляющие \Rightarrow Спрятать направляющие), чтобы скрыть красные направляющие области выпуска.

12 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить) и закройте файл. Совет. Чтобы распечатать визитки на одной странице, выполните команду меню File ⇒ Print (Файл ⇒ Печатать) и установите флажок Ignore Artboards (Игнорировать монтажные области) — тем самым вы разместите все монтажные области на одной странице.

Контрольные вопросы

- **1** Назовите два способа изменения размеров существующей активной монтажной области.
- 2 Как переименовать монтажную область?
- **3** Как выделять отдельные объекты в группе и манипулировать ими (как было описано в этой главе)?
- 4 Как изменить размеры объекта? Объясните, как задать точку, относительно которой изменяется размер объекта. Как выполнить пропорциональное изменение размеров группы объектов?
- **5** Какие трансформации можно осуществлять с помощью палитры **Transform** (Трансформирование)?
- 6 Что означает значок в в палитре **Transform** (Трансформирование), и как он влияет на трансформацию?

Ответы

- 1 Двойным щелчком по инструменту Artboard (Монтажная область) ‡‡ нужно открыть диалоговое окно Artboard Options (Параметры монтажной области) и отредактировать в нем размеры активной монтажной области. Другой способ: нужно выбрать инструмент Artboard (Монтажная область) и для изменения размеров перетаскивать край или угол монтажной области.
- 2 Следует выбрать инструмент Artboard (Монтажная область) и щелкнуть для выделения монтажной области. Затем нужно изменить имя в поле ввода Name (Имя) на панели Control (Управление). Кроме того, можно щелкнуть по кнопке Artboard Options (Параметры монтажной области) в палитре Artboards (Монтажные области) и ввести имя в диалоговом окне Artboard Options (Параметры монтажной области).
- **3** Чтобы выделить отдельные объекты в группе, нужно дважды щелкнуть по этой группе инструментом **Selection** (Выделение) и перейти в режим изоляции. При этом объекты будут временно разгруппированы.
- 4 Изменить размеры объектов можно несколькими способами: выделив объект и перетаскивая маркеры на его ограничительной рамке; используя инструмент Scale (Масштаб) или палитру Transform (Трансформирование); либо выбрав команду меню Object ⇒ Transform ⇒ Scale (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Масштабирование) и указав точные размеры. Также можно выполнить масштабирование командой меню Effect ⇒ Distort & Transform ⇒ Transform (Эффект ⇒ Исказить и трансформировать ⇒ Трансформировать ⇒ Трансформировать » Трансформировать »

- 5 Палитру **Transform** (Трансформирование) можно использовать для выполнения следующих трансформаций: для перемещения или точного размещения объектов на иллюстрации (путем указания координат X и Y и контрольной точки), для масштабирования, вращения, наклона и отражения.
- 6 Квадратная диаграмма в палитре Transform (Трансформирование) обозначает ограничительную рамку выбранных объектов. Выберите контрольную точку в диаграмме, чтобы выполнять относительно нее перемещение, масштабирование, вращение, наклон или отражение объектов.

РИСОВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТОВ РЕЛ И PENCIL

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- рисовать прямые линии;
- рисовать кривые;
- использовать шаблонные слои;
- завершать сегменты контура и разрывать линии;
- выделять и изменять сегменты кривой;
- создавать пунктирные линии и добавлять стрелки;
- рисовать и редактировать с помощью инструмента **Pencil** (Карандаш).
 - Для выполнения урока потребуется около полутора часов. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку **Lesson05**.



В то время как инструмент **Pencil** (Карандаш) более предпочтителен для рисования и редактирования произвольных линий, инструмент **Pen** (Перо) прекрасно подходит для создания точных рисунков, в том числе прямых линий, кривых Безье и сложных фигур. Вы попрактикуетесь в использовании инструмента **Pen** (Перо) в пустой монтажной области, после чего создадите с его помощью изображение скрипки.

Начало работы

В данной части урока вы научитесь обращаться с инструментом **Реп** (Перо), создав для этого пустую монтажную область.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

• Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson05 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

- 3 Откройте файл L5start_1.ai, расположенный в папке Lesson05. В верхней монтажной области показан контур, который вы создадите. Используйте нижнюю монтажную область для выполнения этого упражнения.
- 4 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне найдите и откройте папку Lesson05. В поле File Name (Имя файла) введите path1.ai. В раскры-



вающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

Знакомство с инструментом Pen (Перо)

- 1 Нажмите сочетание клавиш Alt+Ctrl+0 (Windows) или Option+Command+0 (OS X), чтобы подогнать обе монтажные области по размеру окна. Затем, удерживая клавишу Shift, один раз нажмите клавишу Tab, чтобы закрыть все палитры, оставив только панель Tools (Инструменты). В первой части этого урока палитры вам не понадобятся.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы отключить «быстрые» направляющие.

- 3 Щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и выберите значение цвета None (Нет) *□*. Затем щелкните по кнопке Stroke (Обводка) и убедитесь, что выбран черный цвет.
- 4 На панели Control (Управление) убедитесь, что толщина обводки составляет 1 пункт. При рисовании с помощью инструмента Pen (Перо) рекомендуется создавать контуры без заливки. Если потребуется, вы можете добавить заливку позже.
- 5 Выберите инструмент **Pen** (Перо) на панели **Tools** (Инструменты). Обратите внимание на указатель-звездочку (*) рядом со значком пера , который сообщает, что вы начинаете рисование контура. Щелкните в нижней монтажной области, чтобы задать первую точку, затем перемещайте указатель вправо от исходной опорной точки. Звездочка рядом с указателем исчезнет.
- 6 Щелкните правее и ниже первоначальной точки, чтобы создать следующую опорную точку контура.

Примечание. Первый сегмент контура остается невидимым, пока вы не щелкнете по второй опорной точке. Если появятся управляющие маркеры, значит, вы случайно переместили инструмент Pen (Перо) во время щелчка мышью; выполните команду Edit ⇒ Undo (Редактирование ⇒ Отменить) и попробуйте щелкнуть еще раз.

7 Щелкните, создав третью опорную точку ниже начальной опорной точки, чтобы получить зигзаг. Создайте зигзаг с шестью опорными точками, щелкнув по монтажной области шесть раз.

Одно из многочисленных преимуществ инструмента **Pen** (Перо) состоит в том, что вы можете рисовать собственные контуры и редактировать составляющие их опорные точки. Обратите внимание, что

выделена только последняя опорная точка, которая, в отличие от всех остальных, имеет цвет заливки, отличный от белого. Сейчас вы увидите, как инструменты выделения работают с инструментом **Pen** (Перо).

8 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты) и щелкните непосредственно по контуру зигзага. Когда возле указателя появится черный квадрат к, щелкните мышью, чтобы выделить все опорные точки. Обратите внимание: все опорные точки теперь закрашены, что указывает на их выделение. Перетащите контур на новое место в любой части монтажной области. При этом одновременно будут перемещены все опорные точки, и контур зигзага га останется неизменным.





Если вместо указателя в виде пера вы видите перекрестье,

Примечание.

видите перекрестье, это значит, что была нажата клавиша **Caps Lock**, которая заменяет значки инструментов перекрестьем для большей точности рисования.

- 9 Сбросьте выделение с контура с помощью одного из следующих способов:
 - используя инструмент Selection (Выделение), щелкните по пустому пространству монтажной области;
 - выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение);
 - выберите инструмент Pen (Перо) и щелкните в пустом месте монтажной области, зажав клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X) при этом будет временно выбран инструмент Selection (Выделение); когда вы отпустите клавишу Ctrl или Command, активным снова окажется инструмент Pen (Перо).
- 10 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) ↓ на панели Tools (Инструменты). Указатель примет вид стрелки с маленьким квадратом и точкой в центре него ↓. то есть станет готовым к выделению опорной точки. Щелкните по любой точке зигзага или очертите мышью область вокруг опорной точки. Выделенная опорная точка будет закрашена, тогда как невыделенные опорные точки останутся незакрашенными.



- **11** Перетащите выделенную опорную точку в другую позицию. Другие точки при этом будут неподвижными. Используйте данный способ для редактирования контура.
- **12** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 13 Выбрав инструмент Direct Selection (Прямое выделение), щелкните по любому сегменту линии, заключенному между двумя опорными точками, и выполните команду меню Edit ⇒ Cut (Редактирование ⇒ Вырезать). Выделенный сегмент будет вырезан из контура зигзага.



При наведении указателя на *невыделенный* отрезок линии рядом с указателем инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) появится черный квадрат **k**, означающий, что щелчок мышью выделит этот отрезок.

14 Выбрав инструмент Pen (Перо), поместите указатель на одну из опорных точек, которые были соединены с вырезанным сегментом линии. Обратите внимание, что рядом с инструментом Pen (Перо) отображается косая черта (/), что указы-



 Примечание.
 Если исчезает весь зигзаг, воспользуйтесь командой Edit ⇒ Undo Clear (Редактирование ⇒ Отменить: Вырезать) и повторите попытку. вает на продолжение существующего контура. Щелкните по точке. Заметьте, что она станет закрашенной. Закрашены всегда только активные точки.



15 Теперь поместите указатель на другую опорную точку, которая была соединена с вырезанным сегментом линии. Рядом с указателем теперь

отобразится символ **b**_•, указывающий на слияние с другим контуром. Щелкните по точке, чтобы воссоединить контуры.

16 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить), а затем команду **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).

Создание прямых линий

В уроке 4 вы узнали, что использование клавиши **Shift** и «быстрых» направляющих в сочетании с инструментами рисования фигур служит для ограничения формы объектов. Клавиша **Shift** и «быстрые» направляющие также ограничивают и инструмент **Pen** (Перо), чтобы создавать контуры с углами, кратными 45°.

Далее вы узнаете, как рисовать прямые линии и ограничивать углы.

- 1 Откройте файл L5start_2.ai, расположенный в папке Lesson05. В верхней монтажной области показан контур, который вам предстоит создать. Используйте нижнюю монтажную область для выполнения этого упражнения.
- 2 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне найдите и откройте папку Lesson05. Назовите файл path2.ai. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.
- 3 Выполните команду View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы включить «быстрые» направляющие.
- 5 Переместите указатель вправо на 1,5 дюйма (на значение 1,5 in) от исходной опорной точки,



Совет. Если «быстрые» направляющие отключены, метка измерения и направляющая построения не появятся. Если вы не используете «быстрые» направляющие, для создания прямых линий можно выполнять щелчки мышью, зажав клавишу Shift.

• Примечание.

Задаваемые опорные точки не обязательно располагать точно в таких же позициях, как у контура в верхней монтажной области. Показания метки измерения также могут отличаться от тех, что на рисунке. основываясь на показаниях метки измерения. Точность соблюдать не обязательно. Когда указатель поравняется по вертикали с предыдущей опорной точкой, появится зеленая направляющая построения. Щелкните, чтобы задать вторую опорную точку.

Как вы уже знаете из предыдущих уроков, метка измерения и направляющая построения являются составными частями «быстрых» направляющих. Работая с инструментом **Pen** (Перо), вы научитесь просматривать в метке измерения более точные значения, изменяя масштаб иллюстрации.

- 6 Задайте еще три точки, чтобы создать такую же фигуру, как в верхней монтажной области.
- 7 Нажмите и удерживайте клавишу Shift. Перемещайте указатель вправо и вниз, пока он не поравняется с двумя нижними точками. Щелкните, чтобы задать опорную точку, а затем отпустите клавишу Shift.

Удерживание клавиши Shift позволяет создавать наклонные линии с ограниченным углом, кратным 45°. Если включены «быстрые» направляющие,

Or 1 18 in

то при выравнивании указателя относительно существующих точек будет отображаться зеленая направляющая построения, что может оказаться очень полезным при рисовании контура, состоящего из прямых линий.

- 8 Поместите указатель ниже последней поставленной опорной точки и щелкните, чтобы установить финальную опорную точку фигуры.
- 9 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить) и закройте файл.



Создание криволинейных контуров

В этой части урока вы узнаете, как рисовать сглаженные кривые инструментом **Pen** (Перо). Такие приложения векторной графики, как Adobe Illustrator, позволяют рисовать изогнутые линии, называемые *кривыми Безъе*, с помощью опорных точек. Ставя опорные точки и перетаскивая

управляющие маркеры, вы можете задать форму кривой. Хотя освоение такого способа рисования кривых требует времени, он обеспечивает максимальный контроль и гибкость при создании контуров.

1 Откройте файл L5start_3.ai, расположенный в папке Lesson05.

Этот файл содержит шаблонный слой, трассировку которого вы можете сделать, чтобы попрактиковаться в использовании инструмента **Pen** (Перо) *С*. При выполнении этого упражнения вы нарисуете контур в нижней монтажной области.

- 2 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне перейдите к папке Lesson05. В поле File Name (Имя файла) введите path3.ai. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.
- З На панели Control (Управление) щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) И выберите образец None (Нет) Затем щелкните по раскрывающемуся списку Stroke (Обводка) и убедитесь, что выбран черный цвет.
- 4 Убедитесь, что толщина обводки составляет 1 pt, посмотрев на панель Control (Управление).

5 Используя инструмент Pen (Перо) Ø, щелкните в любой позиции монтажной области, чтобы создать начальную опорную точку. Нажав и удерживая кнопку мыши в другом месте, переместите указатель, создавая криволинейный контур. Продолжайте таким способом щелкать, перетаскивая указатель, в разлных местах страницы. Цель этого упражнения заключается не

в том, чтобы нарисовать что-либо определенное, а в том, чтобы привыкнуть к способу рисования кривых Безье. Обратите внимание, что в процессе перетаскивания появляются *управляющие маркеры*. Они состоят из *управляющих линий*, которые заканчиваются круглыми *управляющими точками*. Угол и длина управляющих маркеров определяют форму и размер кривой. Управляющие маркеры не выводятся на печать и не видны, когда опорная точка не выделена.

- 6 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 7 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) к на панели Tools (Инструменты) и щелкните по сегменту кривой, чтобы ото-





бразить управляющие маркеры. Если включены «быстрые» направляющие, при щелчке появляется слово **path** (контур). Перемещение управляющих маркеров изменяет форму кривой.



8 Оставьте файл открытым для выполнения упражнения из следующего раздела.

Компоненты контура

При рисовании создается линия, называемая контуром. Контур состоит из одного или нескольких сегментов прямой или кривой. Начало и конец каждого сегмента отмечаются опорными точками, напоминающими гвоздики, на которых закреплена проволока. Контур бывает замкнутым (например, круг) или открытым, с двумя несовпадающими конечными точками (например, волнообразная линия). Форму контура можно изменять, перетаскивая опорные точки контура, точки на концах управляющих линий (которые отображаются на опорных точках) или сегменты контура.



А. Опорная точкаБ. Управляющая линияВ. Управляющая точка

Контуры могут иметь опорные точки двух видов: угловые точки и гладкие точки. В угловой точке контур резко меняет направление. В гладкой точке сегменты контура соединены в виде плавной кривой.



Контуры можно рисовать, используя любые сочетания угловых и гладких точек. Если была нарисована точка не того типа, ее всегда можно заменить.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Построение кривой

В этой части урока вы научитесь управлять маркерами для контроля над кривыми. Вы используете верхнюю монтажную область для трассировки фигур.

- Нажмите клавишу Z, чтобы переключиться на инструмент Zoom (Масштаб)
 В верхней монтажной области очертите мышью область вокруг кривой с меткой A.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие) для отключения «быстрых» направляющих.
- 3 Выберите инструмент Pen (Перо) панели Tools (Инструменты). Щелкните у основания левой стороны дуги и потяните вверх, создавая управляющую линию, исходящую в том же направлении, что и дуга. Всегда следуйте направлению кривой. Отпустите кнопку мыши, когда управляющая линия окажется выше серой дуги.
- Совет. Если при рисовании инструментом Pen

(Перо) вы допустили ошибку, воспользуйтесь командой меню **Edit** ⇒ **Undo Pen** (Редактирование ⇒ Отменить: Перо) для удаления последних установленных точек.

4 Нажав и удерживая кнопку мыши у основания правой стороны дуги, потяните указатель вниз. Отпустите кнопку мыши, когда создаваемый вами контур будет выглядеть так же, как дуга.

• Примечание. Более длинный управляющий маркер увеличивает глубину кривой, более короткий маркер делает кривую более плоской.

5 Если нарисованный контур не полностью совпадает с шаблоном, по очереди

выделяйте опорные точки с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) регулируйте их управляющие маркеры, пока не добъетесь более точного соответствия.

6 Щелкните инструментом Selection (Выделение) к по пустому пространству монтажной области или выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Сброс выде-





монтажную область. Если вы потеряли кривую из виду, выполняйте команду меню View ⇒ Zoom Out (Просмотр ⇒ Уменьшение) до тех пор, пока не увидите кривую и опорную точку. Нажатие клавиши Пробел позволит вам использовать инструмент Hand (Рука) для изменения положения графического объекта.

• Примечание.

можно прокрутить

При перетаскивании

ления с контура позволяет создать новый контур. Если вы щелкнете инструментом **Pen** (Перо), не сбросив выделение с контура **A**, то он будет соединен со следующей установленной вами точкой.

Совет. Для сброса выделения с объектов вы также можете зажать клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X), чтобы временно переключиться на инструмент Selection (Выделение) или Direct Selection (Прямое выделение), а затем щелкнуть по пустому месту монтажной области.

- 7 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).
- 8 Уменьшите масштаб, чтобы увидеть кривую В.
- 9 Используя инструмент Реп (Перо), щелкните у основания левой стороны дуги В и потяните в направлении дуги. Щелкните по следующей квадратной точке и тяните на необходимое расстояние вниз, регулируя форму дуги с помощью управляющих маркеров, прежде чем отпустить кнопку мыши. Таким образом вы нарисуете фигуру, подобную той, что создали для контура А.



• **Примечание.** Не беспокойтесь из-за недостатка точности. Вы можете скорректировать форму линии с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение), когда закончите рисовать.

- 10 Продолжайте работать с контуром, чередуя перетаскивание вверх и вниз. Ставьте опорные точки в квадратных точках. Если в процессе рисования будет допущена ошибка, вы можете отменить операцию, выбрав команду меню Undo Pen (Редактирование ⇒ Отменить: Перо).
- 11 Закончив рисовать контур, воспользуйтесь инструментом Direct Selection (Прямое выделение) для выделения опорных точек. При выделении опорной



точки появляются управляющие маркеры, и вы можете отрегулировать глубину контура.

- 12 Поупражняйтесь в рисовании этих контуров в рабочей зоне.
- **13** Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем команду File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть).

Преобразование точек кривой в угловые точки

При создании кривых управляющие маркеры помогают задавать степень изгиба контура. Если вы создали гладкую точку посредством перемещения маркеров, как делали это в предыдущем разделе, то вы можете преобразовать ее в угловую. В следующей части урока вы поработаете над преобразованием точек кривой в углы.

1 Откройте файл L5start_04.ai, расположенный в папке Lesson05. На верхней монтажной области вы увидите контуры, которые вам предстоит создать.

Вы будете использовать верхнюю монтажную область в качестве шаблона во время рисования контуров непосредственно поверх уже существующих. Используйте нижнюю монтажную область, чтобы попрактиковаться самостоятельно.

- 2 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне перейдите к папке Lesson05. В поле File Name (Имя файла) введите path4.ai. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.
- **3** Выбрав инструмент **Zoom** (Масштаб) **4** в верхней монтажной области очертите мышью область вокруг контура **A**.
- 4 Щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и выберите образец None (Нет) Затем щелкните по раскрывающемуся списку Stroke (Обводка) и убедитесь, что выбран черный цвет.
- **5** Убедитесь, что толщина обводки составляет **1** pt, взглянув на панель **Control** (Управление).

• **Примечание.** Если получающиеся у вас кривые не полностью совпадают с образцами, это не принципиально, ведь ваша цель сейчас — научиться работать с инструментом **Реп** (Перо).

• Примечание. Удерживание клавиши Shift при перетаскивании ограничивает движения инструмента углами, кратными 45°.

Совет. По завершении рисования контура вы также можете выделить одну или несколько опорных точек и щелкнуть по кнопке **Convert Selected** Anchor Points To Corner (Преобразовать выделенные узловые точки к точкам преломления) 🔚 или Convert **Selected Anchor Points** То Smooth (Преобразовать выделенные узловые точки к точкам сглаживания) 🖬 на панели Control (Управление).

Теперь вы разделите управляющие линии, чтобы преобразовать гладкую точку в угловую.

7 Нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X) и поместите указатель на последнюю созданную опорную точку или нижнюю управляющую точку. Когда около указате-



ля вы увидите символ вставки (^), нажмите кнопку мыши и потяните управляющую линию вверх. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Alt** или **Option**.

• Примечание. Если вы щелкнете не точно по опорной точке или точке на конце управляющей линии, появится предупреждающее сообщение. Щелкните по кнопке **ОК** и повторите попытку.



Вы можете поупражняться в регулировке управляющих маркеров с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) по завершении рисования контура

- 8 Установив указатель на следующей черной квадратной точке на контуре-образце и зажав кнопку мыши, потяните указатель вниз. Отпустите кнопку мыши, когда контур примет требуемый вид.
- 9 Нажмите и удерживайте Alt (Windows) или Option (OS X). После появления символа вставки (^) около указателя нажмите кнопку мыши и потяните вверх последнюю опорную точку или управляющую точку. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.
- 10 Для установки новой опорной точки щелкните по следующей квадратной точке на контуре и тяните вниз, пока контур не примет нужный вид. Не отпускайте кнопку мыши.





11 Нажав и удерживая Alt (Windows) или Option

(OS X), перетаскивайте указатель вверх следующей кривой. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.

12 Продолжайте этот процесс, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Создавайте угловые точки, пока контур не будет завершен. Выбрав инструмент Direct Selection (Прямое выделение) отрегулируйте форму контура более тщательно, после чего сбросьте выделение с контура.

Далее вы выполните переход от кривой к прямой линии.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). Вы можете также нажать сочетание клавиш Ctrl+0 (ноль) (Windows) или Command+0 (ноль) (OS X). Выберите инструмент Zoom (Масштаб) и очертите мышью область вокруг контура В для увеличения его масштаба.
- 2 Выберите инструмент **Pen** (Перо) *𝔅*. Щелкните по первой опорной точке слева и перетаскивайте указатель вверх. Затем щелкните по второй опорной точке и перетаскивайте указатель вниз. Отпустите кнопку мыши, когда дуга будет соответствовать шаблону.

Этот способ рисования дуги уже знаком вам.

А теперь давайте попробуем выполнить переход от кривой к прямой линии.

Простым удерживанием клавиши Shift и щелчком мыши этого не добиться, поскольку последней является опорная точка кривой. На рисунке справа показан результат выполнения этого шага как будет выглядеть контур, если вы просто щелкнете инструментом **Реп** (Перо) по следующей точке.

- 3 Щелкните по последней созданной точке, чтобы удалить одну управляющую линию из контура.
- 4 Щелкните, удерживая клавишу Shift, чтобы задать следующую точку, справа, создав прямой сегмент.
- 5 Для создания следующей дуги поместите указатель над последней созданной точкой. Обратите внимание, что указатель изменит свой вид ... Щелкните и перетаскивайте указатель вниз от этой точки. Будет создана новая управляющая линия.





- 6 Щелкните по следующей точке и перетаскивайте указатель вверх для завершения нисходящей дуги. Щелкните по последней опорной точке дуги, чтобы удалить одну управляющую линию.
- 7 Щелкните по следующей точке, удерживая клавишу Shift, чтобы создать второй прямой сегмент.
- 8 Щелкните по последней созданной точке и перетащите указатель вверх, а затем щелкните по этой точке еще раз и перетащите указатель вниз, чтобы создать завершающую дугу. Поупражняйтесь в рисовании контуров в нижней монтажной области. Если будет нужно, используйте инструмент Direct Selection (Прямое выделение) для регулировки контура.
- 9 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Создание рисунка скрипки

В этой части урока вам предстоит создать рисунок скрипки. Вы примените навыки, приобретенные вами при выполнении предыдущих упражнений, а также изучите некоторые дополнительные приемы, используемые при работе с инструментом **Pen** (Перо).

- 1 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L5end_5.ai, расположенный в папке Lesson05.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна), чтобы увидеть завершенные рисунки. Для перемещения по иллюстрации пользуйтесь инструментом Hand (Рука) . Если вы не хотите оставлять файл открытым, выполните команду меню File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть).
- З Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L5start_5.ai, расположенный в папке Lesson05.
- 4 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне найдите и откройте папку Lesson05. Дайте



файлу имя violin.ai. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбран-

• Примечание.

S-образные кривые мы добавили в окончательную иллюстрацию как дополнительный материал, в этом уроке они обсуждаться не будут. ным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

- 5 На панели Control (Управление) щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) и выберите образец None (Нет) ⊿. Затем щелкните по кнопке Stroke (Обводка) и убедитесь, что выбран черный цвет.
- **6** Убедитесь, что толщина обводки составляет **1** pt, взглянув на панель **Control** (Управление).

Рисование кривых

В этой части урока вы повторите процесс рисования кривых, изобразив скрипку, ее шейку, струны и криволинейный контур.

Выделение кривой

Для начала вы рассмотрите отдельно взятую кривую, а затем нарисуете последовательность кривых, используя в качестве вспомогательного средства направляющие линии.

- **1** Выберите монтажную область **2 Curved Line** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна)
- 3 Выбрав инструмент Direct Selection (Прямое выделение) , щелкните по одному из сегментов кривой, чтобы увидеть ее опорные точки и исходящие из них управляющие маркеры. Инструмент Direct Selection (Прямое выделение) позволяет выделять и редактировать отдельные сегменты кривой. При выделении кривой вы можете также выделить ее обвод-



ку и заливку. После этого следующая нарисованная вами линия будет обладать такими же атрибутами. Подробнее об этих атрибутах вы узнаете в уроке 6.
Рисование криволинейного контура

Сейчас вы нарисуете первую изогнутую линию криволинейной фигуры.

Выберите монтажную область 3 Curved Shape step 1 в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.

Вместо того чтобы рисовать инструментом **Реп** (Перо) *р* кривую, вы будете перетаскивать его, задавая начальную точку и направление кривой.

- 2 Выберите инструмент Pen (Перо) и установите его на точку А в шаблоне. Щелкните по ней и перетаскивайте указатель в направлении красной точки, расположенной выше. Далее вы зададите вторую опорную точку и ее управляющие маркеры.
- 3 Выбрав инструмент Pen (Перо), выполняйте перетаскивание из точки В к следующей красной точке.

Две опорные точки окажутся соединены кривой, которая будет следовать созданным вами управляющим маркерам. Обратите внимание, что, изменяя угол при перетаскивании, вы можете управлять крутизной линии.

- 4 Для завершения кривой выполняйте перетаскивание с помощью инструмента **Pen** (Перо) из точки **C** к последней красной точке.
- 5 Удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X), щелкните в стороне от линии, чтобы завершить контур.







Рисование различных типов кривых

На следующем шаге вы закончите рисование криволинейной фигуры, продолжив существующий сегмент кривой. Даже после завершения контура вы сможете вернуться к кривой и продолжить ее рисование.

1 Выберите монтажную область **4 Curved Shape step 2** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.

Совет. Для завершения контура также можно щелкнуть по инструменту Pen (Перо) на панели Tools (Инструменты), нажать клавишу Р или выполнить команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Сейчас вы добавите в контур угловую точку. Угловая точка позволяет изменить направление кривой. Гладкая точка позволяет рисовать плавно изгибающуюся кривую.

2 Выберите инструмент Pen (Перо) и поместите указатель на точку А.

Отображаемая рядом с указателем косая черта (/) говорит о том, что он находится над конечной опорной точкой открытого контура. Щелкнув по нему мышью, вы можете продолжить уже существующий контур, а не создавать новый.

- 3 Нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), при этом обратите внимание, что в строке состояния в левом нижнем углу окна документа отображаются слова Pen: Make Corner (Перо: создать угол). Удерживая Alt (Windows) или Option (OS X) (OS X), перетаскивайте инструмент Pen (Перо) из опорной точки A к серой точке. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.
- 4 Выбрав инструмент Pen (Перо), выполняйте перетаскивание из точки D к красной точке. Нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Перетащите управляющий маркер из красной точки к золотистой точке. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишумодификатор. До сих пор вы рисовали кривые как открытые контуры. Сейчас вы закроете контур, используя гладкую точку.
- 5 Поместите указатель на опорную точку С. Рядом с указателем появит-

ся незакрашенный кружок **(**), который указывает на то, что щелчок мышью в данном месте замкнет контур.

6 Щелкните и перетаскивайте указатель из данной точки к серой точке над С. При этом следите за положением сегментов линии по обе стороны от точки С.

• Примечание.

Пунктирные линии шаблона служат лишь для примера. Не обязательно добиваться точного совпадения создаваемых вами фигур с этими линиями.



D

D





Обратите внимание на управляющие маркеры гладкой точки в том месте, где вы замкнули контур. Управляющие маркеры с обеих сторон от гладкой точки выровнены вдоль одной оси.

7 Щелкните за пределами линии, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X), а затем выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Рисование фигуры скрипки

На следующем шаге вы нарисуете единый непрерывный контур, состоящий из гладких и угловых точек. Этот контур будет представлять изображение корпуса скрипки.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Violin (Просмотр ⇒ Violin), чтобы отобразить скрипку. Во время работы над этим разделом урока вам, возможно, понадобится увеличить масштаб иллюстрации.
- 2 Выберите инструмент Pen (Перо) на панели Tools (Инструменты). Начиная рисовать контур с синего квадрата (точка А), выполняйте перетаскивание к красной точке, что- бы задать начальную опорную точку и направление для первой кривой.
- 3 Используя инструмент Pen (Перо), перетаскивайте указатель из точки В к красной точке слева. При перетаскивании удерживайте клавишу Shift. Когда указатель дойдет до красной точки, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.
- 4 Щелкните по точке С и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель к красной точке.





5 Перетащите указатель из точки **D** к красной точке. Достигнув ее, нажмите и удерживайте клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (OS X) и перетащите указатель из красной точки к золотистой. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор. Управляющие маркеры будут разделены.

• Примечание.

Для создания этой фигуры вам не обязательно начинать рисовать контур именно с точки **А**. Кроме того, вы можете задавать опорные точки контура как по часовой стрелке, так и против часовой стрелки.

- 6 Перетащите указатель из точки Е к красной точке. Нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Перетащите управляющий маркер из красной точки к золотистой. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.
- 7 Перетащите указатель из точки **F** к красной точке.
- 8 Продолжая использовать инструмент Pen (Перо), перетащите указатель из точки G к красной точке. Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетащите управляющий маркер из красной точки к золотистой. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.
- **9** Перетащите указатель из точки **Н** к красной точке.
- 10 Продолжите рисование в точках I и J. Сначала перетаскивайте указатель из опорной точки к красной точке. Затем, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетаскивайте управляющий маркер из красной точки к золотистой.

Далее вы завершите рисование скрипки и замкнете контур.







Совет. Практика работы с инструментом Реп (Перо) крайне важна. Тем не менее для ускорения процесса рисования симметричных объектов и обеспечения совершенной симметрии вы можете сначала нарисовать половину объекта, затем выполнить ее копирование и зеркальное отражение, после чего соединить обе половины объекта.

- **11** Установите инструмент **Pen** (Перо) **b** на точку **A**. Рядом с указатель появится незакрашенный кружок, указывающий на то, что следующий щелчок замкнет контур.
- 12 Щелкните и перетаскивайте указатель вниз и влево, к красной точке ниже точки А. Обратите внимание, что при движении указателя вниз над точкой появляется еще одна управляющая линия. Перемещая указатель, вы изменяете форму контура.
- 13 Удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X), щелкните за пределами контура, чтобы сбросить с него выделение, и выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Создание струн скрипки

Существует множество способов рисования прямолинейных контуров, включая использование инструмента **Pen** (Перо). На следующем шаге вы нарисуете прямую линию для струн скрипки.

- 1 Выберите монтажную область 5 Strings в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).
- 3 Убедитесь, что на панели Control (Управление) для заливки выбран образец None (Нет) Д, а для обводки установлен черный цвет. Также убедитесь, что толщина обводки составляет 1 пункт.
- 4 Выполните команду меню View ⇒ Hide Bounding Box (Просмотр ⇒ Спрятать ограничительную рамку) для скрытия ограничительных рамок выделенных объектов.
- создать первую опорную точку.
 Удерживая клавишу Shift, щелкните по точке В, чтобы создать конечную опорную точку. Удерживание клавиши Shift ограничивает размещение опорной точки значением угла, кратным 45°.

После создания точки **В** рядом с указателем появится символ вставки (^), когда указатель будет расположен над новой точкой. Это говорит о том, что вы можете создать управляющую линию для кривой, перетаскивая указатель из данной опорной точки. Символ исчезнет, если отвести указатель от точки в сторону.





7 Нажмите клавишу V для переключения на инструмент Selection (Выделение) ▶. Прямая линия все еще остается выделенной. Щелкните по пустому пространству, сняв выделение с линии, чтобы можно было продолжить рисование остальных линий, не связанных с этим контуром.

• Примечание.

При рисовании контуров инструментом **Реп** (Перо) легче делать это без заливки. Также вы можете изменить заливку и другие характеристики после того, как начали рисовать. Далее вы сделаете прямую линию более толстой, изменив толщину ее обводки.

8 Используя инструмент Selection (Выделение), щелкните по только что нарисованной вами линии. На

панели **Control** (Управление) задайте параметру **Stroke Weight** (Толщина линии) значение **3 pt**. Оставьте сегмент линии выделенным.

Разделение контура

Продолжая процесс создания струн скрипки, вы разделите контур прямой линии с помощью инструмента **Scissors** (Ножницы) и отрегулируете сегменты.

 При выделенной прямой линии щелкните на панели Tools (Инструменты) по инструменту Eraser (Ластик)
 и удерживайте кнопку мыши, чтобы отобразить инструмент Scissors (Ножницы)
 Выберите этот инструмент и щелкните на расстоянии около ³/₄ от начала линии, чтобы сделать разрыв (см. рисунок).

Если вы промахнетесь и щелкнете не по контуру, то увидите окно сообщения с предупреждением. Вам нужно будет нажать кнопку **ОК** и повторить действие заново. Работать инструментом **Scissors** (Ножницы) следует на контуре прямой или кривой

линии, но не на конечных точках. После щелчка инструментом Scissors (Ножницы) появляется новая опорная точка, которая становится выделенной. На самом деле каждый щелчок создает две опорные точки, но, поскольку они располагаются одна поверх другой, вы можете видеть только одну из них. Инструмент Scissors (Ножницы) разделяет одну линию на две.

2 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) и щелкните по верхней, теперь отделенной части контура, чтобы выделить ее и сделать видимыми опорные точки. Щелкните, чтобы выделить нижнюю опорную точку выделенной части. Перетащите эту опорную точку вверх, удерживая клавишу Shift. Зазор между двумя сегментами расширится. Оставьте верхний контур выделенным.





• Примечание.

Если вы не видите поле ввода Stroke Weight (Толщина линии) на панели Control (Управление), щелкните по линии еще раз, даже если линия выделена. Это послужит для Illustrator указанием, что вы закончили рисование. Вы также можете развернуть палитру Stroke (Обводка), щелкнув по соответствующему значку в правой части рабочей среды.

Примечание. При выборе инструмента Scissors (Ножницы) и щелчке мышью по обводке замкнутой фигуры (например, круга) инструмент разрезает контур, делая его открытым контуром с двумя конечными точками.



Добавление указателей стрелок

Вы можете добавлять к открытым контурам указатели стрелок, используя палитру **Stroke** (Обводка).

В программе Illustrator вам предоставляется выбор из множества различных стилей стрелок, а также возможность редактировать их.

Далее вы добавите различные указатели стрелок к сегментам линий.

- При все еще выделенном верхнем сегменте линии откройте палитру Stroke (Обводка), щелкнув по значку палитры me в правой части рабочей среды.
- 2 В палитре Stroke (Обводка) выберите значение Arrow 24 (Стрелка 24) в раскрывающемся списке, расположенном непосредственно справа от слова Arrowheads (Указатели). К начальной, верхней точке линии будет добавлен указатель стрелки.

• **Примечание.** Если необходимо, вы можете щелкнуть по двойным стрелкам в левой части палитры **Stroke** (Обводка) или выбрать пункт меню палитры **Show Options** (Показать параметры), чтобы отобразить все содержимое палитры.

В палитре Stroke (Обводка) щелкните в левом поле ввода Scale (Масштаб), предназначенном для изменения размера указателя стрелки начальной точки контура. Введите значение 30% и нажмите клавишу Enter или Return.



Выбрав инструмент Selection (Выделение) №, щелкните по нижней, более короткой линии для ее выделения. В палитре Stroke (Обводка) выберите пункт Arrow 22 (Стрелка 22) в крайнем справа раскрывающемся списке напротив слова Arrowheads (Указатели). К конечной точке линии будет добавлен указатель стрелки, как показано на рисунке.



Совет. Кнопка Link Start And End Arrowhead Scales (Связать масштаб начального и конечного указателей стрелки) справа от значений Scale (Масштаб) в палитре Stroke (Обводка) позволит вам связать оба значения, чтобы при изменении одного пропорционально изменялось и второе.

5 В палитре Stroke (Обводка) щелкните в правом поле ввода Scale (Масштаб), предназначенном для изменения размера указателя стрелки конечной точки контура. Введите значение 40% и нажмите клавишу Enter или Return.

Обратите внимание, что по умолчанию указатели стрелок располагаются со внутренней стороны относительно конечной точки линии. Далее вы расширите стрелки за конечные точки контуров.

6 Выбрав инструмент Selection (Выделение), щелкните, удерживая клавишу Shift, по верхнему сегменту линии. В палитре Stroke (Обводка) щелкните по кнопке Extend Arrow Tip Beyond End (Наконечник стрелки за пределами контура) ■, расположенной ниже полей ввода Scale (Масштаб).



Обратите внимание, что стрелки на обеих линиях переместились, немного выступив за конец линии. Оставьте обе линии выделенными для выполнения следующих шагов.

Создание пунктирной линии

Пунктирные линии применяются к обводке объекта и могут быть добавлены к замкнутому или открытому контуру. Рисунки пунктира создаются путем указания последовательности длин штрихов и пробелов между ними.

Совет. Кнопка Preserve Exact Dash And Gap Lengths

(Сохранить точные значения длины штрихов и пробелов) позволит вам сохранить внешний вид штрихов и пробелов, не прибегая к выравниванию относительно углов или концов пунктирных линий. Далее вы сделаете пунктирным сегмент линии.

При все еще выделенных обоих сегментах линии убедитесь, что в палитре Stroke (Обводка) справа от слова Cap (Концы) находится в активном состоянии кнопка Butt Cap (Срезанные концы) . Установите флажок Dashed Line (Пунктирная линия), расположенный в средней части палитры Stroke (Обводка).



По умолчанию при установке этого флажка создается повторяющийся пунктирный узор с длиной штрихов и пробелов в 12 пунктов.

Совет. Информацию об элементах управления Сар (Концы) и Corner (Углы) в палитре Stroke (Обводка) вы можете найти в разделе справки Illustrator «Изменение концов или стыков линии».

Далее вы измените размер штриха.

- 2 В палитре Stroke (Обводка) выделите значение 12 pt в первом слева поле ввода Dash (Штрих), расположенном ниже флажка Dashed Line (Пунктирная линия). Измените значение на 3 pt и нажмите клавишу Enter или Return. Будет создан повторяющийся узор линии с длиной штриха и пробела в 3 пункта. На следующем шаге, используя палитру Stroke (Обводка), вы настроите пробел между штрихами.
- З Установите текстовый курсор в поле ввода Gap (Пробел) справа от первого значения Dash (Штрих). Введите значение 1 пункт и нажмите клавишу Enter или Return. Будет создан узор линии с длиной штриха в 3 пункта и длиной пробела в 1 пункт.



Совет. Если вы хотите создать пользовательский пунктирный узор с варьирующимися размерами штрихов и пробелов, продолжайте добавлять значения в следующие поля ввода в палитре Stroke (Обводка). Заданный вами пунктирный узор будет повторяться в сегменте линии.

- 4 Не сбрасывая выделения с обоих сегментов линии, выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Редактирование кривых

В этой части урока вы отрегулируете форму нарисованных вами кривых, перетаскивая как опорные точки, так и управляющие маркеры. Вы также можете отредактировать кривую, перемещая линию. Шаблонный слой сейчас лучше будет скрыть, чтобы работать с фактическим изображением контура.

- **1** Выберите монтажную область **4 Curved Shape step 2** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения). Затем щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Layers (Слои) , чтобы развернуть ее. В палитре Layers (Слои) щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя Теmplate (Шаблон), чтобы скрыть этот слой.



- Совет. Более подробно слои рассмотрены в уроке 8.
- 3 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) [3н] и щелкните по контуру криволинейной фигуры. Появятся все опорные точки.

При щелчке по контуру с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) отображаются управляющие маркеры кривой, что позволяет вам настраивать форму отдельных криволинейных сегментов. При щелчке по контуру инструментом **Selection** (Выделение) выделяется весь контур целиком.

4 Щелкните по опорной точке, расположенной вверху, немного левее центра криволинейной фигуры, чтобы выделить эту точку. Нажмите клавишу ↓ три раза, чтобы переместить точку вниз.

• Примечание. Вы можете также перетащить опорную точку с помощью инструмента Direct Selection (Прямое выделение).



Совет. Удерживание клавиши Shift одновременно с клавишей ↓ позволит переместить точку в 5 раз дальше, чем без нажатия клавишимодификатора.

• Примечание.

Если вы не выделили обе опорные точки с первого раза, попытайтесь сделать это еще раз. Если вы выделили одну из точек, то вы можете добавить к выделению вторую точку, щелкнув по ней инструментом **Direct Selection** (Прямое выделение) с зажатой клавишей **Shift**. 5 Выбрав инструмент Direct Selection (Прямое выделение), очертите мышью область вокруг верхней половины фигуры, чтобы выделить две верхние опорные точки.

Обратите внимание, что после выделения обоих точек управляющие маркеры исчезают.

- 6 На панели Control (Управление)
 - щелкните по кнопке Show Handles For Multiple Selected Anchor Points (Показать манипуляторы для нескольких выделенных узловых точек) и справа от слова Handles (Маркеры), чтобы отобразить управляющие линии для двух точек. Это позволит вам редактировать управляющие маркеры обоих выделенных опорных точек.
- 7 Перетащите нижний управляющий маркер правой выделенной точки вверх и влево, изменяя форму кривой.

Обратите внимание, что при перетаскивании перемещаются обе управляющие линии. Кроме того, вы можете контролировать длину одной управляющей линии независимо от другой.

- 8 Перетащите нижний управляющий маркер левой выделенной точки вверх и вправо.
- 9 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 10 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).







Удаление и добавление опорных точек

Работать с контуром проще, если в нем отсутствуют лишние точки. Контур с меньшим количеством точек легче редактировать, отображать и печатать. Вы можете сделать контур менее сложным или изменить его форму, удаляя ненужные опорные точки. Изменить форму контура вы также можете путем добавления точек.

На следующем шаге вы сначала удалите, а затем добавите опорные точки в контур.

- 1 Выберите монтажную область 1 Violin в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты) и щелкните мышью в центре скрипки, чтобы увеличить ее. Для выполнения следующих шагов вам необходимо будет видеть полностью всю фигуру скрипки.
- 3 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) ік на панели Tools (Инструменты), затем щелкните по контуру скрипки.
- **4** Щелкните по верхней угловой точке скрипки, чтобы выделить эту точку.
- 5 На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Remove Selected Anchor Points (Удалить выделенные узловые точки) .
- 6 При выбранном инструменте Direct Selection (Прямое выделение) поместите указатель на верхней части контура. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетаскивайте контур вверх, изменяя верхнюю кривую. При перетаскивании удерживайте клавишу Shift. После изменения формы контура отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift. Оставьте фигуру выделенной.

Совет. Вы также можете удалить опорную точку, щелкнув по ней инструментом Pen (Перо).

Далее вы добавите опорные точки и измените форму нижней части скрипки.

- 1 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) 🔍 на панели Tools (Инструменты) и щелкните два раза по нижней части скрипки для увеличения масштаба.



• Примечание. Не используйте для удаления опорных точек клавиши Delete, Backspace и Clear или команды меню Edit ⇒ Cut (Редактирование ⇒ Вырезать) и Edit ⇒ Clear (Редактирование ⇒ Очистить), поскольку при этом опорная точка удаляется вместе со связанными с нею сегментами линии.

Совет. Есть еще один способ добавления опорной точки: для этого нужно выбрать инструмент Add Anchor Point (Добавить опорную точку) % на панели Tools (Инструменты) и щелкнуть по контуру.





- 3 Поместите указатель на контур скрипки слева от нижней опорной точки. Рядом с указателем снова появится знак «плюс» (+). Щелкните для добавления еще одной опорной точки. В результате три точки должны оказаться выстроенными в одну линию.
- 4 Щелкните инструментом Direct Selection (Прямое выделение) к по центральной нижней точке для ее выделения. Перетащите точку немного вниз, удерживая клавишу Shift. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.





Возможно, вам потребуется увеличить масштаб отображения.

Совет. При добавлении точек к симметричной фигуре бывает сложно расположить точки на одинаковом расстоянии от центра. Вы можете выделить точки и выполнить распределение интервалов между ними относительно центральной нижней точки. Для получения более подробной информации о распределении точек см. урок 2.

5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Преобразование между гладкими и угловыми точками

На следующем шаге вы создадите шейку скрипки, регулируя контур. Вам предстоит выполнить преобразование гладкой точки кривой в угловую точку и угловой — в гладкую.

- 1 Выберите монтажную область 6 Violin Neck в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 В палитре Layers (Слои) щелкните по пустому полю Visibility (Видимость) слева от переключателя Edit (Редактирование) ■ слоя Template (Шаблон), чтобы снова сделать тот видимым.
- 4 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) ↓ и поместите указатель на точку А в левой части фигуры. Когда рядом с указателем появится незакрашенный квадрат с точкой внутри ↓ , щелчком выделите опорную точку. Отобразятся красные управляющие маркеры.

• Примечание.

При перетаскивании управляющего маркера с помощью инструмента **Direct Selection** (Прямое выделение) оба маркера остаются параллельными, однако их можно делать длиннее или короче независимо друг от друга.

- 5 Не сбрасывая выделения с точки, на панели Control (Управление) щелкните по кнопке Convert Selected Anchor Points To Smooth (Преобразовать выделенные узловые точки к точкам сглаживания) ■.
- 6 При выбранном инструменте Direct Selection (Прямое выделение) нажмите и удерживайте клавишу Shift. Перетаскивайте нижний управляющий маркер вниз, изменяя форму нижней половины фигуры. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.







Выделите опорную точку

Преобразуйте опорную точку

Перетащите управляющий маркер вниз

- **7** Выполните шаги 4–6 для точки **В** на правой стороне фигуры.
- 8 Используя инструмент Direct Selection (Прямое выделение), щелкните для выделения точки справа от буквы С. После выделения точки щелкните по кнопке Convert Selected Anchor Points To Corner (Преобразовать выделенные узловые точки к точкам преломления) на панели Control (Управление).



- **9** Используя инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение), выделите точку **D** и преобразуйте ее в угловую точку.
- 10 Щелкните, чтобы выделить верхнюю точку в фигуре шейки. На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Cut Path At Selected Anchor Points (Вырезать контур по выделенным узловым точкам) Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 11 Выберите инструмент Selection (Выделение) ▶. Нажмите и удерживайте клавишу Shift. Перетащите правую сторону шейки скрип-

ки немного вправо. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишумодификатор. Между двумя открытыми контурами появится зазор.



12 Выбрав инструмент Direct Selection (Прямое выделение), заключите в прямоугольник выделения верхние точки обоих контуров. Затем щелкните по кнопке Connect Selected End Points (Соединить выделенные конечные точки)
а панели Control (Управление) для создания прямой линии, соединяющей оба контура.



- 13 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 14 Выберите инструмент Selection (Выделение) на панели Tools (Инструменты), затем щелкните по контуру для его выделения. Выполните команду меню Object ⇒ Path ⇒ Join (Объект ⇒ Контур ⇒ Соединить). Нижние концы открытого контура шейки скрипки будут соединены. Оставьте фигуру выделенной.
- **15** Выберите инструмент **Convert Anchor Point** (Преобразовать опорную точку) N, скрытый под инструментом **Pen** (Перо) на панели **Tools** (Инструменты).
- 16 Перетаскивайте указатель из нижней левой точки фигуры вниз. При перетаскивании удерживайте клавишу Shift для ограничения движения. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.



Инструмент **Convert Anchor Point** (Преобразовать опорную точку) также позволяет выполнять преобразование гладких точек в угловые, угловых в гладкие и т. д.

17 Перетаскивайте указатель из нижнего правого угла фигуры вверх, удерживая клавишу Shift. Тем самым вы сделаете точку гладкой

Примечание. Будьте внимательны, нажимайте клавишу Shift только после того, как начнете перетаскивание из точки. и закруглите нижнюю часть фигуры. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишумодификатор.

18 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Примечание. Как уже говорилось в этой главе ранее, если при щелчке вы не попадете точно по точке, может появиться предупреждающее

сообщение.

Рисование с помощью инструмента Pencil

Инструмент **Pencil** (Карандаш) позволяет рисовать открытые и замкнутые контуры таким же образом, как если бы вы рисовали карандашом на бумаге. При рисовании программа создает опорные точки и помещает их на контуре. Однако по завершении рисования вы можете отредактировать опорные точки. Количество задаваемых опорных точек определяется длиной и сложностью контура, а также установками допуска в диалоговом окне **Pencil Tool Options** (Параметры инструмента «Карандаш»). Инструмент **Pencil** (Карандаш) наиболее полезен для рисования свободных форм и создания более естественных фигур.

Далее вы нарисуете на созданной вами ранее фигуре несколько линий, образующих подставку для подбородка.

- **1** Выберите монтажную область **4 Curved Shape step 2** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 В палитре Layers (Слои) № щелкните по переключателю Visibility (Видимость) № слоя Template (Шаблон), чтобы скрыть шаблонный слой. Щелкните по значку палитры Layers (Слои), чтобы свернуть палитру.
- 3 Дважды щелкните по инструменту Pencil (Карандаш) ∥ на панели Tools (Инструменты). В открывшемся диалоговом окне Pencil Tool Options (Параметры инструмента «Карандаш») перетащите ползунковый регулятор параметра Smoothness (Плавность) вправо до значения 100%. Так вы уменьшите число точек на рисуемых инструментом Pencil (Карандаш) контурах, делая их более сглаженными. Щелкните по кнопке OK.



- 4 Не переключаясь с инструмента Pencil (Карандаш), щелкните по кнопке Stroke (Обводка) на панели Control (Управление) и выберите черный цвет обводки. Затем щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) и выберите образец None (Нет) Д.
- Примечание. Возможно, цвета обводки и заливки уже установлены.
- 5 Поместите указатель внутри криволинейной фигуры, в левой ее части. Рядом с указателем должен появиться крестик (х). Перетащите указатель, создавая дугу, из левой части криволинейной фигуры в правую. Форма и положение дуги показаны на рисунке справа.



Крестик (х), который появляется справа

от указателя перед началом рисования, указывает на то, что будет создан новый контур. Если вы не видите крестика, это означает, что фигура, рядом с которой расположен указатель, будет перерисована. Если необходимо, переместите указатель дальше от края криволинейной фигуры.

Совет. Если вы хотите создать замкнутый контур, например, круг, то, выбрав инструмент Pencil (Карандаш), перетаскивайте указатель, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Рядом с указателем будет отображаться маленький кружок, напоминая, что в данный момент создается замкнутый контур. Нарисовав контур желаемого размера и формы, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Начальная и конечная опорные точки будут соединены по кратчайшему пути.

Обратите внимание, что контур при рисовании не выглядит совершенно гладким. После того, как вы отпустите кнопку мыши, контур сглаживается соответственно значению параметра **Smoothness** (Плавность), заданному в диалоговом окне **Pencil Tool Options** (Параметры инструмента «Карандаш»).

6 Поместите указатель на правый конец вновь созданного контура. Вы заметите отсутствие крестика (х) рядом с указателем. Это означает, что если вы начнете рисование, то будете редактировать уже имеющийся контур, а не создавать новый.

Сейчас вы зададите ряд параметров инструмента **Pencil** (Карандаш), после чего нарисуете еще одну кривую справа от только что созданной дуги.

- 7 Дважды щелкните по инструменту **Pencil** (Карандаш) / на панели **Tools** (Инструменты).
- 8 В диалоговом окне Pencil Tool Options (Параметры инструмента «Карандаш») сбросьте флажок Edit Selected Paths (Зона редактирования выделенных контуров). Задайте параметру Fidelity (Отклонение) значение, равное 10 пикселам. Щелкните по кнопке OK.

- 9 Выбрав инструмент Pencil (Карандаш) и нажав и удерживая кнопку мыши на конце предыдущего криволинейного контура, перетащите указатель вправо, нарисовав еще одну дугу.
- 10 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Редактирование с помощью инструмента Pencil

С помощью инструмента **Pencil** (Карандаш) вы также можете редактировать любой контур и добавлять в любую фигуру линии произвольной формы. Далее, используя инструмент **Pencil** (Карандаш), вы отредактируете криволинейную фигуру.

- 1 Выбрав инструмент Selection (Выделение) **№**, выделите замкнутый криволинейный контур (но не дуги, нарисованные вами инструментом **Pencil** (Карандаш)).
- 2 Дважды щелкните по инструменту Pencil (Карандаш) на панели Tools (Инструменты). В диалоговом окне Pencil Tool Options (Параметры инструмента «Карандаш») щелкните по кнопке Reset (Восстановить). Обратите внимание, что установлен флажок Edit Selected Paths (Зона редактирования выделенных контуров), что важно для дальнейших действий. Задайте параметру Fidelity (Отклонение) значение 10 пикселов, а параметру Smoothness (Плавность) — значение 30%. Щелкните по кнопке OK.
- 3 Поместите указатель на верхнюю левую часть криволинейного контура (но не на точку). Обратите внимание на отсутствие крестика (х) рядом с указателем. Это означает, что вы будете перерисовывать выделенный контур.
- 4 Перетаскивайте указатель вправо, чтобы отредактировать кривую контура. Когда указатель снова окажется на контуре, отпустите кнопку мыши, чтобы увидеть получившуюся фигуру.
- 5 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).





Совет. Чем выше значение параметра Fidelity (Отклонение), тем больше будет расстояние между опорными точками и меньше — количество таковых. Меньшее количество опорных точек позволяет сделать контур более сглаженным и менее сложным.

• Примечание.

В зависимости от того, с какой позиции вы начали перерисовывать контур и в каком направлении перемещаете указатель, вы можете не получить ожидаемого результата. В случае неудачи попробуйте перерисовать контур еще раз.

Совет. Если фигура не выглядит так, как вам хотелось бы, выполните команду меню Edit => Undo Pencil (Редактирование => Отменить: Карандаш) или еще раз выполните перетаскивание с помощью инструмента Pencil (Карандаш) в той же части фигуры. Примечание. Полученный вами криволинейный контур может выглядеть не совсем так, как показано на рисунке. Если возникнет такое желание, снова отредактируйте контур с помощью инструмента Pencil (Карандаш).

6 Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).



- 7 Не сбрасывая выделения с группы, дважды щелкните по инструменту Scale (Масштаб) диалоговое окно Scale (Масштаб). Измените значение параметра Uniform Scale (Масштаб) на 70% и щелкните по кнопке OK.
- 8 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Завершение рисунка скрипки

Для завершения рисунка остается сделать несколько незначительных изменений, после чего вы выполните сборку и раскрашивание объектов.

Сборка частей

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна). Выберите команду Reset Essentials (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Show Bounding Box (Просмотр ⇒ Показать ограничительную рамку), чтобы можно было видеть рамку выделенного объекта в процессе его трансформирования.
- 3 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты) и переместите группу криволинейной фигуры, которую вы только что отредактировали, расположив ее в левой нижней части скрипки, как показано на рисунке.
- 4 Щелкните по краю фигуры скрипки, удерживая клавишу Shift, чтобы выделить обе фигуры, после чего выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).



• Примечание. Перетаскивайте группу криволинейной фигуры, щелкнув по ее контуру. Поскольку группа не имеет заливки, не пытайтесь перетаскивать ее за середину.

- **5** Выполните команду меню **Object** \Rightarrow Lock \Rightarrow Selection (Объект \Rightarrow Закрепить \Rightarrow Выделенное).
- 6 Используя инструмент Selection (Выделение), перетащите шейку скрипки к верхней части корпуса скрипки. Ориентируясь по линейкам, расположите шейку скрипки на расстоянии около дюйма от верхнего края монтажной области и выровняйте ее как можно ближе к центру скрипки (чуть позже вы выполните более точное выравнивание).
- 7 Не сбрасывая выделения с шейки скрипки, выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Bring to Front (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план).
- 8 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) на панели Tools (Инструменты) и очертите мышью область вокруг нижней части фигуры шейки скрипки. Удерживая клавишу Shift, перетащите одну из нижних точек фигуры вниз. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор. Длина полученной в результате фигуры должна быть приблизительно такой, как показано на рисунке.
- 9 Выполните команду меню Object ⇒ Lock ⇒ Selection (Объект ⇒ Закрепить ⇒ Выделенное).



- **10** Выбрав инструмент **Selection** (Выделение), перетащите группу пунктирных линий из монтажной области **5** Strings в центр фигуры скрипки. Поместите эту группу пунктирных линий вдоль левого края шейки скрипки, чтобы нижняя точка группы была выше криволинейной фигуры. Расположение показано на рисунке.
- **11** Выполните команду меню **Object** \Rightarrow **Arrange** \Rightarrow **Bring to Front** (Объект \Rightarrow Монтаж \Rightarrow На передний план).
- 12 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) на панели Tools (Инструменты). Щелкните для выделения верхней точки в группе пунктирных линий. Перетаскивайте верхнюю точку группы вверх. Нажмите и удерживайте клавишу Shift. Когда точка будет расположена чуть ниже верхнего конца шейки скрипки, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.

- 13 Выбрав инструмент Selection (Выделение), щелкните для выделения группы пунктирных линий. Дважды щелкните по инструменту Selection (Выделение) на панели Tools (Инструменты). Откроется диалоговое окно Move (Перемещение).
- 14 В диалоговом окне Move (Перемещение) задайте параметру Horizontal (По горизонтали) значение 0,1 in и убедитесь, что в поле ввода Vertical (По вертикали) установлено значение 0. Щелкните по кнопке Copy (Копировать). Группа пунктирных линий будет скопирована со смещением вправо.



15 Не сбрасывая выделения с копии, два раза подряд выполните команду меню **Object** ⇒ **Transform** ⇒ **Transform Again** (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Повторить трансформирование). В результате вы получите 4 группы пунктирных линий.



Перетащите группу в нужную позицию

Измените длину группы

линий



Скопируйте группу линий

- 16 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области), а затем команду Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).
- **17** На панели Control (Управление) установите толщину обводки размером в **1** пункт.
- **18** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните три раза в нижней части групп пунктирных линий.
- **19** Выберите инструмент **Rectangle** (Прямоугольник) на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните в любой позиции монтажной области. Откроется диалоговое окно **Rectangle** (Прямоугольник). Задайте параметру **Width** (Ширина) значение **0,5 in** и параметру **Height** (Высота) значение **0,18 in**. Щелкните по кнопке **OK**.

- 20 На странице появится прямоугольник. Не сбрасывая выделения с прямоугольника, нажмите клавишу D, чтобы задать для него значения заливки и обводки по умолчанию.
- 21 Выбрав инструмент Selection (Выделение), перетащите прямоугольник в позицию, где вы разделили пунктирные линии. Расположение показано на рисунке.



- 22 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 23 Выполните команду меню Object ⇒ Unlock All (Объект ⇒ Освободить все). Затем выберите команду Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).
- 24 На панели Control (Управление) выберите тип выравнивания Align To Artboard (Выровнять по монтажной области) , после чего щелкните по кнопке Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) .

• Примечание. Если вы не видите параметры выравнивания на панели Control (Управление), щелкните по слову Align (Выравнивание) или выполните команду меню Window \Rightarrow Align (Окно \Rightarrow Выравнивание).

25 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Раскрашивание графического объекта

В цветной иллюстрации применяются пользовательские цвета заливок с названиями **Violin**, **Neck** и **Gray** из палитры **Swatches** (Образцы). Более подробно о возможностях раскрашивания в программе Illustrator вы узнаете в уроке 6.

- 1 Выделив объект с помощью инструмента Selection (Выделение) , измените цвет его заливки на панели Control (Управление). Примените цвет заливки Violin к фигуре скрипки, Gray — к прямоугольнику и группе криволинейной фигуры, а Neck — к фигуре шейки скрипки.
- 2 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Оставьте файл открытым для выполнения самостоятельной работы.

Примечание.

Для изменения цвета криволинейной фигуры дважды щелкните по ней и перейдите в режим изоляции. Изменив цвет фигуры, нажмите клавишу **Еsc** для выхода из режима изоляции.

Примечание. Возможно вам поз

Возможно, вам потребуется изменить высоту прямоугольника, чтобы он более точно закрывал зазор между пунктирными линиями.

Контрольные вопросы

- 1 Опишите процесс рисования прямых вертикальных, горизонтальных или диагональных линий с помощью инструмента **Pen** (Перо).
- 2 Как нарисовать кривую с помощью инструмента Pen (Перо)?
- **3** Как нарисовать угловую точку на кривой?
- **4** Назовите два способа преобразования гладкой точки кривой в угловую точку.
- 5 Какой инструмент вы бы использовали для редактирования сегмента кривой?
- 6 Как можно изменить параметры работы инструмента Pencil (Карандаш)?

Ответы

- Чтобы нарисовать прямую линию, нужно два раза щелкнуть мышью при выбранном инструменте Pen (Перо). Первый щелчок задает начальную опорную точку линии, второй — конечную. Чтобы ограничить рисование линий строго по вертикали, горизонтали или по диагонали под углом 45°, во время щелчков мышью следует держать зажатой клавишу Shift.
- Чтобы нарисовать кривую линию с помощью инструмента Pen (Перо), нужно щелкнуть и перетащить указатель, установив тем самым первую опорную точку и задав направление кривой, — а после еще одним щелчком завершить кривую.
- З Чтобы нарисовать угловую точку на кривой, следует зажать клавишу Alt (Windows) или Option (OS X) и перетащить управляющий маркер конечной точки кривой для изменения направления контура, после чего можно рисовать следующий его криволинейный сегмент.
- 4 Первый способ: выбрав инструмент Direct Selection (Прямое выделение), нужно выделить опорную точку, а затем взять инструмент Convert Anchor Point (Преобразовать опорную точку) и перетащить управляющий маркер, изменяя направление кривой. Второй метод: выделить точку или несколько точек с помощью инструмента Direct Selection (Прямое выделение), после чего щелкнуть по кнопке Convert Selected Anchor Points To Corner (Преобразовать выделенные узловые точки к точкам преломления) № на панели Control (Управление).
- 5 Для редактирования сегмента кривой нужно выбрать инструмент Direct Selection (Прямое выделение) и перетащить сегмент, если требуется перенести его на новое место, или управляющий маркер опорной точки, если требуется изменить форму сегмента.
- 6 Нужно открыть диалоговое окно Pencil Tool Options (Параметры инструмента «Карандаш») двойным щелчком по инструменту Pencil (Карандаш) и в этом окне изменить установки плавности, отклонения и др.

6 ЦВЕТИ РАСКРАШИВАНИЕ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- использовать цветовые режимы и элементы управления цветом;
- создавать и редактировать цвета, а также выполнять раскрашивание, используя панель Control (Управление) и сочетания клавиш;
- давать имена цветам и сохранять их, создавать цветовые группы и цветовые палитры;
- использовать возможности палитры Color Guide (Каталог цветов) и диалогового окна Edit Colors/ Recolor Artwork (Редактировать цвета/перекрасить графический объект);
- копировать атрибуты раскрашивания и оформления из одного объекта в другой;
- создавать узоры и выполнять ими раскрашивание;
- работать с быстрой заливкой.



Для выполнения урока потребуется около полутора часов. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson06.



Оживите вашу иллюстрацию с помощью разных оттенков, используя преимущества управления цветом в программе Illustrator CS6. В ходе этого насыщенного информацией урока вы откроете для себя, как создавать и применять заливки и обводки, использовать палитру **Color Guide** (Каталог цветов), работать с цветовыми группами, перекрашивать иллюстрации, создавать узоры и многое другое.

Начало работы

В этом уроке вы узнаете основы работы с цветом и создадите и отредактируете цвета с помощью элементов управления палитр **Color** (Цвет) и **Swatches** (Образцы).

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

 Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке
 Lesson06 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

3 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L6end_1.ai, расположенный в папке Lesson06, чтобы просмотреть окончательный вариант этикетки, которую вы будете раскрашивать. Оставьте файл открытым, чтобы сверяться с ним во время работы.



- 4 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson06 и откройте файл L6start_1.ai. Он уже содержит ряд компонентов. Вам предстоит создать и применить цвета, необходимые для завершения этикетки.
- 5 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне перейдите к папке Lesson06. В качестве имени файла укажите значение label.ai. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или For-



mat (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

6 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).

Представление о цвете

При работе с цветом в программе Illustrator вам в первую очередь следует иметь представление о *цветовых режимах*, которые также называют *цветовыми моделями*. Применяя цвет к иллюстрации, вы должны знать конечную среду, в которой будет опубликована иллюстрация (например, печать или Всемирная паутина), чтобы использовать правильную цветовую модель и определения цветов. Сначала вы получите сведения о цветовых режимах, после чего познакомитесь с основными элементами управления цветом.

Цветовые режимы

Прежде чем начать новую иллюстрацию, вы должны принять решение, какой цветовой режим будет использован в иллюстрации: СМҮК или RGB.

- СМУК: голубой, пурпурный, желтый и черный цвета, используемые в четырехцветном печатном процессе. Они цвета комбинируются и накладываются в экранном представлении иллюстрации, создавая множество других цветов. Выбирайте этот режим, создавая иллюстрации для печати.
- RGB: различные сочетания красного, зеленого и синего цветов позволяют получить множество других оттенков. Выбирайте этот режим, если ваши изображения предназначены для экранных презентаций или для размещения в Интернете.

Чтобы задать цветовой режим при создании нового документа, выполните команду меню File \Rightarrow New (Файл \Rightarrow Новый), а затем выберите со-

ответствующий профиль документа — например, профиль **Print** (Печать), использующий цветовой режим СМҮК. Вы можете изменить цветовой режим, щелкнув по стрелке слева от надписи **Advanced** (Дополнительно) и выбрав режим в раскрывающемся списке **Color Mode** (Цветовой режим.)

После выбора цветового режима в соответствующих палитрах будут отображаться цвета в режиме СМҮК или



RGB. Вы можете изменить цветовой режим документа уже после создания файла. Для этого раскройте меню File \Rightarrow Document Color Mode (Φ айл \Rightarrow Цветовой режим документа) и выберите в меню цветовой режим СМҮК или RGB.

Представление об элементах управления цветом

В этом уроке вы узнаете о традиционных способах раскрашивания объектов в программе Adobe Illustrator, в том числе о раскрашивании с использованием цветов и узоров, с применением ряда палитр и инструментов, включая панель Control (Управление), палитры Color (Цвет), Swatches (Образцы), Gradient (Градиент), Stroke (Обводка) и Color Guide (Каталог цветов), диалоговое окно Color Picker (Палитра цветов), а также кнопки раскрашивания на панели **Tools** (Инструменты). В начале урока вы посмотрите законченную иллюстрацию, к которой уже были применены цвета.

- Щелкните по ярлыку документа L6end 1.ai в окне документа. 1
- 2 Выберите монтажную область 1 в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- Выберите инструмент **Selection** (Выделение) ▶ и щелкните по зеле-3 ной фигуре, расположенной за текстом Pizza Sauce.

Объекты в программе Illustrator могут иметь заливку, обводку или одновременно и то и другое. Обратите внимание, что на панели Tools (Инструменты) по умолчанию поле Fill (Заливка) располагается на переднем плане, что указывает на его активное состояние. Для данного объекта в поле Fill (Заливка) отображается зеленый цвет. Позади поля Fill (Заливка) в поле Stroke (Обводка) отображается желтый цвет обводки.



- A. Кнопка Default Fill and Stroke **В.** Кнопка Color
 - Д. Поле Stroke Е. Кнопка None
 - Ж. Кнопка Gradient
- Щелкните по значку палитры Арреагапсе (Оформление) 🔳 в правой части рабочей среды. Атрибуты заливки и обводки выделенного объекта будут также отображены и в палитре Appearance (Оформление). Вы можете редактировать, удалять или сохранять атрибуты оформления, чтобы потом применять к другим объектам, слоям и группам. Вы будете использовать палитру Appearance (Оформление) на следующих уроках.



- А. Выделенный объект
- Б. Цвет обводки
- В. Цвет заливки
- 5 Щелкните по значку палитры Color (Цвет) № в правой части рабочей среды. Палитра Color (Цвет) показывает текущий цвет заливки и обводки. Ползунковые регуляторы СМҮК отображают процентные значения голубого, пурпурного, желтого и черного цветов. В нижней части палитры располагается полоса спектра цветов.



- A. Кнопка Default Fill And Stroke
- Б. Поле Fill
- В. Поле Stroke
- Г. Поле None
- **Д**. Значение цвета

удерживая клавишу Shift, по полосе спектра в нижней части палитры Color (Цвет) для выбора цветового режима, например, СМҮК или RGB.

Совет. Щелкните,

- Полоса спектра цветов позволяет быстро и наглядно выбрать цвет заливки или обводки из спектра. Вы можете также выбрать белый или черный, щелкнув по соответствующему полю на правом конце полосы спектра цветов.
- 6 Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) 📰 в правой части рабочей среды. Элементы управления этой палитры позволяют присваивать имена цветам, градиентам и узорам и сохранять их для быстрого доступа. Когда в палитре Swatches (Образцы) к объекту применяется заливка или обводка с цветом, градиентом или узором, соответствующий образец подсвечивается.



- А. Образец
- **Б.** Цветовая группа
- B. Кнопка Swatch Libraries Menu
- Г. Кнопка Show Swatch Kinds Menu
- Д. Кнопка Swatch Options

Е. Ползунковый

3. Перетащите

цветов

регулятор цвета

вниз, чтобы расширить спектр

Ж. Полоса спектра цветов

- E. Кнопка New Color Group
- Ж. Кнопка New Swatch
- 3. Кнопка Delete Swatch
- 7 Щелкните по значку палитры Color Guide (Каталог цветов) в правой части рабочей среды. Затем щелкните по зеленому образцу в левом верхнем углу палитры, чтобы в качестве основного цвета задать

цвет выделенного объекта (он обозначен буквой «А» на рисунке). В раскрывающемся списке **Harmony Rules** (Правила гармонии) выберите пункт **Complementary 2** (Дополнительный 2) (обозначен буквой «Г» на рисунке).

Палитра Color Guide (Каталог цветов) послужит для вас источником идей при выборе цветов для иллюстрации: она помогает подобрать оттенки, сходные цвета и многое другое. Кроме того, кнопка Edit or Apply Color (Редактировать или применить цвета) позволяет редактировать и создавать цвета.



- 8 Щелкните по значку палитры Color (Цвет) Выбрав инструмент Selection (Выделение) , выделяйте различные фигуры в файле L6end_1.ai, обращая внимание, как отображаются в палитре атрибуты раскрашивания этих фигур.
- 9 Оставьте файл L6end_1.ai открытым, чтобы сверяться с ним во время работы, или выполните команду меню File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть), отказавшись от сохранения изменений.
- **10** Щелкните по ярлыку документа **label.ai** в верхней части окна документа, если вы не закрыли файл **L6end_1.ai**.

Создание цвета

Вы работаете над иллюстрацией в цветовом режиме СМҮК, что означает, что вы можете создать свой собственный цвет из любого сочетания голубого, пурпурного, желтого и черного цветов. Для этого есть множество способов в зависимости от создаваемой иллюстрации. Например, если вы хотите создать корпоративный цвет вашей фирмы, можете обратиться к библиотеке образцов. Если требуется подобрать соответствие цвету в иллюстрации, следует взять образец цвета с помощью инструмента **Eyedropper** (Пипетка) или открыть диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов) и ввести точные значения.

Далее вы создадите цвет, используя различные способы, а затем примените этот цвет к объектам.

Создание и сохранение пользовательского цвета

Сначала вы создадите цвет, используя палитру **Color** (Цвет), после чего сохраните его как образец в палитре **Swatches** (Образцы).

- **1** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 2 Выберите монтажную область 1 (если она не выбрана) в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа, затем выполните команду View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- З Если палитра Color (Цвет) свернута, щелкните по значку палитры № Если не отображаются ползунковые регуляторы СМҮК, выберите пункт СМҮК в меню палитры № Щелкните по полю Stroke (Обводка) и введите следующие значения в поля СМҮК: С=19, М=88, Y=78, K=22.
- 4 Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) и выберите команду New Swatch (Новый образец) в меню палитры . В диалоговом окне New Swatch (Новый образец) дайте образцу имя label background и, оставив остальные параметры без изменений, щелкните по кнопке OK. Обратите внимание, что новый образец в палитре Swatches (Образцы) будет выделен.

Совет. Если вы хотите загрузить образцы из одного сохраненного документа в другой, щелкните по кнопке Swatch Libraries Menu (Меню библиотек образцов) в нижней части палитры Swatches (Образцы) и выберите команду Other Library (Другая библиотека). После этого найдите нужный файл с образцами.

Обратите внимание, что программа выделит новый образец цвета в палитре **Swatch**es (Образцы): вокруг него появится белая рамка. Новые цвета, добавляемые в пали-

тру **Swatches** (Образцы), сохраняются только с текущим файлом. При открытии нового файла будет отображен набор образцов по умолчанию, предоставляемый вместе с программой Adobe Illustrator CS6.





Совет. Для сохранения цвета, созданного в палитре Color (Цвет), можно также щелкнуть по кнопке New Swatch (Новый образец) в палитре Swatches (Образцы), открывая одноименное диалоговое окно.



ОФИЦИАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КУРС ADOBE ILLUSTRATOR CS6 249

🌯 Примечание.

Если при создании цвета выделен какойто объект, то обычно цвет применяется к этому объекту. • Примечание. Палитра Swatches (Образцы), которая открывается щелчком мыши по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление), идентична палитре Swatches (Образцы), доступной в правой части рабочей среды. 5 Используя инструмент Selection (Выделение) №, щелкните по белой фигуре фона для ее выделения. Щелкните по полю Fill (Заливка) в нижней части панели Tools (Инструменты). Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) Ш. если палитра не отображена, и выберите образец label background. Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).



На следующем шаге вы создадите еще один образец, используя несколько иной метод.

- 6 Щелкните по кнопке New Swatch (Новый образец) № в нижней части палитры Swatches (Образцы). При этом будет создана копия выделенного образца и откроется диалоговое окно New Swatch (Новый образец).
- 7 В диалоговом окне New Swatch (Новый образец) измените имя на label background stroke и задайте значения C=19, M=46, Y=60, K=0. Щелкните по кнопке OK.
- Примечание. Если бы фигура оставалась выделенной, к ней был бы применен новый цвет заливки.
- 8 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните по фигуре, чтобы выделить ее еще раз. Щелкните по кнопке Stroke (Обводка) на панели Control (Управление). В появившейся палитре Swatches (Образцы) выберите образец label background stroke.





9 Установите на панели Control (Управление) значение толщины обводки равным 7 pt. Оставьте палитру Swatches (Образцы) открытой.

Редактирование образца цвета

После создания и сохранения цвета в палитре **Swatches** (Образцы) вы можете редактировать его.

Сейчас вы измените сохраненный образец цвета **label background stroke** (обводка фона этикетки).

- 1 Щелкните по полю Stroke (Обводка) на панели Tools (Инструменты). При этом раскроется палитра Color (Цвет). Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) правой части рабочей среды.
- 2 При все еще выделенной фигуре дважды щелкните по значку образца label background stroke в палитре Swatches (Образцы). В диалоговом окне Swatch Options (Параметры образцов) измените значения на следующие: C=2, M=15, Y=71, K=20. Установите флажок Preview (Просмотр), чтобы увидеть сделанные изменения. Задайте К значение 0 и щелкните по кнопке ОК.

Когда вы создаете образец и затем редактируете его, то для того, чтобы изменения отразились на объектах, к которым данный образец уже применялся, вам необходимо выделить эти объекты.

Далее вы сделаете образец **label background** глобальным цветом. При редактировании

глобального цвета его обновление выполняется автоматически во всей иллюстрации, независимо от того, выделены ли объекты, использующие его, или нет.

- **3** Не сбрасывая выделения с фигуры, щелкните по полю **Fill** (Заливка) на панели **Tools** (Инструменты).
- 4 Двойным щелчком по образцу label background в палитре Swatches (Образцы) откройте диалоговое окно Swatch Options (Параметры образцов). Установите флажок Global (Глобальные) и щелкните по кнопке OK.
- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 6 Еще раз выполните двойной щелчок по образцу label background в палитре Swatches (Образцы). В диалоговом окне Swatch Options (Параметры

образцов) измените значение **К** на **70**. Установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы отобразить произведенные изменения. Вы увидите, что заливка фигуры стала другой, несмотря на то, что фигура не была выделена. Щелкните по кнопке **Cancel** (Отмена), чтобы отказаться от изменений.

7 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Совет. Вы можете установить указатель на образец цвета в палитре Swatches (Образцы). При этом появится всплывающая подсказка с именем образца.





Использование библиотек образцов

• Примечание.

Большинство, хотя и не все, из поставляемых вместе Adobe Illustrator библиотек содержат СМҮК-цвета. Библиотеки образцов представляют собой такие коллекции предустановленных цветов, как PANTONE, TOYO и тематические подборки наподобие Earthtone и Ice Cream. Библиотеки открываются как отдельные палитры, и их нельзя редактировать. Когда вы применяете к иллюстрации цвет из библиотеки, этот цвет становится образцом, который сохраняется в палитре **Swatches** (Образцы) для данного документа. Библиотеки могут послужить отличной отправной точкой для создания цветов.

Далее, используя библиотеку цветов PANTONE+, вы создадите плашечный желтый цвет для еще одной фигуры этикетки. При определении данного цвета можно задать теплый, темный или светлый оттенок цвета. Это объясняет, почему большинство печатников и дизайнеров полагаются на системы подбора цветов наподобие PANTONE, помогающие сохранить согласованность цветов иллюстрации и в некоторых случаях расширить цветовую гамму.

Плашечные и триадные цвета

Вы можете определить цвет как цвет плашечного или триадного типа, что соответствует двум основным типам типографской краски, используемым в коммерческой печати.

- Триадный цвет печатается с использованием сочетания четырех стандартных триадных красок: голубой, пурпурной, желтой и черной (СМҮК).
- Плашечный цвет представляет собой предварительно смешанную краску, которая используется вместо триадных красок СМҮК или в дополнение к ним. Для плашечного цвета необходимо использовать отдельную печатную форму печатного станка.

Создание плашечного цвета

В этом разделе вы узнаете о том, как можно загрузить библиотеку цветов, например, PANTONE, и добавить цвет системы PMS (Pantone Matching System) в палитру **Swatches** (Образцы).

- В палитре Swatches (Образцы) щелкните по кнопке Swatch Libraries Menu (Меню библиотек образцов) . В появившемся меню выберите команду Color Books ⇒ PANTONE+ Solid Coated (Каталоги цветов ⇒ PANTONE+ Solid Coated). В отдельной палитре откроется библиотека сплошных цветов PANTONE+.
- 2 Введите 100 в поле Find (Найти). В палитре будет выделен образец цвета **PANTONE 100 С**. Щелкните мышью по выделенному образ-

цу, чтобы добавить его в палитру **Swatches** (Образцы). В палитре **Swatches** (Образцы) появится цвет системы PMS. Закройте палитру **PANTONE Solid Coated**.



- 3 Поместите указатель в монтажной области. Удерживая клавишу Пробел, перетаскивайте указатель вправо, чтобы видеть одновременно и фигуру с белой заливкой за левым краем монтажной области 1, и содержимое этой монтажной области.
- 4 Выбрав инструмент Selection (Выделение) №, щелкните для выделения по фигуре с белой заливкой за левым краем монтажной области 1. Щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и выберите образец PANTONE 100 C, чтобы применить к фигуре заливку. Щелкните по кнопке Stroke (Обводка) и выберите образец None (Нет) 2.



- **5** Не сбрасывая выделения, щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по исходной красной фигуре этикетки на монтажной области 1, чтобы выделить обе фигуры. Отпустите клавишу **Shift**.
- 6 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- **7** Выбрав инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по красной фигуре еще раз, чтобы сделать ее ключевым объектом.
- На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) , а затем по кнопке Vertical Align Center (Вертикальное выравнивание по центру) , чтобы выровнять

желтую фигуру относительно красной.
9 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

10 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Оставьте файл открытым.



🐑 Примечание.

Если вы закроете и снова запустите Illustrator, палитра библиотеки PANTONE не будет открыта. Чтобы она открывалась автоматически при каждом запуске программы, выберите команду **Persistent** (Постоянный) в меню палитры **PANTONE+ Solid Coated**.

• Примечание. Для получения информации о ключевых объектах и о том, как с ними работать, см. урок 2.
Почему мой образец цвета PANTONE выглядит не так, как другие образцы в палитре Swatches?

В палитре **Swatches** (Образцы) вы можете идентифицировать тип цвета по значку рядом с его именем. Образцы плашечных цветов распознаются по значку плашечного цвета (), когда палитра представлена в виде списка, или по точке в нижнем углу (), когда палитра представлена в виде эскизов. У триадных цветов нет значка плашечного цвета или точки.

По умолчанию образец сплошного цвета РАΝТОΝЕ определяется как плашечный цвет.

Плашечный цвет получается не сочетанием типографских красок СМҮК, а отдельной сплошной краской. Оператор печатной машины использует для печати предварительно смешанную краску системы PMS, добиваясь более насыщенного цвета.

Треугольник в нижнем углу образца указывает на то, что цвет является глобальным. При изменении глобального цвета обновляются все оттенки, используемые в иллюстрации. Глобальными могут быть любые цвета, а не только цвета PANTONE. Для получения более подробных сведений о плашечных цветах выполните поисковый запрос «плашечные цвета» в справочных материалах программы Illustrator (helpx.adobe.com/ru/illustrator.html).

Использование палитры цветов

Диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов) позволяет выбирать цвет в цветовом поле и в спектре цветов путем ввода числовых значений или выбора образцов.

Сейчас вы создадите цвет с помощью диалогового окна **Color Picker** (Палитра цветов) и сохраните его как образец в палитре **Swatches** (Образцы).

- 1 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, выделите одну из белых полосок в нижней части фигуры этикетки, чтобы выбрать расположенную на заднем плане белую фигуру.
- 2 Двойным щелчком по полю Fill (Заливка) на панели Tools (Инструменты) откройте диалоговое окно Color Picker (Палитра цветов).



Совет. Для доступа к диалоговому окну Color Picker (Палитра цветов) можно выполнить двойной щелчок по полю Fill (Заливка) или Stroke (Обводка) на панели Tools (Инструменты) или по аналогичным элементам управления на панели Control (Управление).

3 В диалоговом окне **Color Picker** (Палитра цветов) введите следующие значения в поля СМҮК: **C=0**, **M=11**, **Y=54** и **K=0**.

Обратите внимание, что ползунковый регулятор в полосе спектра цветов и кружок в цветовом поле перемещаются по мере ввода значений СМҮК. Спектр цветов указывает оттенок цвета, а цветовое поле — насыщенность (по горизонтали) и яркость (по вертикали).

4 Установите переключатель в положение S (насыщенность), чтобы изменить вид спектра цветов. Полоса спектра теперь отражает шкалу насыщенности оранжевого цвета. Переместите ползунковый регулятор спектра вверх, пока значение в поле S не достигнет 60%, и щелкните по кнопке OK. Совет. Если вам приходилось работать с программой Adobe Photoshop, то, возможно, диалоговое окно Color Picker (Палитра цветов) покажется вам знакомым, поскольку в Photoshop также используется палитра цветов.

К белой фигуре будет применена заливка с использованием только что созданного вами желто-оранжевого цвета.



• Примечание. Кнопка Color Swatches (Цветовые образцы) в диалоговом окне Color Picker (Палитра цветов) позволяет переключиться на просмотр образцов цвета палитры Swatches (Образцы) и выбрать один из образцов. Затем вы можете вернуться в режим цветовых моделей, щелкнув по кнопке Color Models (Цветовые модели) и отредактировать цветовые значения образца.

5 Измените цвет обводки на панели Control (Управление), выбрав значение None (Нет) *□*.

Теперь следует сохранить цвет в палитре **Swatches** (Образцы).

6 Выберите поле Fill (Заливка) в нижней части панели Tools (Инструменты).

Благодаря этому новый образец будет создаваться с использованием цвета заливки выделенной фигуры.

- 7 Откройте палитру Swatches (Образцы), щелкнув значку палитры 🌉
- 8 Щелкните по кнопке New Swatch (Новый образец) ≣ в нижней части палитры Swatches (Образцы). В диалоговом окне New Swatch (Новый образец) введите yellow/orange в качестве имени образца.



Установите флажок **Global** (Глобальные) и щелкните по кнопке **OK**. Цвет в виде образца появится в палитре **Swatches** (Образцы).

9 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Создание и сохранение оттенка цвета

Оттенок представляет собой более светлый вариант цвета. Вы можете создать оттенок из глобального триадного цвета, такого как цвет СМҮК, или из плашечного цвета.

Сейчас вы создадите оттенок желто-оранжевого образца.

- Используя инструмент Selection (Выделение), щелкните по одной из черных полосок в нижней половине монтажной области. На панели Control (Управление) измените цвет заливки на желто-оранжевый, который вы только что создали.
- 2 Щелкните по значку палитры Color (Цвет) 🔤, чтобы развернуть ее.
- **3** Убедитесь, что в палитре **Color** (Цвет) выбрано поле **Fill** (Заливка). Переместите ползунковый регулятор оттенка влево, пока значение не составит **20%**.
- 4 Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) в правой части рабочей среды. Щелкните по кнопке New Swatch (Новый образец) в нижней части палитры для сохранения оттенка.



Обратите внимание на появление нового образца в палитре **Swatches** (Образцы). Поместите указатель на образец в палитре. При этом появится всплывающая подсказка с именем образца, yellow/orange 20%.

5 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Копирование атрибутов оформления

Для копирования из одного объекта в другой атрибутов оформления, в том числе атрибутов символа, абзаца, заливки и обводки, вы можете воспользоваться инструментом **Eyedropper** (Пипетка).

Выбрав инструмент Selection (Выделение) ▶, выделите одну из еще неокрашенных черных полосок. Выполните команду меню Select ⇒ Same ⇒ Fill Color (Выделение ⇒ По общему признаку ⇒ С одинаковым цветом заливки), чтобы выбрать остальные черные прямоугольники. 2 Используя инструмент Eyedropper (Пипетка) 𝗨, щелкните по полоске с 20%-й желто-оранжевой заливкой. Все черные полоски приобретут атрибуты оформления окрашенной полоски.



- **3** Выбрав инструмент **Selection** (Выделение), щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по первой полоске для ее выделения.
- 4 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Создание цветовых групп

В программе Illustrator вы можете сохранять цвета в цветовых группах, состоящих из взаимосвязанных цветовых образцов на палитре **Swatches** (Образцы). Организация цветов по их назначению — например, группирование всех цветов логотипа — это эффективный способ оптимизации работы. Цветовые группы могут содержать только плашечные, триадные или глобальные цвета.

Сейчас вы создадите цветовую группу на основе созданных вами цветов этикетки.

В палитре Swatches (Образцы) щелкните по пустому месту палитры, чтобы сбросить выделение с цветовых образцов. Щелкните по образцу фона этикетки (образец красного цвета) и, удерживая клавишу Shift, щелкните справа по образцу желто-оранжевого оттенка. Будут выделены четыре образца цвета.

Совет. Для выделения нескольких цветов, которые не расположены рядом в палитре Swatches (Образцы), щелкайте мышью по требуемым образцам, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X).

2 Щелкните по кнопке New Color Group (Новая цветовая группа) в нижней части палитры Swatches (Образцы). Откроется диалоговое окно New Color Group (Новая цветовая группа). Измените имя на label base и щелкните по кнопке OK для сохранения группы. • Примечание. Если при щелчке по кнопке New Color Group (Новая цветовая группа) были выделены объекты, появится расширенное диалоговое окно New Color Group (Новая цветовая группа). Это окно позволяет создать цветовую группу на основе цветов выделенного объекта и конвертировать цвета в глобальные.



Далее вам предстоит отредактировать цвет в группе и добавить в нее новый цвет.

- 3 Выбрав инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните по пустой области в палитре Swatches (Образцы), чтобы сбросить выделение с только что созданной цветовой группы.
- 4 Дважды щелкните в палитре Swatches (Образцы) по образцу yellow/orange в группе основных цветов этикетки. Откроется диалоговое окно Swatch Options (Параметры образцов). Измените значения следующим образом: C=0, M=12, Y=54, K=0. Щелкните по кнопке OK.
- 5 Щелкните по образцу yellow/orange 20% и перетащите его, поместив в группу основных цветов этикетки между образцом PANTONE 100 С и образцом yellow/orange.

Вы можете изменить порядок следования образцов в группе, перетаскивая их.

- 6 Перетащите образец РАΝΤΟΝЕ 100 С и расположите его справа от желто-оранжевого образца.
- Примечание. Если вы перетащите образец PANTONE 100 С слишком далеко вправо, вы вытащите его из группы совсем. Если это

произойдет, вы всегда можете перетащить данный образец назад в цветовую группу.

7 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Работа с палитрой Color Guide

Палитра Color Guide (Каталог цветов) послужит источником идей по поиску цветов при создании иллюстрации. Используя эту палитру, вы можете выбрать правила гармонии, такие как оттенки цвета, аналогичные



Swatch Options

Swatch Name:

цвета, а также множество других. Из нее открывается диалоговое окно Edit Color/Recolor Artwork (Редактировать цвета/Перекрасить графический объект), позволяющее редактировать и создавать цвета.

Далее вы воспользуетесь палитрой **Color Guide** (Каталог цветов), чтобы выделить различные цвета для второй этикетки, после чего сохраните эти цвета как цветовую группу в палитре **Swatches** (Образцы).

- **1** Выберите монтажную область **2** в раскрывающемся списке **Artboard Navigation** (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 Взяв инструмент Selection (Выделение) , щелкните по красной фигуре фона этикетки. Убедитесь, что на панели Tools (Инструменты) выделено поле Fill (Заливка).
- З Щелкните по значку палитры Color Guide (Каталог цветов) в правой части рабочей среды. В открывшейся палитре щелкните по кнопке Set Base Color To The Current Color (Установить основной цвет для текущего цвета) . При этом палитра Color Guide (Каталог цветов) предложит набор цветов на основе цвета, отображаемого на кнопке Set Base Color



 Примечание.
 Цвета, которые вы видите в палитре
 Color Guide (Каталог цветов), могут отличаться от показанных на рисунке.

To The Current Color (Установить основной цвет для текущего цвета). Теперь вы поэкспериментируете с цветами этикетки.

- 4 Выберите пункт Complementary 2 (Дополнительный 2) в раскрывающемся списке Harmony Rules (Правила гармонии), расположенном справа от кнопки Set Base Color To The Current Color (Установить основной цвет для текущего цвета).
- 5 Щелкните по кнопке Save Color Group To Swatch Panel (Сохранить цветовую группу в палитре «Образцы») П для сохранения цветов в правиле гармонии Right Complement (Правый дополнительный) палитры Swatches (Образцы).
- 6 Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) . Прокрутите палитру вниз, чтобы увидеть добавленную группу.

Вы можете применить эти цвета к иллюстрации или отредактировать их.





7 Щелкните по значку палитры Color Guide (Каталог цветов) , чтобы развернуть палитру.

Ну и наконец вы поэкспериментируете с цветами.

Примечание.

Если вы выбрали цветовую вариацию, отличную от предложенной, ваши цвета будут отличаться от цветов, описанных в оставшейся части урока. В цветовых вариациях палитры Color Guide (Каталог цветов) выберите пятый слева цвет во втором ряду. Вы увидите, что цвет этикетки изменится. Щелкните по кнопке Save Color Group To Swatch Panel (Сохранить цветовую группу в палитре «Образцы») , чтобы опробовать новую цветовую группу, использующую правило Right Complement (Правый дополнительный). Щелкните по кнопке Save Color Group To Swatch Panel (Сохранить цветовую группу в палитре «Образцы») дополнительный). Щелкните по кнопке Save Color Group To Swatch Panel (Сохранить цветовую группу в палитре «Образцы») для сохранения цветов в палитре Swatches (Образцы).



9 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Редактирование цветовой группы

При создании цветовых групп в палитрах **Swatches** (Образцы) или **Color Guide** (Каталог цветов) вы можете редактировать цвета по отдельности или как цветовую группу в диалоговом окне **Edit Colors** (Редактировать цвета). Вы также можете переименовать цветовую группу, изменить порядок следования цветов в группе, добавить или удалить цвета и многое другое. В этой части урока вы узнаете, как редактировать цвета сохраненной цветовой группы с использованием диалогового окна **Edit Colors** (Редактировать цвета).

- 1 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), после чего щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) .
- 2 Щелкните по значку папки слева от последней цветовой группы, чтобы выделить эту группу (возможно, вам потребуется прокрутить палитру вниз).

Обратите внимание, что при выделении группы вместо кнопки Swatch Options (Параметры образцов) 🝙 отобразится кнопка Edit Color Group

(Редактировать цветовую группу) . Кнопка Swatch Options (Параметры образцов) позволяет редактировать один выделенный цвет.

3 Щелкните по кнопке Edit Color Group (Редактировать цветовую группу)

в нижней части палитры Swatches (Образцы). Откроется диалоговое окно Edit Colors (Редактировать цвета).

Swatches

Brushes

В правой части диалогового окна Edit Colors (Редактировать цвета) содержится список всех существующих в палитре Swatches (Образцы) цветовых групп. В левой части диалогового окна вы можете редактировать цвета любой цветовой группы, либо по отдельности, либо как группу.

Совет. Для редактирования цветовой группы можно также дважды щелкнуть по значку папки слева от цветовой группы в палитре Swatches (Образцы).

Далее вы отредактируете цвета в цветовой группе.

- 4 В диалоговом окне Edit Colors (Редактировать цвета) группа, которую вам предстоит редактировать, отображается в левом верхнем углу. Выделите имя Color Group 2 (Цветовая группа 2) в поле выше кнопки Assign (Назначить) и введите новое имя группы label 2.
- 5 В цветовом круге вы увидите маркеры (кружки), представляющие каждый цвет группы. Отыщите в правой части цветового круга более крупный красный маркер и перетащите его вверх к правому краю круга.
- 6 Измените яркость, переместив ползунковый регулятор Adjust Brightness (Коррекция яркости) вправо для повышения яркости сразу всех цветов.



Переименуйте цветовую группу





Примечание. Если при щелчке по кнопке Edit Color Group (Редактировать цветовую группу) был выделен графический объект. цветовая группа применится к нему. Появится диалоговое окно Recolor Artwork (Перекрасить графический объект), позволяющее редактировать и применять цвета к выделенному объекта.

• **Примечание.** Если вы хотите добиться точного соответствия цветов с иллюстрациями в книге, вы можете изменить значение параметров **H**, **S** и **B***, расположенных под цветовым кругом, так, чтобы они совпадали со значениями, указанными на рисунке.

Флажок **Recolor Art** (Изменить цвет объекта) в нижней части диалогового окна **Edit Colors** (Редактировать цвета) недоступен, поскольку ни один графический объект не выделен.

Если при открытии данного диалогового окна был бы выделен какойлибо объект, окно получило бы название **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект), и любые сделанные вами правки также изменяли бы и выделенный объект.

 Примечание. Крупный маркер на цветовом круге представляет основной цвет цветовой группы.

Далее вы отредактируете цвета группы независимо друг от друга, после чего сохраните их как группу с новым именем.

7 В диалоговом окне Edit Colors (Редактировать цвета) щелкните по кнопке Unlink Harmony Colors (Удалить ссылки на гармоничные цвета) , чтобы получить возможность править цвета по отдельности. Кнопка изменит свой вид на Link Harmony Colors (Создавать ссылки на гармоничные цвета)

Линии между цветовыми маркерами (кружками) и центром цветового круга станут пунктирными, свидетельствуя о том, что цвета могут быть отредактированы независимо друг от друга.

8 Перетащите крупный красный маркер вниз и влево, к краю цветового круга ниже зеленых маркеров, чтобы изменить красный цвет на синий.

Перемещая маркеры от центра, вы повышаете насыщенность — и наоборот, перемещая маркеры к центру, вы снижаете ее.

Когда выделен цветовой маркер, вы можете редактировать цвет с помощью ползунковых регуляторов **H**, **S** и **B** (оттенок, насыщенность и яркость), которые расположены ниже цветового круга.

9 Щелкните по кнопке цветового режима ■ и выберите в появившемся меню режим СМҮК, если ползунковые регуляторы СМҮК еще не отображены. Щелкните для выделения по одному из зеленых маркеров на цветовом круге, как показано на рисунке справа внизу. Измените значения СМҮК следующим образом: С=65, М=0, Y=80 и K=0. Вы увидите, что маркер переместится на цветовом круге и станет светло-зеленым. Не закрывайте диалоговое окно

^{*} От англ. *Hue* — оттенок, *Saturation* — насыщенность и *Brightness* — яркость. — *Прим. пер.*



Отредактируйте один цвет

Отредактируйте еще один цвет

• **Примечание.** Цветовые маркеры диалогового окна **Edit Colors** (Редактировать цвета) в вашем случае могут отличаться от представленных на рисунках.

Возможности по редактированию цвета

Для редактирования цвета вы можете использовать элементы управления, расположенные в нижней части диалогового окна **Edit Colors** (Редактировать цвета). Представленный ниже рисунок содержит описание элементов управления.

N 3



- A. Кнопка Show saturation and hue on color wheel
- Б. Кнопки инструментов добавления и удаления цветовых маркеров
- В. Параметры отображения цветов (гладкий цветовой круг, сегментированный цветовой круг, цветовые шкалы)
- Г. Цвет выбранного цветового маркера или цветовой шкалы
- Д. При установке этого флажка выделенный объект перекрашивается (недоступен, если ни один объект не выделен)
- Е. Ползунковые регуляторы цвета
- Ж. Кнопка цветового режима
- 3. Кнопка Limits the color group to colors in a swatch library
- И. Кнопка Unlink Harmony Colors

Совет. Чтобы отредактировать цветовую группу и сохранить изменения, не создавая новую группу, щелкните по кнопке Save Changes To Color Group (Сохранить изменения в цветовой группе) .

- 10 Щелкните по кнопке цветового режима ₩ и выберите в меню режим HSB, чтобы в следующий раз при редактировании цветов вы могли использовать ползунковые регуляторы H, S и B.
- 11 Щелкните по кнопке New Color Group (Создать цветовую группу) в верхней части диалогового окна Edit Colors (Редактировать цвета), чтобы сохранить отредактированные вами цвета как новую цветовую группу с именем label 2.
- 12 Щелкните по кнопке OK, чтобы закрыть диалоговое окно Edit Colors (Редактировать цвета) и сохранить цветовую группу label 2 в палитре Swatches (Образцы). Если появится диалоговое окно, щелкните по кнопке Yes (Да) для подтверждения изменений цветовой группы.
- **13** Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Редактирование цветов графического объекта

Вы также можете редактировать цвета выделенного графического объекта, используя команду **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект). Далее вы отредактируете цвета второй этикетки и сохраните отредактированные цвета как цветовую группу.

- 1 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).
- 2 Выполните команду меню Edit ⇒ Edit Colors ⇒ Recolor Artwork (Редактирование ⇒ Редактировать цвета ⇒ Перекрасить графический объект).

В открывшемся диалоговом окне **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) можно переназначить цвета в группе или сократить их количество, а также создать и отредактировать цветовые группы. Все создаваемые для документа цветовые группы содержатся в области хранения **Color Groups** (Цветовые группы) диалогового окна **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) и в палитре **Swatches** (Образцы). Вы в любой момент можете выбирать и применять их.

Совет. Открыть диалоговое окно Recolor Artwork (Перекрасить графический объект) можно также, выделив графический объект и выполнив щелчок по кнопке Recolor Artwork (Перекрасить графический объект) на панели Control (Управление).

- В диалоговом окне Recolor Artwork (Перекрасить графический объект) щелкните по значку Hide Color Group Storage (Скрыть хранилище цветовой группы)
- 4 Щелкните по ярлыку вкладки Edit (Редактировать) для изменения цветов иллюстрации с помощью цветового круга.
- 5 Щелкните по кнопке Link Harmony Colors (Создавать ссылки на гармоничные цвета) № для одновременного редактирования всех цветов. Кнопка теперь должна выглядеть вот так: .

6 Щелкните по большему красному кружку, чтобы выделить его. В нижней части диалогового окна задайте параметрам **H**, **S** и **B** значения **336**, **77** и **25** соответственно.

Изменение значений параметров **H** (цветовой тон) и **S** (насыщенность) аналогично перемещению большего красного кружка по цветовому кругу. Изменение параметра **B** — аналогично перетаскиванию ползункового регулятора **Brightness** (Яркость). Совет. Если вы захотите вернуться к первоначальным цветам этикетки, щелкните по кнопке Get Colors From Selected Art (Брать цвета из указанного изображения) .



Спрятать группы цветов

Редактировать больший красный цвет

Результат

Совет. Вы можете сохранить отредактированные цвета как цветовую группу, щелкнув по кнопке Show Color Group Storage (Показать хранилище цветовой группы) в правой части диалогового окна, а затем по кнопке New Color Group (Создать цветовую группу) .

Дналоговое окно **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) предоставляет те же возможности редактирования, что и диалоговое окно Edit Colors (Редактировать цвета). Вместо того чтобы редактировать цвета и создавать цветовые группы для последующего применения, данное окно позволяет динамически редактировать цвета выделенного графического объекта. Обратите внимание на флажок **Recolor Art** (Изменить цвет объекта) в левом нижнем углу диалогового окна. При установке данного флажка вы будете редактировать выделенный графический объект.

- **7** В диалоговом окне **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) щелкните по кнопке **OK**.
- 8 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Далее вы рассмотрите, как получить цветовую группу от сообщества пользователей, используя палитру Kuler.

Работа с палитрой Kuler

Палитра Kuler служит порталом для получения тематических цветовых групп, таких как Ice Cream, создаваемых онлайновым сообществом дизайнеров. Вы можете просматривать множество цветовых групп и загружать темы для редактирования или использования. Вы также можете создавать темы самостоятельно и делиться ими.

Давайте загрузим и применим тематическую цветовую группу для этикетки.

- **1** Выберите монтажную область **3** Artboard **3** в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 Выполните команду меню Window ⇒ Extensions ⇒ Kuler (Окно ⇒ Расширения ⇒ Kuler).
- Примечание. **3** Для доступа к темам палитры Kuler необходимо активное подключение к Интернету.
- **3** В палитре **Kuler** в левом раскрывающемся списке выберите **Most Popular** (Самые популярные). Вы можете отсортировывать новейшие темы, темы с наивысшим рейтингом и т. д.



- 4 Введите текст Italian restaurant в поле поиска в верхней части палитры и нажмите клавишу Enter или Return. Вам будут показаны темы, связанные с запросом.
- 5 Щелкните в палитре Kuler по теме Italian restaurant, которая выглядит примерно так: В Если тема Italian restaurant не появилась, выберите любую другую. Щелкните по кнопке Add Selected Theme To Swatches (Добавить выбранную схему в образцы) , чтобы добавить тему в палитру Swatches (Образцы) для открытого документа.



• Примечание.

Поскольку темы постоянно обновляются и загружаются через Интернет, ваша палитра **Kuler** может отображать темы, отличные от показанных на рисунках.

- 6 Закройте палитру Kuler.
- 7 Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) **Ш**, чтобы открыть палитру. Обратите внимание на новую цветовую группу Italian restaurant в списке образцов (если будет нужно, прокрутите палитру вниз).
- 8 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Назначение цветов графическому объекту

Вкладка Assign (Назначить) диалогового окна Recolor Artwork (Перекрасить графический объект) позволяет назначить вашей иллюстрации цвета из цветовой группы. Сделать это можно несколькими способами, включая использование новой цветовой группы, выбранной в раскрывающемся списке Harmony Rules (Правила гармонии).

Сейчас вы назначите новые цвета для третьего варианта этикетки.

- 1 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).
- 2 На панели Control (Управление) нажмите кнопку Recolor Artwork (Перекрасить графический объект)
- 3 Щелкните по значку Show Color Group Storage (Показать хранилище цветовой группы) В в правой части диалогового окна, чтобы отобразить цветовые группы. Убедитесь, что слева вверху в диалоговом окне выделена кнопка Assign (Назначить).

Обратите внимание, что в левой части диалогового окна **Recolor Artwork** (Перекрасить графический объект) цвета́ этикетки в столбце **Current Colors** (Текущие цвета) отсортированы по цветовому тону. Это означает, что они упорядочены в соответствии с порядком в цветовом круге: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый.

• **Примечание.** Если цвета, выбранные вами ранее в палитре **Kuler**, отличались от тех, которые использовали мы, то и в этом разделе цвета будут отличаться.

4 В диалоговом окне Recolor Artwork (Перекрасить графический объект) выберите цветовую группу Italian restaurant, которую вы сохранили из палитры Kuler. Обратите внимание на то, что в левой части диалогового окна Recolor Artwork (Перекрасить графический объект) цвета группы Italian restaurant назначены цветам этикетки. В столбце Current Colors (Текущие цвета) отображаются те цвета, которые были на этикетке, а в столбце New (Создать) отображаются назначенные цвета. Также обратите внимание, что два исходных желтых цвета этикетки теперь расположены друг рядом с другом и соответствуют одному новому цвету. Это произошло потому, что цветовая группа Italian restaurant содержит пять цветов, а в этикетке изначально было шесть.



Recolor Artwork	
Test Courts Court Courts Court Courts Court Courts Court Courts Court Courts Court Courts Co	Carrowan Carrowan Carrowan Carrowan Carrowan Carrowan Carrowan Carrowan Carrowan Carrowan Carrowan Carrowan
ar transformer for the second	te Canal do



 Примечание. Если изменений цветов не произошло, проверьте, установлен ли флажок Recolor Art (Перекрасить объект) в нижней части диалогового окна Recolor Artwork (Перекрасить графический объект).

- **5** Щелкните по значку **Hide Color Group Storage** (Скрыть хранилище цветовой группы) **4**, чтобы убрать цветовые группы с экрана.
- 6 В столбце New (Создать) диалогового окна Recolor Artwork (Перекрасить графический объект) перетащите красный цвет на расположенный ниже зеленый цвет (см. первую часть рисунка ниже). Зеленый и красный цвета поменяются местами.
- 7 Перетащите цвета на их прежние места.

В столбце **New** (Создать) показаны цвета текущего графического объекта. Щелкнув по одному из них, вы сможете отредактировать этот цвет с помощью ползунковых регуляторов **H**, **S** и **B** в нижней части диалогового окна.

- 8 Дважды щелкните по темно-коричневому цвету в нижней части столбца **New** (Создать).
- 9 В диалоговом окне Color Picker (Каталог цветов) щелкните по кнопке Color Swatches (Цветовые образцы). Выберите образец label background в списке образцов. Щелкните по кнопке OK, чтобы вернуться в диалоговое окно Recolor Artwork (Перекрасить графический объект).

Вы внесете еще несколько изменений в цвета этикетки, после чего сохраните изменения в цветовой группе **Italian restaurant**.

Recolor Amerik	
· Enter Antonio /	
Process Contents	
	要要要
	- ETAD
W Recolus Art	Cancel OK

Recolor Artwork	
	- Lallay Annormal /
Presen - Custom	• E Colors - Constant
Comment Cooking (75)	
-	2000
	EXLES
Recolur Art	Cancel I I Cocoss



Измените порядок новых цветов

Дважды щелкните мышью по коричневому цвету

Выберите образец label background

10 Щелкните по стрелке между светлозеленым цветом встолбце Current Colors (Текущие цвета) и светло-коричневым цветом в столбце New (Создать). Цвет на этикетке слегка изменится.

Щелчкая по стрелке между текущим и новым цветами, вы запрещаете переназначение текущему цвету (светло-зеленому) нового цвета (светло-коричневого). Текущий цвет останется светло-зеленым (в данном случае).

11 Перетащите в списке текущих цветов светло-зеленую полоску вверх, на темно-коричневую полоску. Вы заметите, что рисунок снова изменился.





Примечание. ٠ Если вы хотите назначить выделенному рисунку один цвет, выберите значение 1 в раскрывающемся списке Colors (Цвета) над столбцом New (Создать) в диалоговом окне Recolor Artwork (Перекрасить графический объект). Прежде чем начнете экспериментировать с назначением одного цвета, завершите выполнение шагов этой части урока.

• Примечание. Элементы управления в диалоговом окне Recolor Artwork (Перекрасить графический объект) позволяют вносить в выделенный графический объект разнообразные изменения цвета. Более подробные сведения вы можете найти в разделе справки Illustrator «Работа с цветовыми группами».

• Примечание.

Использование этого способа преобразования в цветовой режим СМҮК не оказывает влияния на цветовые образцы в палитре **Swatches** (Образцы). Данный метод просто преобразует в СМҮК цвета выделенной иллюстрации. Перемещая в столбце текущих цветов один из них на другой, вы назначаете один и тот же новый цвет (в данном случае зеленый) к обоим цветам. Зеленый цвет в столбце **New** (Создать) разделен на три части . Самый темный в строке текущего цвета (темно-коричневый) замещается зеленым цветом. Соответственно, светло-зеленый цвет в строке текущего цвета замещается пропорционально более светлым оттенком зеленого цвета.

- 12 Щелкните по значку Show Color Group Storage (Показать хранилище цветовой группы) , чтобы открыть список цветовых групп в правой части диалогового окна. Щелкните по кнопке Save Changes To Color Group (Сохранить изменения в цветовой группе) , чтобы сохранить изменения в группе, не закрывая диалоговое окно. Щелкните по кнопке OK. Изменения, внесенные вами в цветовую группу, будут сохранены в палитре Swatches (Образцы).
- **13** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Коррекция цвета

Сейчас вы измените исходную этикетку на монтажной области 1 так, чтобы использовались только цвета СМҮК. Вам потребуется преобразовать в цветовой режим СМҮК желтый цвет **РАNTONE 100 С**.

- 1 Выберите монтажную область 1 в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 2 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).
- 3 Выполните команду меню Edit ⇒ Edit Colors ⇒ Convert To CMYK (Редактирование ⇒ Редактировать цвета ⇒ Преобразовать в СМҮК).

Теперь все цвета выделенной этикетки, включая желтый **PANTONE 100 C**, преобразованы в цветовой режим СМҮК. Меню **Edit** ⇒ **Edit Colors** (Редактирование ⇒ Редактировать цвета) предоставляет много вариантов преоб-



разования цвета, включая **Recolor With Preset** (Перекрасить с помощью стиля). Эта команда позволяет изменять раскраску выделенного объекта, используя выбранное число цветов, библиотеку образцов и определенную цветовую гармонию (например, дополнительные цвета).

4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Раскрашивание с помощью узоров

Помимо триадных и плашечных цветов палитра **Swatches** (Образцы) также может содержать образцы узоров и градиентов. Примеры образцов обоих типов есть в палитре **Swatches** (Образцы) по умолчанию, кроме того, вы можете создавать свои собственные узоры и градиенты. При работе с данным разделом вы сосредоточитесь на создании, применении и редактировании узоров. Работа с градиентами подробно рассмотрена в уроке 10.

Применение существующих узоров

Узор представляет собой иллюстрацию, сохраненную в палитре **Swatches** (Образцы), и применяемую к обводке или заливке объекта. Вы можете настроить существующие узоры или создать новые, используя любые инструменты Illustrator.

Все узоры состоят из одного элемента, который повторяется слева направо в пределах фигуры от начала координат линейки.

Далее вы примените к фигуре уже существующий узор.

- **1** Выполните команду Window \Rightarrow Workspace \Rightarrow Reset Essentials (Окно \Rightarrow Рабочая среда \Rightarrow Восстановить Основные сведения).
- 2 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) , чтобы развернуть ее.
- 3 В палитре Layers (Слои) щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя pattern, чтобы сделать этот слой видимым.
- 4 Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) В нижней части палитры щелкните по кнопке Swatch Libraries Menu (Меню библиотек образцов) № и в появившемся меню выберите команду Patterns ⇒ Decorative ⇒ Vonster Patterns (Узоры ⇒ Декоративный ⇒ Узоры Уорятер Откроется библи



ративный ⇒ Узоры Vonster). Откроется библиотека узоров.

5 Выбрав инструмент Selection (Выделение) № выделите белую фигуру в верхней части монтажной области. На панели Control (Управление) выберите для цвета обводки образец None (Нет) Д. Убедитесь, что на панели Tools (Инструменты) выделено поле Fill (Заливка).

• Примечание. Последний шаг важен, поскольку узор может применяться как к заливке, так и к обводке выделенного объекта.

6 В палитре Vonster Patterns (Узоры Vonster) выберите образец узора Blazer для применения к выделенному объекту узорной заливки.

Совет. Так как некоторые узоры имеют пустой фон, вы можете создавать вторую заливку объекта с помощью элементов управления палитры Appearance (Оформление). Подробнее об этом вы можете узнать в уроке 12. Закройте палитру Vonster Patterns (Узоры Vonster). Обратите внимание на то, что выбранный узор был применен в качестве заливки к выделенному объекту, а также на то, что он появился в списке образцов в палитре Swatches (Образцы). Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы), чтобы закрыть ее.



7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Создание узора

В этом разделе урока вы создадите ваш собственный пользовательский узор и добавите его в палитру **Swatches** (Образцы).

1 Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) ■ на панели Tools (Инструменты). Щелкните по пустому месту монтажной области. Откроется диалоговое окно Rectangle (Прямоугольник). Задайте для ширины и высоты значение 34 pt. Щелкните по кнопке OK.



Обратите внимание, что новый прямоугольник за-

крашен такой же узорной заливкой, как и фигура в предыдущей части урока. Вы воспользуетесь этой фигурой как основой для создания собственного узора.

- 2 Не сбрасывая выделение с прямоугольника, нажмите клавишу D, чтобы установить значения по умолчанию для цвета обводки (черный) и заливки (белый). Создаваемый узор не может содержать уже существующий узор.
- Все еще не сбрасывая выделения, выполните команду меню Object ⇒ Pattern ⇒ Make (Объект ⇒ Узор ⇒ Создать). В появившемся диалоговом окне нажмите кнопку OK.

При создании узора Illustrator автоматически переключается в режим **Pattern Editing** (Редактирование узора). Данный режим позволяет вам создавать и редактировать узоры, имея при этом возможность предвари-

🔹 Примечание.

Если вы хотите создать узор «с нуля», то вам нужно сбросить выделение со всех объектов на активной монтажной области. тельного просмотра вносимых изменений на монтажной области. Кроме того, программа откроет палитру **Pattern Options** (Параметры узора), чтобы предоставить вам весь необходимый инструментарий для редактирования.

4 Выберите инструмент Selection (Выделение) и убедитесь, что новая фигура попрежнему выделена.

Обратите внимание на светло-серые прямоугольники вокруг центрального прямоугольника. Эти фигуры специально дублируются и обесцвечиваются, чтобы вы имели представление о том, как будет выглядеть создаваемый узор, при этом не отвлекаясь от исходного фрагмента.

5 Не сбрасывая выделения с прямоугольника, дважды щелкните мышью по инструменту Rotate (Поворот) Э в палитре Tools (Инструменты). В диалоговом окне Rotate (Поворот) измените значение угла поворота, установив его равным 45°. Щелкните по кнопке OK.



Обратите внимание на синий прямоугольник в центре узора. Он ограничивает элемент, который является частью области, занимаемой узором.

6 Выберите инструмент Selection (Выделение) и, удерживая сочетание клавиш Shift+Alt (Windows) или Shift+Option (OS X), перетаскивайте верхнюю опорную точку прямоугольника вниз до тех пор, пока его ширина и высота не станут равняться приблизительно 30 pt.

Обратите внимание, что синяя рамка области элемента не изменяется в размерах, и в то же время увеличивается расстояние между прямоугольниками. На этом шаге



вы можете отредактировать существующую иллюстрацию, добавить к ней новые элементы или удалить ее.

7 В палитре Pattern Options (Параметры узора) дайте узору имя checker (имя появляется во всплывающей подсказке палитры Swatches (Образцы)). Из раскрывающегося списка Tile Type (Тип фрагмента)

• Примечание.

Образец узора иногда бывает составлен более чем из одной фигуры. Например, для узора фланели можно создать три накладывающихся прямоугольника или линии, все с различными цветами. Затем выделить все три фигуры перетащить их как одно целое в палитру **Swatches** (Образцы). выберите пункт **Hex By Column** (Шестиугольник по столбцам). Щелкните по кнопке **OK**.

Всего вам также доступны три типа фрагментов: Grid (Сетка) — используемый по умолчанию, Brick (Кирпич) и Hexagon (Шестиугольник). Варианты в раскрывающемся списке Brick Offset (Смещение кирпича) доступны только при выбрано типе фрагмента Brick (Кирпич).

8 Щелкните по кнопке Pattern Tile Tool (Инструмент «Элемент узора») в левом верхнем углу палитры Pattern Options (Параметры узора). Поместите указатель над правым центральном маркером ограничительной рамки элемента. Зажав клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), начните перетаскивание маркера вправо, чтобы немного расширить элемент. Если вы хотите прекратить редактирование элемента узора, вы можете либо выбрать любой





инструмент в палитре Tools (Инструменты), либо щелкнуть мышью по кнопке Pattern Tile Tool (Инструмент «Элемент узора») сто того чтобы перетаскивать и изменять размеры элемента с помощью инструмента Pattern Tile Tool (Инструмент «Элемент узора»), вы можете ввести необходимые значения в поля Width (Ширина) или Height (Высота) палитры Pattern Options (Параметры узора). Однако эти действия доступны, только если не был установлен флажок Size Tile To Art (Установить размер фрагмента по размеру иллюстрации).

9 В палитре Pattern Options (Параметры узора) установите флажок Size Tile To Art (Установить размер фрагмента по размеру иллюстрации).

Этот флажок совмещает края ограничительной рамки элемента (синий шестиугольник) с границами иллюстрации. При этом меняется расстояние между дублированными фигурами. Вы можете вручную редактировать ширину и высоту ограничительной рамки элемента, чтобы вместить в нее большее количество объектов или чтобы изменить расстояние между элементами.

10 Задайте параметру **H** Spacing (Интервал по горизонтали) значение **5** pt, а параметру **V** Spacing (Интервал по вертикали) значение –**5** pt.

Совет. Чтобы приближать элементы узора друг к другу или раздвигать их, вы можете вводить положительные или отрицательные значения в поля H Spacing (Интервал по горизонтали) и V Spacing (Интервал по вертикали). 11 В группе элементов управления Overlap (Наложение) нажмите кнопку Bottom In Front (Нижняя часть на переднем плане) и посмотрите, как изменится узор.

Элементы узора могут накладываться друг на друга в зависимости от размера самих элементов или величины расстояния между ними. По умолчанию левый эле-



мент накладывается на правый (при горизонтальном наложении), а верхний — на нижний (при вертикальном).

В палитре **Pattern Options** (Параметры узора) доступно много дополнительных элементов управления для редактирования узоров, в том числе есть возможность увеличивать или уменьшать масштаб предварительного просмотра узора. Этот параметр носит название **Copies** (Копий). Чтобы получить дополнительную информацию о палитре **Pattern Options** (Параметры узора), см. раздел «Узоры» в справочных материалах программы Illustrator.

- **12** Дважды выполните команду меню Edit ⇒ Undo Pattern Options (Редактирование ⇒ Отменить: Параметры узора), чтобы удалить атрибуты наложения и изменение расстояния по вертикали, но оставьте расстояние по горизонтали равным 5 пунктам.
- 13 Установите флажок Show Swatch Bounds (Показать границы образцов), расположенный в нижней части палитры Pattern Options (Параметры узора). Вы увидите пунктирную рамку, ограничивающую область, которая будет сохранена в образцах. Сбросьте флажок Show Swatch Bounds (Показать границы образцов).
- 14 Не сбрасывая выделения с прямоугольника, на панели Control (Управление) выберите цвет заливки СМҮК Суап.
- 15 Щелкните по кнопке Done (Готово), расположенной на панели в верхней части окна документа.
- **16** Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).



Совет. Если вы хотите создать несколько вариантов узора, вы можете нажать кнопку Save a Copy (Сохранить копию), расположенную на панели в верхней части окна документа. Таким образом вы сохраните текущий узор в палитре Swatches (Образцы) и сможете продолжить редактирование.

Применение узора

Для назначения узоров используют несколько различных способов. В данном уроке вы используете для этого палитру **Swatches** (Образцы). Вы также можете применить узор, используя кнопку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление).

- Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выбрав инструмент Selection (Выделение) к, выделите фигуру с узорной заливкой Blazer, расположенную в верхней части монтажной области.



- 3 Щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и выберите образец checker.
- 4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Редактирование узора

Далее вы отредактируете сохраненный узор и обновите все его экземпляры, содержащиеся в вашей иллюстрации.

1 В палитре **Swatches** (Образцы) дважды щелкните по узору **checker**, чтобы приступить к редактированию.

• Примечание. Вы также можете выделить объект, в качестве заливки которого используется интересующий вас узор. Затем вам нужно будет, выделив на панели Control (Управление) поле Fill Color (Цвет заливки), выполнить команду меню Object \Rightarrow Pattern \Rightarrow Edit Pattern (Объект \Rightarrow Узор \Rightarrow Редактировать узор).

2 В режиме Pattern Editing (Редактирование узора) выберите инструмент Selection (Выделение) и щелкните по элементуромбу. На панели Control (Управление) измените цвет заливки на образец с именем label background stroke (он находится в одной из групп цветов), а также задайте толщину обводки, равную 0 pt.



- **3** В режиме **Pattern Editing** (Редактирование узора) нажмите кнопку **Done** (Готово).
- 4 Выделите фигуру с заливкой узором checker, щелкнув по ней мышью. Дважды щелкните по инструменту Scale (Масштаб) 🗗 на пане-

ли Tools (Инструменты), чтобы увеличить размер фигуры, не искажая при этом ее формы. В диалоговом окне Scale (Масштаб) задайте параметру Uniform Scale (Равномерно) значение 110%. Если это будет необходимо, сбросьте флажок Strokes & Effects (Масштабировать обводки и эффекты). Сбросьте флажок Transform Objects (Трансформировать объекты), при этом программа автоматически установит флажок Transform Patterns (Трансформировать узоры). Чтобы увидеть изменения, установите флажок Preview (Просмотр). Нажмите кнопку ОК.



- **5** На монтажной области выделите белый прямоугольник, который вы использовали для создания узора, и удалите его.
- 6 Откройте палитру Layers (Слои) и отобразите все имеющиеся слои иллюстрации, щелкнув мышью по переключателю Visibility (Видимость) каждого слоя. Закройте группу палитр, щелкнув по значку палитры Layers (Слои).



- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.
- 8 Выполните команду меню File \Rightarrow Close (Файл \Rightarrow Закрыть)

Работа с быстрой заливкой

Быстрая заливка представляет собой интуитивный способ создания векторной графики путем автоматического распознавания и замыкания зазоров в контурах, которые в противном случае влияли бы на применение обводок и заливок. Контуры разделяют поверхность рисунка на участки, каждый из которых может быть закрашен независимо от того, ограничен ли он отдельным контуром или сегментами нескольких контуров. Раскрашивание объектов этим способом подобно рисованию в книжке-раскраске или рисованию акварелью поверх сделанного карандашом наброска. Быстрая заливка не редактирует лежащие в основе фигуры.

Создание группы с быстрой заливкой

Далее вы откроете файл и раскрасите несколько объектов с помощью инструмента **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка).

- Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L6start_2.ai, расположенный в папке Lesson06.
- 2 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В диалоговом окне дайте файлу имя greetingcard.ai и перейдите к папке Lesson06. В раскры-



вающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

- 3 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, очертите мышью область вокруг расположенных на монтажной области трех белых фигур цветов.
- 4 Выполните команду меню Object ⇒ Live Paint ⇒ Make (Объект ⇒ Быстрая заливка ⇒ Создать).

Будет создана группа с быстрой заливкой, которую вы сможете раскрашивать с помощью инструмента Live Paint Bucket (Быстрая заливка) . После создания группы с быстрой заливкой, каждый контур остается полностью доступным для редактирования. При переме-



щении контура или изменении его формы автоматически выполняется повторное применение цветов к новым участкам, сформированным измененными контурами.

5 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Live Paint Bucket (Быстрая заливка) Д, расположенный в той же группе инструментов, что и инструмент Shape Builder (Создание фигур) .

 Примечание.
 В папке Lessons \
 Lesson06 находится файл с окончательным вариантом иллюстрации, вы также можете открыть и его.

Совет. О том, что это именно группа с быстрой заливкой, говорит специальная ограничительная рамка вокруг трех фигур.

Прежде чем начать раскрашивание, щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и выберите образец yellow/orange.

- **6** Поместите указатель на середину группы с быстрой заливкой. Объекты группы подсветятся, и над указателем появятся три образца цвета. Они представляют собой три смежных образца в палитре Swatches (Образцы). Центральный образец является последним выделенным цветом. Щелкните мышью, когда окажется подсвеченной фигура центрального цветка.
- 7 Переместите указатель влево, на накладывающуюся фигуру. Нажмите два раза клавишу —, выбрав светло-желтый цвет в трех образцах над указателем. Щелкните, чтобы применить цвет к фигуре цветка.

А теперь повторите предыдущий шаг для окрашивания остальных фигур цветков.

• Примечание. Вы можете также выбрать другой цвет, выполнив щелчок по образцу цвета в палитре Swatches (Образцы).

Закрасьте оставшиеся три фигуры цвет-8 ков, используя цвета в соответствии с представленным справа рисунком (желтый, розовый и темно-розовый). Перед щелчком для применения цвета нажимайте клавиши ← и →, прокручивая цвета палитры Swatches (Образцы).

Помимо закрашивания заливок, с помощью инструмента Live Paint Bucket (Быстрая заливка) можно также легко выполнять закрашивание обводок. Для этого сначала необходимо настроить инструмент.

Дважды щелкните по инструменту 9 Live Paint Bucket (Быстрая заливка) на панели Tools (Инструменты). Откроется диалоговое окно Live Paint Bucket Options (Параметры инструмента «Быстрая заливка»). Установите флажок Paint Strokes (Закрашивать обводки). Щелкните по кнопке ОК.

буется нажать клавишу Esc, чтобы скрыть палитру Swatches (Об-

разцы).

Примечание.

Возможно, вам потре-

Совет. Вы также можете очертить мышью область вокруг нескольких фигур и применить цвет сразу ко всем.

Примечание.

информацию о параметрах диалогового

Options (Параметры

инструмента «Быстрая

мер, о Cursor Swatch

Preview (Просмотр об-

разца курсора) и таких

параметрах, как цвет

и ширина подсвечива-

ния, вы можете найти в разделе справки

Illustrator «Packpa-

заливка»».

шивание с помощью

инструмента «Быстрая

заливка»), напри-

окна Live Paint Bucket

Более подробную

-







Далее вы уберете из фигур внутренние черные обводки, сохранив при этом внешние черные обводки.

- 10 Поместите указатель ▶ непосредственно на обводку между центральной фигурой и фигурой со светло-желтой заливкой, как показано на рисунке. Когда указатель примет вид кисти с краской ↘, нажмите клавишу ←, выбрав образец None (Het), после чего щелкните по обводке для удаления ее цвета.
- 11 Поместите указатель ► непосредственно на обводку между центральной фигурой и фигурой со светло-розовой заливкой, как показано на рисунке. Когда указатель примет вид кисти с краской ►, нажмите клавишу ← для выбора образца None (Нет) и щелкните по обводке для удаления ее цвета.





12 Выполните команду меню Select \Rightarrow De-

select (Выделение \Rightarrow Отменить выделение), чтобы увидеть, как теперь окрашены обводки. Затем выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Редактирование областей быстрой заливки

При создании группы с быстрой заливкой каждый контур остается доступным для редактирования. При перемещении или изменении формы контура цвета, примененные к нему ранее, не остаются на месте, как происходит при работе с художественными рисунками или в программах редактирования графики.

Вместо этого цвета автоматически применяются к новым участкам, сформированным измененными контурами. Сейчас вы отредактируете контуры и добавите еще одну фигуру.

- 1 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты). Удерживая клавишу Пробел, перетащите монтажную область вправо, отобразив фигуру цветка, расположенную за левым краем монтажной области.
- 2 Выделите фигуру цветка и выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать).
- **3** Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) 🖑, чтобы подогнать монтажную область по размеру окна документа.

4 Используя инструмент Selection (Выделение), дважды щелкните по группе с быстрой заливкой.

Режим изоляции позволяет отредактировать каждую фигуру по отдельности.

- 5 Выполните команду меню Edit ⇒ Paste (Редактирование ⇒ Вставить). Перетащите вставленную фигуру вниз и влево, чтобы она накладывалась на фигуру центрального цветка, как показано на рисунке.
- 6 Выберите инструмент Live Paint Bucket (Быстрая заливка) — на панели Tools (Инструменты) и закрасьте внешнюю половину цветка темно-зеленым цветом, а внутреннюю половину — светло-зеленым.
- 7 Поместите указатель прямо на обводку между центральной оранжевой фигурой и фигурой с зеленой заливкой. Когда указатель примет вид кисти с краской, нажмите клавишу ←, выбрав образец None (Нет), а затем щелкните по обводке для удаления ее цвета. Выполните то же самое для обводки внутри зеленой фигуры.
- 8 Выберите инструмент Selection (Выделение) и перетащите зеленую фигуру немного вверх и влево. Обратите внимание, как изменится цвет заливки.
- 9 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) к на панели Tools (Инструменты) и поместите указатель на желтый цветок в левом верхнем углу. Щелкните по одной из опорных точек на краю центрального цветка (расположенной в середине желтого цветка), и перетащите эту точку на новую позицию.









Вы увидите, что контуры по-прежнему полностью доступны для редактирования, и цвета автоматически применяются к новым областям, формируемым отредактированными контурами. Сейчас вы примените белый цвет к середине большого цветка, чтобы разместить на цветке текст и сделать его хорошо читаемым.

10 Нажмите два раза сочетание клавиш **Ctrl++** (Windows) или **Command++** (OS X) для увеличения масштаба отображения. • Примечание. При перемещении или редактировании фигур, входящих в группу с быстрой заливкой, иногда случаются неожиданные результаты. Например, заливка может появиться в том месте, где ее раньше не было. Дважды проверяйте фигуры для уверенности в том, что они выглядят должным образом.

- 11 Разверните палитру Layers (Слои), выполнив щелчок по значку палитры ≦ в правой части рабочей среды. Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя text. Закройте группу палитр Layers (Слои).
- 12 Выберите инструмент Selection (Выделение) № и дважды щелкните по фигурам цветков, чтобы перейти в режим изоляции.



- **13** Выберите инструмент Line Segment (Отрезок линии) / на панели Tools (Инструменты). На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Stroke (Обводка) и выберите белый цвет обводки.
- 14 Щелкните мышью в центре оранжевого цветка и в диалоговом окне Line Segment Options (Параметры инструмента «Отрезок линии») задайте параметру Length (Длина) значение 2,55, а параметру Angle (Угол) значение 0. Щелкните мышью по кнопке OK и оставьте отрезок выделенным.
- 15 Выберите инструмент Selection (Выделение). Убедитесь, что на панели Control (Управление)

на локаторе неподвижных точек 🗱 выбрана центральная точка. Чтобы задать местоположение отрезка, задайте параметру X значение 4,48 in, а параметру Y значение 1,8 in. При этом между правым концом отрезка и фигурой цветка останется небольшой зазор.

K : KINGSTERN Y : GROUN

16 Выберите инструмент Line Segment (Отрезок линии) / и чуть ниже уже имеющейся линии нарисуйте еще одну. Удерживая клавишу Shift, щелкните мышью по правому краю зеленого цветка и перетащите указатель до пересечения с левым краем светло-розовой фигуры. «Быстрые» направляющие (чтобы увидеть их, выполните команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие)) помогут вам с точностью наложить отрезок на контур фигуры.

• Примечание. Также вы можете настраивать параметры в палитре Transform (Трансформирование). **17** Выберите инструмент Live Paint Bucket (Быстрая заливка) на панели Tools (Инструменты) и поместите указатель между линиями по центру большого оранжевого цветка. *Не щелкайте мышью*.

Обратите внимание, что нижняя линия «замыкает» нижнюю часть фигуры цветка, а верхняя линия не может замкнуть верхнюю часть контура. На рисунке снизу ширина красной линии была увеличена для большей разборчивости.



Поместите указатель, чтобы увидеть область закрашивания

Настройка зазоров

Сейчас вы поработаете с диалоговым окном **Gap Options** (Параметры зазоров).

- **1** Выполните команду меню **Select** \Rightarrow **All** (Выделение \Rightarrow Bce).
- 2 Выполните команду меню Object ⇒ Live Paint ⇒ Gap Options (Объект ⇒ Быстрая заливка ⇒ Параметры зазоров). Появится одноименное диалоговое окно. Установите флажок Gap Detection (Обнаружение зазоров). Из раскрывающегося списка Paint Stops At (Зазоры) выберите пункт Medium (Средние).

Совет. Если в диалоговом окне Gap Options (Параметры зазоров) вы щелкнете по кнопке Close Gaps With Paths (Замкнуть зазоры контурами), то зазоры закроют векторные контуры, которые будут добавлены как объекты иллюстрации.





Примечание.

Если красный контур



В качестве значения параметра **Gap Preview Color** (Цвет показа зазоров) должен быть выбран красный цвет — для подсвечивания им зазоров. Установка параметров обнаружения зазоров помогает предотвратить «протекание» краски в зазоры между объектами во время раскрашивания. Рассмотрите иллюстрацию, чтобы увидеть, есть ли на ней зазоры, выделенные красным цветом. Зазор между верхней линией и правой кромкой цветка теперь должен быть закрыт красной линией. Если этого не произошло, выберите пункт **Large Gaps** (Большие зазоры) из раскрывающегося списка **Paint Stops At** (Зазоры). Щелкните по кнопке **OK**.

3 Выберите инструмент Live Paint Bucket (Быстрая заливка) и поместите указатель на пространство между двумя нарисованными вами линиями. Убедитесь, что над указателем отображается белый образец цвета, и щелкните, чтобы закрасить это пространство.



- Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 5 Выберите инструмент Live Paint Selection (Выделение быстрых заливок) п на панели Tools (Инструменты), который расположен ниже инструмента Live Paint Bucket (Быстрая заливка). Щелкните по верхней желто-зеленой фигуре, затем щелкните, удерживая клавишу Shift, по нижней желто-зеленой фигуре, как показано на рисунке. На панели Control (Управление) щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) и выберите образец градиента background.
- 6 Выберите инструмент Gradient (Градиент) па панели Tools (Инструменты). Убедитесь, что в нижней части панели Tools (Инструменты) выбрано поле Fill Заливка). Щелкните по центру фигуры большого цветка в области с белой заливкой и, не отпуская кнопку мыши, переместите указатель вниз и вправо, применяя к обеим фигурам одинаковый градиент.

Совет. Для выбора содержимого в группе с быстрой заливкой вы также можете, используя инструмент Live Paint Selection (Выделение быстрых заливок), очертить мышью область вокруг объектов. 7 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и нажмите клавишу Esc для выхода из режима изоляции. На монтажной области появится текст Happy Birthday.



Выделите части цветка





Окончательный результат

8 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем команду File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть).

используя инструмент

Gradient

Выполните перетаскивание,

Контрольные вопросы

- 1 Опишите по крайней мере три способа заливки объекта цветом.
- 2 Как можно сохранить цвет?
- 3 Как дать цвету имя?
- 4 Как назначить объекту прозрачный цвет?
- 5 Как выбирать цветовые гармонии для цветов?
- 6 Назовите две операции, которые позволяет выполнять диалоговое окно Edit Colors/Recolor Artwork (Редактировать цвета/Перекрасить графический объект).
- 7 Как добавлять образцы узоров в палитру Swatches (Образцы)?
- 8 Расскажите, для чего предназначена быстрая заливка.

Ответы

- 1 Для заливки объекта цветом нужно выделить этот объект и выбрать поле Fill (Заливка) на панели Tools (Инструменты). Затем следует выполнить одно из следующих действий:
 - двойным щелчком по полю Fill (Заливка) или Stroke (Обводка) на панели Tools (Инструменты) открыть диалоговое окно Color Picker (Палитра цветов);
 - в палитре **Color** (Цвет) переместить ползунковые регуляторы или ввести в поля числовые значения;
 - щелкнуть по образцу цвета в палитре Swatches (Образцы);
 - выбрать инструмент Eyedropper (Пипетка) и щелкнуть по цвету на иллюстрации;
 - вызвать на экран меню Window ⇒ Swatch Libraries (Окно ⇒ Библиотеки образцов) и открыть еще одну библиотеку цветов, после чего щелкнуть по образцу цвета в палитре выбранной библиотеки цветов.
- 2 Сохранить цвет для раскрашивания других объектов можно, добавив его в палитру Swatches (Образцы). Для этого надо выбрать цвет и выполнить одно из следующих действий:
 - перетащить цвет в палитру Swatches (Образцы) из поля Fill (Заливка) на панели Tools (Инструменты);
 - щелкнуть по кнопке New Swatch (Новый образец) в нижней части палитры Swatches (Образцы);
 - выбрать команду New Swatch (Новый образец) в меню палитры Swatches (Образцы).

Можно также добавлять цвета из других библиотек образцов, выделяя образцы в палитре библиотеки и выбирая в меню палитры команду Add To Swatches (Добавить в образцы).

- З Чтобы дать цвету имя, надо дважды щелкнуть по его образцу в палитре Swatches (Образцы) или выделить образец и выбрать команду Swatch Options (Параметры образца) в меню палитры, после чего в диалоговом окне Swatch Options (Параметры образцов) ввести имя цвета.
- 4 Для закрашивания фигуры полупрозрачным цветом нужно выделить эту фигуру и применить заливку. Затем в палитре Transparency (Прозрачность) или на панели Control (Управление) нужно задать для параметра непрозрачности значение, меньшее, чем 100%.
- **5** Палитра **Color Guide** (Каталог цветов) может послужить источником идей при раскрашивании иллюстрации. Палитра предлагает цветовые гармонии на основе текущего цвета на панели **Tools** (Инструменты).
- **6** Диалоговое окно Edit Color/Recolor Artwork (Редактировать цвета/Перекрасить графический объект) позволяет создавать и редактировать цветовые группы, переназначать цвета и уменьшать количество цветов в иллюстрации, а также многое другое.
- 7 Нужно создать узор (при этом узоры не могут содержать другие узоры) и перетащить его в палитру Swatches (Образцы).
- Выстрая заливка представляет собой интуитивный способ создания векторной графики путем автоматического распознавания и замыкания зазоров в контурах, которые в противном случае влияли бы на применение обводок и заливок. Контуры разделяют поверхность рисунка на участки, каждый из которых может быть закрашен независимо от того, ограничен ли он отдельным контуром или сегментами нескольких контуров. Раскрашивание объектов таким способом подобно рисованию в книжке-раскраске или использованию акварели поверх сделанного карандашом наброска.

РАБОТА С ТЕКСТОМ

7

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- импортировать текст;
- создавать столбцы текста;
- менять атрибуты текста;
- создавать и редактировать стили абзацев и символов;
- копировать и применять атрибуты оформления текста;
- задавать обтекание текстом графики;
- изменять форму текста с помощью деформации;
- создавать текст по контуру;



преобразовывать текст в кривые.

Для выполнения урока потребуется около часа. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку **Lesson07**.



Текст как элемент дизайна играет очень важную роль в иллюстрациях. Как и другие объекты, текст можно раскрашивать, масштабировать, вращать и т. д. В этом уроке вы узнаете, как создавать текст и применять интересные текстовые эффекты.
Начало работы

В этом уроке вы будете работать с одним файлом иллюстрации, но прежде чем начать, восстановите настройки программы Adobe Illustrator CS6 по умолчанию. Затем, чтобы ознакомиться с тем, что вам предстоит сделать, откройте файл с окончательным вариантом иллюстрации для этого урока.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

• Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson07 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

3 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L7end_1. ai, расположенный в папке Lesson07.

В ходе данного урока вы создадите текст для этого плаката. Оставьте файл открытым, чтобы сверяться с ним во время работы, или выполните команду меню File \Rightarrow Close (Файл \Rightarrow Закрыть).

4 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson07. Откройте файл L7start_1.ai.

Этот файл уже содержит нетекстовые компоненты. Для завершения плаката вам предстоит создать все текстовые элементы.

5 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В открывшемся диалоговом окне перейдите к папке Lesson07 и дайте файлу имя poster.ai. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным значение Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.





- 6 Выполните команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы отключить «быстрые» направляющие.
- 7 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).

Работа с текстом

Возможности работы с текстом являются одним из самых мощных аспектов программы Adobe Illustrator. Вы можете добавить в композицию отдельную строку текста, создать столбцы или строки текста, как в приложении Adobe InDesign, залить текстом форму или расположить его вдоль контура, а также работать с формами символов шрифта как с графическими объектами.

Вы можете создать текст тремя различными способами: как текст из точки, как текст в области и как текст по контуру. Ниже приведено краткое описание каждого типа текста.

- Текст из точки это горизонтальная или вертикальная строка текста, которая начинается в том месте, где вы выполняете щелчок мышью, и расширяется по мере ввода символов. Каждая строка текста независима — она удлиняется или сокращается при ее редактировании, но текст не переносится на следующую строку. Такой способ ввода текста может оказаться полезным, если вам требуется разместить в вашей иллюстрации заголовок или несколько слов.
- Текст в области использует границы объекта для управления размещением символов по горизонтали и вертикали. Когда текст достигает границы, он автоматически переносится на следующую строку, чтобы не выходить за пределы заданной области. Такой способ ввода текста может быть полезным, если вы хотите создать один или несколько абзацев, например, для брошюры.
- Текст по контуру располагается вдоль края открытого или закрытого контура. При вводе текста по горизонтали символы размещаются параллельно базовой линии. При вводе текста по вертикали символы размещаются перпендикулярно базовой линии. В обоих случаях текст ориентирован в том направлении, в котором выполнялось добавление точек к контуру.

Далее вы создадите текст из точки, а затем текст в области. Чуть позже в этом уроке вы также создадите текст по контуру.

Создание текста из точки

Для ввода текста непосредственно в документ необходимо выбрать инструмент **Туре** (Текст) и щелкнуть мышью в позиции, куда вы хотите поместить текст. Появится текстовый курсор и вы сможете начать ввод текста.

Сейчас вы введете текст в верхней части плаката.

- Выберите инструмент Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты) и два раза с интервалом щелкните по левому верхнему углу монтажной области.
- 2 Выберите инструмент Туре (Текст) Т и щелкните мышью по точке пересечения направляющих в левом верхнем углу монтажной области. На монтажной области появит-



ся текстовый курсор. Напечатайте следующий текст: Help stop the spread of germs that cause colds and other illnesses!

Делая щелчок мышью при выбранном инструменте **Туре** (Текст), вы создаете текст из точки. Текст из точки представляет собой строку текста, которая расширяется до тех пор, пока вы не прекратите печатать либо не нажмете клавишу **Enter** или **Return**. Текст из точки очень удобен для заголовков.

З Выберите инструмент Selection (Выделение) ► на панели Tools (Инструменты) и обратите внимание на ограничительную рамку, появившуюся вокруг текста. Щелкните по маркеру на правом краю ограничительной рамки и, не



отпуская кнопку мыши, перетащите маркер вправо. Вы увидите, что при перемещении маркера текст растягивается.

4 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Scale (Редактирование ⇒ Отменить масштабирование), а затем View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

Создание текста в области

Для создания текста в области нужно выбрать инструмент **Туре** (Текст) и установить указатель в той позиции, где вы хотите расположить текст. Затем, нажав и удерживая кнопку мыши, перетащить указатель, чтобы

• Примечание.

Текст из точки, который был отмасштабирован в шаге 3, по-прежнему доступен для вывода на печать, но размер шрифта может оказаться не целым числом (таким, как 12 пунктов). создать текстовый объект (также называемой текстовой областью). Когда появится характерный текстовый курсор, вы сможете набирать слова. Уже существующую фигуру легко превратить в текстовый объект — достаточно щелкнуть мышью по краю или внутри фигуры инструментом **Туре** (Текст).

Сейчас вы создадите текст в области и введете еще немного текста.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы включить отображение «быстрых» направляющих.
- 2 Выберите инструмент Туре (Текст) Т и поместите указатель на вертикальной направляющей под только что введенным текстом. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите указатель от направляющей в правый нижний угол, чтобы создать текстовую область шириной и высотой приблизительно 2 in.



В созданной текстовой области появится текстовый курсор.

- **3** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Инструменты) и два раза с интервалом щелкните по центру созданной области текста.
- 4 Выберите инструмент Туре (Текст) Т и введите: Cover your mouth and nose when you cough or sneeze. Обратите внимание, что текст переносится на новые строки внутри текстовой области.
- 5 Выберите инструмент Selection (Выделение) ▶, обратите внимание, что после этого вокруг текста появится

Help stop the spread of germs that cause colds Cover your mouth and nose when you cough or sneezed

Примечание. Пока оставьте без изменений используемые по умолчанию установки форматирования текста.

ограничительная рамка. Перетащите правый центральный маркер ограничительной рамки сначала вправо, затем влево, чтобы посмотреть, как осуществляется перенос текста на новые строки внутри

объекта. Переместите маркер таким образом, чтобы выровнять его с правым краем текста сверху.

6 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Чем отличаются «текст из точки» и «текст в области»

Чтобы вам легче было отличить текст из точки от текста в области, оба вида текста снабжены визуальными признаками. Выбрав инструмент **Selection** (Выделение), щелкните мышью для выделения текста и его ограничительной рамки.

На ограничительной рамке текста в области можно увидеть два дополнительных прямоугольника, которые называются портами. Порты используются для связывания текста одной области с другой областью. Работа с портами и связыванием текста будет рассмотрена в данном уроке чуть позже. При выделении ограничительной рамки текста из точки порты не отображаются; вместо этого на ограничительной рамке перед первой буквой первой строки будет показана точка.



Импорт простого текста из файла

Вы можете импортировать в иллюстрацию текст из файла, созданного в другом приложении. Illustrator поддерживает импорт текста из файлов в следующих форматах:

- Microsoft Word (.doc);
- Microsoft Word DOCX (.docx);
- Microsoft RTF (.rtf);
- простой текст (.txt) (ASCII) с кодировками ANSI, Юникод, Shift JIS, GB2312, Chinese Big 5, кириллической, GB18030, греческой, турецкой, балтийской и центрально-европейской.

Вы также можете выполнить копирование и вставку текста через буфер обмена, но при этом будет потеряно его форматирование. Одно из преимуществ импорта текста из файла по сравнению с копированием и вставкой через буфер обмена состоит в том, что в импортированном тексте сохраняется форматирование символов и абзацев. Например, текст из .rtf-файла сохраняет при импортировании установки шрифта и стиля.

Далее вы импортируете текст в Illustrator из обычного .txt-файла.

1 Прежде чем импортировать текст, выберите инструмент **Туре** (Текст) **Т** и установите текстовый курсор в конец строки текста **Cover your mouth and nose when you cough or sneeze**. Нажмите клавишу **Enter** или **Return** и оставьте курсор в тексте.

- 2 Выполните команду меню File ⇒ Place (Файл ⇒ Поместить). Перейдите к папке Lesson07 и выберите файл L7copy.txt. Щелкните по кнопке Place (Поместить).
- 3 В диалоговом окне Text Import Options (Параметры импорта текста) вы можете задать параметры текста, прежде чем импортировать его. Оставьте параметры, заданные по умолчанию, и щелкните по кнопке OK.

Текст будет размещен в текстовом объекте. Немного позже в этом уроке вы узнаете, как применять атрибуты форматиро-

вания текста. Если вы видите красный знак «плюс» **н** в нижнем правом углу текстового объекта, это означает, что текст в объект не помещается. Вы научитесь исправлять такую проблему чуть позже.

4 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить) и оставьте файл открытым.

При установке курсора в текстовую область текст автоматически располагается внутри ограничительной рамки этой области. Если вы не поместили курсор в область и вставили текст, то вы можете разрешить программе Illustrator автоматически создать текстовую область, которая закроет практически всю страницу, а затем изменить размер этой области с помощью маркеров.





• Примечание.

Если вы поместите в иллюстрацию текст, предварительно не очертив текстовую область, то она будет создана автоматически. По умолчанию текстовая область занимает большую часть монтажной области.

Вставка документов Microsoft Word



При вставке в программу Illustrator (командой меню File => Place (Файл => Поместить)) документов формата RTF (.rtf, расширенный текстовый формат) или Word (.doc или .docx) на экране появляется диалоговое окно Microsoft Word Options (Параметры Microsoft Word).

В этом диалоговом окне вы можете выбрать, нужно ли сохранять сгенерированный текст оглавления (Table of contents text), подстрочные примечания и сноски (Footnotes/Endnotes) и текст

указателя (**Index text**). Также вы можете сбросить форматирование текста перед вставкой, установив флажок **Remove Text Formatting** (Отменить форматирование текста).

• Примечание. При вставке документа формата Microsoft Word со сброшенным флажком Remove Text Formatting (Отменить форматирование текста) в Illustrator будут перенесены стили абзацев, использованные в программе Microsoft Word.

Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста

У каждого объекта текстовой области есть входной порт и выходной порт. Порты позволяют связывать объект с другими объ-



ектами и создавать связанную копию текстового объекта. Пустой порт указывает на то, что отображается весь текст и что объект не связан. Красный знак «плюс» + в выходном порте указывает на наличие в объекте дополнительного текста, который называется *переполнением текста*.

Существуют два основных способа решения проблемы переполнения текста:

- связать текст с другим текстовым объектом;
- изменить размер текстового объекта.

Связывание текста

Чтобы продолжить текст из одного объекта в следующий, эти объекты необходимо связать. Связанные текстовые объекты могут иметь любую форму, однако текст необходимо вводить в область или по контуру, но не в точке (просто щелкнув мышью). Сейчас вы свяжете объект с переполнением текста с другим текстовым объектом.

- Выделите текстовый объект, используя инструмент Selection (Выделение) .
- Примечание. Если вы выполните двойной щелчок, то появится новый текстовый объект. Если это произойдет,



вы можете либо перетащить новый объект в требуемое положение, либо выбрать команду **Edit ⇒ Undo Link Threaded Text** (Редактирование ⇒ Отменить: Создать связанный текстовый блок), при этом значок загруженного текста отобразится снова.

- 3 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 4 В нижней части монтажной области щелкните по левому верхнему углу светло-голубого направляющего квадрата и перетащите указатель в нижний правый угол квадрата.
- Примечание. Если отображается значок загруженного текста, то для создания

нового текстового объекта достаточно просто щелкнуть по монтажной области, не перетаскивая указатель. Новый текстовый объект будет гораздо большего размера.

5 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Не сбрасывая выделения с нижнего текстового блока, обратите внимание

на появившуюся между двумя блоками линию. Эта линия свидетельствует о том, что два объекта связаны между собой. Обратите внимание на выходной порт ▶ верхнего текстового объекта и входной порт ▶ нижнего (оба порта обведены на рисунке справа). Стрелка указывает на связь одного объекта с другим.

 Примечание. Возможно, ваш результат выглядит не совсем так, как на рисунке. Это не принципиально. В следующей части урока вы измените размеры текстовых объектов.



Совет. Другой способ связывания текстовых объектов состоит в том, чтобы выделить текстовый объект в монтажной области, затем выделить другой объект, с которым вы хотите связать первый. после чего выполнить команду меню Type \Rightarrow Threaded $Text \Rightarrow Create$ (Текст ⇒ Связанные текстовые блоки ⇒ Связать).

• Примечание.

Если вы удалите второй текстовый блок (созданный в шаге 3), текст вернется в исходный объект в виде переполнения текста. Несмотря на то, что избыточный текст не будет виден, он останется в документе.

Создание столбцов текста

• Примечание.

Если текстовый курсор по-прежнему расположен в текстовом объекте, вам не нужно выделять его для доступа к параметрам. Вы можете легко создавать столбцы и строки текста, указывая параметры текста в области.

- Если текстовый объект больше не выделен, выделите его, используя инструмент Selection (Выделение).
- 2 Выполните команду меню Туре ⇒ Area Type Options (Текст ⇒ Параметры текста в области). В диалоговом окне Area Type Options (Параметры текста в области) установите флажок Preview (Просмотр). В разделе Columns (Колонки) задайте параметру Number (Количество) значение 2 и щелкните по кнопке OK.



• Примечание. Созданный вами текстовый объект может немного отличаться от изображенного на рисунке, но это не важно.

- **3** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 4 Выполните команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Оставьте документ открытым.

Параметры текста в области

Вы можете использовать элементы управления диалогового окна Area Type Options (Параметры текста в области) для создания строк и столбцов текста. Дополнительные параметры приведены ниже.

- Number (Количество) задает количество строк и столбцов объекта.
- **Span** (Размер) определяет высоту отдельных строк и ширину отдельных столбцов.
- Fixed (Фиксированный размер) определяет, что происходит с размером строк и столбцов при изменении размера текстовой области. Если установлен этот флажок, то при увеличении или уменьшении текстовой области может измениться количество строк и столбцов, но не их размер. Не устанавливайте этот флажок, если вы хотите, чтобы ширина столбцов и строк изменялась пропорционально размеру текстовой области.

- Gutter (Средник) устанавливает расстояние между строками и столбцами.
- **Inset** (Добавить поля) определяет размер поля между текстом и ограничивающим контуром. Это поле называется отступом.
- First Baseline (Первая базовая линия) задает выравнивание первой строки текста относительно верхней части области.
- Text Flow (Размещение текста) определяет, как текст размещается в строках и столбцах.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Форматирование текста

В этом разделе вы научитесь менять такие атрибуты текста, как размер, шрифт и стиль. Вы можете быстро изменить большую часть атрибутов текста, используя панель **Control** (Управление).

- 1 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Управление) и два раза с интервалом щелкните в центре текстовой области со связанным текстом в верхней части монтажной области.
- 2 Выберите инструмент Туре (Текст) Т на панели Tools (Инструменты) и установите текстовый курсор в любом месте текстовой области. Выполните команду меню Select ⇒ All (Выделение ⇒ Все) или нажмите сочетание клавиш Ctrl+A (Windows) или Command+A (OS X), чтобы выделить весь текст в текстовом объекте.

В этом разделе вы познакомитесь с двумя способами выделения текста. Но сначала вы измените шрифт выделенного текста с помощью раскрывающегося списка **Font** (Шрифт) на панели **Control** (Управление).

3 Щелкните по стрелке справа от раскрывающегося списка Font (Шрифт), прокрутите его вниз и выберите шрифт Myriad Pro.

Это действие затронет весь связанный текст.

4 Трижды щелкните мышью по первой строчке текста, начинающегося со слов Cover your mouth and nose when you

cough or sneeze, чтобы выделить сразу весь абзац. Выберите пункт меню **Туре** \Rightarrow **Font** (Текст \Rightarrow Шрифт), чтобы отобразить список доступных шрифтов. Прокрутите список вниз и выберите шрифт **Min**-



Совет. Если вы

дважды щелкнете

по тексту, используя

🍨 Примечание.

Возможно, вам придется щелкнуть мышью по стрелке, появляющейся в нижней части списка шрифтов, чтобы продолжить прокрутку вниз. ion Pro \Rightarrow Bold. Если отображающийся список слишком длинный, чтобы найти нужный шрифт сразу, вам придется прокручивать его довольно долго (шрифты в списке отсортированы по латинскому алфавиту).



 Примечание. Будьте осторожны при выделении текста. Если вы проведете указателем над текстом, чтобы выделить его, вы можете случайно создать новую текстовую область.

- Убедитесь, что текст по-прежнему выделен, и следуйте приведенным 5 ниже инструкциям. Следующий способ выбора шрифта является одним из самых быстрых.
 - Выделите имя шрифта, ото-• бражающееся на панели Сопtrol (Управление), и начните вводить имя шрифта Letter Gothic Std. Список будет отфильтрован, и в поле ввода



отобразится имя нужного шрифта.

Совет, Вы также можете щелкнуть по слову Character (Символ) на панели Control (Управление), чтобы открыть одноименную палитру (или выполнить команду меню Window ⇒ Type ⇒ Character (Окно ⇒ Текст ⇒ Символ)) и ввести имя искомого шрифта там.

6 Откройте раскрывающийся список Font Style (Стиль шрифта), расположенный на панели Control (Управление). Убедитесь, что выбран стиль Bold

Для каждого семейства шрифтов доступны различные стили шрифта. Кроме того, хоть в вашей системе и может присутствовать семейство шрифтов Letter Gothic Std, необязательно найдутся жирное и курсивное его начертания.

Совет. Выбрав шрифт, вы также можете прокручивать список. нажимая клавиши ↑ и ↓.

Шрифты Illustrator CS6

Следующие шрифты и сопроводительная документация устанавливаются вместе с программой Illustrator и содержатся в папке **Documentation** на DVD-диске с дистрибутивом Illustrator CS6 или в архивном файле, загружаемом с сайта Adobe Store. Для пользователей пробной версии программы шрифты недоступны.

Adobe Arabic BinhSid Blackoals Std

Brush Script Std Adobe Caslon® Pro Chaparral Pro CHARLEMAGNE STD Cooper Black Std

Adobe Devanagari Adobe Fan Heiti Std Adobe Fangsong Std Adobe Garamond[®] Pro Giddyup Std Adobe Gothic Std Adobe Hebrew Adobe Heiti Std Hobo Std Adobe Kaiti Std Kozuka Gothic Pro (and Pr6N) Kozuka Mincho Pro (and Pr6N) Letter Gothic Std LITHOS PRO **MESODITE STB** Adobe Ming Std **Minion** Pro Myriad Arabic Myriad Hebrew Myriad Pro Adobe Myungjo Std Adobe Naskh Nueva Std OCR A Std ORATOR STD Peplar Std Prestige Elite Std ROSEWOOD STD Adobe Song Std STENCIL STD Tekton Pro TRAJAN PRO

Шрифты ОрепТуре

Если вы часто переносите файлы между различными платформами, вам необходимо создавать ваши текстовые файлы с использованием шрифтов OpenType.

OpenType® представляет собой межплатформенный файловый формат шрифтов, совместно разработанный Adobe и Microsoft. Корпорация Adobe конвертировала в этот формат всю библиотеку шрифтов Adobe Type Library и теперь предлагает тысячи шрифтов OpenType.

Двумя главными преимуществами формата OpenType являются совместимость с различными платформами (один и тот же файл шрифта работает на компьютерах под управлением операционных систем Windows и OS X) и поддержка расширенных наборов символов и возможностей разметки, что обеспечивает более полноценную работу с разными языками и продвинутое управление печатью. Формат OpenType является расширением формата TrueType SFNT и поддерживает данные шрифта Adobe PostScript и новые возможности печати. Шрифты OpenType, содержащие данные PostScript, имеют расширение .otf, а шрифты OpenType на основе TrueType — расширение .ttf.

Шрифты OpenType корпорации Adobe с расширенными возможностями легко отличить по слову «Pro», которое является составной частью имени шрифта и отображается в приложениях в списках шрифтов. Шрифты Open-Туре можно устанавливать и использовать совместно со шрифтами Post-Script Type 1 и TrueType.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Изменение размера шрифта

- 1 Выберите инструмент Туре (Текст) Т, поместите текстовый курсор в верхнюю область связанного текста и выполните команду меню Select ⇒ All (Выделение ⇒ Все).
- 2 Введите значение 13 в поле Font Size (Кегль) на панели Control (Управление) и нажмите клавишу Enter или Return. Обратите внимание на то, как изменится текст. В раскрывающемся списке Font Size (Кегль) выберите размер 14 pt. Оставьте текст выделенным.



• Примечание. Вы можете не увидеть на панели Control (Управление) поле ввода Font Size (Кегль). В этом случае щелкните по слову Character (Символ), чтобы открыть одноименную палитру.

Раскрывающийся список **Font Size** (Кегль) содержит набор предустановленных размеров. Если вы хотите задать пользовательский размер, выделите содержимое поля **Font Size** (Кегль), введите новое значение размера в пунктах и нажмите клавишу **Enter** или **Return**.

Совет. Вы можете быстро изменить размер шрифта выделенного текста, используя сочетания клавиш. Для увеличения размера шрифта с шагом в 2 пункта нажимайте сочетание клавиш Ctrl+Shift+> (Windows) или Command+Shift+> (OS X). Для уменьшения размера шрифта нажимайте Ctrl+Shift+< (Windows) или Command+Shift+< (OS X).</p>

Изменение цвета шрифта

Вы можете изменить у выделенного текста цвет заливки и обводки шрифта. В данном примере вы измените только цвет заливки.

- Убедитесь, что текст по-прежнему выделен. Щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление). В появившейся палитре Swatches (Образцы) выберите белый цвет. Заливка текста изменится, став белой.
- 2 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) ■ в правой части рабочей среды, чтобы открыть ее. Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя с именем background. В результате этого действия на монтажной области появится синий фон. Щелкните по значку палитры Layers (Слои), чтобы закрыть группу палитр.





- **3** С помощью инструмента **Туре** (Текст) трижды щелкните мышью, чтобы выделить второй абзац (**Cover your mouth and nose**) см. рисунок ниже.
- 4 На панели Control (Управление) измените цвет заливки на светложелтый (C=0, M=2, Y=60, K=0).
- **5** Не сбрасывайте выделение с текста. В поле **Font Size** (Кегль) на панели **Control** (Управление) введите значение **20**. Нажмите клавишу **Enter** или **Return**.
- 6 В раскрывающемся списке Font Style (Стиль шрифта) на панели Control (Управление) выберите стиль Bold, чтобы изменить начертание шрифта выделенного текста.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 8 Выбрав инструмент Туре (Текст), трижды щелкните мышью по верхней строке текста, начинающейся со слов Help stop the spread.



9 На панели Control (Управление) измените цвет заливки на оранжевый (C=0, M=50, Y=100, K=0). Совет. Двойной щелчок выделяет слово, тройной щелчок весь абзац. Конец абзаца определяется по принудительному переносу строки.

- 10 На панели Control (Управление) измените размер шрифта (кегль) на 30, а стиль шрифта — на Bold Condensed.
- 11 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- Cover Your Mouth and Mouth Cover Your Mouth and Mouth The set of the

olds and other illnesses

Help stop the spread of germs that cause

12 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Изменение дополнительных атрибутов текста

Вы также можете изменить множество других атрибутов текста, используя для этого палитру **Character** (Символ), для доступа к которой нужно щелкнуть по синему подчеркнутому слову **Character** (Символ) на панели **Control** (Управление) или выполнить команду меню **Window** \Rightarrow **Туре** \Rightarrow **Character** (Окно \Rightarrow Текст \Rightarrow Символ).

		A. Font	K. Superscript
E Bold Condensed		Б. Font Style	Л. Subscript
B T : Mes .	: : : : : : : · - H	B. Font Size	M. Text anti-aliasing
	······································	F. Kerning	H. Leading
дпт:шест	Т : IIII • П	Д. Vertical Scale	O. Tracking
	(T) = 0 P	E. Baseline Shift	П. Horizontal Scale
3 Englishi USA		ж. All Caps	P. Character Rotation
Constant of the local division of the		3. Small Caps	C. Strikethrough
и к	лм	M. Language	T. Underline

В этой части урока вы поэкспериментируете с различными способами форматирования текста, применив некоторые из множества доступных атрибутов.

1 Выберите инструмент Туре (Текст) Т и поместите текстовый курсор в строку текста Cover your mouth. Затем трижды щелкните мышью

для выделения абзаца полностью.

2 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) и щелкните необходимое количество раз по выделенному тексту для увеличения масштаба отображения.



3 Щелкните по слову Character (Символ) на панели Control (Управление) (или выполните команду меню Window ⇒ Type ⇒ Character (Окно ⇒ Текст ⇒ Символ)), чтобы открыть палитру Character (Символ). Выделив текст, щелкните по значку Tracking (Величина трекинга для выделенных символов) Ш в палитре Character (Символ), чтобы выделить поле ввода, и наберите число -25.

100		2			-
Leader	6 < 9d				
Indi	1000	888			•
					-
11 1	4 pr	6	-	111.10	-
VA I	Auto	-		: 25	•
PT 8		6	-	. 1000000	-
TT E	100%		-	: 1000	
At I	pt			÷ 0°	•
TT T					Ŧ
English					-
	Concession of the				

Трекинг определяет расстояние между символами. Положительное значение разреживает символы по горизонтали, отрицательное — уплотняет их.

- 4 Щелкните мышью по значку Horizontal Scale (Масштаб по горизонтали) № и введите в соответствующее поле значение 50%. Измените размер (кегль) шрифта на 80 и нажмите клавишу Enter или Return, чтобы закрыть палитру Character (Символ).
- 5 Выполните команду меню **Туре** ⇒ **Change Case** ⇒ **UPPERCASE** (Текст ⇒ Изменить регистр ⇒ ВСЕ ПРОПИСНЫЕ).
- 6 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), а затем команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 7 Выберите инструмент Selection (Выделение) № и щелкните по тексту COVER YOUR, чтобы выделить текстовую область. Перетащите вправовниз нижний правый маркер ограничивающей рамки, пока на экране одной строкой не отобразится текст COVER YOUR MOUTH AND NOSE (см. рисунок).



- 8 Выберите инструмент **Туре** (Текст) и выделите вторую строку абзаца WHEN YOU COUGH OR SNEEZE.
- 9 Измените размер (кегль) шрифта на 48.
- **10** Трижды щелкните по абзацу текста **WHEN YOU COUGH OR SNEEZE**, чтобы выделить его полностью.

• Примечание. Если вы откроете палитру Character (Символ) (выполнив команду меню Window ⇒ Туре ⇒ Character (Окно ⇒ Текст ⇒ Символ)), то, возможно, вам потребуется щелкнуть мышью по двойной стрелке рядом с названием палитры, чтобы отобразить больше элементов управления. 11 Щелкните по слову Character (Символ) на панели Control (Управление) и измените значение параметра Leading (Интерлиньяж) . сделав его равным 50 pt. Нажмите клавишу Enter или Return, чтобы закрыть палитру.



Интерлиньяж — это вертикальное расстояние между строками. Обратите внимание, каким стал интервал между двумя строками текста. Изменение интерлиньяжа может быть полезно, когда нужно вместить текст в заданную область.

12 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Работа с глифами

Глиф — это символ определенного начертания, которые порой довольно сложно отыскать в таблице символов, например, маркер абзаца или знак торговой марки.

- **1** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Инструменты) и очертите прямоугольник выделения над нижней частью текста внизу монтажной области.
- 2 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) **Т** на панели Tools (Инструменты) и щелкните мышью, чтобы поместить курсор сразу после точки в строке **may help you well sooner**. Дважды нажмите клавишу Enter или Return, чтобы добавить два символа переноса строки.
- **3** Введите текст **The Feel Better People**, без точки в конце. Оставьте текстовый курсор после слова **People**.
- 4 Выполните команду меню **Туре** ⇒ **Glyphs** (Текст ⇒ Глифы), чтобы открыть одноименную палитру.

Палитра **Glyphs** (Глифы) используется для вставки отдельных символов шрифта, например, знака торговой марки ([™]) или маркеров абзаца (•). Палитра отображает все глифы, доступные для данного шрифта.

Далее вы вставите в текст знак авторского права.

5 Прокрутите палитру Glyphs (Глифы) вниз, пока не увидите знак авторского права (©). Дважды щелкните по нему, чтобы вставить его в позицию текстового курсора. Закройте палитру Glyphs (Глифы).



Совет. В нижней части палитры Glyphs (Глифы) вы можете выбрать другой шрифт. Также вы можете увеличивать или уменьшать размер значков глифов, используя для этого кнопки увеличения и уменьшения , расположенные в правом нижнем углу палитры.

- 6 Используя инструмент Туре (Текст), выделите знак авторского права (©), который вы только что вставили.
- 7 Щелкните по слову Character (Символ) на панели Control (Управление) или выполните команду меню Window ⇒ Type ⇒ Character (Окно ⇒ Текст ⇒ Символ), чтобы открыть одноименную палитру. В нижней части палитры щелкните по значку Superscript (Надиндекс) .



Совет. Чтобы отменить заданное значение кернинга, установите текстовый курсор в нужную позицию и выберите в раскрывающемся списке Kerning (Кернинг между двумя символами) значение Auto (Авто).

- 8 Используя инструмент **Туре** (Текст), установите текстовый курсор между словом **People** и знаком авторского права. Палитра **Character** (Символ) автоматически закроется.
- **9** В палитре **Character** (Символ) в раскрывающемся списке **Kerning** (Кернинг между двумя символами) выберите значение **75**.



Кернинг по своему действию подобен трекингу, однако, в отличие от последнего, кернинг увеличивает или уменьшает интервал между определенными парами символов. Это полезно в случаях, аналогичных тому, когда вы работаете с глифами.

10 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Изменение размеров текстовых объектов

В этой части урока вы узнаете, как изменить размеры текстового объекта, чтобы освободить пространство для дополнительного текста или чтобы убедиться, что связанные области содержат нужные фрагменты текста.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** на панели **Tools** (Инструменты) и два раза с интервалом щелкните по центру верхней части связанной текстовой области.
- 3 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и щелкните по тексту в верхней связанной области, чтобы выделить ее. Выполните двойной щелчок по выходному порту в правом нижнем углу текстового объекта.



Поскольку текстовые объекты связаны, двойной щелчок по вход-

ному или выходному порту разрывает связь между объектами. Весь текст возвращается в первый объект. Нижний объект остается на прежнем месте, но уже без заливки и обводки.

4 Выполните команду View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы отключить «быстрые» направляющие.

5 Используя инструмент Selection (Выделение), перетащите нижний средний маркер ограничительной рамки вниз, пока желтый текст Cover Your Mouth and Nose не будет скрыт. Размер текстового объекта по вертикали изменится.



- 7 Выполните команду меню View ⇒ Outline (Просмотр ⇒ Контуры), чтобы отобразить нижний текстовый объект.
- Установите значок загруженного текста на край нижнего текстового объекта. Значок изменит свой вид на со. Щелкните, чтобы связать два объекта между собой.
- 9 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).



Связанные текстовые объекты легко перемещаются в любое место, при этом связь между ними остается. Вы можете даже связать объекты в разных монтажных областях. При изменении размера текстовых объектов, особенно тех, которые находятся в начале связанной группы, текст может перетекать из одних объектов в другие.

10 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Совет. Вы можете создать текстовый объект уникальной формы. Для этого сбросьте выделение с текстового объекта и выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) . Перетащите край или угол текстового объекта для изменения формы контура. Вам будет легче использовать этот способ, если вы выберете команду меню View => Hide Bounding Box (Просмотр => Спрятать ограничительную рамку). Проще всего выполнять ре-



🍨 Примечание.

Если вы воспользовались предыдущим советом и отредактировали текстовый объект, выберите команду Edit ⇒ Undo Move (Редактирование ⇒ Отменить: Перемещение), прежде чем продолжить работу.

дактирование контура текстового объекта в режиме просмотра контуров. Для этого выполните команду меню **View Dutline** (Просмотр **D** Koнтуры).

Изменение атрибутов абзаца

Вы можете задавать перед вводом нового текста не только атрибуты символов, но и атрибуты абзаца, такие как выключка и отступы, а также переопределять эти атрибуты для изменения внешнего вида уже существующего текста. При выделении нескольких текстовых контуров и контейнеров вы можете задать атрибуты одновременно для них всех.

Большая часть всех этих параметров доступна в палитре **Paragraph** (Абзац), получить доступ к которой можно, щелкнув по слову **Paragraph** (Абзац) на панели **Control** (Управление) или выбрав пункт меню Window \Rightarrow **Type** \Rightarrow **Paragraph** (Окно \Rightarrow Текст \Rightarrow Абзац).



Сейчас вы добавите отступы после абзацев основного текста.

- Выберите инструмент Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты) и дважды щелкните по центру нижней части связанной текстовой области (внизу монтажной области).
- 2 Используя инструмент **Туре** (Текст) **Т**, установите текстовый курсор во второй абзац, который начинается со слов **When you sneeze**.
- З Щелкните по слову Paragraph (Абзац) на панели Control (Управление), чтобы открыть одноименную палитру Paragraph (Абзац).
- 4 Введите значение 10 в поле Space After Paragraph (Отбивка после абзаца) в правом нижнем углу палитры и нажмите клавишу Enter или Return. При работе с большими текстовыми объектами ре-

комендуется задавать размер отбивки, вместо нажатия клавиши Enter или Return.

5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.





Параметры документа

Выполнив команду меню **File** ⇒ **Document Setup** (Файл ⇒ Параметры документа), вы получите доступ к диалоговому окну **Document Setup** (Параметры документа). Это окно позволяет устанавливать множество параметров текста, включая **Highlight Substituted Fonts** (Выделить подставленные шрифты) и **Highlight Substituted Glyphs** (Выделить подставленные глифы), флажки для которых находятся в группе элементов управления **Bleed And View Options** (Параметры «Выпуск за обрез» и «Просмотр»).

В разделе **Type Options** (Параметры ввода текста) в нижней части диалогового окна можно выбрать язык документа, изменить внешний вид двойных и одинарных кавычек, отредактировать размер и положение надстрочных и подстрочных знаков, капителей и т. д.

bleed and view Opdons			
Unita: Inches	Edit Arthoards		
Top Bottom Left Bleed: : On State : On State	Right 2		
Show Images In Outline Mode			
Highlight Substituted Fonts Highlight Substituted Glyphs			
Transparency			
Grid Size: Medium			
Grid Colors: 📰 Light 👻	10000 Aug		
Simulate Colored Paper			
Preset: [Medium Resolutio Qustom.		The second	
		Constant S.	
Vilse Tuppgramber's Chintes		and the second	
Language: English: USA		TITS TOATY	
Double Quotes: *** Single Quotes	HERE AND	-Siderbill	
Size Position			
Superscript: 58/3 % 83/3 4	and the second		
Subscript: 58.3 44 83.5 4 8			
Small Caps: 700 months %	Salar Male	State State	
Export: Preserve Text Editability +			
		CARLANDER .	

Создание и использование стилей текста

Стили позволяют единообразно форматировать текст и могут быть полезны, когда требуется выполнять обновление атрибутов текста во всем до-

кументе. После создания стиля вы сможете редактировать его. При этом будет обновляться весь текст, отформатированный с помощью него.

В программе Illustrator существуют два типа стилей:

- стиль абзаца состоит из атрибутов символов и абзацев и может применяться к целому абзацу;
- стиль символов состоит из атрибутов символов, которые можно применить к выделенному фрагменту текста.

Создание и использование стиля абзаца

1 Сделав активным инструмент Туре (Текст) Т, установите текстовый курсор в подзаголовок, набранный желтым шрифтом, Cover Your Mouth and Nose.

Для создания стиля абзаца не обязательно выделять текст, однако вы должны поместить текстовый курсор в строку текста с теми атрибутами, которые вы хотите сохранить.

2 Выполните команду меню Window ⇒ Type ⇒ Paragraph Styles (Окно ⇒ Текст ⇒ Стили абзацев) и щелкните мышью по кнопке New Paragraph Style (Новый стиль абзаца) 🖬 в нижней части открывшейся палитры.

Новый стиль абзаца будет создан и сохранен в палитре под именем **Para**graph 1 (Стиль абзаца 1).

3 В списке стилей дважды щелкните мышью по имени стиля **Paragraph 1** (Стиль абзаца 1). Измените имя стиля на **Subhead** и нажмите клавишу **Enter** или **Return**, чтобы сохранить.



Дважды щелкнув мышью по имени стиля, чтобы

переименовать его, вы одновременно применяете данный стиль к подзаголовку, набранному желтым шрифтом (где сейчас установлен текстовый курсор). Это значит, что, изменяя атрибуты стиля **Subhead**, вы автоматически измените вид данного подзаголовка текста.

4 Трижды щелкните по строке Wash Your Hands, расположенной двумя абзацами ниже желтого подзаголовка, чтобы выделить ее. В палитре Paragraph Styles (Стили абзацев) щелкните по стилю Subhead.



Обратите внимание, что справа от имени стиля

отображается знак «плюс» (+), а текст, к которому был применен этот стиль, отличается от подзаголовка Cover Your Mouth and Nose. Знак

«плюс» (+) означает, что у стиля есть дополнительные (переопределяющие) настройки. Дополнительные настройки — это любые атрибуты форматирования, отличающиеся от определенных стилем, — например, измененный размер шрифта выделенного абзаца.

5 Удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X) и в палитре Paragraph Styles (Стили абзацев) щелкните по имени стиля Subhead, чтобы переопределить атрибуты выделенного текста. Атрибуты стиля Subhead будут применены к выделенному тексту.



• Примечание. Если при импорте документа Microsoft Word вы решили сохранить форматирование, то стили, использованные в программе Microsoft Word, также могут быть перенесены в проект программы Illustrator и отображены в палитре **Para**graph Styles (Стили абзацев).

6 Выбрав инструмент Туре (Текст), трижды щелкните по строке Stay Home When Sick, чтобы выделить весь абзац. Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), щелкните по имени стиля Subhead в палитре.



7 Выберите команду Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Редактирование стиля абзаца

Созданный стиль абзаца можно легко изменить. После этого параметры стиля будут обновлены для всех текстовых объектов, к которым он применен.

1 Дважды щелкните мышью по строке стиля Subhead справа от его имени, в списке, расположенном в палитре Paragraph Styles (Стили абзацев), чтобы открыть диалоговое окно Paragraph Style Options (Параметры стиля абзаца).

Совет. Данное диалоговое окно также доступно из меню палитры Paragraph Styles (Стили абзацев) =

- 2 Выберите категорию Indents and Spacing (Отступы и интервалы) в левой части диалогового окна.
- **3** Задайте параметру **Space After** (Отбивка после) значение **10 pt**.

Если флажок **Preview** (Просмотр) установлен, вы можете переместить диалоговое окно, чтобы посмотреть, как изменилось оформление абзаца.

4 Щелкните по кнопке ОК. Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Sele 1	aver Statest	
General Basic Dacaster Ferrula		
Indents and Spacing	Algement I	
TONES.	Left Extent: 2 Billion Statements	
Hyphenaton	Fort Line Indext: 2 Constantion	
Character Color	Regist Indent: 1 William Statistics	
obsert the sectores	Space Sefure: 2 Million Statement	
	Soute After : DECEMBER	

В меню палитры **Paragraph Styles** (Стили абзацев) вы найдете дополнительные возможности для работы со стилями абзацев, например, копирование, удаление и редактирование.

Копирование атрибутов текста

Инструмент **Eyedropper** (Пипетка) позволяет быстро скопировать атрибуты текста и применить их к выделенному фрагменту без создания стиля.

- 1 Используя инструмент **Туре** (Текст) **Т**, выполните тройной щелчок для выделения второго крупного абзаца в первой колонке, начинающегося со слов **Keep your hands clean**.
- 2 Выберите инструмент Eyedropper (Пипетка) *№* на панели Tools (Инструменты) и щелкните по верхнему абзацу, содержащему текст белого цвета. При этом над указателем появится буква «Т».

Атрибуты того абзаца будут немедленно применены к выделенному вами фрагменту.



- 3 Используя инструмент Туре (Текст), выполните тройной щелчок для выделения абзаца, расположенного после подзаголовка Stay Home When Sick, начинающегося со слов Help yourself and others. После выделения абзаца выберите инструмент Eyedropper (Пипетка) и еще раз щелкните по верхнему абзацу текста. Повторите эту операцию и для следующего абзаца, начинающегося со слов The stress at work.
- Совет. Вы также можете создать стиль абзаца для основного (белого) текста.
- 4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Не закрывайте файл.

Создание и применение стиля символов

Стили символов, в отличие от стилей абзацев, применяются только к выделенному тексту и могут содержать только атрибуты символов. Далее вы создадите стиль символов из форматирования текста в обеих колонках.

- Используя инструмент Туре (Текст) Т, в первом абзаце после подзаголовка Cover Your Mouth and Nose выделите текст Do not cover your mouth with your hands.
- 2 В раскрывающемся списке Font Style (Стиль шрифта) на панели Control (Управление) выберите стиль Italic. Также

щелкните по слову **Character** (Символ) и нажмите кнопку **Underline** (Подчеркивание) **П**, чтобы подчеркнуть выделенный текст.

- **3** В группе палитр **Paragraph Styles** (Стили абзацев) щелкните по ярлыку палитры **Character Styles** (Стили символов).
- 4 В палитре Character Styles (Стили символов) щелкните, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), по кнопке Create New Style (Создать новый стиль) в нижней части

палитры. Щелчок по этой кнопке с зажатой клавишей Alt или Option позволяет задать имя стиля при добавлении его в палитру. Вы также можете дважды щелкнуть по стилю в палитре, чтобы переименовать и отредактировать его.

- 5 Дайте стилю имя emphasis и щелкните по кнопке OK. В стиле будут сохранены атрибуты, примененные к выделенному тексту.
- 6 Не сбрасывая выделения с текста, щелкните, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), по стилю



emphasis в палитре **Character Styles** (Стили символов), чтобы назначить его выделенному тексту. Теперь, если данный стиль будет изменен, то обновленные атрибуты форматирования автоматически применятся к выделенному тексту.





 Примечание.
 На панели Control (Управление) может не отображаться раскрывающийся список Font Style (Стиль шрифта).
 Щелкните по слову Character (Символ), чтобы открыть одноименную палитру и выполнить настройки.

• Примечание.

Необходимо не просто установить текстовый курсор в тексте, а выделить полностью всю фразу.

- 7 В следующем абзаце, после подзаголовка Wash Your Hands выделите текст Wash your hands often и примените к нему стиль emphasis, удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или Option (OS X).
- 8 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Редактирование стиля символов

После создания стиля символов вы можете с легкостью изменить атрибуты в исходном стиле, и все фрагменты текста с этим стилем будут обновлены.

1 Дважды щелкните справа от имени стиля emphasis в палитре Character Styles (Стили символов) (но *не* по самому имени). Откроется диалоговое окно Character Style Options (Параметры стиля сим-

волов). В левой части диалогового окна выберите категорию Character Color (Цвет символов) и убедитесь, что выбрано поле Fill (Заливка). В списке с образцами выберите светло-желтый ивет (C=0, M=2, Y=60, K=0).Убедитесь, что флажок Preview (Просмотр) установлен. При изме-



нении форматирования стиля **emphasis** будет автоматически меняться вид использующего этот стиль текста. Щелкните по кнопке **OK**.

- 2 Щелкните по стилю с именем [Normal Character Style] в палитре Character Styles (Стили символов), а затем закройте ее.
- 3 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Изменение формы текста путем искажения оболочки

Оболочка — это объект, который искажает или изменяет форму выделенных объектов. Вы можете использовать в качестве оболочки заранее определенную деформированную фигуру или сетку либо создать и отредактировать свою собственную фигуру или сетку, используя для этого расположенные в монтажной области объекты.

Далее вы опробуете фигуры оболочки, включенные в состав дистрибутива программы Illustrator.

- 1 Выберите инструмент Туре (Текст) Т на панели Tools (Инструменты). Прежде чем начать ввод текста, на панели Control (Управление) выберите семейство шрифтов Myriad Pro, стиль шрифта Bold Condensed и размер шрифта 36 pt.
- 2 Щелкните по плакату справа от изображения оранжевого лица, ниже зеленого объекта (возможно, вам понадобится прокрутить вниз окно документа). Точность при этом не важна. Появится текстовый курсор.
- Заглавными буквами введите слово COLD. Выделите текст, используя инструмент Туре (Текст), а затем выберите инструмент Eyedropper (Пипетка) . Щелкните по зеленой заливке объекта сверху, чтобы окрасить текст тем же самым цветом.



- 4 Выберите инструмент Selection (Выделение) №. Выделив текстовую область, щелкните по кнопке Make Envelope (Создать оболочку) на панели Control (Управление) (но не по стрелке, расположенной справа). В диалоговом окне Warp Options (Параметры деформации) установите флажок Preview (Просмотр). Текст будет отображен в виде дуги.
- 5 В раскрывающемся списке Style (Стиль) выберите вариант Bulge (Выпуклость). Переместите вправо ползунковый регулятор Bend (Изгиб). При этом дуга еще сильнее выгнется вверх. Можно поэкспериментировать с множеством различных комбинаций. Перемещайте ползунковые регуляторы искажения по горизонтали и вертикали, обращая внимание на то, какой эффект это производит на текст. Перед закрытием диалогового окна верните ползунковые регуляторы Distortion (Искажение) в положение 0%, убедитесь, что ползунок Bend (Изгиб) установлен на 40%, и щелкните по кнопке OK.

Warp Options			
Style:			
	Horizontal	Vertical	
Bend:			40%
Distortion			
Horizontal:			0%
Vertscal:			
✓ Preview			Cancei
PE SOL			



Примечание.
 Кнопка Make Envelope

(Создать оболочку) не применяет эффект. Она лишь преобразует текст в объект оболочки. Такой же визуальный результат можно получить, выбрав команду меню Effect \Rightarrow Warp \Rightarrow Arc Upper (Эффект $\Rightarrow Де$ формация ⇒ Дуга вверх). Более подробные сведения об оболочках вы можете найти в разделе справки Illustrator «Искажение объекта с помощью оболочки».

- 6 Используя инструмент Selection (Выделение), щелкните по белому кругу на зеленом объекте над текстом и нажмите клавишу Delete или Backspace, чтобы удалить его.
- 7 Перетащите деформированную фигуру (выпуклый текст) в центр зеленого объекта. Если необходимо будет внести какие-либо изменения, текст и фигуру можно отредактировать отдельно друг от друга. Сейчас вы измените текст, а потом деформированную фигуру.
- 8 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) **Q** на панели Tools (Инструменты) и несколько раз щелкните по деформированному тексту, чтобы приблизить его.
- 9 Не сбрасывая выделения с деформированного текста, щелкните по кнопке Edit Contents (Редактировать содержимое) на панели Control (Управление). Так вы сможете отредактировать текст в деформированной оболочке.
- **10** Выберите команду View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы включить «быстрые» направляющие.
- 11 Выбрав инструмент Туре (Текст), поместите указатель на деформированный текст. Обратите внимание, что слово COLD отображается синим цветом и с подчеркиванием. Так «быстрые» направляющие показывают исходный текст. Щелкните по тексту, чтобы поместить в него текстовый курсор, а затем выполните двойной щелчок для выделения этого текста.
- 12 Введите текст GERM. Вы увидите, что при вводе текст автоматически принимает форму выгнутой вверх дуги. Выполните команду Edit ⇒ Undo





Typing (Редактирование ⇒ Отменить: Ввод текста), чтобы вернуть исходный текст. Кроме редактирования самого текста на данном этапе вы также можете изменить его форматирование.

13 Выберите инструмент Selection (Выделение) и убедитесь, что деформированный текст по-прежнему выделен. Щелкните по кнопке Edit Envelope (Редактировать оболочку)
 на панели Control (Управление). Обратите внимание на элементы управления другими параме-

Совет. Если сделать двойной щелчок, используя инструмент Selection (Выделение), а не инструмент Туре (Текст), вы перейдете в режим изоляции. Это еще один способ редактирования текста в деформированной фигуре. Для выхода из режима изоляции нажмите клавишу Esc. трами, такие как **Bend** (Изгиб), **Horizontal** (Искажение по горизонтали) и **Vertical** (Искажение по вертикали). Это те же самые элементы управления, которые вы видели в диалоговом окне **Warp Options** (Параметры деформации).

14 На панели **Control** (Управление) измените значение в поле ввода **Bend** (Изгиб), сделав его равным **87%**.Убедитесь, что значения искажения по горизонтали и вертикали равны **0**.





- **15** Выберите команду **View** ⇒ **Smart Guides** (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы выключить «быстрые» направляющие.
- 16 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) к на панели Tools (Инструменты). Щелкните для выделения опорной точки справа от буквы «D». Затем немного перетащите выделенную опорную точку вправо, изменяя при этом деформированную фигуру.



- Совет. Чтобы извлечь текст из деформированной фигуры, выделите его, используя инструмент Selection (Выделение), и выполните команду меню Object => Envelope Distort => Release (Объект => Искажение с помощью оболочки => Разобрать). При этом вы получите два объекта: текст и фигуру дуги.
- **17** Выполните команду Edit ⇒ Undo Move (Редактирование ⇒ Отменить перемещение), чтобы вернуть форму выгнутой вверх дуги.
- 18 Выберите инструмент Selection (Выделение) и, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетащите среднюю правую опорную точку вправо. Цель этой операции — убрать зазоры между текстом и ограничивающей зеленой фигурой (см. рисунок).



19 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Не закрывайте файл.

Изменение формы текста в оболочке

Еще один способ деформации текста — это создание и редактирование собственного деформирующего объекта, используя фигуры на монтажной области.

- Выбрав инструмент Selection (Выделение), щелкните по деформированному тексту для его выделения. Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетащите копию деформированного объекта в оболочке на красную фигуру над двумя столбцами текста.
- 2 Выполните команду Object ⇒ Envelope Distort ⇒ Release (Объект ⇒ Искажение с помощью оболочки ⇒ Отделить), чтобы отделить текст от оболочки. Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), щелкните по серой фигуре обо-

лочки и удалите ее, оставив при этом текстовую область. Щелчком мыши выделите текстовую область.

3 Выберите инструмент Eyedropper (Пипетка) / на панели Tools (Инструменты) и щелкните по темно-красной фигуре, окружающей текстовую область.



- 4 Используя инструмент Selection (Выделение), выделите щелчком мыши белый круг и выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Bring To Front (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить вперед).
- 5 Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), а затем Edit ⇒ Paste In Front (Редактирование ⇒ Вставить на передний план). Теперь на монтажной области находятся два белых круга, один поверх другого, при этом верхний выделен.
- 6 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Hide** ⇒ **Selection** (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное). Вы будете использовать этот белый круг позднее.
- **7** Выполните команду меню View \Rightarrow Outline (Просмотр \Rightarrow Контуры).
- 8 Нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните по слову COLD и по краю белого круга, чтобы выделить оба эти объекта. Выполните команду меню View ⇒ Preview (Просмотр ⇒ Иллюстрация) и убедитесь, что оба объекта все еще выделены.
- 9 Выполните команду меню Object ⇒ Envelope Distort ⇒ Make With Top Object (Объект ⇒ Искажение с помощью оболочки ⇒ По форме верхнего объекта). Теперь данный объект называется Envelope Top (Верх оболочки). Это название должно быть отображено в левой

части панели **Control** (Управление).

10 Нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните по красному объекту позади деформированного текста. Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать), а затем сохраните файл



Обтекание объекта текстом

С помощью обтекания объекта текстом можно получить интересные результаты. Сейчас вы сделаете так, чтобы текст обтекал красную фигуру.

- Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выберите инструмент **Туре** (Текст) и установите текстовый курсор перед подзаголовком **Stay Home When Sick**. Нажмите клавишу **Enter** или **Return** один-два раза, чтобы переместить подзаголовок ближе к первой строке текста в столбце.
- 3 Выделите красный объект, используя инструмент Selection (Выделение), и выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Bring To Front (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить вперед).

Для обтекания текстом объект должен находиться в том же слое, что и текст, и располагаться непосредственно над ним в иерархии слоя.

- 4 Не сбрасывая выделения с красного объекта, выполните команду Object ⇒ Text Wrap ⇒ Make (Объект ⇒ Обтекание текстом ⇒ Создать). Теперь текст в столбцах будет обтекать красную фигуру.
- 5 Используя инструмент Selection (Выделение), перетащите красную фигуру немного вниз, обращая внимание на то, как меняется текст в двух столбцах. Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Move (Редактирование ⇒ Отменить перемещение).



Совет. Вы также можете настроить размер области текста, чтобы изменить положение текста в ней, перетащив нижний средний маркер вверх или вниз. 6 Выберите команду Object ⇒ Text Wrap ⇒ Text Wrap Options (Объект ⇒ Обтекание текстом ⇒ Параметры обтекания текстом). В диа-

логовом окне Text Wrap Options (Параметры обтекания текстом) задайте параметру Offset (Отступы) значение 10 pt и установите флажок Preview (Просмотр), чтобы оценить результат. Щелкните по кнопке OK.

7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).



8 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Не закрывайте файл.

Создание текста по открытому контуру

Используя инструмент **Туре** (Текст), вы можете вводить текст по контуру, располагая его вдоль края открытого или закрытого контура.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), если это необходимо. Возможно, вам потребуется увеличить масштаб отображения иллюстрации, чтобы видеть печатаемый текст.
- 2 Инструментом Selection (Выделение) ▶ выделите волнообразный контур, расположенный над оранжевым изображением лица.
- 3 Выбрав инструмент Туре (Текст) Т, переместите указатель на левый край контура. Указатель примет вид текстового курсора, пересеченного волнистой линией ". Выполните щелчок мышью (позиция указателя выделена на рисунке). Ввод текста будет начинаться



с позиции, в которой вы щелкнули мышью. Обратите внимание, что цвет обводки контура исчезнет и появится текстовый курсор.

- **4** Введите текст **WASH YOUR HANDS**. Обратите внимание, что введенный вами текст будет расположен вдоль контура.
- **5** Используя инструмент **Туре** (Текст), трижды щелкните мышью по введенному тексту, чтобы выделить его весь.

- 6 Выберите инструмент Eyedropper (Пипетка) ✓ на панели Tools (Инструменты) и щелкните по первому заголовку, начинающемуся со слов COVER YOUR MOUTH. Над указателем в виде пипетки появится буква «Т» (если при этом неактивен режим Caps Lock).
- 7 Выберите инструмент Selection (Выделение) на панели Tools (Инструменты) и убедитесь, что выделен контур, а не текст, расположенный вдольнего. Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), а затем Edit ⇒ Paste In Front (Ре-





🍋 Примечание.

Если длина контура недостаточна, чтобы вместить весь введенный текст, то справа от контура появится красный знак «плюс» (+). Чтобы устранить этот недочет, вы можете уменьшить размер (кегль) шрифта, либо увеличить длину контура.

дактирование ⇒ Вставить на передний план). Перетащите копию по прямой вниз, как показано на рисунке.

- 8 Щелкните по только что скопированному вами тексту, используя инструмент Туре (Текст). Щелкните по тексту еще трижды, чтобы выделить всю строку, и введите STAY HOME WHEN SICK.
- 9 Выберите инструмент Selection (Выделение) и поместите

указатель над вертикальной линией слева от текста. Когда указатель примет вид ▶, щелкните и перетащите его вправо, как показано на рисунке. Будьте внимательны: не перетаскивайте текст слишком далеко, иначе на экране отобразится знак «плюс» 升, недалеко от выходного порта правого конца контура.



Примечание.
 Выделив текст, расположенный вдоль контура, вы можете выполнить команду меню Туре ⇒ Туре
 On A Path ⇒ Туре
 On A Path Options
 (Окно ⇒ Текст по контуру ⇒ Параметры текста по контуру), чтобы установить дополнительные параметры отображения.



10 Не сбрасывая выделения с текста, выполните команду меню Object ⇒ Transform ⇒ Rotate (Объект ⇒ Трансформирование ⇒ Поворот), и в открывшемся диалоговом окне в поле Angle (Угол) введите значение 8. Щелкните по кнопке OK.



- **11** Выбрав инструмент **Selection** (Выделение), переместите текст, как показано на рисунке.
- **12** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Примечание. Вы можете применить любые атрибуты форматирования символов и абзаца к тексту, расположенному вдоль контура.

Создание текста по закрытому контуру

Теперь вы создадите текст по закрытому контуру.

- 1 Выполните команду меню Object ⇒ Show All (Объект ⇒ Показать все).
- 2 Выполните команду меню Object ⇒ Bring To Front (Объект ⇒ Переложить вперед). Ранее скрытый белый круг отобразится поверх красной фигуры.
- 3 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) ана панели Tools (Инструменты) и три раза с интервалом щелкните по белому кругу, чтобы увеличить масштаб отображения области. Выбрав инструмент Selection (Выделение) ⊾, выделите белый круг, если это еще не сделано.
- 4 Дважды щелкните по инструменту Scale (Масштаб) ⊡ на панели Tools (Инструменты), чтобы открыть одноименное диалоговое окно. Задайте параметру Uniform Scale (Равномерно) значение 155% и щелкните по кнопке OK.

Scale	
Scale	
• Uniform: 159%6	
Non-Uniform	
Horizontal: 155%	
Verbcal: 155%	
1000	the second for the

• **Примечание.** Более подробную информацию о трансформировании объектов вы можете узнать в уроке 4.

5 Выберите инструмент Туре (Текст) и поместите указатель на краю белого круга. Указатель инструмента Туре (Текст) 🛐 несколько видоизменится: 👔, вокруг буквы «Т» появится окружность, означающая, что если вы щелкнете (пока не делайте этого!) мышью, то текст окажется помещен внутрь круга и будет создана новая текстовая область.

6 Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), поместите указатель на левый край круга (см. рисунок). Ука-



затель примет вид текстового курсора, пересеченного волнистой линией Д. Выполните щелчок мышью, но пока ничего не вводите. На контуре появится текстовый курсор.

Примечание. Если после щелчка мышью вы обнаружите, что текстовый курсор «перескочил» на другую сторону круга, выполните команду меню Edit

Undo Type (Редактирование

Oтменить: Ввод текста).

- **7** Введите текст **THE COMMON COLD**. Текст будет расположен вдоль контура круга. Трижды щелкните мышью, чтобы выделить всю строку.
- 8 Выполните команду меню Window ⇒ Type ⇒ Paragraph Styles (Окно ⇒ Текст ⇒ Стили абзацев) и щелкните по стилю [Normal Paragraph Style], чтобы убедиться, что к тексту применено форматирование по умолчанию. Закройте группу палитр.
- 9 Выбрав инструмент Selection (Выделение), на панели Control (Управление) измените размер шрифта на 15 pt, выберите шрифт Myriad Pro, стиль — Bold Condensed или другой похожий, а цвет заливки сдеайте светло-серым (C=1, M=1, Y=13, K=15).
- 10 Чтобы настроить положение текста на контуре, поместите указатель над линией, слева от текста (левее слова **THE**). Эта линия называется *скобкой*. Когда указатель примет вид ▶, переместите текст по окружности, как показано на рисунке.



• Примечание. Вместо того чтобы нажимать клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), вы можете взять инструмент Type On A Path (Текст по контуру) . Для этого на панели Tools (Инструменты) нажмите и удерживайте кнопку мыши на иконке инструмента Type (Текст).

• Примечание. Возможно, вам понадобится приблизить изображение, чтобы видеть скобки более четко.

Скобки появляются в начале строки, в конце контура и в середине (между начальной и конечной скобками). Вы можете изменить положение всех трех скобок, чтобы настроить положение текста на контуре.
Примечание. Более подробную информацию о параметрах текста по контуру вы можете найти в справочных материалах программы Illustrator, в разделе «Создание текста по контуру». 11 Не сбрасывая выделения с текстового объекта по контуру, выполните команду меню Туре ⇒ Туре On A Path ⇒ Туре On A Path Options (Текст ⇒ Текст по контуру) ⇒ Параметры текста по контуру). Откроется диалоговое окно Туре On A Path Options (Параметры текста по контуру). Установите флажок Preview (Просмотр). В раскрывающемся



списке Effect (Эффект) выберите эффект Skew (Асимметрично). Поэкспериментируйте с другими эффектами, после чего выберите эффект Rainbow (Радуга). В раскрывающемся списке Align To Path (Выровнять по контуру) выберите вариант Descender (Нижний выносной элемент) и задайте параметру Spacing (Интервал) значение -12 pt. Щелкните по кнопке OK.

- **12** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 13 Выполните команду View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 14 Выполните команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Не закрывайте файл.



Преобразование текста в кривые

Преобразовав текст в кривые — векторные контуры, — вы сможете изменять его и перемещать как любые другие графические объекты. Текст, преобразованный в кривые, обычно используется для редактирования крупного шрифта заголовков или надписей, реже — для основного текста или текста более мелкого кегля. Получателю файла с таким текстом нет необходимости устанавливать дополнительные шрифты, чтобы его компьютер правильно отобразил вашу иллюстрацию.

1 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Layers (Слои) , чтобы открыть ее. Затем щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя warped text и по значку палитры Layers (Слои), чтобы закрыть палитру.



2 Выберите инструмент Selection (Выделение) и щелкните мышью по тексту АН-СНОО, появившемуся на монтажной области. Выполните команду меню Туре ⇒ Create Outlines (Текст ⇒ Преобразовать в кривые).



Совет. Всегда сохраняйте исходные (промежуточные) файлы проекта, так как текст, преобразованный в кривые, невозможно снова сделать текстом.

Теперь текст уже не ссылается на определенный шрифт, а представляет собой графический объект, подобно любому другому векторному объекту вашей иллюстрации.

Кроме того, текст был деформирован, поэтому выделение не совпадает с фигурой желтого текста. Чтобы оно совпадало, выполните команду меню **Object** \Rightarrow **Expand Appearance** (Объект \Rightarrow Разобрать оформление).

- 3 Выполните команду меню View ⇒ Guides ⇒ Hide Guides (Просмотр ⇒ Направляющие ⇒ Спрятать направляющие), а затем Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение)
- 4 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Контрольные вопросы

- 1 Назовите три способа добавления текста в программе Adobe Illustrator CS6.
- 2 В чем состоят два преимущества использования шрифтов OpenType?
- **3** В чем разница между стилем абзаца и стилем символов?
- **4** В чем заключаются преимущества и недостатки преобразования текста в кривые?

Ответы

- 1 Для добавления текста можно использовать следующие три способа.
 - Используя инструмент **Туре** (Текст), следует щелкнуть по монтажной области и ввести текст, когда появится текстовый курсор. Размер текстовой строки при этом будет определяться количеством введенных символов.
 - Используя инструмент **Туре** (Текст), нужно перетащить указатель, создав текстовую область, а после появления текстового курсора — ввести текст.
 - Используя инструмент **Туре** (Текст), нужно щелкнуть по открытому или закрытому контуру, чтобы преобразовать его в текст по контуру или в текст в области. Щелчок по закрытому контуру при зажатой клавише Alt (Windows) или **Option** (OS X) создает текст по контуру фигуры.
- 2 Двумя главными преимуществами формата OpenType являются совместимость с различными платформами (один и тот же файл шрифта работает на компьютерах под управлением операционных систем Windows и OS X) и поддержка расширенных наборов символов и возможностей разметки, что обеспечивает более полноценную работу с разными языками и продвинутое управление печатью.
- 3 Стиль символов может быть применен только к выделенному тексту, а стиль абзаца к целому абзацу. Стили абзацев лучше подходят для задания отступов, полей и межстрочных интервалов.
- 4 Преобразование текста в кривые устраняет необходимость при совместном использовании файлов пересылать вместе с файлом шрифты. Кроме того, после преобразования в кривые можно использовать градиентную заливку текста и создавать интересные эффекты для отдельных символов. Однако при этом следует учитывать следующее:
 - после преобразования станет недоступно редактирование текста (например, нельзя будет изменить содержимое или шрифт текста), поэтому лучше сохранить исходный текст в отдельном слое или использовать эффект Outline Object (Контурный объект);
 - в кривые не могут быть преобразованы растровые шрифты, а также шрифты, защищенные от такого преобразования;

- не рекомендуется преобразовывать в кривые текст с размером шрифта менее 10 pt; при преобразовании в кривые, текст утрачивает контрольные точки — инструкции по корректировке формы, встроенные в шрифты и позволяющие системе оптимизировать отображение и печать текста в широком диапазоне размеров, потому если планируется изменение размера шрифта, это следует сделать перед преобразованием;
- необходимо преобразовывать в кривые весь выделенный текст; нельзя преобразовать отдельный символ в строке (чтобы преобразовать в кривые отдельный символ, нужно создать отдельный текстовый объект, содержащий только этот символ).

8

РАБОТА СО СЛОЯМИ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- работать с налитрой Layers (Слои);
- создавать, переупорядочивать, закреплять слои, подслои и группы;
- перемещать объекты между слоями;
- находить объекты в палитре Layers (Слои);
- копировать объекты и слои из одного файла в другой;
- выполнять объединение слоев;
- применять к слою тень;
- создавать обтравочную маску слоя;
- применять атрибуты оформления к слоям и объектам;



изолировать объекты в слое.

Для выполнения урока потребуется около 45 минут. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку **Lesson08**.



Слои позволяют организовать вашу иллюстрацию в виде отдельных уровней, которые можно редактировать и просматривать как независимо друг от друга, так и одновременно. Каждый документ Adobe Illustrator содержит как минимум один слой. Использование нескольких слоев облегчает контроль над печатью, отображением и редактированием иллюстрации.

Начало работы

В этом уроке вы завершите иллюстрацию телевизора, знакомясь по мере выполнения работы с разнообразными способами использования палитры **Layers** (Слои).

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson08 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

- З Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L8end_1.ai, расположенный в папке Lesson08.
- 4 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).



- 5 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить основные сведения).
- 6 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) в правой части рабочей среды или выполните команду меню Window ⇒ Layers (Окно ⇒ Слои).

Отдельные слои используются для объектов, составляющих иллюстрацию, на что указывают их имена в палитре **Layers** (Слои). Ниже приведено описание элементов в палитре **Layers** (Слои), для вызова которой служит команда меню **Window** ⇒ **Layers** (Окно ⇒ Слои).



- А. Переключатель Visibility
- Б. Цвет слоя
- В. Меню палитры Layers
- Г. Столбец Selection
- Д. Столбец Target
- Е. Индикатор выделенного слоя
- Ж. Значок шаблонного слоя
- Переключатель Edit (блокировка/разблокировка)
- Треугольник для сворачивания/разворачивания содержимого слоя
- К. Кнопка Locate Object
- Л. Кнопка Make/Release Clipping Mask
- M. Кнопка Create New Sublayer
- H. Кнопка Create New Layer
- O. Кнопка Delete Selection

• Примечание.

Если ваша палитра Layers (Слои) выглядит не так, как на представленном ниже рисунке, не обращайте на это внимания. Пока что вам необходимо лишь ознакомиться с нею.

7 Оставьте файл открытым, если хотите сверяться с ним во время работы, или выполните команду меню File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть).

Чтобы начать работу, откройте незавершенный графический файл.

- 8 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson08 и откройте файл L8start 1.ai.
- 9 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). Перейдите к папке Lesson08 и дайте файлу имя tv.ai. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным тип файла Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.
- **10** Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

О слоях

При создании сложной иллюстрации довольно трудно отслеживать все элементы в окне документа. Мелкие детали скрываются более крупными, и выделение объектов становится затруднительным. Слои позволяют управлять всеми элементами вашей иллюстрации. Слои можно представить в виде чистых папок, содержащих графические объекты. Если перетасовать эти папки, изменится порядок наложения элементов иллюстрации. Можно перемещать элементы из папки в папку и создавать вложенные папки.

Структура слоев в документе настолько проста или сложна, насколько это необходимо. По умолчанию все элементы расположены в одном родительском слое. Однако можно создавать новые слои и перемещать в них элементы или перемещать элементы из одного слоя в другой в любое время. Палитра **Layers** (Слои) позволяет легко выделять, скрывать, закреплять графические объекты и менять их атрибуты оформления. Можно даже создавать шаблонные слои, которые используются для трассировки графических объектов, и обмениваться слоями с приложением Adobe Photoshop.



Создание слоев

По умолчанию каждый новый документ содержит один слой с именем Layer 1 (Слой 1). Во время работы над иллюстрацией можно в любой момент переименовывать или добавлять слои. Размещение объектов на отдельных слоях позволяет легко выделять и редактировать эти объекты. Например, поместив текст на отдельный слой, в дальнейшем можно будет сразу изменить весь текст, не затронув остальную часть иллюстрации.

Сейчас вы переименуете слой, а затем разными способами создадите два новых слоя и один подслой.

1 Если палитра Layers (Слои) не отображена, щелкните по значку палитры Layers (Слои) В правой части рабочей среды или выполните команду меню Window ⇒ Layers (Окно ⇒ Слои).

В палитре подсвечивается имя первого слоя по умолчанию, Layer 1 (Слой 1), указывая на то, что он активен.

2 В палитре Layers (Слои) дважды щелкните по имени слоя Layer 1 (Слой 1), чтобы отредактировать его. Введите текст Side panel и нажмите клавишу Enter или Return.

Вместо того чтобы хранить все объекты на одном единственном слое, вы создадите несколько слоев и подслоев, которые помогут вам более эффективно организовать расположение объектов, чтобы потом их было проще выделять.

Слоям и подслоям по умолчанию присваивается номер в порядке создания, так, к примеру, второй созданный слой получит имя Layer 2 (Слой 2).

4 Дважды щелкните по имени слоя Layer 2 (Слой 2) и измените его имя на TV body.

Новый слой будет добавлен, отобразится в списке над слоем **Side panel** и автоматически станет активным. Обратите внимание, что цвет только что созданного слоя (светло-красный маркер слева от имени) отличается от цвета слоя **Side panel**. Эта информация понадобится вам позже, при выделении содержимого слоев.

5 Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), щелкните по кнопке Create New Layer (Создать новый слой) ☐ в нижней части палитры. В появившемся диалоговом окне Layer Options (Параме-





Совет. Вы также с легкостью можете удалить ненужный слой или подслой, выделив его в палитре Layers (Слои) и нажав кнопку Delete Selection (Удалить выделенное) , расположенную в нижней части палитры. Это действие удалит как сам слой или подслой, так и все объекты на нем. • Примечание. Для создания нового подслоя без установки параметров и присвоения имени щелкните по кнопке Create New Sublayer (Создать новый подслой), не удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). тры слоя) введите имя нового слоя — **Screen**, а затем щелкните по кнопке **OK**.

6 Щелкните мышью по слою Side panel, а затем по кнопке Create New Sublayer (Создать новый подслой) в нижней части палитры, чтобы создать в нем новый подслой.

При создании нового подслоя родительский слой открывается, отображая уже содержащиеся в нем подслои.

Подслой — это слой, расположенный внутри другого слоя. Подслои используются для того, чтобы упорядочить содержимое слоя, не прибегая к группировке или разгруппировке объектов.

7 Дважды щелкните по имени нового подслоя Layer 4 (Слой 4), измените его на knobs и нажмите клавишу Enter или Return.

Новый подслой появится непосредственно под основным слоем **Side panel** и будет выделен.





Слои и цвет

По умолчанию в программе Illustrator каждому слою в палитре **Layers** (Слои) назначается по возможности уникальный цвет (всего есть девять цветов). Цвет отображается в палитре рядом с именем слоя. Этот же цвет используется в окне иллюстрации для отображения ограничительной рамки, контура, опорных точек и центра выделенного объекта.

По цвету легко найти соответствующий объекту слой в палитре **Layers** (Слои), при этом вы можете изменять цвет слоя по своему усмотрению.



Каждый слой и подслой может иметь уникальный цвет.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Выделение и перемещение объектов и слоев

Изменяя порядок следования слоев в палитре **Layers** (Слои), можно переупорядочивать расположенные в слоях объекты, а также перемещать объекты из одного слоя или подслоя в другой. Объекты в слоях, занимающих в списке палитры **Layers** (Слои) более высокую позицию, расположены на монтажной области перед объектами в слоях, расположенных ниже по списку.

Сначала вы переместите изображение регуляторов на корпусе телевизора на подслой **knobs**.

1 Если в палитре Layers (Слои) не отображается содержимое слоя Side panel, щелкните по треугольнику слева от миниатюры слоя Side panel, чтобы развернуть содержимое слоя.

Если слой или подслой содержит какие-либо объекты, то слева от его имени отображается треугольник, щелкнув по которому, можно развернуть или свернуть содержимое слоя или подслоя. Соответственно, при отсутствии какого-либо содержимого треугольник не отображается.

- 2 Перетащив нижнюю границу палитры Layers (Слои), увеличьте размер палитры так, чтобы стали видны все имеющиеся слои.
- 3 Используя инструмент Selection (Выделение), щелкните в монтажной области по самому маленькому из регуляторов в правой части телевизора.

Обратите внимание, что ограничивающая рамка имеет тот же оттенок синего цвета, что и маркер слоя **Side panel** в палитре **Layers** (Слои). Также обратите внимание, что справа от имени слоя и выделенного объекта (в нашем случае — **<Path>** (**<**Контур**>**)) появился маленький синий прямоугольник. Это так называемый *индикатор выделенного объекта* , который подсказывает, на каком слое находится выделенный объект.

4 Щелкните и перетащите строку <Path> (<Контур>) с индикатором выделенного объекта вверх, на подслой knobs. Отпустите кнопку мыши, когда будет выделен подслой knobs. Обратите внимание на треугольник, появившийся слева от имени подслоя knobs, который означает, что подслой теперь содержит элементы.





Совет. Для выделения объектов, находящихся за другими объектами, можно также зажать клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X), а затем щелкнуть несколько раз в позиции наложения объектов. Подробные сведения о выделении за объектами вы можете найти в уроке 2.

- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 6 Щелкните по верхнему объекту <Group> (<Группа>) на слое Side panel. Нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните по следующему за первым объекту <Group> (<Группа>), выделив тем самым их оба (см. рисунок).
- 7 Перетащите одну из выделенных строк на подслой knobs. Отпустите кнопку мыши, когда будет выделен подслой knobs.

Вышеописанные действия улучшают организацию объектов в палитре, благодаря чему их будет проще найти впоследствии.

8 Раскройте содержимое подслоя knobs, щелкнув по треугольнику, расположенному слева от него.



Копирование содержимого слоев

Чтобы скопировать слои и/или их содержимое, вы можете воспользоваться командами Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать) и Edit ⇒ Cut (Редактирование ⇒ Вырезать), как мы делали на предыдущих уроках, либо использовать для этих целей палитру Layers (Слои).

1 Щелкните по имени объекта <Path> (<Контур>)на подслое knobs. Зажав клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетаскивайте объект <Path> (<Контур>), пока над ним не появится горизонтальная линия. Отпустите кнопку мыши, а затем и клавишу-модификатор.

Перетаскивание при нажатой клавише Alt (Option) копирует выделенный объект. Данная операция аналогична выделению содержимого монтажной области, а затем



поочередному выполнению команд Edit \Rightarrow Copy (Редактирование \Rightarrow Копировать) и Edit \Rightarrow Paste In Front (Редактирование \Rightarrow Вставить на передний план).

- 2 Увеличьте размер палитры Layers (Слои), перетащив влево ее левый край, чтобы лучше видеть имена слоев и объектов.
- **3** Щелкните по треугольнику слева от имени слоя **knobs**, чтобы свернуть его содержимое. Это упрощает работу с палитрой **Layers** (Слои).

Совет. Для выделения и одновременного перетаскивания нескольких подслоев вы можете воспользоваться клавишей Shift.

Совет. Вы также можете выделить строку с объектом <Path> (<Контур>) и выполнить команду Duplicate <Path> (Создать дубликат «<Контур>») из меню палитры Layers (Слои).

- 4 Выбрав инструмент Selection (Выделение) к, еще раз щелкните по самому маленькому регулятору настройки телевизора на монтажной области. Дважды щелкните мышью по инструменту Selection (Выделение) и в открывшемся диалоговом окне Move (Перемещение) задайте параметру Horizontal (По горизонтали) значение 0,8 in, а параметру Vertical (По вертикали) значение 0. Щелкните по кнопке OK.
- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Перемещение слоев

Сейчас вы переместите изображение экрана на слой **Screen**, к которому позже вы добавите содержимое из другого файла Illustrator. Вы также перенесете изображение корпуса телевизора на слой **TV body**.

- На монтажной области, используя инструмент Selection (Выделение) к, щелкните по белому прямоугольнику с закругленным углами — на него позже вам предстоит наложить несколько объектов. В палитре Layers (Слои) появится индикатор выделения слоя , справа от его имени.
- 2 Переместите индикатор выделения , находящийся около имени слоя Side panel, непосредственно на значок в строке слоя Screen.

Данное действие переместит выделенный объект **<Path>** (<Контур>) на слой **Screen**. Цвет ограничивающей рамки выделения и опорных точек, отображаемых на монтажной области, поменяется на светло-зеленый — цвет слоя **Screen**.

- 3 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 4 Щелкните мышью по индикатору выделения правее имени нижнего





объекта **<Path>** (<Контур>) на слое **Side panel**, чтобы увидеть, какие объекты выделены на монтажной области. В соответствующем столбце палитры появится синий индикатор выделения объектов , как показано на рисунке.

Щелчок мышью по данному индикатору — это еще один способ выделить нужный объект на монтажной области.

5 Переместите подслой <Path> (<Контур>), с которым вы работали во время выполнения предыдущего шага,



на слой **TV body**. Объект **<Path>** (<Контур>) появится в верхней строчке списка содержимого слоя **TV body**.





6 Выделите нижний подслой <Path> (<Контур>) на слое Side panel, щелкнув по нему кнопкой мыши. Удерживая клавишу Shift, щелкните по находящемуся прямо над ним еще одному подслою <Path> (<Контур>), чтобы выделить их оба. Перенесите любой из выделенных подслоев <Path> (<Контур>) на слой TV body.



Вы увидите, что содержимое слоя **Side panel** (регуляторы) исчезло. Так произошло потому, что в списке слой **TV body** находится выше слоя **Side panel**, а это, в свою очередь, значит, что объекты данного слоя перекрывают объекты остальных слоев на монтажной области.

- 7 Щелкните мышью по треугольнику слева от имени слоя Side panel, чтобы свернуть его содержимое, а затем выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 8 Щелкните мышью и перенесите слой Side panel вверх, поместив его между слоями Screen и TV body в палитре Layers (Слои). Когда между слоями появится горизонтальная линия, отпустите кнопку мыши.





 Примечание. Будьте внимательны, иначе вы можете случайно вложить один слой в другой. Если слой Side panel исчезнет, воспользуйтесь командой меню Edit => Undo Reorder Layers (Редактирование => Отменить: Изменить порядок слоев).

9 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Закрепление слоев

При редактировании объектов иллюстрации вы можете воспользоваться функцией закрепления других слоев для предотвращения выделения и изменения определенной части иллюстрации. Сейчас вы закрепите все слои, кроме подслоя **knobs**, чтобы можно было легко редактировать регуляторы телевизора, не оказывая влияния на объекты, расположенные на других слоях.

 Щелкните напротив слоя Screen по пустому полю столбца Edit (Редактирование) справа от переключателя Visibility (Видимость) , чтобы закрепить этот слой.

Значок с изображением замка в позиции переключателя Edit (Редактирование) указывает на закрепление слоя и всего содержимого слоя.



- 2 Повторите предыдущий шаг для слоя **TV body**.
- 3 Щелкните по треугольнику слева от имени слоя Side panel, чтобы развернуть содержимое этого слоя. Щелкните по пустому полю столбца Edit (Редактирование) справа от переключателя Visibility

Совет. Если щелкнуть по переключателю Edit (Редактирование) еще раз, слой снова будет закреплен. Удерживая во время щелчка клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), вы можете закреплять и освобождать все остальные слои. (Видимость) подслоя **<Path>**(<Контур>), расположенного ниже подслоя **knobs**.

Вы можете освободить отдельный слой, сделав щелчок по переключателю Edit (Редактирование)

Совет. Вы также можете дважды щелкнуть мышью по миниатюрному изображению слоя, находящемуся справа от имени слоя. чтобы от-



крыть диалоговое окно Layer Options (Параметры слоя). В появившемся диалоговом окне следует установить флажок Lock (Заблокировать) и нажать кнопку **ОК**.

Далее вы измените размер маленьких регуляторов телевизора.

4 Выбрав инструмент Selection (Выделение) b, очертите прямоугольник выделения вокруг двух маленьких регуляторов в верхнем правом углу телевизора. Закрепив слой, вы не сможете выделить его содержимое на монтажной области.



- 5 Выполните команду меню Object ⇒ Transform ⇒ Scale (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Масштабирование). В диалоговом окне Scale (Масштабирование) задайте параметру Uniform (Равномерно) значение 110% и щелкните по кнопке OK.
- 6 Щелкните в палитре Layers (Слои) по переключателям Edit (Редактирование) ■ слоев <Path> (<Контур>), Screen и TV body, чтобы разблокировать их. Щелкните по треугольнику слева от имени слоя Side panel, чтобы свернуть его содержимое.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 8 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Просмотр слоев

Палитра Layers (Слои) позволяет скрывать слои, подслои или отдельные объекты. При скрытии слоя его содержимое закрепляется и не может быть выделено или распечатано на принтере. Помимо этого палитра **Layers** (Слои) предоставляет возможность независимого отображения слоев и объектов в режиме предварительного просмотра или в режиме просмотра контуров. Сейчас вы измените цвет заливки части корпуса телевизора.

1 В палитре Layers (Слои) щелкните по слою TV body для его выделения. Затем щелкните, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), по переключателю Visibility (Видимость) слоя TV body, чтобы скрыть все остальные слои.



Совет. Щелчок по переключателю Visibility (Видимость) при нажатой клавише Alt (Windows) или Option (OS X) попеременно прячет и показывает слои. Скрытие слоев предотвращает их изменение.

- 2 Щелкните по треугольнику слева от имени слоя TV body, чтобы развернуть его содержимое.
- 3 Щелкните, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X), по переключателю Visibility (Видимость) слоя TV body, чтобы отобразить объекты данного слоя на монтажной области в режиме Outline (Контуры).

Сделав это, вы увидите, что на данном слое находятся три фигуры. Отображение слоя в режиме **Outline** (Контуры) также бывает полезно при выделении опорных и центральных точек объектов.





Щелкните, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X), по переключателю Visibility, чтобы перейти в режим Outline

4 Используя инструмент Selection (Выделение) №, щелкните по большому прямоугольнику внутри фигуры телевизора, чтобы выделить его (см. рисунок).

- 5 Не сбрасывая выделения с прямоугольника, щелкните по раскрывающемуся списку Fill color (Цвет заливки) на панели Control (Управление). Выберите образец с именем Wood Grain на открывшейся палитре Swatches (Образцы), чтобы закрасить прямоугольник градиентной заливкой.
- 6 Щелкните, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X), по переключателю Visibility (Видимость) s слоя TV body, чтобы отобразить объекты слоя на монтажной области в режиме Preview (Иллюстрация). Обратите внимание, что справа от нижнего подслоя <Path> (<Контур>) появился индикатор выделенного объекта 📕. Также обратите внимание на то, что данная фигура не отображается на монтажной области, так как находится в самом низу списка объектов слоя, под двумя другими объектами <Path> (<Контур>).
- 7 Выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Bring Forward (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план). Теперь выделенная фигура







с градиентной заливкой отображается на монтажной области. Выбирая какую-либо из команд меню **Arrange** (Монтаж), вы перемещаете выделенный объект вниз или вверх по списку содержимого слоя в палитре **Layers** (Слои) аналогично тому, как перемещали объекты ранее в этом уроке.

8 Выберите инструмент Gradient (Градиент) па панели Tools (Инструменты). Убедитесь, что в нижней части панели Tools (Инструменты) выделено поле Fill (Заливка). Поместите указатель ближе к центру нижней границы выбранного прямоугольника. Нажав и удерживая клавишу Shift и кнопку мыши, пере-



• Примечание.

При выборе инструмента **Gradient** (Градиент) на выделенном прямоугольнике появляется горизонтальная линия, указывающая направление изменения оттенка градиентной заливки, используемое по умолчанию тащите указатель по прямой вверх до верхней границы прямоугольника, чтобы установить другое направление изменения оттенка градиентной заливки. Отпустите кнопку мыши, а затем и клавишу-модификатор.

9 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



10 В меню палитры Layers (Слои) - Выберите команду Show All Layers (Показать все слои).

Кроме того, щелчок по переключателю Visibility (Видимость) слоя TV body при нажатой клавише Alt (Windows) или Option (OS X) также отобразит остальные слои.

- **11** Щелкните по треугольнику слева от слоя **TV body**, чтобы свернуть содержимое этого слоя.
- **12** Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Вставка слоев

Чтобы завершить изображение телевизора, вы скопируете и вставите недостающие элементы иллюстрации из другого файла. Вы можете вставить в один файл другой, содержащий несколько слоев, не нарушив при этом структуру последних.

- Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).
- 2 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл show.ai из папки Lesson08 на жестком диске компьютера.
- З Чтобы увидеть, как располагаются объекты в каждом слое, поочередно щелкайте мышью по переключателям Visibility (Видимость) слоев в палитре Layers



(Слои), удерживая клавишу Alt (Windows) или **Option** (OS X), чтобы отобразить один слой и скрыть при этом все остальные. Вы также можете для более детального ознакомления разворачивать и сворачивать слои, щелкая мышью по треугольнику **▶** слева от имени слоя. Закончив, убедитесь, что все слои видимы и при этом свернуты.

- 4 Выполните команду меню Select ⇒ All (Выделение ⇒ Все), а затем команду Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), чтобы выделить и скопировать изображение игрового телешоу в буфер обмена.
- **5** Закройте файл **show.ai**, отказавшись от сохранения изменений.
- 6 В файле tv.ai в меню палитры Layers (Слои) - Выберите пункт Paste Remembers Layers (Вставить скопированные слои). Напротив пункта меню появится флажок, означающий, что этот параметр активен.

Если установлен параметр **Paste Remembers Layers** (Вставить скопированные слои), то при вставке в монтажную область нескольких слоев из другого файла они будут добавлены в палитру **Layers** (Слои) в виде отдельных слоев. Если же этот параметр не установлен, все объекты окажутся в активном слое.

7 Выполните команду меню Edit ⇒ Paste (Редактирование ⇒ Вставить), чтобы вставить снимок телешоу. Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ От-

менить выделение).

Так как параметр **Paste Remembers Lay**ers (Вставить скопированные слои) активен, четыре слоя из файла show.ai оказались по отдельности в начале списка слоев в палитре **Layers** (Слои) — их имена, как вы можете видеть: Shadow/highlight, Text, Game board и Background.

- 8 Выбрав инструмент Selection (Выделение), перетащите новый материал на серый прямоугольник со скругленными углами и отцентрируйте его как можно точнее (см. рисунок). Далее вам нужно будет перенести только что вставленные объекты на слой Screen.
- **9** В палитре Layers (Слои) щелкните по слою Shadow/highlight (если он

еще не выделен) и, удерживая клавишу **Shift**, щелкните по имени слоя **Background**. Перетащите вниз, на слой **Screen**, любой из выделенных слоев. При этом внешний вид иллюстрации не изменится.



• Примечание. Если в целевом файле имеется слой с тем же именем, что и у слоя во вставляемом файле, то Illustrator автоматически объединит содержимое обоих слоев.











Перетащите выделенные слои

Результат

10 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Создание обтравочных масок

Палитра **Layers** (Слои) позволяет создавать обтравочные маски, используемые для контроля над отображением и скрытием графических объектов в слое или в группе.

Обтравочная маска представляет собой объект, форма которого маскирует расположенные на заднем плане того же слоя или подслоя другие графические объекты таким образом, что видимой остается только часть иллюстрации, находящаяся в пределах маски.

Далее вы создадите обтравочную маску на основе белого прямоугольника со скругленными углами, расположенного в верхней части слоя **Screen**.

1 Перетащите вниз нижний край палитры Layers (Слои), чтобы видеть весь список слоев.

Объект, используемый в качестве маски, должен находиться в палитре Layers (Слои) выше объектов, которые он маскирует. Вы можете создавать об-

травочные маски для группы объектов, для подслоя или слоя целиком. Так как сейчас вам нужно замаскировать все содержимое слоя **Screen**, то обтравочная маска должна быть верхней в списке содержимого слоя **Screen**, и это как раз то, чего вы добились при выполнении действий предыдущего раздела.

2 Щелкните по подслою <Path> (<Контур>) в нижней части слоя Screen. Перетащите подслой <Path> (<Контур>) вверх, на строку с именем слоя Screen. Когда программа подсветит имя слоя



• Примечание. Для выполнения следующих шагов сбрасывать выделение с иллюстрации на монтажной области не обязательно, но для удобства просмотра вы можете сделать это.

Совет. Чтобы отменить обтравочную маску, еще раз нажмите на кнопку Make/ Release Clipping Mask (Создать/Отменить обтравочную маску). **Screen**, отпустите кнопку мыши, чтобы задать новое местоположение подслоя **<Path>** (<Контур>) поверх слоя **Screen**. Теперь белый прямоугольник со скругленными углами находится выше всего остального содержимого слоя.

3 Щелкните по слою Screen, чтобы выделить его в палитре Layers (Слои). Затем щелкните по кнопке Make/Release Clipping Mask (Создать/Отменить обтравочную маску) ≡ в нижней части палитры Layers (Слои).



Вы увидите, что имя подслоя **<Path>** (<Контур>) теперь подчеркнуто, обозначая, что он является обтравочной фигурой. На монтажной области подслой **<Path>** (<Контур>) скрывает часть изображения экрана телевизора, выходящую за границы фигуры.

4 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Объединение слоев

Чтобы упростить структуру вашей иллюстрации, вы можете объединить слои, подслои или группы. В этом случае, содержимое всех выделенных слоев, послоев или групп объединяется в одном слое, подслое или группе. Обратите внимание, объекты объединяются

в слой или группу, выделенный последним.

 Щелкните в палитре Layers (Слои) по подслою Text для его выделения. Затем, удерживая клавишу Shift, щелкните по подслою Background.

Обратите внимание, что индикатор выделенного слоя указывает на последний из выделенных подслоев, который и считает-



ся активным. Слой, выделенный последним, определяет имя и цвет объединенного слоя.

 Примечание. Объединяемые слои должны располагаться на одном уровне иерархии в палитре Layers (Слои). Аналогичным образом объединяемые подслои должны располагаться в одном слое и на одном уровне иерархии. Объекты объединять с другими объектами нельзя.



2 В меню палитры Layers (Слои) **-** ■ выберите команду Merge Selected (Объединить выделенные), чтобы объединить содержимое трех подслоев.

В добавляемых слоях сохраняется исходный порядок наложения объектов, которые размещаются поверх объектов целевого слоя.

3 Дважды щелкните по миниатюре слева или пустому пространству справа от имени подслоя. В открывшемся диалоговом окне Layer Options (Параметры слоя) выберите пункт Green (Зеленый) из раскрывающегося списка Color (Цвет), чтобы цвет подслоя соответствовал цвету слоя Screen. Щелкните по кнопке OK.



Последнее действие не обязательно. Диа-

логовое окно Layer Options (Параметры слоя) содержит большое количество параметров, с которыми вы уже работали, в том числе там есть элементы управления для переименования слоев, переключения режимов **Preview** (Иллюстрация) и **Outline** (Контуры), для закрепления слоев, их скрытия и отображения. Вы также можете сбросить флажок **Print** (Печатать), в этом случае содержимое слоя не будет выводиться на печать.

4 Удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя Screen, чтобы скрыть все остальные слои. Щелкните по пустому полю в столбце Visibility (Видимость) слева от имени подслоя Shadow/highlight, чтобы отобразить его содержимое на рабочей области.



- 5 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).
- **6** Убедитесь, что на панели **Control** (Управление) установлен параметр **Align To Selection** (Выровнять по выделенной области). Щелкните по

• Примечание. Элементы управления для настройки выравнивания могут не отображаться на панели Control (Управление), в таком случае получить к ним доступ можно, щелкнув по слову Align (Выравнивание). кнопкам Horizontal Align Center (Горизонтальное выравнивание по центру) а и Vertical Align Center (Вертикальное выравнивание по центру) на, чтобы выровнять объекты друг относительно друга.

7 В меню палитры Layers (Слои) → выберите пункт Show All Layers (Показать все слои), а затем выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).



8 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Поиск слоев

При работе с иллюстрацией иногда требуется найти выделенные на монтажной области элементы в палитре **Layers** (Слои), чтобы понять, каким образом организовано их расположение.

- 1 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, выделите один из двух маленьких регуляторов телевизора на монтажной области, щелкнув по нему мышью. В палитре Layers (Слои) справа от имени слоя Side panel и подслоя knobs появится индикатор выделения.
- 2 Щелкните по кнопке Locate Object (Найти объект) В нижней части палитры Layers (Слои), чтобы отобразить выделенный объект (он расположен на подслое knobs). Содержимое слоя будет развернуто, и в палитре Layers (Слои) отобразится строка с именем выделенного элемента. Данная функция может оказаться полезной при работе с файлами Illustrator, состоящими из большого количества слоев.





- 3 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- **4** Щелкните по треугольнику слева от имени слоя **Screen** и **Side panel**, чтобы свернуть содержимое этих слоев.

Применение к слоям атрибутов оформления

Используя палитру **Layers** (Слои), вы можете применять к слоям, группам и объектам такие атрибуты оформления, как стили, эффекты и уровни прозрачности. Если атрибут оформления применяется к слою, то изменения коснутся всех его объектов. Если же атрибут оформления применяется к отдельному объекту слоя, то этот атрибут не окажет влияния на весь слой.

• Примечание. Более подробно работа с атрибутами оформления рассмотрена в уроке 13.

Давайте применим какой-нибудь эффект к расположенному в слое объекту, а затем скопируем этот эффект на другой слой, изменив все его объекты.

- 1 Щелкните по треугольнику слева от имени слоя **TV body**, чтобы развернуть его содержимое.
- 2 Щелкните по значку Target (Цель) Справа от имени нижнего объекта <Path> (<Kонтур>). Щелкая мышью по этому значку, вы указываете, что хотите применить эффект, стиль или изменить уровень прозрачности. Иными словами, слой, подслой, группа или объект становятся целевыми. Соответствующие объекты также выделяются и в окне документа. Когда выбранный элемент преобразуется в целевой, значок Target (Цель) приобретает вид двойного кольца или Значок в виде одинарного кольца означает, что элемент не является целевым.



Примечание. При щелчке по значку Target (Цель) происходит выделение объектов и на монтажной области. Для применения эффекта вы также можете выделить нужный объект или объекты непосредственно на монтажной области.

3 Выполните команду меню Effect ⇒ Stylize ⇒ Drop Shadow (Эффект ⇒ Стилизация ⇒ Тень). В диалоговом окне Drop Shadow (Тень) задайте параметру Opacity (Непрозрачность) значение 50%, параметру X Offset (Сдвиг по оси Х) значение 0, параметру Y Offset (Сдвиг по оси Y) значение 0.1 in, а параметру Blur (Размытие) значение 0,1 in. Щелкните по кнопке OK. Вокруг фигуры телевизора появится тень.

Drop Shadow	1
Mode: Multiply +	
Opacity: : 500	
X Offset : D In	
Y Offset: \$ 0.1 m	
Blue: C.O.1 In	
Color: Darkness:	
Preview Cancel OK	



• Примечание. В меню Effect (Эффект) присутствуют две команды Stylize (Стилизация). Выберите верхнюю команду, расположенную в разделе Illustrator Effects (Illustrator-Эффекты).

Обратите внимание, что теперь значок **Target** (Цель) **Д**ля нижнего подслоя **<Path>** (<Контур>) затенен. Это говорит о том, что к объекту были применены атрибуты оформления.

4 Щелкните по значку палитры Appearance (Оформление) в правой части рабочей среды, чтобы развернуть одноименную палитру. Если она не отображается, выполните команду меню Window ⇒ Appearance (Окно ⇒ Оформление). Обратите внимание, что эффект Drop Shadow (Тень) был добавлен в список атрибутов оформления для выделенного объекта.



- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Теперь вы воспользуетесь элементами управления палитры Layers (Слои), чтобы скопировать в слой и отредактировать атрибут оформления.
- 6 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) в правой части рабочей среды, чтобы открыть палитру. Затем щелкните по стрелке слева

от слоя **Side panel**, чтобы развернуть его содержимое. Если потребуется, прокрутите содержимое или перетащите вниз нижний край палитры **Layers** (Слои), чтобы увидеть весь список слоев.

Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X) и не отпуская кнопку мыши, перетащите затененный значок Target (Цель) нижнего подслоя <Path> (<Контур>) слоя TV body на соответствующий значок подслоя knobs.

Вы увидите, что эффект тени теперь также применен и к подслою **knobs**, о чем говорит затененный значок **Target** (Цель)

Сейчас вы отредактируете эффект **Drop Shadow** (Тень), примененный к регуляторам, несколько усилив его.

8 В палитре Layers (Слои) щелкните по значку Target (Цель) ☐ справа от подслоя knobs.



• Примечание. Затененный значок Target (Цель) можно перетащить на любой слой, подслой, объект или группу, применив свойства, отображаемые в палитре Appearance (Оформление). При этом автоматически будут выделены объекты данного подслоя, а с объекта в слое **TV body** выделение сбросится.

- 9 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Appearance (Оформление) ■, чтобы развернуть ее, и там щелкните по тексту Drop Shadow (Тень).
- 10 В диалоговом окне Drop Shadow (Тень) задайте параметру Opacity (Непрозрачность) значение 80%. Щелкните по кнопке OK.

Это действие применит к регуляторам легкий эффект градиента.

11 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).





12 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Изоляция слоев

Когда слой находится в режиме **Isolation Mode** (Режим изоляции), его объекты изолированы, что позволяет с легкостью редактировать их, не оказывая при этом влияния на другие слои. Далее вы переведете слой в режим изоляции и внесете несколько простых изменений.

- 1 Откройте палитру Layers (Слои), щелкнув по значку палитры.
- 2 В палитре Layers (Слои) сверните все подслои, щелкая по треугольникам слева от их имен.
- **3** Щелкните по подслою Side panel для его выделения.
- 4 В меню палитры Layers (Слои) ■ выберите команду Enter Isolation Mode (Войти в режим изоляции).

В режиме изоляции содержимое подслоя **Side panel** отображается поверх всех остальных объектов монтажной области, которые недоступны для выделения и закреплены, что во многом схоже с режимом изоляции при работе с группами. Теперь в палитре **Layers** (Слои) находится слой с именем **Isolation Mode** (Режим изоляции) и подслой, содержащий объекты **Side panel**.



- 5 Выберите инструмент Selection (Выделение) ▶ и, удерживая клавишу Shift, щелкните для выделения двух маленьких регуляторов на боковой панели телевизора.
- 6 Дважды нажмите клавишу ↓, чтобы немного опустить выделенные регуляторы.



7 Нажмите клавишу Esc для выхода из режима изоляции.

Обратите внимание, что остальное содержимое документа больше не закреплено, и в палитре **Layers** (Слои) снова отображаются все слои и подслои.

8 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Примечание. • Если появится диалоговое окно с запросом об очистке содержимого буфера обмена, щелкните по кнопке Clear Clipboard (Очистить буфер обмена). Это значит, что все содержимое буфера, ранее скопированное вами из файла Illustrator, будет удалено, и вы не сможете вставить его в другие приложения.

Теперь, когда иллюстрация закончена, возможно, вы захотите объединить все слои в один и удалить пустые слои. Этот процесс называется *сведением*. Предоставление законченной иллюстрации в файле с одним слоем предотвращает такие нежелательные последствия, как скрытие слоев и печать иллюстрации без некоторых ее элементов. Чтобы свести отдельные слои, не удаляя при этом скрытые, выберите те из них, которые требуется свести, и выполните команду **Merge Selected** (Объединить выделенные) из меню палитры **Layers** (Слои).

Совет. Вы можете использовать сочетания клавиш. Чтобы ознакомиться с полным списком сочетаний клавиш для работы с палитрой Layers (Слои), см. раздел «Комбинации клавиш» в справке Illustrator.

9 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Контрольные вопросы

- 1 Назовите два преимущества использования слоев при создании иллюстрации.
- 2 Как можно скрыть слой? Как можно отобразить отдельный слой?
- 3 Как изменить порядок наложения слоев в файле?
- 4 В чем заключается цель изменения цвета выделения для слоя?
- **5** Что произойдет, если вставить содержащий слои файл в другой файл? Чем полезна команда **Paste Remembers Layers** (Вставить скопированные слои)?
- 6 Как создать обтравочную маску слоя?
- 7 Как применить к слою эффект? Как этот эффект можно отредактировать?

Ответы

- 1 Среди преимуществ использования слоев при создании иллюстрации можно выделить следующие: защиту элементов, которые нет необходимости изменять; скрытие отвлекающих внимание частей иллюстрации; контроль над тем, что выводится на печать.
- 2 Чтобы скрыть слой, нужно щелкнуть по переключателю Visibility (Видимость) слева от его имени, чтобы отобразить — щелкнуть по пустой ячейке столбца Visibility (Видимость) данного слоя.
- З Чтобы изменить порядок наложения слоев, следует выбрать слой в палитре Layers (Слои) и перетащите его в новую позицию. Порядок следования слоев в палитре Layers (Слои) задает порядок наложения слоев друг на друга в документе — верхний слой в палитре расположен в иллюстрации на переднем плане.
- 4 Цвет выделения это цвет, который используется для отображения на монтажной области опорных точек и ограничительных рамок, он помогает идентифицировать различные слои документа.
- 5 По умолчанию файлы со слоями или скопированные с различных слоев объекты вставляются соответствующими командами в активный слой. Команда **Paste Remembers Layers** (Вставить скопированные слои) позволяет сохранить исходные слои вставляемых объектов без изменений.
- 6 Чтобы создать обтравочную маску слоя, нужно выделить слой и щелкнуть по кнопке Make/Release Clipping Mask (Создать/Отменить обтравочную маску). Самый верхний объект слоя будет использован в качестве обтравочной маски.
- 7 Нужно щелкнуть по значку Target (Цель) того слоя, к которому требуется применить эффект. Затем следует выбрать нужный эффект в меню Effect (Эффект). Чтобы отредактировать его, сперва нужно убедиться, что слой выделен, а затем щелкнуть по имени эффекта в палитре Appearance (Оформление). Откроется диалоговое окно с параметрами, которые можно изменять.



РИСОВАНИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- рисовать перспективу;
- использовать и редактировать стили сетки перспективы;
- рисовать и редактировать объекты в перспективе;
- редактировать плоскости сетки перспективы и их содержимое;
- создавать и редактировать текст в перспективе;

прикреплять к перспективе символы.



Для выполнения урока потребуется около полутора часов. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson09.



В программе Adobe Illustrator CS6 вы можете легко рисовать и выполнять визуализацию иллюстрации, используя сетку перспективы. Она позволяет создать представление сцены, расположенной на плоской поверхности, примерно в таком виде, как эту сцену воспринимает человеческий глаз. Например, вы можете визуализировать дорогу или пару железнодорожных рельсов, которые сходятся вдали и исчезают из поля зрения.

Начало работы

В этом уроке, чтобы познакомиться с сеткой перспективы, вы добавите к ней некоторые материалы, а потом отредактирете их.

Прежде чем начать работу, восстановите настройки программы Adobe Illustrator CS6 по умолчанию. Затем, чтобы увидеть, что вам предстоит создать, откройте файл с окончательным вариантом иллюстрации для этого урока.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

 Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке
 Lesson09 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

- 3 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L9end_1.ai, расположенный в папке Lesson09.
- 4 Выполните команду меню View ⇒ Zoom Out (Просмотр ⇒ Уменьшение) и уменьшите масштаб законченной иллюстрации, если вы хотите, чтобы она оставалась на



экране во время работы. Выбрав инструмент **Hand** (Рука) **()**, разместите иллюстрацию на экране так, как вам удобно. Оставьте файл открытым, или выполните команду меню **File** \Rightarrow **Close** (Файл \Rightarrow Закрыть).

- 5 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson09 и откройте файл L9start_1.ai.
- 6 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). Перейдите к папке Lesson09 и дайте файлу имя city.
 аi. В раскрывающемся списке Save As



Туре (Тип файла) (Windows) или **Format** (Формат) (OS X) оставьте выбранным тип файла **Adobe Illustrator** (*.**AI**/ai) и щелкните по кнопке **Save** (Сохранить). В диалоговом окне **Illustrator Options** (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.

Представление о перспективе

В программе Illustrator CS6 вы можете легко рисовать или визуализировать объект в перспективе, используя набор функций, работа которых основана на существующих законах изображения перспективы. Перспектива это приближенное представление на плоской поверхности изображения в том виде, как его видит человеческий глаз.



Нарисованные в перспективе объекты обладают следующими характерными свойствами:

- размер объектов становится меньше по мере увеличения расстояния от наблюдателя;
- объекты в перспективе укорачиваются (это означает, что объект или расстояние кажутся короче истинного размера, поскольку расположены под углом к наблюдателю).

Представление о сетке перспективы

Сетка перспективы позволяет создать на плоской поверхности приближенное представление изображения в том виде, как его обычно воспринимает человеческий глаз. Например, вы можете визуализировать дорогу или пару железнодорожных рельсов, которые сходятся вдали и исчезают из поля зрения. Сетка перспективы используется для создания и визуализации изображения в перспективе.

- 1 Выполните команду меню **Reset Essentials** (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- **3** Выберите инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы) **н** на панели **Tools** (Инструменты).

При этом по умолчанию на монтажной области отображается сетка двухточечной перспективы.

На представленном ниже рисунке показана сетка перспективы и ее составные части. По мере прохождения урока вы познакомитесь со всеми частями сетки. • Примечание. При выполнении урока вы для справки можете возвращаться к этому рисунку, на котором показаны параметры сетки перспективы.



- А. Виджет переключения между плоскостями
- Б. Протяженность вертикальной сетки
- В. Линейка сетки перспективы
- Г. Левая исчезающая перспектива
- Д. Линия горизонта
- Е. Высота горизонта
- Ж. Нулевая отметка
- 3. Протяженность сетки
- И. Размер ячеек сетки

- К. Элемент управления правой плоскостью сетки
- **Л.** Элемент управления горизонтальной плоскостью
- М. Элемент управления левой плоскостью сетки
- Н. Начало координат
- 0. Протяженность сетки
- П. Правая исчезающая перспектива
- Р. Уровень горизонта
- С. Нулевая отметка

Работа с сеткой перспективы

Чтобы начать работу с объектами в перспективе, полезно выполнить настройку сетки перспективы в соответствии с вашими предпочтениями.

Использование сетки перспективы

В начале урока вы поработаете с сеткой перспективы, используя некоторые из предустановленных стилей Illustrator.

Выбрав инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы), вы можете нарисовать некоторые объекты и выполнить их привязку в перспективе. Сетка не выводится на печать. По умолчанию она задается как двухточечная перспектива, однако вы легко можете изменить ее с помощью стилей. Для редактирования и перемещения сетки перспективы используется инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы). Максимальное число точек перспективы в программе Illustrator — три.

Выполните команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ One Point Perspective ⇒ [1P-Normal View] (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Одноточечная перспектива ⇒ [1т-обычный вид]). Вы увидите, что сетка изменится, отображая одноточечную перспективу.

Одноточечная перспектива может быть полезной для рисования дорог, железнодорожных путей или зданий, расположенных фасадом к наблюдателю.

2 Выполните команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Three Point Perspective ⇒ [3P-Normal View] (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Трехточечная перспектива ⇒ [3т-обычный вид]). Сетка изменится, отображая трехточечную перспективу.



Совет. Вы можете отобразить сетку, не выбирая инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы). Для этого выполните команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Show Grid (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Показать сетку).



Трехточечная перспектива обычно используется для зданий, наблюдаемых сверху или снизу. Помимо отображения точек исчезающей перспективы для каждой стены теперь сетка содержит точку, показывающую опускание или подъем этих стен.

3 Для возвращения к отображению двухточечной перспективы выполните команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Two Point Perspective ⇒ [2P-Normal View] (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Двухточечная перспектива ⇒ [2т-обычный вид]).

Редактирование сетки перспективы

Далее вы научитесь редактировать сетку перспективы. Для этого можно использовать инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы) или команду меню **Define Grid** (Определить сетку). Несмотря на то, что редактирование сетки перспективы можно выполнять и при наличии на сетке содержимого, выполнить настройку будет гораздо проще до того, как вы на ней что-то разместите. Вы можете создать только одну сетку для одного документа Illustrator.


• Примечание.

В этой части урока красный символ X на рисунках указывает на позицию, из которой необходимо выполнять перетаскивание.

• Примечание.

Серые линии на некоторых из этих рисунков показывают исходное положение сетки перспективы. Положение линии горизонта указывает уровень, на котором расположен глаз наблюдателя.

Используя инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы), перетаскивайте вверх точку левой нулевой отметки, перемещая при этом всю сетку. Выполняйте перетаскивание до тех пор, пока линия горизонта не поравняется с нижним краем голубого неба.

Точка нулевой отметки позволяет перемещать сетку перспективы в любое место монтажной области или даже в другую монтажную область.

• **Примечание.** Обратите внимание, что при перетаскивании за точку нулевой отметки сетку перспективы можно перемещать в любом направлении. Убедитесь, что сетка по-прежнему центрирована на монтажной области по горизонтали.

3 Используя инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы), перетащите вверх точку элемента управления горизонтальной плоскостью на расстояние около 68 pt и расположите ближе к линии горизонта.







Совет. Положение нулевой отметки относительно линии горизонта будет определять, насколько ниже или выше уровня глаз находится наблюдаемый объект.

4 Выбрав инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы), перетащите вниз точку протяженности вертикальной сетки (верхнюю точку сетки), уменьшив этот параметр.

Уменьшение вертикальной протяженности позволяет при рисовании объектов, не требующих большой точности, делать размер сетки минимальным, как вы увидите немного позже в этом уроке.



Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить). Сделан-5 ные вами изменения сетки перспективы будут сохранены только для текущего документа.

Настройка параметров сетки перед рисованием — важный шаг. Далее вы получите доступ к этим параметрам с помощью команды меню Define Grid (Определить сетку).

- **6** Выполните команду меню View \Rightarrow Perspective Grid \Rightarrow Define Grid (Просмотр \Rightarrow Сетка перспективы \Rightarrow Определить сетку).
- 7 В диалоговом окне Define Perspective Grid (Определить сетку перспективы) измените значения параметров следующим образом: Units (Единицы измерения) — Inches (Дюймы), Gridline Every (Линия через каждые) 0,3 in, Viewing Distance (Расстояние обзора) 7 іп.

Параметр Viewing Distance (Расстояние обзора) определяет расстояние между сценой и наблюдателем.

Обратите внимание, что вы можете изменить значение параметра Scale (Масштаб), это полезно при использовании реальных размеров. Кроме того, изменяются параметры Horizon Height (Высота горизонта) и Viewing Angle (Угол обзора), это можно сде-

лать и на монтажной области, используя инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы). Оставьте значения параметров группы Grid Color & Opacity (Цвет и прозрачность сетки) по умолчанию. После внесения всех изменений шелкните по кнопке ОК.

8 Используя инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы), перетаскивайте точку левой исчезающей перспективы влево на -0.75 in, пока она не поравняется с левой точкой линии горизонта. Обратите внимание, что при этом изменится только левая (синяя) сетка двухточечной перспективы.



Совет. Более подробные сведения о параметрах диалогового окна Define Perspective Grid (Определить сетку перспективы) вы можете найти в разделе справки Illustrator «Определение стилей сетки».

Совет. После установки параметров диалогового окна De**fine Perspective Grid** (Определить сетку перспективы) вы можете сохранить их в виде стиля для последующего использования. Для этого в диалоговом окне щелкните по кнопке Save Preset (Сохранить стиль).



9 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Perspective Grid Edit (Редактирование ⇒ Отменить: Редактировать сетку перспективы).

Вы можете отменять большую часть вносимых в сетку перспективы изменений.

- 10 Выполните команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Lock Station Point (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Закрепить точку наблюдения). Эта команда закрепляет точки левой и правой исчезающей перспективы таким образом, чтобы они перемещались одновременно.
- 11 Выбрав инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы), снова перетащите точку левой исчезающей перспективы влево на -0,75 in, пока та не поравняется с левой точкой линии горизонта. Обратите внимание, что теперь изменятся обе сетки двухточечной перспективы.



12 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

13 Выполните команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Lock Grid (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Закрепить сетку). Эта команда ограничивает перемещение и другие способы редактирования сетки перспективы с помощью инструмента Perspective Grid (Сетка перспективы). Можно будет настраивать только ее отображение и положение плоскостей, с этим вы поработаете чуть позже в ходе нынешнего урока.

 Примечание. Сетка перспективы доступна для редактирования только при выборе инструмента Perspective Grid (Сетка перспективы). Если она закреплена, вы можете отредактировать ее с помощью команды меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Define Grid (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Определить сетку).

Теперь, когда сетка закреплена в правильном положении, вы можете приступить к созданию городского ландшафта, добавляя к сетке разнообразные объекты.

Рисование объектов в перспективе

Для расположения объектов в перспективе используйте инструменты для рисования линий или фигур (за исключением инструмента Flare (Блик)) при отображаемой сетке перспективы. Прежде чем начать рисование с помощью любого из этих инструментов, необходимо выбрать плоскость сетки, к которой будут прикрепляться объекты, используя для этого виджет переключения между плоскостями или соответствующее сочетание клавиш.

Виджет переключения между плоскостями

При включении сетки перспективы помимо самой сетки по умолчанию в левом верхнем углу окна документа также появляется виджет переключения между плоскостями. Он используется для выбора активной плоскости сетки.

В сетке перспективы активной является та плоскость, на которой рисуется объект, чтобы создать проекцию этой части сцены для наблюдателя.

Дважды щелкнув мышью по кнопке инструмента **Perspective Grid** (Сетка перспективы) на панели **Tools** (Инструменты), вы получите доступ к настрокам виджета, в том числе и его расположения.



- A. Left Grid (1)
- Б. No Active Grid (4)
- B. Horizontal Grid (2)
- **F. Right Grid (3)**

Совет. Цифра в скобках, например, Left Grid (1) (Сетка слева (1)), указывает на назначенную плоскости «горячую» клавишу.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

- 1 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) №, чтобы открыть ее. Затем щелкните по переключателю Visibility (Видимость) № слоя Background, делая невидимым его содержимое. Далее щелкните по слою Left face, чтобы создаваемые вами объекты размещались на этом слое, и снова по значку палитры Layers (Слои) — теперь чтобы закрыть ее.
- 2 Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) на панели **Tools** (Инструменты).
- **3** Щелкните на виджете переключения между плоскостями по плоскости Left Grid (Сетка слева).

Какую бы плоскость вы ни выбрали с помощью виджета, она становится той плоскостью, к которой вы будете добавлять объекты.



• Примечание.

Практикуясь, со временем вы разовьете привычку постоянно проверять перед рисованием или добавлением объекта, какая плоскость сетки перспективы активна. Совет. При выполнении следующих шагов, возможно, вам потребуется увеличить масштаб изображения.

Совет. Вы можете отключить режим привязки объектов к сетке, для чего нужно будет выполнить команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Snap To Grid (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Привязать к сетке). Поместите указатель на верхнюю точку сетки перспективы, в позицию, где соединяются две плоскости. Обратите внимание на появление рядом с указателем направленной влево стрелки - Это говорит о том, что рисование будет выполняться на левой плоскости сетки. Щелкните и перетаскивайте указатель вниз и влево к нижней перпендикулярной линии, как показано на рисунке, то есть так, чтобы на измерительной метке отобразилось значение ширины приблизительно равное 3,6 in. Расположенные на метке рядом с указателем значения могут немного отличаться от показанных на рисунке.

По умолчанию при рисовании на плоскости сетки объекты автоматически привязываются к ее линиями.

5 Не сбрасывая выделения с прямоугольника, измените на панели Control (Управление) цвет заливки на серый, C=0, M=0, Y=0, K=40 (значение отображается во всплывающей подсказке).







Начните рисование

Создайте прямоугольник

Измените цвет заливки

Следующим этапом вы нарисуете еще один прямоугольник, чтобы создать другую сторону здания.

- 6 Нажмите два раза сочетание клавиш Ctrl++ (Windows) или Command++ (OS X), чтобы увеличить масштаб отображения сетки перспективы. Если масштаб недостаточно велик, привязка к сетке не подействует.
- 7 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) . чтобы раскрыть ее. Щелкните по слою Right face, чтобы новое содержимое было добавлено к этому слою.
- 8 По-прежнему используя инструмент **Rectangle** (Прямоугольник), щелкните по плоскости **Right Grid** (Сетка справа) на виджете переключения между плоскостями, чтобы начать рисование на правой плоскости сетки. Рядом с указателем теперь появится стрелка, направленная вправо → (она указывает, на какой плоскости будет

производиться рисование). Перетаскивайте указатель от использованной ранее верхней точки вниз и вправо. Отпустите кнопку мыши, когда на метке рядом с указателем будет отображаться значение ширины, равное **3,3 in** и указатель поравняется с нижним краем правой плоскости сетки.

9 Не сбрасывая выделения с прямоугольника, измените на панели **Con**-

trol (Управление) цвет заливки на светло-серый (С=0, М=0, Y=0, К=10). Нажмите клавишу Esc, чтобы скрыть палитру Swatches (Образцы).

- **10** Щелкните по кнопке скрытия сетки (Х) в левом верхнем углу виджета переключения между плоскостями.
- **11** Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

Сейчас вы нарисуете прямоугольник, который будет представлять собой окно здания. Но сначала вы должны снова сделать видимой сетку.

12 Для отображения сетки нажмите сочетание клавиш Shift+Ctrl+I (Windows) или Shift+Command+I (OS X).

▶ Совет. Для отображения сетки можно также выбрать инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы) или выполнить команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Show Grid (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Показать сетку).

13 Выберите инструмент Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами) ■ на панели Tools (Инструменты), удерживая кнопку мыши на иконке инструмента Rectangle (Прямоугольник) ■. Щелкните в центре только что нарисованного вами прямоугольника — откроется диалоговое окно Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами). Задайте следу-

ющие значения: Width (Ширина) 1,5 in, Height (Высота) 0,9 in, Corner Radius (Радиус скругления) 0,1 in. Щелкните по кнопке ОК. Этот прямоугольник станет окном здания.

- **14** Нажмите три раза сочетание клавиш **Ctrl++** (Windows) или **Command++** (OS X) для увеличения масштаба отображения.
- 15 Выберите инструмент Selection (Выделение) . Перетащите прямоугольник вниз и влево, поместив его в левую нижнюю часть светлосерого прямоугольника.

ОФИЦИАЛЬНЫЙ УЧЕБНЫЙ КУРС ADOBE ILLUSTRATOR CS6 367

Совет. Для скрытия сетки можно также выполнить команду меню View Perspective Grid Hide Grid (Просмотр Сетка перспективы Скрыть сетку).





При перемещении нарисованного в перспективе объекта его исходная перспектива сохраняется и не изменяется в соответствии с сеткой.

16 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Move (Редактирование ⇒ Отменить перемещение).

Выделение и трансформирование объектов в перспективе

Объекты в перспективе можно выделять с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы). Инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) используется для выделения объектов в активной плоскости.

Далее вы выполните перемещение и изменение размера только что нарисованного вами прямоугольника.

Выберите на панели Tools (Инструменты) инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) с который расположен в той же группе инструментов, что и Perspective Grid (Сетка перспек-



тивы). Перетащите закругленный прямоугольник вниз и влево, в левый нижний угол светло-серого прямоугольника. Обратите внимание, что при перетаскивании прямоугольник привязывается к сетке.

- 2 Не сбрасывая выделения с прямоугольника, щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и выберите градиент window.
- 3 По-прежнему используя инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы), щелкните по темно-серому прямоугольнику на левой плоскости сетки для его выделения. Обратите внимание, что на виджете переключения между плоскостями теперь будет выделена левая плоскость сетки.



- 4 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) **Q** на панели Tools (Инструменты) и очертите мышью область вокруг левого нижнего угла темно-серого прямоугольника на левой плоскости сетки.
- 5 Сделайте активным инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) № и перетаскивайте левый нижний угол темно-серого прямоугольника вверх и влево вдоль нижней линии плоскости сетки, которая ведет к левой точке исчезающей перспективы. Сверяйтесь с приведенным ниже рисунком. Отпустите кнопку мыши, когда на метке рядом с указателем будет отображаться значение ширины около 4,5 in.

• Примечание. Рисуя в перспективе, вы также можете использовать привычные сочетания клавиш, например, перетаскивая объект с зажатой

клавишей Shift.

Совет. Высоту обоих прямоугольников можно сделать одинаковой с помощью элементов управления палитры Transform (Трансформирование). Для открытия палитры выполните команду меню Window => Transform (Окно => Трансформирование).

Масштабирование объектов в перспективе

Объекты в перспективе масштабируются с помощью инструмента **Per**spective Selection (Выбор перспективы). При масштабировании объектов в перспективе действуют следующие правила.

- Масштабирование выполняется в плоскости объекта. При изменении масштаба высота или расстояние масштабируются на основе плоскости объекта, а не текущей или активной плоскости.
- В случае, если объектов несколько, масштабируются те из них, что находятся на одной плоскости. Например, если выбрать несколько объектов на правой и левой плоскостях, масштабироваться будут все объекты, лежащие на одной плоскости с тем объектом, чья ограничительная рамка используется для масштабирования.
- Объекты, перемещенные в перпендикулярном направлении, масштабируются на соответствующей им плоскости, а не на текущей или активной плоскости.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator



Примечание. Не обязательно добиваться точного совпадения размера, так как фигура привязывается к сетке перспективы. Кроме того, высота ваших прямоугольников может немного отличаться от высоты прямоугольников, показанных на рисунках.

На следующем этапе вы скопируете объект в перспективе, после чего переместите его в перпендикулярном направлении относительно уже существующего объекта.

- 6 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 7 Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или **Option** (OS X). Перетаскивайте вправо светло-серый прямоугольник на правой плоскости сетки. Когда на метке рядом с указателем будет отображаться значение пройденного расстояния (**dX**), равное примерно **4,75 in**, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.

Вы используете эту копию в качестве фасада еще одного здания. Как и при выполнении других видов рисования, удерживание клавиши Alt или Орtion позволяет создать копию объекта, а удерживание клавиши Shift ограничивает перемещение.



Расположив копию прямоугольника в перспективе, вы отрегулируете сетку перспективы, чтобы ее линии покры-

вали и новую фигуру. Для этого вы измените протяженность сетки.

- 8 Выберите инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы) **В** на панели Tools (Инструменты).
- 9 Дважды нажмите сочетание клавиш Ctrl++ (Windows) или Command++ (OS X) для увеличения масштаба отображения.

Вы увидите, что по мере увеличения масштаба линии сетки перспективы расширяются вправо и влево.

- **10** Выполните команду меню View \Rightarrow Perspective Grid \Rightarrow Unlock Grid (Просмотр \Rightarrow Сетка перспективы \Rightarrow Открепить сетку).
- 11 Используя инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы), поместите указатель на правый виджет протяженности сетки (обозначенный символом «Х» на рисунке ниже) и перетащите его влево до правого края скопированного прямоугольника, как показано на рисунке.
- 12 Перетащите немного вниз виджет ячейки сетки, уменьшив размер ячеек.

Обратите внимание: если вы перетащите виджет на слишком большое расстояние, протяженность сетки слева и справа сдвинется в направлении от соответствующей исчезающей перспективы. Перетаскивание виджета вверх будет увеличивать размер ячеек сетки.





Перетащите виджет протяженности сетки Измените размер ячейки сетки.

• Примечание. Линии сетки отображаются при наличии между ними зазора в 1 пиксел. При последовательном увеличении масштаба отображения будут показаны дополнительные линии сетки, расположенные ближе к исчезающей перспективе.

- 13 Выполните команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Define Grid (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Определить сетку). В диалоговом окне Define Perspective Grid (Определить сетку перспективы) измените значение параметра Gridline Every (Линия через каждые), установив его равным 0,25 in. Щелкните по кнопке OK. Это действие аналогично перетаскиванию виджета ячейки сетки.
- 14 Выберите инструмент Selection (Выделение) № и щелкните для выделения темно-серого прямоугольника на левой плоскости сетки. Далее щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и измените цвет заливки на значение building face 1. Щелкните, чтобы выделить второй прямоугольник (другую сторону фасада того же здания). Измените цвет заливки на значение building face 2.

15 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Теперь, когда прямоугольник размещен и ячейки отображаются правильно, вы скопируете еще один прямоугольник, расположенный на левой плоскости сетки, и создадите левую сторону фасада второго здания. Сейчас вы увидите, как можно перемещать объект параллельно его текущей позиции.

1 Выберите инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) № на панели Tools (Инструменты). Щелкните для выделения красного прямоугольника на левой плоскости сетки. Нажмите и удерживайте цифровую клавишу 5. Перетащите прямоугольник немного влево. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу 5.

Таким образом можно выполнять перемещение объекта параллельно его текущему положению.



- 2 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Perspective Move (Редактирование ⇒ Отменить: Переместить перспективу).
- 3 Не переключаясь с инструмента Perspective Selection (Выбор перспективы), нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X) и клавишу 5. Перетащите тот же прямоугольник вправо, расположив его в качестве левого фасада второго здания. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующие клавиши.

Таким образом можно создать копию и поместить ее в новую позицию, не изменяя исходный объект.

4 Не сбрасывая выделения с копии прямоугольника, выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Send To Back (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На задний план). На панели Control (Управление) измените цвет заливки на серый (C=0, M=0, Y=0, K=50).

Теперь вы скопируете закругленный прямоугольник окна и переместите копию на левую плоскость красного здания, используя при перетаскивании сочетание клавиш для переключения плоскостей.



- 5 Выбрав инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), выделите голубое окно на правой стороне фасада здания. Выполните команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), а затем команду **Edit** ⇒ **Paste In Front** (Редактирование ⇒ Вставить на передний план).
- **6** Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), начните перетаскивать копию закругленного прямоугольника окна влево. При перетаскивании нажмите и отпустите цифровую клавишу **1**, чтобы перенести окно на левую плоскость сетки. Перетащите окно в левый нижний угол расположенного слева красного прямоугольника (левого фасада красного здания).
- 7 Выполните команду меню Edit ⇒ Cut (Редактирование ⇒ Вырезать).
- 8 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) ≦, чтобы развернуть ее. Убедитесь, что в палитре выделен слой Left face. Щелкните по значку палитры Layers (Слои), чтобы снова свернуть ее.
- 9 Выполните команду меню Edit ⇒ Paste In Front (Редактирование ⇒ Вставить на передний план).

 Примечание. Если закругленный прямоугольник не появится поверх всех остальных объектов, выполните команду меню Object ⇒ Arrange ⇒ Bring To Front (Объект ⇒ Монтаж ⇒ На передний план).

10 Не сбрасывая выделения с закругленного прямоугольника, нажмите клавишу →, а затем клавишу ↑. Обратите внимание, что при нажимании клавиш со стрелками закругленный прямоугольник привязывается к сетке перспективы. Используя клавиши ←, ↑, ↓ и →, расположите окно в левом нижнем углу красного прямоугольника, как показано на рисунке.

• Примечание. Возможно, при перетаскивании вам потребуется нажать клавишу 1 несколько раз.

• Примечание.

Расстояние, на которое объект перемещается с помощью клавиш ←, ↑, ↓ и →, определяется размером ячейки. Чем больше ячейка, тем дальше будет передвинут объект. 11 Щелкните, чтобы выделить, по исходному закругленному прямоугольнику на правой плоскости сетки. Используя клавиши ←, ↑, ↓ и → для привязки к сетке, измените положение прямоугольника, выровняв его по тем же линиям, по которым выровнена его копия, как показано на рисунке.



Скопируйте и расположите прямоугольник в нужном месте

С помощью клавиш ←, ↑, ↓ и → измените положение прямоугольника на левой плоскости сетки

С помощью клавиш ←, ↑, ↓ и → измените положение прямоугольника на правой плоскости сетки

- **12** Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+Shift+I** (Windows) или **Command+Shift+I** (OS X), чтобы временно скрыть сетку перспективы.
- 13 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Прикрепление объектов к перспективе

Если вы уже создали объекты, вы можете прикрепить их к активной плоскости сетки перспективы. Сейчас вы добавите вывеску кафе на одну из стен здания.

- Выполните команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Show Grid (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Показать сетку).
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit All In Window (Просмотр ⇒ Подогнать все по размеру окна), чтобы отобразить две монтажные области.

- 3 Выберите инструмент Selection (Выделение) № и щелчком мыши выделите вывеску кафе на правой монтажной области. Перетащите вывеску, расположив ее возле правого края созданного вами в перспективе серого здания. После размещения вывески щелкните по пустому пространству основной монтажной области с сеткой перспективы. Эта монтажная область станет активной, и выделение с вывески будет автоматически сброшено.
- 4 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 5 Нажмите два раза сочетание клавиш Ctrl++ (Windows) или Command++ (OS X) для увеличения масштаба отображения сетки перспективы.

Далее вы переместите выделенную вывеску на правую сторону красного здания, поместив в перспективе вместе с остальными объектами основной монтажной области.

6 Сделайте активным инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) № на панели Tools (Инструменты). Щелкните по плоскости Left Grid (Сетка слева) на виджете переключения между плоскостями, что позволит разместить вывеску на левой плоскости сетки.



- Примечание. Это важный шаг (под номером 6), который часто забывают!
- Используя инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы), перетащите вывеску так, чтобы верхний ее край был выровнен по верхнему краю вертикальной протяженности сетки.

Вывеска будет добавлена на сетку, выбранную на виджете переключения между плоскостями.



• **Примечание.** Вывеска кафе представляет собой группу объектов. Точно так же вы можете прикрепить к сетке перспективы и одиночный объект.

- 8 Не сбрасывая выделения с вывески, выполните команду меню Edit ⇒ Cut (Редактирование ⇒ Вырезать).
- Щелкните по значку палитры Layers (Слои)
 в правой части рабочей среды, чтобы развернуть ее. Щелкните для выделения слоя Right face. Выполните команду меню



Совет. Вы также можете выбрать активную плоскость, нажимая соответствующую клавишу: 1 — Left Grid (Сетка слева), 2 — Horizontal Grid (Горизонтальная сетка), 3 — Right Grid (Сетка справа), 4 — No Active Grid (Без активной сетки).

Совет. Вместо того чтобы перетаскивать объект на плоскость с помощью инструмента Perspective Selection (Выбор перспективы), вы можете выделить объект этим инструментом, выбрать плоскость на виджете переключения между плоскостями, а затем выполнить команду меню Object ⇒ Perspective \Rightarrow Attach to Active Plane (Объект ⇒ Перспектива ⇒ Прикрепить к активной плоскости).

Edit ⇒ Paste In Place (Редактирование ⇒ Вставить на то же место). Вывеска будет вставлена на слой Right face.

10 Щелкните по значку палитры Layers (Слои), чтобы свернуть ее.

Теперь вам нужно будет выполнить перемещение вывески перпендикулярно относительно ее текущего положения, поместив ее на правую сторону здания.

11 При активном инструменте Perspective Selection (Выбор перспективы) нажмите и удерживайте цифровую клавишу 5. Перетащите вывеску кафе вправо, расположив ее на правой стороне красного прямоугольника, как показано на рисунке. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.

12 Не переключаясь с инструмента Perspective Selection (Выбор перспективы), нажмите и удерживайте клавишу Shift. Перетаскивайте вверх нижнюю среднюю точку вывески, уменьшая ее размер. Когда на метке рядом с указателем отобразится значение высоты, равное 2,4 или 2,5 іп, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.





Перетащите и разместите вывеску

Выполните масштабирование вывески

• Примечание. Если после изменения размеров вывески она окажется расположена внутри или слишком далеко от красного здания, вы можете переместить ее с помощью инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы).

13 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Редактирование плоскостей вместе с объектами

Вы можете редактировать плоскости сетки как до, так и после создания иллюстрации в перспективе. Кроме того, вы можете перемещать объекты в перпендикулярном направлении, перетаскивая их или сдвигая плоскость сетки с помощью соответствующих элементов управления.

Далее вы отредактируете плоскости сетки вместе с иллюстрацией.

1 По-прежнему используя инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) , перетащите элемент управления правой плоскостью сетки вправо, чтобы на метке рядом с указателем отобразилось

• Примечание.

В этой части урока красный символ X на рисунках указывает на позицию, из которой необходимо выполнять перетаскивание. значение расстояния, приблизительно равное **1** in, как показано на рисунке. При этом будет перемещена плоскость сетки, но не расположенные на ней объекты.



- 2 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Perspective Grid Edit (Редактирование ⇒ Отменить: Редактировать сетку перспективы), чтобы вернуть плоскость сетки в исходное положение.
- **3** Не переключаясь с инструмента **Perspective Selection** (Выбор перспективы), нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перетаскивайте элемент управления правой плоскостью сетки вправо, пока метка измерения не отобразит значение расстояния, равное **1** in. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу **Shift**.

Удерживание клавиши Shift позволяет перемещать плоскость сетки и расположенные на ней объекты в перпендикулярном направлении относительно исходного положения.



Совет. При перетаскивании элемента управления плоскостью сетки с удерживанием клавиш Shift+Alt (Windows) или Shift+Option (OS X) вместе с плоскостью будут перемещаться копии объектов.

Совет. Если вы выделите один или несколько объектов на активной плоскости сетки, а затем выполните перетаскивание элемента управления плоскостью сетки, удерживая клавишу Shift, то вместе с плоскостью будут перемещены только выделенные объекты. Перетаскивание плоскости сетки не позволяет добиться хорошей точности. Для достижения большей точности вы можете переместить правую плоскость сетки, введя значения в диалоговом окне, — вы сделаете это на следующем этапе.

4 Дважды щелкните по тому же элементу управления правой плоскостью сетки, перетаскивание которого вы выполняли ранее. Откроется диалоговое окно Right Vanishing Plane (Правая плоскость исправления перспективы). Задайте параметру Location (Положение) значение 0,5 in



и установите переключатель в положение **Move All Objects** (Переместить все объекты). Щелкните по кнопке **OK**.

Установив в этом диалоговом окне переключатель в положение **Do Not Move** (Не перемещать), вы сможете выполнять перемещение плоскости сетки отдельно от расположенных на плоскости объектов. При выборе положения переключателя **Copy All Objects** (Копировать все объекты) плоскость будет перемещена вместе с копиями объектов.

Положения отсчитывается от значения 0, что соответствует точке наблюдения. Она обозначена маленьким зеленым ромбом над элементом управления горизонтальной сеткой. Далее вы с помощью того же способа переместите левую плоскость сетки.

5 Дважды щелкните по элементу управления левой плоскостью. Измените значение в поле ввода Location (Положение) на -0,4 in, после чего установите переключатель в положение Move All Objects (Переместить все объекты). Щелкните по кнопке OK.



При вводе положительного значения плоскости сетки перемещаются впра-

во, а при вводе отрицательного — влево. Теперь плоскости сетки и объекты находятся в нужном положении, за исключением вывески кафе и левой стороны второго, серого здания — их вы переместите позже. Сейчас же вы добавите прямоугольник, который заполнит зазор, образовавшийся в результате перемещения плоскостей.

6 В правой части рабочей среды щелкните по значку палитры Layers (Слои) 🖺 чтобы развернуть ее. Выделите слой Center face.

- 7 Щелкните по значку палитры Layers (Слои), чтобы скрыть ее.
- 8 Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) П на панели Tools (Инструменты), который расположен в той же группе инструментов, что и инструмент Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленны-

ми углами) . Выберите на виджете переключения между плоскостями **No Active Grid** (Без активной сетки). Так вы сможете рисовать без использования перспективы.





9 Поместите указатель на правый верхний угол расположенного на левой плоскости сетки красного прямоугольника. Выполняйте перетаскивание вниз и вправо к левому нижнему углу красного прямоугольника, расположенного на правой плоскости сетки, как показано на рисунке ниже.

Примечание. Углы прямоугольников могут получиться не идеально выровненными. Если вы хотите идеального выравнивания, выберите инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) и расположите оба прямоугольника так, чтобы они были привязаны друг к другу.

- 10 Не сбрасывая выделения с прямоугольника, на панели Control (Управление) измените цвет его заливки на значение building corner.
- 11 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Теперь, когда красное здание начало приобретать форму, вы измените положение вывески кафе и нарисуете пару прямоугольников, чтобы прикрепить вывеску к фасаду здания. При этом вам потребуется переместить плоскость сетки так, чтобы она соответствовала вывеске.

Выберите инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) на панели Tools (Инструменты). Щелкните по вывеске кафе для ее выделения. Выполните команду меню Object ⇒ Perspective ⇒ Move Plane To Match Object (Объект \Rightarrow Перспектива \Rightarrow Переместить плоскость для подгонки по объекту).

Команда переместит плоскость сетки таким образом, что она будет соответствовать перспективе вывески. Это позволит вам нарисовать или разместить дополнительные объекты в той же плоскости, в которой расположена вывеска кафе.



• Примечание. Если бы требовалось просто переместить вывеску кафе в перспективе с помощью инструмента Perspective Selection (Выбор перспективы), выполнять подгонку плоскости сетки по вывеске было бы не нужно.

2 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Выберите инструмент Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты)

и очертите мышью область вокруг вывески кафе для ее увеличения.

3 Убедитесь, что на виджете переключения между плоскостями активна плоскость Left Grid (Сетка слева). Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) на панели Tools (Инструменты).

Сейчас, чтобы прикрепить вывеску к зданию, вы нарисуете между ними несколько прямоугольников.

- 4 Поместите указатель на левый край вывески кафе. Перетащите указатель вниз и влево, чтобы создать небольшой прямоугольник, как показано на рисунке ниже. Этот прямоугольник будет представлять узел крепления вывески.
- 5 Не сбрасывая выделения с прямоугольника, щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и выберите цвет light blue.
- 6 Выберите инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) № на панели Tools (Инструменты). Удерживая сочетание клавиш Shift+Alt (Windows) или Shift+Option (OS X), перетащите новый прямоугольник вниз, создав копию ближе к нижнему краю вывески. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующие клавиши.
- 7 Не сбрасывая выделения с копии, щелкните, удерживая клавишу Shift, по только что нарисованному прямоугольнику и вывеске кафе. Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 8 Отключите «быстрые» направляющие, выбрав команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие).
- **9** Удерживая клавишу **Shift**, перетащите группу вывески вправо, чтобы вывеска выглядела прикрепленной к зданию. При этом ее положение может немного отличаться от показанного на рисунке ниже.

Совет. Adobe Illustrator позволяет применять эффекты к объектам в перспективе. Например, к группе вывески кафе можно применить эффект вытягивания. Для этого достаточно выполнить команду меню Effect => 3D => Extrude & Bevel (Эффект => Объемное изображение => Вытягивание и скос).



- **10** Выполните команду меню **View** ⇒ **Fit Artboard In Window** (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 11 Используя инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы), щелкните для выделения красного прямоугольника, представляющего левую сторону здания. Выполните команду меню Object ⇒ Perspective ⇒ Move Plane To Match Object (Объект ⇒ Перспектива ⇒ Переместить плоскость для подгонки по объекту).
- 12 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Далее вы переместите в нужную позицию темносерый прямоугольник, представляющий левую часть второго здания. Чтобы видеть при перемещении прямоугольника плоскость сетки, вы можете временно выровнять левую плоскость по объекту.
- **13** Нажмите два раза сочетание клавиш **Ctrl++** (Windows) или **Command++** (OS X), чтобы увеличить масштаб отображения иллюстрации и сетки перспективы.
- **14** Включите «быстрые» направляющие, выбрав команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие).
- **15** Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), щелкните для выделения темно-серого прямоугольника, расположенного за вывеской кафе, как показано на рисунке ниже.

• **Примечание.** Если вам трудно выделить темно-серый прямоугольник позади вывески кафе, вы можете выполнить команду меню **View** ⇒ **Outline** (Просмотр ⇒ Контуры) и выделить прямоугольник, щелкнув по его краю. Затем выполните команду меню **View** ⇒ **Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация).

16 Удерживая клавишу Shift, поместите указатель на точку в правом нижнем углу темно-серого прямоугольника. Отпустите клавишу Shift. Левая плоскость сетки временно будет выровнена по темносерому прямоугольнику. Это означает, что вы можете рисовать или добавлять содержимое в перспективе на данной плоскости. Выровнять плоскость по объекту можно, наводя указатель с зажатой клавишей Shift на любую из угловых точек.

Совет. Для возвращения плоскости сетки на поверхность здания можно также дважды щелкнуть по элементу управления левой плоскости, после чего задать параметру Location (Положение) значение –0,4 in, установить переключатель в положение Do Not Move (Не перемещать) и щелкнуть по кнопке OK. Примечание. Для автоматической установки плоскости с использованием клавиши Shift должны быть включены «быстрые» направляющие. Их можно включить командой меню View => Smart Guides (Просмотр => «Быстрые» направляющие).

17 Перетащите правую среднюю точку темно-серого прямоугольника вправо, выровняв его по краю светло-серого прямоугольника.



• Примечание. Чтобы изменить положение или размер объекта в перспективе с помощью инструмента Perspective Selection (Выбор перспективы), не обязательно изменять положение плоскости сетки.

Закончив перетаскивание, обратите внимание, что левая плоскость сетки вернулась в свое исходное положение. Таким образом можно изменять положение плоскости только на время.

18 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Автоматическое размещение плоскости

Вы можете установить параметры автоматического размещения плоскости таким образом, чтобы временное перемещение активной плоскости выполнялось при наведении указателя с зажатой клавишей **Shift** на опорную точку или точку пересечения линий сетки.

Параметры автоматического размещения плоскости доступны в диалоговом окне **Perspective Grid Options** (Параметры сетки перспективы). Чтобы открыть это диалоговое окно, дважды щелкните по инструменту **Perspective Grid** (Сетка перспективы) на

или **Perspective Selection** (Выбор перспективы) **К** на панели **Tools** (Инструменты).

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Добавление и редактирование текста в перспективе

Нельзя добавить текст непосредственно на плоскость перспективы при отображении сетки. Однако текст можно перенести в перспективу и после его создания в обычном режиме. Далее вы добавите надпись над одним из окон.

- Щелкните по значку палитры Layers (Слои)
 чтобы развернуть ее. Убедитесь, что выбран слой Left face. Щелкните по значку палитры Layers (Слои), чтобы снова свернуть палитру.
- 2 Выберите инструмент Туре (Текст) Т на панели Tools (Инструменты). Щелкните по пустому пространству монтажной области и напечатайте слово Coffee.



- 3 Используя инструмент Туре (Текст), выделите текст, а затем задайте ему следующие параметры на панели Control (Управление): Font (Шрифт) Myriad Pro, Font Style (Стиль шрифта) Bold, Font Size (Кегль) 48 pt.
- 4 Выберите инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) на панели Tools (Инструменты). Нажмите клавишу 1 для выбора плоскости Left Grid (Сетка слева), после чего перетащите текст, расположив его над закругленным прямоугольником окна на левой стене.



Далее вы выполните редактирование текста в перспективе.

5 Не сбрасывая выделения с текстового объекта, дважды щелкните по тексту, используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы).

Так вы перейдете в режим изоляции и сможете отредактировать непосредственно сам текст, а не объект в перспективе.

6 При переходе в режим изоляции будет автоматически выбран инструмент **Туре** (Текст) **Т**. Вставьте текстовый курсор после слова **Cof**-

Примечание. Возможно, вы захотите увеличить масштаб отображения иллюстрации. Для этого нажмите два раза сочетание клавиш Ctrl++ (Windows) или Command++ (OS X).

• Примечание.

Если на панели **Control** (Управление) не видны элементы управления форматированием текста, щелкните по слову **Character** (Символ), чтобы открыть одноименную палитру.

Совет. Перейти в режим изоляции для редактирования текста можно также, выполнив щелчок по кнопке Edit Text (Редактировать текст) на панели Control (Управление). fee, нажмите клавишу Пробел и введите слово Shop. Нажмите два раза клавишу Esc, чтобы выйти из режима изоляции и вернуться к объекту в перспективе.

Совет. Для выхода из режима изоляции можно также два раза щелкнуть по серой стрелке, отображаемой под ярлыком документа в верхней части окна.

7 Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), нажмите и удерживайте клавишу **Shift**. Перетащите правый верхний угол текстового объекта вверх и вправо, немного увеличив его размер. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор. Убедитесь, что ширина надписи не превышает ширины левой стены здания.



Отредактируйте текст **Coffee**



Измените размер текста

8 Щелкните по значку палитры Graphic Styles (Стили графики) ■ в правой части рабочей среды. При выделенном текстовом объекте щелкните в палитре по стилю с именем Text (Текст). Затем щелкните по значку палитры Graphic Styles (Стили графики), чтобы свернуть палитру.



Примечание.
 Работа со стилями
 графики подробно рассимотрена в уроке 13.

К текстовому объекту будет применен объемный эффект вытягивания, а также заливка, обводка и эффект тени. К тексту в перспективе можно применять разнообразные эффекты, обводки и заливки.

- 9 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- **10** Нажмите сочетание клавиш Ctrl+Shift+I (Windows) или Command+Shift+I (OS X), чтобы временно скрыть сетку перспективы.
- 11 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Работа с символами в перспективе

• Примечание.

Для получения более подробной информации о символах см. урок 14. Размещение символов на плоскости перспективы при отображении сетки представляет собой отличный способ добавления повторяющихся объектов, таких как окна. Подобно тексту, символы можно перенести в перспективу после создания в обычном режиме. Далее вы добавите на красное здание несколько окон, используя уже созданный символ.

Добавление символов на сетку перспективы

- 1 Нажмите сочетание клавиш Ctrl+Shift+I (Windows) или Command+Shift+I (OS X), чтобы отобразить сетку перспективы. Затем нажмите два раза сочетание клавиш Ctrl++ (Windows) или Command++ (OS X), чтобы увеличить масштаб отображения иллюстрации и сетки перспективы.
- 2 Выберите инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) № и щелкните по левой стороне красного здания на левой плоскости сетки (по той, на которой размещен текстовый объект).

Сейчас вы прикрепите окно к левой плоскости сетки и поместите его на слой Left face.

- З Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Symbols (Символы) , чтобы развернуть ее. Перетащите из палитры символ window1 на левую сторону фасада красного здания. Обратите внимание, что окно находится не в перспективе.
- 4 Чтобы прикрепить окно к левой плоскости перспективы, перетащите его, используя инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы), и поместите над текстом Coffee Shop. Затем перетащите окно в левый верхний угол левой стороны красного здания, привязав окно к сетке.







Перетащите символ в перспективу

• Примечание.

Убедитесь, что окно расположено близко к верхнему краю здания, поскольку ниже вы добавите еще один ряд окон. Правильное положение показано на рисунке.

Трансформирование символов в перспективе

- 1 Используя инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) ►, дважды щелкните по окну на левой плоскости сетки. Появится предупреждение о том, что вы собираетесь изменить определение символа. При этом будут изменены все размещенные в монтажной области символы окна (также называемые образцами символа). Щелкните по кнопке OK.
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты). Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области). Удерживая клавишу Shift, перетащите правый нижний угол окна вверх, уменьшив его размер. Когда отображаемое на метке рядом с указателем значение ширины составит приблизительно 0,6 in, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.

Примечание. Чтобы приступить к редактированию символа, размещенного на сетке перспективы, вы также можете выделить его и щелкнуть по кнопке Edit Symbol (Редактировать символ) П на панели Control (Управление).

3 Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции. Обратите внимание, что размер окна уменьшился.



Далее вы выровняете окно на сетке по закругленному прямоугольнику окна в нижней части фасада здания. Для этого вы измените положение начала координат сетки, что окажет влияние на координаты X и Y горизонтальной плоскости и координату X вертикальных плоскостей. Если при отображении сетки был выделен объект в перспективе, то при смещении начала координат изменятся значения X и Y, отображаемые в палитрах **Transform** (Трансформирование) и **Info** (Информация).

- 4 Выберите инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) № на панели Tools (Инструменты). Щелкните для выделения закругленного прямоугольного окна на левой стороне красного здания, под текстом Coffee Shop. Выполните команду меню Window ⇒ Transform (Окно ⇒ Трансформирование), чтобы открыть палитру Transform (Трансформирование). Обратите внимание на значения координат X и Y.
- 5 Выберите инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы) **н** на панели **Tools** (Инструменты). Поместите указатель на точку начала

Совет. На сетке перспективы можно отобразить линейки, выбрав команду меню View \Rightarrow Perspective $Grid \Rightarrow Show Rulers$ (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Показать линейки). Эта команда отобразит линейки на каждой плоскости сетки, с единицами измерения, установленными в диалоговом окне Define Grid (Определить сетку перспективы).

• Примечание.

Для возвращения начала координат в исходное положение можно выбрать инструмент **Perspective Grid** (Сетка перспективы) на панели **Tools** (Инструменты) и дважды щелкнуть по точке начала координат. координат в нижней части центральной, кирпичной стороны фасада красного здания. Рядом с указателем появится маленький кружок . Перетащите точку начала координат в левый нижний угол красного прямоугольника на левой плоскости сетки.



При этом в новой точке будет установлено значение 0,0 для координат X и Y горизонтальной плоскости и координаты X вертикальных плоскостей.

- 6 Сделайте активным инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы) на панели Tools (Инструменты). Щелкните для выделения закругленного прямоугольника окна. Затем щелкните в палитре Transform (Трансформирование) по левой нижней контрольной точке . Задайте параметру X значение 0,3 in.
 - Выделите окно, расположенное выше закругленного прямоугольника, и задайте параметру X значение 0,3 in. При этом левые края обоих объектов будут выровнены по одной линии на указанном вами расстоянии от начала координат.









Измените положение окна

Измените положение второго окна

- 8 Закройте палитру Transform (Трансформирование).
- **9** Удерживая клавиши Shift+Alt (Windows) или Shift+Option (OS X), перетащите окно вправо, пока значение расстояния **dX** на метке рядом с указателем не составит приблизительно **1** in. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующие клавиши. При этом будет создана копия окна в перспективе.
- 10 Выполните команду меню Object ⇒ Transform ⇒ Transform Again (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Повторить трансформирование). Нажмите сочетание клавиш Ctrl+D (Windows) или Command+D (OS X), чтобы повторить трансформирование. Обратите внимание, что копии будут расположены в перспективе.
- **11** Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), сделайте несколько щелчков с зажатой клавишей **Shift** по окнам в ряду, чтобы выделить их все.
- **12** Удерживая сочетание клавиш **Shift+Alt** (Windows) или **Shift+Option** (OS X), перетащите выделенные окна вниз, разместив их чуть выше

текста **Coffee Shop**. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующие клавиши. Будут созданы копии окон в перспективе — в общей сложности восемь объектов.







• Примечание. Если вы щелкаете мышью, удерживая

мышью, удерживая клавишу Shift, вы можете случайно сдвинуть окно. Если это произойдет, выполните команду меню Edit ⇒ Undo Perspective Move (Редактирование ⇒ Отменить: Переместить перспективу) и попробуйте еще раз.

Перетащите копию окна

Повторите трансформирование

Перетащите копии окон

- **13** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- **14** Используя инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы), очертите мышью область вокруг четырех окон, расположенных справа над словом **Shop**. Щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по красному прямоугольнику на левой плоскости сетки, чтобы сбросить с него выделение.





Очертите мышью область для выделения окон

Щелкните мышью, удерживая клавишу **Shift**, чтобы сбросить выделение

Выполнение следующего шага потребует точного соблюдения последовательности клавиатурных команд, поэтому будьте внимательны.

15 После выделения четырех окон перетащите их вправо. Кнопку мыши пока не отпускайте. Нажмите клавишу 3 для переключения на правую плоскость сетки. Нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), продолжая перемещать окна в левый верхний угол правой стороны красного здания. Попробуйте выровнять левый край окон относительно закругленного прямоугольника на правой плоскости сетки. Когда окна будут расположены в надлежащей позиции, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор. Оставьте окна выделенными.

Скопированные объекты находятся в слое позади красного прямоугольника на правой стороне здания. Вам нужно переместить их в тот слой, где расположен прямоугольник.





Перетащите и переключите плоскости

Перетащите копии окон

- **16** Выполните команду меню Edit ⇒ Cut (Редактирование ⇒ Вырезать).
- **17** Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Layers (Слои) , чтобы развернуть ее. Щелкните по слою Right face для его выделения.
- **18** Выполните команду меню Edit ⇒ Paste In Place (Редактирование ⇒ Вставить на то же место).

Вы можете изменять положение выделенных окон, нажимая на клавиши $\leftarrow,\uparrow,\downarrow$ и \rightarrow

- **19** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 20 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), а затем сохраните файл.

Открепление содержимого от перспективы

Иногда может возникнуть необходимость использовать расположенные в перспективе объекты в другом месте или просто открепить объекты от плоскости сетки. В программе Illustrator предоставляется возможность открепить объект от соответствующей ему плоскости перспективы и сделать доступным в виде обычной иллюстрации. Именно это вы сейчас и сделаете.

- 1 Выберите инструмент **Perspective Selection** (Выбор перспективы) ►. Щелкните, чтобы выделить, по тексту **Coffee Shop** на левой стороне красного здания.
- 2 Выполните команду меню Object ⇒ Perspective ⇒ Release With Perspective (Объект ⇒ Перспектива ⇒ Открепить с сохранением перспективы).
- 3 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 4 Используя инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы), нажмите и удерживайте клавишу Shift. Перетащите влево элемент управления левой плоскостью сетки, пока метка измерения не покажет расстояние приблизительно в –1 in. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор. Текст Coffee Shop останется на своем месте, поскольку был откреплен от сетки.



5 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Perspective Grid Edit (Редактирование ⇒ Отменить: Редактировать сетку перспективы), а затем команду Edit ⇒ Undo Release With Perspective (Редактирование ⇒ Отменить: Открепить с сохранением перспективы).



- 6 В палитре Layers (Слои) щелкните в столбце Visibility (Видимость) слоя Background, чтобы отобразить его.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

• Примечание. На рисунке сетка перспективы не показана, но она будет отображаться у вас на компьютере.

Работа с горизонтальной плоскостью

- 1 Щелкните по значку палитры Layers (Слои), чтобы развернуть ее. Щелкните по слою Horizon (Горизонт) для его выделения.
- 2 Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) ■ и нажмите клавишу 2 для переключения на плоскость Horizontal Grid (Горизонтальная сетка). Поместите указатель приблизительно на 1 дюйм



ниже нижнего края кирпичной стороны фасада здания. Перетащите указатель вверх до линии горизонта и отпустите кнопку мыши. Прямоугольник будет тротуаром.

- 3 Щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и измените цвет заливки тротуара на серый.
- 4 Щелкните в палитре Layers (Слои) по слою Left face для его выделения.
- 5 Убедившись, что на виджете выбрана левая плоскость, с помощью инструмента Rectangle (Прямоугольник) создайте дверь для красного здания, расположив ее на левой плоскости сетки.



6 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Контрольные вопросы

- Существуют три стиля сетки. Коротко опишите, для чего может быть использован каждый из них.
- 2 Как можно показать или скрыть сетку перспективы?
- **3** Что необходимо сделать, прежде чем начинать рисование, чтобы обеспечить создание объекта на правильной плоскости сетки?
- 4 Опишите шаги, которые необходимо выполнить для перемещения содержимого одной плоскости сетки на другую.
- 5 Что дает двойной щелчок по элементу управления плоскостью сетки?
- **6** Как можно переместить объект относительно сетки в перпендикулярном направлении?

Ответы

- Одноточечная перспектива может быть полезной для рисования дорог, железнодорожных путей или зданий, расположенных фасадом к наблюдателю. Двухточечная перспектива подойдет для рисования куба, например, здания, или двух удаляющихся дорог, которые обычно имеют две точки исчезающей перспективы. Трехточечная перспектива обычно используется для зданий, наблюдаемых сверху или снизу. Помимо отображения точек исчезающей перспективы для каждой стены, трехточечная перспектива содержит точку исчезающей перспективы, показывающую опускание или подъем этих стен.
- 2 Чтобы показать или скрыть сетку перспективы, нужно выбрать инструмент Perspective Grid (Сетка перспективы) на панели Tools (Инструменты), либо выполнить команду меню View ⇒ Perspective Grid ⇒ Show Grid/Hide Grid (Просмотр ⇒ Сетка перспективы ⇒ Показать сетку/Скрыть сетку), либо же нажать сочетание клавиш Ctrl+Shift+I (Windows) или Command+Shift+I (OS X).
- 3 Необходимо выбрать правильную плоскость сетки, это можно сделать с помощью виджета переключения между плоскостями, или используя следующие клавиатурные команды: 1 Left Grid (Сетка слева), 2 Horizontal Grid (Горизонтальная сетка), 3 Right Grid (Сетка справа), 4 No Active Grid (Без активной сетки). Еще вариант: выделить инструментом Perspective Selection (Выбор перспективы) № содержимое на той плоскости сетки, которая нужна.
- 4 Нужно выделить один или несколько объектов и начать их перетаскивать, а затем нажать клавишу 1, 2, 3 или 4 для переключения на другую плоскость перспективы.
- **5** Двойной щелчок по элементу управления плоскостью сетки позволяет перемещать плоскость. При этом можно указать, требуется ли при перемещении плоскости двигать связанные с нею объекты или скопировать их.
- 6 Нужно взять инструмент Perspective Selection (Выбор перспективы), зажать клавишу 5 и перетаскивайть объект перпендикулярно плоскости.

10 СОЗДАНИЕ ПЕРЕХОДОВ МЕЖДУ ЦВЕТАМИ И ФИГУРАМИ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- создавать и сохранять градиентные заливки;
- применять и редактировать градиент обводки;
- применять и редактировать радиальный градиент;
- добавлять цвета в градиент;
- изменять направление градиента;
- изменять уровень прозрачности цветов градиента;
- создавать плавные переходы цвета от одного объекта к другому;
- создавать переходы между фигурами объектов с использованием промежуточных шагов;





Для выполнения урока потребуется около часа. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку **Lesson10**.



Градиентная заливка — это плавный переход между двумя или более цветами. Инструмент **Gradient** (Градиент) и палитра **Gradient** (Градиент) позволяют создавать и видоизменять градиентную заливку или градиент обводки. Используя инструмент **Blend** (Переход), можно смешивать цвета и фигуры объектов, создавая новый объект с переходами или последовательность промежуточных фигур.

Начало работы

Вы изучите разнообразные способы создания градиентов и переходов между цветами и фигурами с помощью палитры **Gradient** (Градиент) и инструмента **Blend** (Переход).

Прежде чем начать работу, вы восстановите настройки Adobe Illustrator CS6 по умолчанию. Затем, чтобы увидеть, что вам предстоит создать, вы откроете файл с окончательным вариантом иллюстрации для этого урока.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите Adobe Illustrator CS6.

Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson10 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

- 3 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L10end_1.ai, расположенный в папке Lesson10.
- Выполните команду меню View ⇒ Zoom Out (Просмотр ⇒ Уменьшение) и уменьшите масштаб законченной иллюстрации, если вы

хотите, чтобы она отображалась на экране во время работы. Выбрав инструмент **Hand** (Рука) ॶ, переместите иллюстрацию в удобное для вас место экрана. Если вы не хотите оставлять файл открытым, выполните команду меню **File** ⇒ **Close** (Файл ⇒ Закрыть).

Чтобы начать работу, откройте существующий графический файл.

- 5 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson10 и откройте файл L10start_1.ai.
- 6 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). В качестве имени файла введите gallery.ai и перейдите к папке Lesson10. В раскрыва-





ющемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным тип файла Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

7 Выберите команду **Reset Essentials** (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения.

Работа с градиентами

Градиентная заливка представляет собой постепенный переход между двумя или более цветами. Вы можете создавать собственные градиентные заливки или использовать те, которые предоставляет Adobe Illustrator, редактировать и сохранять их для последующего использования в виде образцов.

Для применения, создания и изменения градиентов можно использовать палитру **Gradient** (Градиент), для вызова которой служит команда меню **Window** \Rightarrow **Gradient** (Окно \Rightarrow Градиент) и инструмент **Gradient** (Градиент) .

В палитре **Gradient** (Градиент) поле **Gradient Fill** (Градиентная заливка) или **Gradient Stroke** (Градиентная обводка) отображает текущие цвета и тип градиента заливки и обводки выделенного объекта.



- A. Поле Gradient Fill
- Б. Поле Fill/Stroke
- В. Кнопка Reverse
- Gradient
- Средняя точка градиента
- Д. Шкала градиента
- E. Цветовой узел градиента
- Ж. Параметр Opacity

- Параметр Location
- И. Параметр Gradient Type
- К. Параметр Stroke
- Л. Параметр Angle
- M. Параметр Aspect Ratio
- H. Кнопка Delete Stop

Левый узел градиента, расположенный ниже шкалы в палитре **Gradient** (Градиент), соответствует начальному цвету, а правый узел — конечному цвету. Узел градиента определяет позицию, в которой один цвет переходит в другой. Вы можете добавить дополнительные узлы, щелкая ниже шкалы градиента. При двойном щелчке по узлу градиента открывается палитра, в которой можно выбрать цвет, используя образцы, ползунковые регуляторы или пипетку.

Создание и применение линейного градиента

Вы начнете урок с создания градиентной заливки для фона иллюстрации.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Используя инструмент Selection (Выделение) №, щелкните для выделения по большому желтому прямоугольнику с черной границей, представляющему часть фона иллюстрации.

Прямоугольник окрашен с использованием желтой заливки и черной обводки, на что указывают поля Fill (Заливка) и Stroke (Обводка) в нижней части панели Tools (Инструменты). В поле Gradient (Градиент), расположенном под полями Fill (Заливка) и Stroke (Обводка), отображается последний созданный градиент. По умолчанию используется черно-белая градиентная заливка.



3 Активируйте поле Fill (Заливка), щелкнув по нему кнопкой мыши, затем щелкните по полю Gradient (Градиент) в нижней части панели Tools (Инструменты).

Используемый по умолчанию черно-белый градиент отобразится в поле Fill (Заливка) и будет применен к выделенной фигуре фона. Также программа автоматически откроет палитру Gradient (Градиент).

4 В палитре Gradient (Градиент) дважды щелкните по крайнему слева белому узлу, чтобы выделить начальный цвет градиента.

После двойного щелчка по узлу появится новая палитра. В этой палитре можно изменить цвет узла, используя образцы цветов или палитру **Color** (Цвет), чем вы сейчас и займетесь.

5 Щелкните по кнопке Swatches (Образцы) в палитре, появившейся под палитрой Gradient (Градиент). Выберите образец с именем wall 1. Обратите внимание, что градиентная заливка





• Примечание.

Цвета, которые вы станете использовать в этом уроке для создания градиентных заливок, сохранены и сгруппированы по объектам, к которым вы будете их применять, чтобы вы легко могли найти нужный образец. на монтажной области изменилась. Нажмите клавишу **Esc** или щелкните по пустому пространству монтажной области, чтобы вернуться в палитру **Gradient** (Градиент).

- **6** Дважды щелкните по черному узлу градиента в палитре **Gradient** (Градиент), чтобы изменить цвет.



стому пространству монтажной области, чтобы вернуться в палитру **Gradient** (Градиент). Далее вы сохраните градиент в палитре **Swatches** (Образцы).

8 Чтобы сохранить градиент, щелкните по кнопке меню Gradient (Градиент) , а затем по кнопке Add To Swatches (Добавить в образцы) В нижней части появившейся палитры.



Меню Gradient (Градиент) содержит все

градиенты, заданные по умолчанию или предварительно сохраненные. Вы можете выбрать любой из них. Сейчас вы переименуете образец градиента в палитре **Swatches** (Образцы).

9 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Swatches (Образцы) , чтобы развернуть ее. В палитре Swatches (Образцы) дважды щелкните по образцу New Gradient Swatch 1 (Новый образец градиентной заливки 1). Откроется диалоговое окно Swatch Options

(Параметры образцов). В поле Swatch Name (Имя образца) введите wall background и щелкните по кнопке OK.

10 Чтобы в палитре Swatches (Образцы) отображались только образцы градиентной заливки, щелкните по кнопке Show Swatch Kinds Menu (Показать меню «Виды образ-



Совет. Для перехода от одного поля ввода к другому, нажимайте клавишу Таb. Нажмите клавишу Enter или Return, чтобы применить последнее введенное значение.

Совет. Для сохранения градиента нужно выделить объект с градиентной заливкой, щелкнуть по полю Fill (Заливка) на панели Tools (Инструменты), а затем щелкнуть по кнопке New Swatch (Новый образец) в нижней части палитры Swatches (Образцы).
цов») 📰 в нижней части палитры и выберите пункт Show Gradient Swatches (Показать образцы градиентной заливки).

11 Не сбрасывая выделения с прямоугольника в монтажной области, попробуйте применить к нему различные градиенты из палитры **Swatches** (Образцы). Прежде чем перейти к следующему шагу, выберите сохраненный вами образец **wall background**.

Обратите внимание, что в некоторых из градиентов используется больше двух цветов. О том, как создавать градиент с несколькими цветами, вы узнаете чуть позже в этом уроке.

- **12** Щелкните по кнопке Show Swatch Kinds Menu (Показать меню «Виды образцов») **ш** в нижней части палитры Swatches (Образцы) и выберите пункт Show All Swatches (Показать все образцы).
- **13** Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Не сбрасывайте выделение с прямоугольника.

Изменение направления и угла градиентного перехода

После применения к объекту градиентной заливки вы можете настроить направление градиента, положение его центральной, начальной и конечной точек, используя для этого инструмент **Gradient** (Градиент).

Сейчас вы отрегулируете заливку фоновой фигуры.

1 Выберите инструмент Gradient (Градиент) ■ на панели Tools (Инструменты).

Инструмент **Gradient** (Градиент) работает только с выделенными объектами, имеющими градиентную заливку.

Обратите внимание, что посередине выделенного прямоугольника появился горизонтальный градиентный аннотатор.



Аннотатор указывает направление градиента. Более крупный кружок соответствует начальной (первой) точке градиента (первому цветовому узлу), а квадрат меньшего размера — его конечной (последней) точке (последнему цветовому узлу).

2 Поместите указатель на градиентный аннотатор.

Аннотатор примет вид, аналогичный шкале градиента в палитре **Gradient** (Градиент). С помощью этой шкалы вы можете редатировать цвета и другие параметры градиентной заливки, не открывая палитру **Gradient** (Градиент).

Совет. Градиентный аннотатор можно скрыть, выбрав команду меню View ⇒ Hide Gradient Annotator (Просмотр ⇒ Спрятать градиентный аннотатор). Чтобы снова отобразить аннотатор, выполните команду меню View ⇒ Show Gradient Annotator (Просмотр ⇒ Показать градиентный аннотатор). • Примечание. При установке указателя на различные части шкалы градиента внешний вид указателя будет меняться, сообщая о доступности различных функций.

3 Используя инструмент Gradient (Градиент), щелкните, удерживая клавишу Shift, в верхней части прямоугольника и перетащите указатель вниз, чтобы задать новое направление градиента и положение его начальной и конечной точек. Отпустите кнопку мыши, а затем и клавишу-модификатор.

Удерживание клавиши Shift ограничивает направление градиента углами, кратными 45°.

4 Поупражняйтесь в изменении градиентной заливки прямоугольника. Например, перетащите указатель

внутри прямоугольника, создав короткий градиент с отчетливым переходом цветов; перетащите указатель на более длинное расстояние за пределы прямоугольника, создав более длинный градиент с более

плавным переходом цветов. Можно также перетащить указатель вверх, поменяв направление градиентного перехода на противоположное. Повторите шаг 3 перед переходом к следующему этапу.

5 Выбрав инструмент Gradient (Градиент), расположите указатель возле маленького белого квадрата на нижнем конце градиентного аннотатора. Появится значок поворота . Перетаскивайте указатель вправо, вращая градиентную заливку в прямоугольнике.

Таким образом вы повернете градиентный аннотатор, однако когда вы отпустите кнопку мыши, он останется в центре прямоугольника.

6 Дважды щелкните по значку инструмента Gradient (Градиент) на









 Примечание.
 Задавая угол поворота градиента в палитре
 Gradient (Градиент)
 вместо того, чтобы
 выполнять настройку
 непосредственно на монтажной области,
 вы можете добиться
 большей точности. панели **Tools** (Инструменты), чтобы открыть одноименную палитру. Измените угол поворота, указав в поле ввода **Angle** (Угол) значение –90, чтобы возвратить градиент в вертикальное положение. Нажмите клавишу **Enter** или **Return**, чтобы применить это значение.

- 7 Убедитесь, что фоновый прямоугольник все еще выделен, и выполните команду меню Object ⇒ Lock ⇒ Selection (Объект ⇒ Закрепить ⇒ Выделенное).
- 8 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Применение градиента к обводке

Помимо градиентной заливки вы также можете создать градиентную обводку объектов. Ее применение отличается от применения заливки: у вас не выйдет использовать палитру **Gradient** (Градиент) для изменения параметров. Сейчас вы примените градиентную заливку и обводку к прямоугольнику, который в скором времени предстоит стать картиной, выставленной в галерее.

 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) , чтобы открыть ее. Убедитесь, что треугольник слева от имени слоя Gallery (Галерея) обращен вниз. Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) подслоя painting, чтобы отобразить его содержимое.



- 2 Используя инструмент Selection (Выделение) №, щелкните по белому прямоугольнику, появившемуся на монтажной области.
- **3** На панели Control (Управление) измените цвет заливки на painting background.
- 4 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Gradient (Градиент) и убедитесь в том, что в нижней части панели Tools (Инструменты) выделено поле Fill (Заливка). Поместите указатель над верхней границей прямоугольника и перетащите, удерживая клавишу Shift, вниз, к нижней границе. Это действие поменяет местами



начальную и конечную точки градиента, а также изменит направление перетекания цвета. Отпустите кнопку мыши, а затем и клавишумодификатор.

- 5 На панели Control (Управление) измените толщину обводки на 30 pt.
- 6 На этой же панели измените цвет обводки на градиент White, Black. Нажмите клавишу Esc, чтобы скрыть палитру Swatches (Образцы). Далее в качестве отправного пункта вы используете градиентную заливку обводки, генерируемую программой, а позже измените ее.



Редактирование градиентной обводки

В программе Illustrator для градиентной обводки предусмотрено большее количество настроек, чем для градиентной заливки. Сейчас вы создадите рамку картины, применив к градиентной обводке несколько цветов.

- 1 Щелкните по значку палитры **Gradient** (Градиент) **—** в правой части рабочей среды, чтобы открыть одноименную палитру.
- 2 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Zoom (Масштаб) **Q** и очертите пространство вокруг верхнего правого угла выделенного прямоугольника-картины, чтобы увеличить масштаб его отображения.
- В палитре Gradient (Градиент) щелкните по полю Stroke (Обводка), чтобы приступить к редактированию градиента, применяемого к обводке (позиция, где нужно щелкнуть, выделена на рисунке).
- Убедитесь, что в раскрывающемся списке Туре (Тип) выбрано значение Linear (Линейный), и щелкните по кнопке Apply Gradient Across Stroke (Применить градиент для всей обводки) . В программе доступно три способа применения градиентной обводки: внутри обводки (используется по умолчанию), по ее контуру и для всей обводки.
- **5** Перемещайте черный узел по шкале градиента, пока в поле **Location** (Положение) не отобразится значение **60%**.



Совет. Вы можете удалить цвет из шкалы градиента, для этого щелкните мышью по узлу, который нужно удалить и нажмите кнопку Delete Stop (Удалить точку). Вы также можете перетащить узел за пределы палитры Gradient (Градиент) — это тоже удалит его.

- Дважды щелкните по черному цветовому узлу и нажмите кнопку Swatches (Образцы) , чтобы отобразить образцы цвета. Щелчком мыши выделите образец frame 1 из верхней цветовой группы.
- 7 Поместите указатель под шкалой градиента, между двумя узлами, чтобы добавить еще один. Когда возле указателя появится знак «плюс» к₄, щелкните мышью, чтобы добавить новый узел (см. рисунок). Затем дважды щелкните по добавленному узлу и выберите светло-желтый образец в верхней части отобразившейся палитры Swatches (Образцы).



Отредактируйте белый цвет

Добавьте еще один цвет к градиенту

- 8 Удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перенесите светло-желтый узел вправо по шкале градиента, ближе к черному узлу, и отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор. Вышеописанное действие представляет собой самый простой способ копирования цвета градиента.
- 9 Удерживая нажатой клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перенесите крайний левый (коричневый) узел вправо. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор, когда узел займет положение, показанное на рисунке снизу.



Продублируйте крайний левый узел

Добавьте и отредактируйте последний узел

желтый узел

10 Щелкните под шкалой градиента, между двумя левыми узлами, чтобы добавить еще один, последний. Щелкните по созданному узлу и в появившейся палитре Swatches (Образцы) выберите образец frame 2 в верхней цветовой группе.



11 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Создание и применение радиального градиента

В программе Illustrator можно создавать как линейные, так и радиальные градиенты. У обоих типов градиентов есть начальный и конечный цвет. Для радиального градиента начальный цвет (крайний слева узел) определяет цвет центральной точки заливки, который, распространяясь от центра наружу, переходит к конечному цвету (крайний справа узел градиента). Далее вы создадите и отредактируете радиальный градиент изображения блюда.

- Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Откройте палитру Layers (Слои), щелкнув по значку палитры в правой части рабочей среды. Убедитесь, что треугольник слева от имени слоя Gallery повернут вниз. Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) подслоя plate, сделав этот слой видимым. Возможно, вам потребуется прокрутить содержимое палитры вниз.
- 3 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, выделите эллипс с белой заливкой, расположенный внутри рамы картины.
- 4 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты) и несколько раз щелкните по эллипсу, чтобы увеличить масштаб отображения.



- 5 На панели Control (Управление) измените цвет заливки на градиент White, Black.
- 6 Щелкните по значку палитры Gradient (Градиент) , чтобы отобразить одноименную палитру и убедитесь, что на ней выделено поле Fill (Заливка). Из раскрывающегося списка Туре (Тип) выберите пункт Radial (Радиальный), чтобы преобразовать существующий линей-

ный градиент фигуры в радиальный. Не закрывайте палитру Gradient (Градиент) и не сбрасывайте выделение эллипса.



Изменение цветов радиального градиента

После заполнения объекта градиентом вы можете использовать элементы управления палитры **Gradient** (Градиент) или одноименный инструмент для добавления или изменения градиентов, в том числе для настройки направления, цвета или положения центральной точки.

Далее вы используете инструмент **Gradient** (Градиент) для настройки цвета каждого узла градиента и добавите еще два узла так, чтобы получить четырехцветный радиальный градиент.

- **1** Выберите инструмент **Gradient** (Градиент) **П** на панели **Tools** (Инструменты).
- 2 Поместите указатель на аннотатор, чтобы отобразить шкалу градиента. Дважды щелкните по крайнему слева, белому, узлу градиента, чтобы отредактировать цвет. В появившейся палитре щелкните по вкладке Swatches (Образцы) , если она еще не активна. Выберите цвет с именем plate 1 во второй цветовой группе. Нажмите клавишу Esc, чтобы скрыть палитру.

Обратите внимание, что начальная точка аннотатора градиента находится в центре круга, а сама шкала направлена вправо. Пунктирная окруж-

ность вокруг аннотатора говорит о том, что данный градиент — радиальный. Как вы увидите позже, вы также можете настраивать дополнительные параметры радиального градиента.

3 Дважды щелкните мышью по черному узлу



Примечание. При выполнении двойного щелчка по цветовому узлу градиента в появившейся палитре отображается поле Location (Положение). Во время создания радиального градиента вы можете копировать значения этих полей, показанные на рисунках, чтобы узлы градиента вашей иллюстрации максимально точно соответствовали использованным в книге.

в правой части ползункового регулятора шкалы градиента. В появившейся палитре **Swatches** (Образцы) выберите светло-желтый образец, находящийся в верхней части палитры. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру.



4 Поместите указатель под шкалой градиента. Когда возле указателя отобразится знак «плюс» \u03c8, щелкните мышью, чтобы добавить еще один цветовой узел к градиенту (см. рисунок ниже). Дважды щелкните мышью по только что созданному узлу. В появившейся палитре выберите образец с именем plate 2, находящийся во второй цветовой группе. Нажмите клавишу Esc, чтобы закрыть палитру.



5 Поместите указатель под шкалой градиента и щелкните мышью, чтобы добавить еще один, четвертый (и последний), цветовой узел к градиенту (см. рисунок ниже). Дважды щелкните мышью по только что

созданному узлу. В появившейся палитре выберите образец с именем **plate 3**, находящийся во второй цветовой группе. Убедитесь, что в поле **Location** (Положение) указано значение **97%**. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы закрыть палитру.



После установки цветовых узлов градиента вы можете удалять и добавлять цвета или даже изменять порядок их следования. Далее вы поменяете местами последние два узла.

6 Дважды щелкните мышью по крайнему левому цветовому узлу и в появившейся палитре задайте параметру Location (Положение) значение 42%. Нажмите клавишу Enter или Return, чтобы подтвердить ввод значения и спрятать палитру.



7 Перетащите крайний правый, желтый, цветовой узел влево (но не очень далеко от ближайшего коричневого узла). Перетащите крайний правый коричневый цветовой узел вправо к правому концу шкалы градиента (см. рисунок). Обратите внимание, что после всех манипуляций эти два узла по-прежнему должны находиться близко друг к другу.



8 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Настройка радиального градиента

Теперь вы измените пропорцию, настроите местоположение градиента и зададите ему новый радиус. Кроме того, вы измените позицию начальной точки градиента.

1 Используя инструмент Gradient (Градиент), поместите указатель над маленьким белым квадратом на правом конце градиентного аннотатора. Нажав и удерживая кнопку мыши, перетащите квадрат так, чтобы он расположился чуть левее правого края фигуры эллипса, затем отпустите кнопку мыши. Данное действие удлинит градиент.



• Примечание. Во время перетаскивания градиентного аннотатора пунктирная окружность может не отображаться. Так происходит, если вы установите указатель над аннотатором градиента до того, как начнете перетаскивать его правый конец.

2 Убедитесь, что в палитре Gradient (Градиент) выделено поле Fill (Заливка) и задайте параметру Aspect Ratio (Пропорция) значение 14%.

Изменение пропорций преобразует радиальный градиент в эллиптический (овальный). Таким образом градиент гораздо лучше ложится на форму блюда.

3 Используя инструмент **Gradient** (Градиент), поместите указатель над градиент-



 Примечание.
 Пропорция радиального градиента — это значения от 0,5 до 32767%.
 По мере уменьшения данного параметра вертикальный радиус градиента уменьшается, а горизонтальный — увеличивается.
 Иными словами, градиент становится более плоским и широким.

ной заливкой блюда. Нажав и удерживая кнопку мыши на верхнем черном кружке пунктирного контура, перетащите указатель вверх так, чтобы он располагался чуть выше верхней границы фигуры, тем самым вы измените пропорцию эллипса.



Когда вы отпустите кнопку мыши, обратите внимание, что теперь значение параметра **Aspect Ratio** (Пропорция) несколько превышает установленные ранее 40% и равняется примерно 50%. Далее вы перетащите шкалу градиента, чтобы изменить положение градиентной заливки в эллипсе.

4 Используя инструмент Gradient (Градиент), щелкните по шкале и перетащите ее немного вверх, переместив градиент в эллипсе. Убедитесь, что нижний край пунктирного эллипса находится выше края фигуры блюда.



5 Используя инструмент **Gradient** (Градиент), щелкните по маленькой белой точке слева от крайнего левого узла градиента и перетащите эту точку влево.



Перемещение белой точки позволяет изменить положение центральной точки градиента (крайнего левого цветового узла), не влияя на его положение и радиус.

- 6 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Gradient (Редактирование ⇒ Отменить: Градиент), чтобы вернуть градиент в исходное положение.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Применение градиентов к нескольким объектам

Градиент можно применить к нескольким объектам. Для этого нужно выделить их все и применить градиентный цвет, после чего, выбрав инструмент **Gradient** (Градиент), провести указателем через данные объекты.

Сейчас вы примените радиальную градиентную заливку к цветку, а затем отредактируете цвета градиента.

- Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) а, чтобы открыть ее. Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) подслоя flower, чтобы отобразить объекты этого слоя.
- **3** В палитре **Tools** (Инструменты) выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** и очертите прямоугольник вокруг фигуры цветка, чтобы увеличить масштаб изображения.
- 4 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и щелчком мыши выделите один из голубых лепестков цветка.
- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Same ⇒ Fill Color (Выделение ⇒ По общему признаку ⇒ С одинаковым цветом заливки), чтобы выделить все пять лепестков.
- 6 На панели Control (Управление) выберите образец градиентной заливки flower из раскрывающегося списка Fill Color (Цвет заливки).

Обычным образом градиентная заливка и обводка применяются к нескольким объектам по отдельности.

Однако сейчас вы настроите градиентную заливку фигур таким образом, чтобы цвет ее изменялся, будто бы градиент был применен ко всем пяти лепесткам как к одной фигуре. После этого вы настроите и сам градиент.

- 7 Убедитесь, что в нижней части панели Tools (Инструменты) выделено поле Fill (Заливка).
- 8 Дважды щелкните мышью по инструменту Gradient (Градиент) на панели Tools (Инструменты), чтобы выбрать данный инструмент и одновременно отобразить палитру Gradient (Градиент). Перетащите указатель из желтого круга в центре цветка к внешней границе одного из лепестков, как показано на рисунке. Таким образом вы пропорционально примените градиентную заливку ко всем лепесткам. Не отменяйте выделение лепестков.



Выберите инструмент Gradient (Градиент) и перетащи- Результат те указатель через лепесток

Другие методы редактирования цветов градиента

До настоящего момента вы добавляли и редактировали цвета градиента, а также настраивали их положение с помощью специального элемента управления — шкалы. Далее вам предстоит обратить градиент и настроить среднюю точку между цветовыми узлами на шкале градиента.

1 Выделив в палитре **Gradient** (Градиент) поле **Fill** (Заливка), щелкните по кнопке **Reverse Gradient** (Обратный градиент)



Другой способ сделать то же самое — использовать инструмент **Gradient** (Градиент) и перетащить указатель в противоположном направлении через градиентную заливку на монтажной области. В результате этого действия темный цвет окажется в центре градиента.

- 2 В палитре Gradient (Градиент) перетащите крайний левый цветовой узел шкалы градиента вправо, пока в поле Location (Положение) не отобразится значение, приблизительно равное 20% (точность не важна).
- 3 Перетащите значок-ромб, расположенный между крайним левым и средним цветовыми узлами влево, ближе к левому цветовому узлу. Перетаскивайте, пока в поле Location (Положение) не отобразится значение, приблизительно равное 30% (точность не важна).



Еще один способ добавления цвета к градиенту — это захват цветопробы с одного из имеющихся на монтажной области цветов с помощью инструмента **Eyedropper** (Пипетка) с последующим перетаскиванием захваченного образца цвета на узел шкалы градиента.

- 4 Не сбрасывая выделения с лепестков, щелкните по крайнему левому цветовому узлу в палитре Gradient (Градиент).
- 5 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 6 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Eyedropper (Пипетка) *№*. На монтажной области, удерживая клавишу Shift, щелкните мышью по черному прямоугольнику в нижней части стены.



В отличие от обычного щелчка инструментом **Eyedropper** (Пипетка), заменяющего всю карту градиента выбранным цветом, щелчок инструментом при нажатой клавише **Shift** применяет выбранный цвет к выделенному цветовому узлу. Редактирование лепестков цветка завершено. Далее вы сгруппируете их с центральной частью и примените трансформацию, чтобы придать объем.

- 7 На панели Tools (Инструменты) выберите инструмент Zoom (Масштаб) **Q** и очертите прямоугольник вокруг лепестков, чтобы увеличить масштаб отображения.
- 8 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните по центральной фигуре, удерживая клавишу Shift.

- 9 Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 10 Выполните команду меню Effect ⇒ Warp ⇒ Arc (Эффект ⇒ Деформация ⇒ Дуга). В диалоговом окне Warp Options (Параметры деформации) установите переключатель в положение Horizontal (По горизонтали) и задайте параметру Bend (Изгиб) значение -20%. Щелкните по кнопке OK.



11 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Добавление прозрачности к градиентам

Указывая различные значения непрозрачности для разных узлов градиента, можно создавать градиенты с плавным нарастанием или снижением прозрачности, создающие эффект плавного исчезания или появления расположенных на заднем плане объектов.

Далее вы создадите для картины свет и примените к нему градиент с плавным переходом к прозрачности.

- 1 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) , чтобы открыть ее. Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) в строке <Path> (<Контур>).
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- **3** Выбрав инструмент **Selection** (Выделение) **•**, щелкните по белому эллипсу, появившемуся на монтажной области.
- 5 Из раскрывающегося списка **Туре** (Тип) в палитре **Gradient** (Градиент) выберите пункт **Radial** (Радиальный). Дважды щелкните

по крайнему справа узлу градиента (черного цвета). В появившейся палитре щелкните по кнопке Swatches (Образцы) и выберите образец белого цвета. Нажмите клавишу Esc, чтобы скрыть палитру.

6 Щелкните по крайнему



Coвет. Fading Sky и Soft Black Vi-

gnette — это предустановленные градиенты, которые также хорошо подходят для создания эффекта плавного перехода к прозрачности.

справа узлу градиента. Введите значение **10** в поле **Орасіty** (Непрозрачность).





Gradient Transparency

Type: Radial

- 7 Перетащите среднюю (ромбовидную) точку градиента влево, пока в поле Location (Положение) не отобразится значение, приблизительно равное 30%. Щелкните по вкладке палитры Gradient (Градиент), чтобы закрыть группу палитр.
- 8 Нажмите сочетание клавиш Ctrl+- (Windows) или Command+- (OS X), чтобы уменьшить масштаб отображения всего круга.
- 9 Выберите инструмент Gradient (Градиент) на панели Tools (Инструменты). Удерживая клавишу Shift, перетащите указатель с верхней границы эллипса на нижнюю. Будьте аккуратны, чтобы случайно не переместить кнопку Aspect Ratio (Пропорции).



• Примечание.

Смысл создания градиента с переходом от белого цвета к белому станет понятен при выполнении следующего шага, когда вы измените прозрачность крайнего правого цветового узла.

- **10** На панели **Control** (Управление) задайте параметру **Stroke** (Обводка) значение **[None]** ([Her]).
- Выполните команду меню Effect ⇒ Blur ⇒ Gaussian Blur (Эффект ⇒ Размытие ⇒ Размытие по Гауссу). В диалоговом окне Gaussian Blur (Размытие по

Гауссу) задайте параметру **Radius** (Радиус) значение **60** и щелкните по кнопке **OK**.

12 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Создание переходов между объектами

Вы можете создать переход между двумя отдельными объектами, равномерно распределив между ними фигуры. Фигуры объектов, между которыми создается переход, могут быть как одинаковыми, так и различными. Также допускается создавать переход между двумя открытыми контурами, создавая плавное перетекание цвета от одного объекта к другому, или сочетать переходы цветов и объектов.

Объекты перехода рассматриваются как единственный объект, называемый *объектом с переходом*. Если переместить один из исходных объектов или передвинуть его опорные точки, переход изменится соответствующим образом. Также можно разобрать переход на отдельные объекты.



Создание перехода с заданным числом шагов

Выбрав инструмент **Blend** (Переход), вы создадите три объекта перехода, составляющие оформление пола галереи.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) , чтобы открыть ее. Затем щелкните по переключателям Visibility (Видимость) подслоев floor и fruit, а после по переключателям Visibility (Видимость) объекта <Path> (<Контур>) и подслоев flower, plate, painting и wall, чтобы скрыть их. Наконец, щелкните по значку палитры Layers (Слои), закрыв группу палитр.



Прежде чем создать переход между объекта-

ми, вы можете настроить его дополнительные параметры.

- 3 Дважды щелкните по инструменту Blend (Переход) 🖕 на панели Tools (Инструменты). Откроется диалоговое окно Blend Options (Параметры перехода).
- 4 В раскрывающемся списке Spacing (Интервалы) выберите метод Specified Steps (Заданное число шагов) и измените значение на 4. Щелкните по кнопке OK.
- ▶ Совет. Для создания перехода можно также выделить объекты и выполнить команду меню Object ⇒ Blend ⇒ Make (Объект ⇒ Переход ⇒ Создать).



- **5** Прокрутите окно документа вниз, чтобы отобразить коричневые половицы.
- 6 Используя инструмент Blend (Переход), поместите указатель на крайнюю слева половицу с градиентной заливкой. Щелкните мышью, когда рядом с указателем появится крестик 𝒫. После этого поместите указатель на половицу в центре. Рядом с указателем появится знак «плюс» 𝒫. Он сообщает о возможности добавления объекта в переход. Щелкните по среднему прямоугольнику. Между двумя объектами появится переход.



7 Щелкните инструментом Blend (Переход) по крайней справа половице, при этом рядом с указателем должен отображаться знак «плюс». Таким образом вы добавите и еще эту половицу и тем самым завершите создание объекта перехода.



• Примечание. Чтобы завершить текущий контур перехода и приступить к созданию перехода по новому контуру, выполните щелчок по инструменту **Blend** (Переход) на панели **Tools** (Инструменты), после чего можете выделять другие объекты.

Модификация перехода

Теперь вы модифицируете объект с переходом, используя диалоговое окно **Blend Options** (Параметры перехода). Кроме того, вы примените инструмент **Convert Anchor Point** (Преобразовать опорную точку), чтобы изменить форму контура, вдоль которого располагаются объекты. Этот контур называется *траекторией перехода*.

Убедитесь, что половицы с переходом по-прежнему выделены, и выполните команду меню Object ⇒ Blend ⇒ Blend Options (Объект ⇒ Переход ⇒ Параметры перехода). В диалоговом окне Blend Options (Параметры перехода) измените значение параметра Specified Steps (Заданное число шагов) на 9 и щелкните по кнопке OK.



Совет. Для изменения параметров перехода можно также выделить объект с переходом и дважды щелкнуть по инструменту Blend (Переход) на панели Tools (Инструменты).

- 2 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 3 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) **€** на панели Tools (Инструменты) и для увеличения масштаба очертите мышью область вокруг виноградин.
- 4 Чтобы создать переход, выберите инструмент **Blend** (Переход), щелкните мышью по первой зеленой виноградине, а затем по виноградине справа.
- 5 Дважды щелкните мышью по инструменту Blend (Переход) ha панели Tools (Инструменты), чтобы открыть диалоговое окно Blend Options (Параметры перехода). Измените значение Specified Steps (Заданное число шагов) на 9 и щелкните по кнопке OK.
- 6 Выполните команду меню View ⇒ Outline (Просмотр ⇒ Контуры).

В режиме **Outline** (Контуры) программа отображает контуры двух исходных виноградин и прямой контур, соединяющий их. Эти три объекта представляют собой то, из чего по умолчанию состоит объект перехода. В режиме просмотра контуров гораздо проще редактировать траекторию между двумя исходными фигурами.

- 7 Убедитесь, что активна функция Smart Guides («Быстрые» направляющие) (View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ («Быстрые» направляющие))).
- 8 Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) на панели Tools (Инструменты). Щелкните по правой опорной точке контура перехода, чтобы выделить ее. На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Convert Selected Anchor Points To Smooth (Преобразовать выделенные узловые точки к точкам сглаживания) , чтобы сгладить кривую. Используя инструмент Direct Selection (Прямое выделение), перетащите вверх нижний маркер (см. рисунок).

• Примечание. Вы только что отредактировали траекторию перехода, однако, несмотря на это, изначальные объекты также сменят свое местоположение.





Совет. Самый быстрый способ изменить траекторию перехода — это создать переход между объектами по другому контуру. Вы можете нарисовать новый контур, затем выделить переход. После этого нужно будет выполнить команду меню Object ⇒ Blend ⇒ Replace Spine (Объект ⇒ Переход ⇒ Заменить траекторию).

▶ Совет. Вы можете инвертировать переход, выбрав команду меню Object ⇒ Blend ⇒ Reverse Front To Back (Объект ⇒ Переход ⇒ Изменить направление).

Совет. Чтобы разъединить или удалить переход с исходных объектов, выделите объект перехода, а затем выполните команду меню Object ⇒ Blend ⇒ Release (Объект ⇒ Переход ⇒ Отменить).

- 9 Выполните команду меню View ⇒ Preview (Просмотр ⇒ Иллюстрация), чтобы увидеть изменения.
- 10 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Переход можно мгновенно преобразить, изменив форму, цвет или позиции исходных объектов. Далее вы измените положение левой виноградины и посмотрите, как это повлияет на переход в целом.
- **11** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) **к** и щелкните по виноградинам для выделения.
- **12** Дважды щелкните по любой из виноградин, чтобы перейти в режим изоляции.

При этом объекты перехода будут временно разгруппированы, и вы сможете отредактировать каждую из исходных виноградин (но не виноградины, полученные при создании перехода), а также изменить траекторию перехода.

13 Выделите виноградину слева, щелкнув по ней мышью. Зажмите сочетание клавиш Shift+Alt (Windows) или Shift+Option (OS X) и инструментом Selection (Выделение) перенесите угловую точку ограничивающей рамки по направлению к центру фигуры, чтобы уменьшить размер виноградины. Отпустите кнопку мыши, а затем и клавиши-модификаторы.



14 Нажмите клавишу Esc для выхода из режима изоляции.

Все объекты, использованные в создании перехода, воспринимаются программой как единый объект перехода. Если вам нужно отредактировать отдельные виноградины, в том числе и те, что были созданы инструментом **Blend** (Переход), вы можете разобрать объект перехода. В результате он станет группой отдельных фигур, каждая из которых редактируется независимо от других. После этого у вас больше не получится работать с данным переходом как



с единым объектом. Давайте попробуем разобрать переход.

15 Выполните команду **Object** ⇒ **Blend** ⇒ **Expand** (Объект ⇒ Переход ⇒ Разобрать). Не сбрасывая выделения с виноградин, обратите внимание на слово **Group** (Группа) в левой части панели **Control**

(Управление). Теперь переход представляет собой группу отдельных фигур, каждая из которых может быть отредактирована независимо от остальных.

- **16** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- **17** Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Создание и редактирование плавных цветовых переходов

При создании переходов между цветами и фигурами существует возможность выбора одного из нескольких методов. Если выбрать метод **Smooth Color** (Оптимальные цвета), то Illustrator скомбинирует фигуры и цвета объектов и создаст множество промежуточных шагов перехода, образующих плавный постепенный переход от одного исходного объекта к другому.

Далее вы скомбинируете три фигуры, создав плавный цветовой переход в виде банана.

1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна). Дважды нажмите сочетание клавиш Ctrl++ (Windows) или Command++ (OS X), чтобы увеличить масштаб изображения.

Сейчас вы создадите переход из трех контуров, расположенных позади виноградин. Все три контура имеют обводку, но не имеют заливки. Переход, создаваемый между объектами с обводкой, отличается от перехода между объектами без обводки.

2 Выберите инструмент Blend (Переход). Поместите указатель на верхнюю линию. Когда рядом с указателем появится символ плюс 𝖣_{*}, щелкните по линии. Далее щелкните по средней линии, увидев знак «плюс» 骨_{*} около указателя, — тем самым вы добавите линию в переход. Наконец, поместите указатель на третью линию (подальше от виноградин), дождитесь появления «плюса» (+) рядом с указателем и снова щелкните мышью.



Вы создали переход с теми же настройками, какие использовались выше (с заданным числом шагов). Далее вы измените настройки перехода, чтобы банан оказался заполнен плавным цветом.

З Дважды щелкните по инструменту Blend (Переход) ha панели Tools (Инструменты). В открывшемся диалоговом окне Blend Options (Параметры перехода) выберите метод Smooth Color (Оптимальные цвета) из раскрывающегося списка Spacing (Интервалы). Инструмент будет работать в выбранном режиме до тех пор, пока вы не выберите другой метод создания перехода. Щелкните по кнопке OK.



4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

При создании плавного цветового перехода Illustrator автоматически вычисляет число необходимых для создания перехода промежуточных шагов.

После создания цветового перехода между объектами вы можете отредактировать его. Далее вы измените образующие переход контуры.

- 5 Используя инструмент Selection (Выделение) №, дважды щелкните по цветовому переходу (то есть по банану), чтобы перейти в режим изоляции. Щелкните по среднему контуру и задайте любой другой цвет обводки на панели Control (Управление). Обратите внимание на изменения в цветовом переходе. Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Apply Swatch (Редактирование ⇒ Отменить применение образца), чтобы вернуться к исходному цвету.
- **6** Дважды щелкните за пределами контуров перехода, чтобы выйти из режима изоляции.
- 7 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 8 В палитре Layers (Слои) щелкните по переключателям Visibility (Видимость) всех скрытых слоев, в том числе и подслоя Mask (Маска), сделав все объекты видимыми на монтажной области.

Совет. Иногда бывает затруднительно создать действительно плавный цветовой переход. Если, например, линии пересекаются или слишком изогнуты, вы можете получить не те результаты, которых ожидали.

- **9** В палитре Layers (Слои) щелкните по слою Gallery, чтобы выделить его.
- 10 Щелкните по кнопке Make/Release Clipping Mask (Создать/Отменить обтравочную маску) ☐, находящейся в нижней части палитры Layers (Слои).



При этом первая фигура будет задей-

ствована для создания обтравочной маски, скрывая объекты иллюстрации, выходящие за ее границы.

11 Выберите команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить) и закройте все открытые файлы.

Контрольные вопросы

- 1 Что представляет собой градиент?
- 2 Назовите на выбор два способа заполнения выделенного объекта градиентом.
- **3** Как можно настроить переход цвета в градиенте?
- 4 Назовите два способа добавления цвета в градиент.
- 5 Как можно изменить направление градиента?
- **6** В чем заключается разница между градиентом и переходом?
- 7 Опишите два способа создания перехода между фигурами и цветами.
- 8 В чем состоит разница между выбором плавного цветового перехода и указанием числа шагов в переходе?
- **9** Как изменить фигуры или цвета в переходе? Как изменить траекторию объекта с переходом?

Ответы

- 1 Градиент это плавный переход между двумя или более цветами либо между оттенками одного и того же цвета.
- 2 Сперва нужно выделить объект, а затем выполнить одно из следующих действий:
 - щелкнуть по полю Gradient (Градиент) на панели Tools (Инструменты), чтобы заполнить выделенный объект используемым по умолчанию черно-белым или последним использованным градиентом;
 - щелкнуть по образцу градиента в палитре Swatches (Образцы);
 - создайть новый градиент, щелкнув по образцу градиента в палитре Swatches (Образцы) и отредактировав его с помощью палитры Gradient (Градиент);
 - использовать инструмент Eyedropper (Пипетка), чтобы захватить образец градиента из объекта на монтажной области, а затем применить его к выделенному объекту.
- 3 Для настройки перехода цвета в градиенте можно перетаскивать на шкале палитры Gradient (Градиент) ползунки в форме ромба или узлы градиента.
- В палитре Gradient (Градиент) нужно щелкнуть под шкалой градиента, чтобы добавить новый цветовой узел. Затем задать новый цвет, воспользовавшись палитрой Color (Цвет) или щелкнув по образцу цвета в палитре Swatches (Образцы). Другой способ: выбрать инструмент Gradient (Градиент) на панели Tools (Инструменты) и поместить указатель на объект с градиентной заливкой, после чего для добавления нового узла градиента щелкнуть под появившейся шкалой.

- 5 Чтобы изменить направление градиента, следует перетащить указатель, предварительно выбрав инструмент Gradient (Градиент). Перетаскивание на большее расстояние делает изменение цвета плавнее, на более короткое — резче. Используя инструмент Gradient (Градиент), можно также вращать градиент, изменять его радиус, пропорции и положение его центральной точки.
- 6 Разница между градиентом и переходом заключается в способе комбинирования цветов. В первом случае цвета переходят из одного в другой внутри градиентной заливки, а во втором создается переход цветов между разными объектами.
- 7 Переходы между фигурами и цветами объектов можно создать одним из следующих способов:
 - щелкнуть по каждому объекту инструментом Blend (Переход), чтобы создать переход между ними с использованием промежуточных шагов в соответствии с предварительно установленными параметрами;
 - выделить объекты и выполнить команду меню **Object** ⇒ **Blend** ⇒ **Blend** Options (Объект ⇒ Переход ⇒ Параметры перехода), чтобы задать число промежуточных шагов, а затем выполнить команду **Object** ⇒ **Blend** ⇒ **Make** (Объект ⇒ Переход ⇒ Создать), чтобы создать объект с переходом.

Переходы, создаваемые между объектами с обводкой, отличаются от переходов между объектами без обводки.

- 8 При выборе метода создания перехода Smooth Color (Оптимальные цвета) Illustrator автоматически вычисляет количество промежуточных шагов, необходимое для создания плавного перехода цвета между выделенными объектами. Можно указать, сколько промежуточных шагов будет отображаться в переходе. Также можно задать интервал между промежуточными шагами перехода.
- 9 Можно выделить и изменить фигуру исходного объекта с помощью инструмента Direct Selection (Прямое выделение), таким образом модифицировав и форму перехода. Также можно изменить цвета исходных объектов — промежуточные цвета перехода тоже станут другими. Для изменения формы траектории следует перетаскивать расположенные на ней опорные точки или управляющие маркеры, используя для этого инструмент Convert Anchor Point (Преобразовать опорные точки).

11

РАБОТА С КИСТЯМИ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- использовать кисти четырех типов: объектные, каллиграфические, узорчатые и кисти из щетины;
- применять кисти к контурам, созданным инструментами рисования;
- рисовать и редактировать контуры с помощью инструмента Paintbrush (Кисть);
- изменять цвет кисти и настраивать ее параметры;
- создавать новые кисти на основе иллюстрации Adobe Illustrator;
- работать с инструментами Blob Brush (Кисть-клякса) и Eraser (Ластик).



Для выполнения урока потребуется около часа. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson11.



Разнообразие типов кистей в программе Adobe Illustrator CS6 позволяет создавать неограниченное количество эффектов, просто раскрашивая или рисуя с помощью инструмента **Paintbrush** (Кисть) или инструментов создания фигур. Вы можете работать с инструментом **Blob Brush** (Кистьклякса), выбирать объектные, каллиграфические, узорчатые, дискретные кисти, кисти из щетины, а также создавать новые кисти на основе собственных иллюстраций.

Начало работы

В этом уроке вы научитесь пользоваться инструментами **Blob Brush** (Кисть-клякса) и **Eraser** (Ластик). Вы также узнаете, как использовать кисти четырех типов, находящиеся в палитре **Brushes** (Кисти), в том числе как изменять их параметры и создавать свои собственные кисти. Прежде чем начать работу, вы восстановите настройки программы Adobe Illustrator CS6 по умолчанию. Затем вы откроете законченный графический файл для этого урока, чтобы рассмотреть окончательный вариант иллюстрации.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

• Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson11 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

- 3 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L11end_1.ai, расположенный в папке Lesson11.
- 4 Если вы хотите, чтобы законченная иллюстрация оставалась на экране во время работы, выберите для ее уменьшения команду меню View ⇒ Zoom Out (Просмотр ⇒ Уменьшение)



и переместите иллюстрацию в удобное для вас место экрана с помощью инструмента **Hand** (Рука) Ф. Если вы не хотите оставлять файл открытым, выполните команду **File** \Rightarrow **Close** (Файл \Rightarrow Закрыть).

Чтобы начать работу, вам нужно открыть существующий графический файл.

- 5 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson11 и откройте файл L11start 1.ai.
- 6 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).



7 Выполните команду File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). Назовите файл bookcover.ai и выберите для сохранения папку Lesson11. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным тип файла Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

Работа с кистями

С помощью кистей контуры оформляются узорами, фигурами, живописными мазками, текстурами или наклонными штрихами. Вы можете видоизменять предустановленные в программе Illustrator кисти и создавать свои собственные.

Вы можете применить мазки кисти к существующим контурам или, используя инструмент **Paintbrush** (Кисть), нарисовать контур с одновременным применением к нему мазков.





- А. Каллиграфические кисти
- Б. Объектные кисти
- В. Узорчатые кисти
- Г. Дискретные кисти
- **Д.** Кисти из щетины

Вы можете изменять цвет, размер и другие свойства кисти. Также вы можете редактировать контуры после того, как к ним были применены мазки кисти.

Палитра **Brushes** (Кисти), открыть которую можно с помощью команды меню **Window** ⇒ **Brushes** (Окно ⇒ Кисти), содержит пять типов кистей: каллиграфические, объектные, узорчатые, дискретные и кисти из щетины. В этом уроке вы научитесь работать со всеми, за исключением дискретных кистей.



- А. Кисти
 Б. Кнопка Brush Libraries Menu
- В. Кнопка Remove Brush Stroke
- Г. Кнопка Options Of Selected Object
- Д. Кнопка New Brush
- E. Кнопка Delete Brush

Использование каллиграфических кистей

Каллиграфические кисти имитируют мазки, создаваемые наклонным каллиграфическим пером. Внешний вид мазков такой кисти определяется эллиптической фигурой, центр которой следует по контуру. Вы можете использовать этот тип кистей для создания эффекта рукописных линий, полученных с помощью плоского наклонного кончика пера.



фических кистей

Далее вы используете каллиграфическую кисть, чтобы нарисовать украшение на вагончике поезда.

- 1 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры **Brushes** (Кисти) **Б**, чтобы развернуть ее.
- 2 В меню палитры Ξ выберите команду List View (Только имена).
- 3 Сбросьте флажки напротив пунктов меню Show Art Brushes (Показать Объектные кисти), Show Bristle Brushes (Показать Кисти из щетины), Show Pattern Brushes (Показать Узорчатые кисти), оставив видимыми в палитре Brushes (Кисти) → только каллиграфические кисти.
- 4 На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Stroke (Обводка) и выберите образец light orange. Задайте параметру Stroke Weight (Толщина линии) значение 2 pt и убедитесь, что в качестве цвета заливки выбран образец None (Het).

При применении мазков к иллюстрации каллиграфические кисти используют текущий цвет обводки.

- 5 Дважды щелкните по инструменту Pencil (Карандаш) *А* на панели Tools (Инструменты). В диалоговом окне Pencil Tool Options (Параметры инструмента «Карандаш») задайте параметру Smoothness (Плавность) значение 100%. Для всех остальных параметров оставьте значения по умолчанию. Щелкните по кнопке OK.
- 6 Поместите указатель на левый верхний угол красной фигуры вагончика поезда. Нарисуйте на вагончике поезда две дуги, одним непрерывным движением слева направо. Полученная фигура будет украшением вагончика.
- 7 Не сбрасывая выделения с нарисованной фигуры, щелкните по кисти 5 pt. Oval в палитре Brushes (Кисти), чтобы применить ее к линии. Обратите внимание, что на панели Control (Управление) изменится толщина обводки.

• Примечание.

Флажок напротив типа кистей в меню палитры **Brushes** (Кисти) указывает, что данный тип отображается в палитре.







Нарисуйте украшение

Примените кисть

Полученный результат

Настройка кисти

Для изменения параметров кисти можно сделать двойной щелчок по ее иконке в палитре **Brushes** (Кисти). Изменения сохранятся только для текущего документа. Кроме того, если вы захотите, изменения могут быть внесены в иллюстрацию, к которой вы применили данную кисть. Сейчас вы измените внешний вид кисти **5 pt. Oval**.

- В палитре Brushes (Кисти) дважды щелкните по кисти 5 pt. Oval, и измените ее название на 30 pt. Oval. Нажмите клавишу Enter или Return.
- 2 В палитре Brushes (Кисти) дважды щелкните по кисти 30 pt. Oval. Откроется диалоговое окно Calligraphic Brush Options (Параметры каллиграфической кисти).



 Примечание.
 Производимые вами настройки изменят кисти только в текущем документе.

Совет. Область предварительного просмотра в диалоговом окне, расположенная ниже поля Name (Имя), отображает сделанные вами изменения кисти.

- **3** В поле Angle (Под углом) введите значение **0**, задайте параметру Roundness (Округлость) значение **10%**, а параметру Size (Размер) значение **30 pt**. Установите флажок Preview (Просмотр). Щелкните по кнопке OK.
- **4** В появившемся диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке **Apply To Strokes** (Применить к мазкам).

Поскольку вы редактируете кисть в палитре **Brush**еs (Кисти), щелчок по кнопке **Apply To Strokes** (Применить к мазкам)



позволит вам обновить объекты на монтажной области, к которым была применена эта кисть.

• Примечание. После нажатия кнопки Apply To Strokes (Применить к мазкам) кисть может перестать отображаться на контуре. Выделите контур, на котором была эта кисть, и щелкните по значку кисти **30 pt. Oval**, чтобы вновь применить ее.

5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Использование цвета заливки с кистями

При применении мазков кисти к обводке можно также задать цвет заливки для закрашивания им внутренней части объекта. При использовании цвета заливки с кистями объекты кисти располагаются поверх заливки в тех местах, где они накладываются друг на друга. Сейчас вы заполните заливкой созданную вами фигуру украшения вагончика.

- Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, выделите нарисованную вами фигуру украшения.
- 2 Щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и выберите образец СМҮК Суап.



Контур с цветной заливкой, к обводке которого применены мазки кисти



3 Щелкните за пределами объекта, чтобы сбросить с него выделение.

Удаление мазков кисти

При необходимости вы можете легко удалить примененные к иллюстрации мазки. Сейчас вы удалите мазки кисти с расположенного над утенком контура крыши паровоза. К этому контуру была применена кисть **5 pt. Oval**, которую вы уже отредактировали.

- 1 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, выделите темносерый контур над утенком.
- 2 Щелкните по кнопке Remove Brush Stroke (Удалить мазок кисти) в нижней части палитры Brushes (Кисти).
- **3** На панели Control (Управление) задайте параметру Stroke Weight (Толщина линии) значение **10** pt.

4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Использование объектных кистей

Объектные кисти, в число которых входят кисти со стрелками, декоративные, художественные и т. п., отображают равномерно вдоль всей длины контура форму кисти, такую, например, как **Rough Charcoal** (Грубый уголь), или форму объекта, например, баннер.



Рисование с помощью инструмента Paintbrush

Примеры объектных кистей

Сейчас вы воспользуетесь инструментом Paintbrush (Кисть) для применения мазков объектной кисти

к медвежонку, чтобы он выглядел пушистым. Как уже было упомянуто выше, инструмент **Paintbrush** (Кисть) позволяет применять мазки кисти в процессе рисования.

- **1** Выберите команду **Reset Essentials** (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения.
- 2 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) **Q** на панели Tools (Инструменты) и очертите мышью область вокруг плюшевого медвежонка для его увеличения.
- 3 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и выделите медвежонка. Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). При этом будет выбран слой, в котором расположен медвежонок, и все, что вы нарисуете, окажется размещено в данном слое.
- 4 На панели Control (Управление) измените цвет обводки на bear brown, а цвет заливки на образец None (Нет).

- 5 Щелкните по значку палитры Brushes (Кисти) в правой части рабочей среды. Откройте меню палитры Brushes (Кисти) = и сбросьте флажок напротив пункта меню Show Calligraphic Brushes (Показать Каллиграфические кисти). Затем установите флажок напротив пункта меню Show Art Brushes (Показать Объектные кисти), чтобы отобразить в палитре кисти этого типа.
- 6 Щелкните по кнопке Brush Libraries Menu (Меню «Библиотеки кистей») в нижней части палитры Brushes (Кисти) и выберите команду Artistic ⇒ Artistic_ChalkCharcoalPencil (Художественный ⇒ Худож_мел и уголь).
- 7 В меню → палитры Artistic_ChalkCharcoalPencil (Худож_мел и уголь) выберите команду List View (Только имена). Щелкните в списке по кисти Charcoal-Thick, чтобы добавить ее в палитру Brushes (Кисти) этого документа. Закройте палитру Artistic_ChalkCharcoalPencil (Худож_мел и уголь).

Сейчас вы выполните рисование вдоль внешнего края фигуры медвежонка, придав ему пушистый вид.

8 Выберите инструмент Paintbrush (Кисть) ✓ на панели Tools (Инструменты), затем щелкните по кисти Charcoal-Thick в палитре Brushes (Кисти). На панели Control (Управление) измените толщину обводки, указав значение 0,5 pt.

Обратите внимание, что рядом с указателем инструмента **Paintbrush** (Кисть) появился символ «Х» χ , который означает, что инструмент готов для рисования нового контура.

9 Нанесите длинный мазок кисти снизу вверх, чтобы прорисовать левый край головы медвежонка, от плеча до уха. Не волнуйтесь, если мазок кисти проходит не точно по краю фигуры. Затем выполните перетаскивание вдоль верхнего края головы от левого уха до правого. И, наконец, нанесите длинный мазок кисти сверху вниз, создав правый край головы медвежонка от его правого уха до правого плеча.







10 Выберите инструмент Selection (Выделение) **№** на панели Tools (Инструменты). Дважды щелкните по левому уху, чтобы перейти в ре-

жим изоляции. Выделите часть уха с более светлой коричневой заливкой.

11 Щелкните по кисти Charcoal-Thick в палитре Brushes (Кисти), чтобы применить эту кисть. На панели Control (Управление) измените толщину обводки, указав значение 0,5 pt, и выберите в качестве цвета заливки вариант bear brown.



- **12** Нажмите клавишу **Esc** для выхода из режима изоляции. Повторите эти шаги для другого уха.
- **13** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush

Теперь вы задействуете инструмент **Paintbrush** (Кисть) для редактирования выделенного контура.

- 1 Выбрав инструмент Selection (Выделение), выделите последний нарисованный вами контур на правой стороне головы медвежонка.
- 2 Выберите инструмент Paintbrush (Кисть) ✓ на панели Tools (Инструменты). Поместите указатель на нижнюю точку выделенного контура, а затем перетащите вниз и влево, чтобы продолжить контур, создавая нижний край головы медвежонка. Символ X не появится возле указателя, когда он находится на выделенном контура. Выделенный контур редактируется с точки, в которой вы начали рисование.
- 3 Нажмите и удерживайте клавишу Ctrl (Windows) или Command (OS X), чтобы переключиться на инструмент Selection (Выделение), и выделите первый нарисованный вами контур на левой стороне головы медвежонка.
- 4 Все так же используя инструмент **Paintbrush** (Кисть), поместите указатель на нижнюю точку выделенного контура и перетащите вниз и вправо, продолжая контур вдоль нижнего края головы медвежонка. Положение указателя показано на рисунке ниже.

Совет. Редактировать контуры, нарисованные с помощью инструмента Paintbrush (Кисть), можно также, используя инструменты Smooth (Сглаживание) / и Path Eraser (Стирание контура) /, расположенные на панели Tools (Инструменты) в одной группе с инструментом Pencil (Карандаш) /.


5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Далее вы измените параметры инструмента Paintbrush (Кисть).

Совет. Вы можете увеличить значение параметра Smoothness (Сглаживание), чтобы сделать рисуемый контур более округлым, в этом случае будет использоваться меньшее количество точек.

Selected (Сохранять выделенным) и щелкните по кнопке OK. Диалоговое окно Paintbrush Tool Options (Параметры инструмента «Кисть») позволяет изменить способ действия инструмента. При установке флажка Keep Selected (Сохранять вы-

деленным) по окончании рисования контуры будут оставаться выделенными.

6 Дважды щелкните по инструменту

Paintbrush (Кисть) /. Откроется

диалоговое окно Paintbrush Tool

Options (Параметры инструмента

«Кисть»). Установите флажок Кеер



- 7 Взяв инструмент Paintbrush (Кисть), поместите указатель на левое плечо медвежонка и перетащите вниз и влево, следуя по контуру левой лапы. Обведите полностью левую лапу и левую сторону туловища медвежонка.
- **Примечание.** Вы можете отпускать кнопку мыши в каких-то точках, а потом продолжать рисование контура. Контур останется выделенным, поскольку чуть ранее вы установили флажок **Keep Selected** (Сохранять выделенным).
- 8 Не переключаясь с инструмента **Paintbrush** (Кисть), поместите указатель на правое плечо и перетащите вниз и вправо вдоль контура правой лапы. Обведите полностью ее и правую сторону туловища медвежонка.



9 Дважды щелкните по инструменту **Paintbrush** (Кисть) . В диалоговом окне **Paintbrush Tool Options** (Параметры инструмента «Кисть») сбросьте флажок **Keep Selected** (Сохранять выделенным) и щелкните по кнопке **OK**.

• Примечание. Если флажок Кеер Selected (Сохранять выделенным) не установлен, вы можете редактировать контур, с помощью инструмента Selection (Выделение) к выделяя его весь или с помощью инструмента Direct Selection (Прямое выделение) 🗟 — его сегмент или точку, а затем перерисовывая инструментом Paintbrush (Кисть).

Теперь по завершении рисования контуры не будут оставаться выделенными, и вы сможете рисовать накладывающиеся контуры, не изменяя ранее нарисованные.

- 10 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Затем выполните команду Select ⇒ Object ⇒ Brush Strokes (Выделение ⇒ По типу объектов ⇒ Мазки кисти). Эта команда выделит все объекты, к которым были применены мазки кисти, во всех монтажных областях.
- **11** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по украшению вагончика, чтобы сбросить с него выделение.
- 12 Попробуйте повыбирать в палитре Brushes (Кисти) другие кисти, чтобы увидеть производимый ими эффект. Когда закончите, щелкните по кисти Charcoal-Thick, чтобы снова применить ее. Убедитесь, что на панели Control (Управление) задана толщина обводки в 0,5 пункта.







Выделите контуры

Попробуйте выбрать другие кисти

Полученный результат

Совет. Не забывайте о большом количестве кистей, предоставляемых в программе Illustrator. Для доступа к ним всем щелкните по кнопке Brush Libraries Menu (Меню «Библиотеки кистей») в в левом нижнем углу палитры Brushes (Кисти).

13 Щелкните за пределами рисунка, чтобы сбросить с него выделение.

14 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Создание объектной кисти

Вы можете создавать новые каллиграфические, дискретные, объектные, узорчатые кисти, а также кисти из щетины, используя собственные настройки. Для создания дискретных, объектных и узорчатых кистей сначала необходимо создать используемую для кистей иллюстрацию. В данном разделе вы воспользуетесь иллюстрацией, прилагаемой к этому уроку, чтобы на ее основе создать новую объектную кисть. С ее помощью вы разместите на паровозе логотип.

• Примечание.

Для получения более подробных указаний по созданию кистей см. раздел «Создание или изменение кистей» в справочных материалах программы Illustrator.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выберите монтажную область 2 в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа. При этом вторая монтажная область будет подогнана по размеру окна.
- 3 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните для выделения группы звезд.

Далее вы создадите объектную кисть на основе выделенной иллюстрации. Вы можете создать кисть на основе векторной иллюстрации, но эта иллюстрация не должна содержать градиенты, переходы, мазки других кистей, объекты с сеткой, растровые изображения, диаграммы, помещенные файлы, маски или не преобразованный в кривые текст.

- 4 Щелкните по кнопке New Brush (Новая кисть) ∰ в нижней части палитры Brushes (Кисти). При этом будет создана новая кисть на основе выделенной иллюстрации.
- 5 В диалоговом окне New Brush (Новая кисть) выберите тип кисти Art Brush (Объектная кисть) и щелкните по кнопке OK.



- 6 В диалоговом окне Art Brush Options (Параметры объектной кисти) введите имя train logo в поле Name (Имя). Щелкните по кнопке OK.
- 7 Выберите монтажную область 1 в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- 8 Выберите инструмент Selection (Выделение) на панели Tools



(Инструменты) и выделите на паровозе круг, который содержит буквы **RR**.

- 9 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) на панели Tools (Инструменты) и очертите прямоугольной областью круг и буквы RR для их увеличения.
- **10** Щелкните в палитре **Brushes** (Кисти) по кисти **train logo**, чтобы применить ее.



Обратите внимание на то, как исходная иллюстрация будет растянута вдоль контура. Таким образом происходит применение объектной кисти по умолчанию.

Редактирование объектной кисти

Далее вы отредактируете объектную кисть train logo.

Убедитесь, что круг по-прежнему выделен. Дважды щелкните по кисти train logo в палитре Brushes (Кисти). Откроется диалоговое окно Art Brush Options (Параметры объектной кисти). Задайте параметру Width (Ширина) значение 120%. Так вы увеличите ширину иллюстрации по сравнению с исходной. Установите переключатель в положение Stretch Between Guides (Растянуть между направляющими), а затем задайте параметру Start (В начале)



Совет. Для получения более подробной информации о диало-говом окне Art Brush Options (Параметры объектной кисти) см. раздел «Параметры объектной кисти» в справочных материалах программы Illustrator.

значение **17 px**, а параметру **End** (В конце) — значение **18 px**. Установите флажок **Flip Along** (По длине) и щелкните по кнопке **OK**.

- 2 В появившемся диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке Apply To Strokes (Применить к мазкам).
- 3 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 4 Выполните команду Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Примечание. Если у вас звезды расположены не в нижней части круга, поверните круг с помощью инструмента Rotate (Поворот) Э, расположив звезды так, как показано на рисунке.

Использование кистей из щетины

Используемые в программе Illustrator кисти из щетины позволяют создавать мазки, имитирующие манеру рисования настоящими кистями, сделанными из этого материала. Сначала вы настроите параметры кисти, а затем, рисуя с помощью инструмента **Paintbrush** (Кисть), создадите эффект пламени.



Изменение параметров кисти из щетины

Примеры кистей из щетины

Как вы уже видели ранее, внешний вид кисти можно настраивать в диалоговом окне параметров кисти как

до, так и после применения ее к иллюстрации. При рисовании кистью из щетины создаются векторные контуры. Обычно лучше выполнить настройку параметров такой кисти до начала рисования, поскольку на обновление примененных мазков кисти может потребоваться значительное время.

- 1 В меню палитры Brushes (Кисти) установите флажок напротив пункта меню Show Bristle Brushes (Показать Кисти из щетины) и сбросьте флажок напротив пункта Show Art Brushes (Показать Объектные кисти).
- 2 Дважды щелкните по миниатюре или справа от имени кисти Filbert. Откроется диалоговое окно Bristle Brush Options (Параметры кисти из щетины).
- 3 В диалоговом окне Bristle Brush Options (Параметры кисти из щетины) сделайте следующее:
 - убедитесь, что в раскрывающемся списке Shape (Форма) выбрано значение Flat Curve (Плоская кривая);
 - убедитесь, что в поле ввода
 Size (Размер) установлено значение 3 mm (размер кисти – это ее диаметр);
 - задайте параметру Bristle Length (Длина щетины) значение 178% (длина щетины измеряется от места крепления щетины к ручке кисти);



• Совет. В программе Illustrator предоставляется набор кистей из щетины по умолчанию. Щелкните по кнопке **Brush Libraries Menu** (Меню «Библиотеки кистей») 🔝 в нижней части палитры Brushes (Кисти) и в появившемся меню выберите команду Bristle Brush ⇒ Bristle Brush Library (Кисть из щетины ⇒ Библиотека кистей из шетины).

- задайте параметру Bristle Density (Плотность щетины) значение 84% (плотность — это число щетинок в определенной области крепления щетины);
- задайте параметру Bristle Thickness (Толщина щетины) значение 74% (толщина щетины может варьироваться от тонкой до грубой, от 1 до 100%);
- задайте параметру Paint Opacity (Прозрачность рисования) значение 90% (этот параметр определяет степень непрозрачности мазков при рисовании);
- задайте параметру Stiffness (Жесткость) значение 29% (этот параметр определяет степень жесткости щетины).
- 4 Щелкните по кнопке OK.

Рисование кистью из щетины

Сейчас вы воспользуетеся кистью **Filbert** и нарисуете огонь. Рисование с помощью кисти из щетины позволяет создать очень естественно выглядящие мазки. Для ограничения области вы нарисуете фигуру внутри другой фигуры. При этом наносимые мазки будут маскироваться, оставаясь в контурах пламени.

- 1 Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **ч** на панели **Tools** (Инструменты) и очертите мышью область вокруг фигуры пламени слева от динозавра, чтобы увеличить ее.
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты) и щелкните по фигуре пламени для ее выделения. При этом будет выбран слой, в котором расположена фигура, и любой нарисованный вами объект также будет размещен в данном слое.
- **3** Щелкните по кнопке **Draw Inside** (Рисовать внутри объектов) в нижней части панели **Tools** (Инструменты).

• Примечание. Если панель Tools (Инструменты) отображается в виде одного столбца, щелкните по кнопке Drawing Modes (Режимы рисования) в нижней части панели Tools (Инструменты) и выберите режим рисования из появившегося меню.

- 4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), чтобы сбросить выделение с фигуры пламени. Вы по-прежнему можете рисовать внутри фигуры, на что указывают пунктирные линии в ее углах.
- 5 Выберите инструмент **Paintbrush** (Кисть) ✓ на панели **Tools** (Инструменты). Выберите кисть **Filbert** в раскрывающемся списке **Brush Definition** (Описание кисти) на панели **Control** (Управление).

• Примечание.

Для получения более подробной информации о диалоговом окне **Bristle Brush Options** (Параметры кисти из щетины) см. раздел «Использование кисти из щетины» в справочных материалах программы Illustrator.

 Примечание.
 Режимы рисования подробно рассмотрены в уроке 3. Совет. Если при рисовании возникнет необходимость в редактировании контуров, вы можете установить флажок Keep Selected (Сохранять выделенным) в диалоговом окне Paintbrush Tool Options (Параметры инструмента «Кисть») или выделить контуры с помощью инструмента Selection (Выделение). Вам не нужно полностью закрашивать фигуру.

- 6 Там же, на панели Control (Управление), измените цвет заливки на образец None (Нет), а цвет обводки на flame red. Нажмите клавишу Esc, чтобы закрыть палитру Swatches (Образцы). Убедитесь, что на панели Control (Управление) толщина обводки установлена в 1 пункт.
- 7 Перетаскивайте указатель из левого верхнего конца фигуры пламени вниз и вправо, следуя (не обязательно точно) верхнему краю фигуры пламени. Отпустите кнопку мыши за правым нижним концом фигуры.

Обратите внимание, что нарисованный вами контур маскируется фигурой пламени.

8 Используя инструмент Paintbrush (Кисть) ✓, нанесите еще несколько мазков кистью Filbert внутри фигуры пламени, создав таким образом некоторую текстуру.







Нарисуйте контур кистью со щетиной

Маскированный контур

Результат

Совет. Если вас не устраивает полученный мазок кисти, отмените последние действия, выбрав команду меню Edit => Undo Bristle Stroke (Мазок кисти из щетины).

Далее вы отредактируете кисть и выполните закрашивание с использованием другого цвета, чтобы создать пламя с накладывающимися друг на друга контурами.

- **9** На панели **Control** (Управление) щелкните по кнопке **Stroke** (Обводка) и измените цвет на образец **flame orange**.
- **10** Дважды щелкните по кисти Filbert в палитре Brushes (Кисти). В диалоговом окне Bristle Brush Options (Параметры кисти из щетины) задайте параметру Paint Opacity (Прозрачность рисования) значение **30%** и щелкните по кнопке **OK**.
- **11** В диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке Leave Strokes (Оставить мазки). При этом изменение параметров кисти не коснется уже нарисованного вами красного пламени.
- **12** Нарисуйте еще несколько контуров поверх красного пламени с помощью инструмента **Paintbrush** (Кисть). Старайтесь располагать оранжевые контуры ближе к пасти динозавра.

- **13** На панели **Control** (Управление) измените цвет обводки на **flame** yellow.
- 14 Дважды щелкните по кисти Filbert в палитре Brushes (Кисти). В диалоговом окне Bristle Brush Options (Параметры кисти из щетины) задайте параметру Bristle Density (Плотность щетины) значение 18%, а параметру Stiffness (Жесткость) значение 60%. Щелкните по кнопке OK.
- **15** В появившемся диалоговом окне щелкните по кнопке Leave Strokes (Оставить мазки).
- 16 Нарисуйте еще несколько контуров поверх оранжевого пламени с помощью инструмента Paintbrush (Кисть). Старайтесь располагать желтые контуры ближе к пасти динозавра.





Примените оранжевое пламя

Закончите рисовать пламя, используя желтый цвет

- 17 Выполните команду меню View ⇒ Outline (Просмотр ⇒ Контуры).
- 18 Выполните команду меню Select ⇒ Object ⇒ Bristle Brush Strokes (Выделение ⇒ По типу объектов ⇒ Мазки для кисти из щетины). Будут выделены все контуры, созданные с помощью инструмента Paintbrush (Кисть) с выбранной кистью из щетины типа Filbert.



- **19** Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Сгруппировать), а затем команду **View** ⇒ **Preview** (Просмотр ⇒ Иллюстрация).
- **20** Щелкните по кнопке **Draw Normal** (Рисовать в стандартном режиме) в нижней части панели **Tools** (Инструменты).
- **21** Выберите инструмент **Selection** (Выделение) на панели **Tools** (Инструменты). Щелкните по краю фигуры пламени так, чтобы оказалась выделенной только эта фигура.
- 22 На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Edit Clipping Path (Редактировать обтравочный контур) . Затем щелкните по

• Примечание.

При сохранении может появиться диалоговое окно с предупреждением. Нажмите кнопку **ОК**. кнопке **Stroke** (Обводка) и измените цвет обводки на **None** (Het).

- 23 Нажмите клавишу Esc, чтобы выйти из режима изоляции.
- 24 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Кисть из щетины и графические планшеты

При рисовании кистью из щетины на графическом планшете программа Illustrator в интерактивном режиме отслеживает движение пера по рабочей поверхности, все параметры входных данных ориентации и нажима кисти во всех точках траектории рисования. Выходной результат в программе моделируется с учетом координат X и Y, силы нажима, угла наклона, направления наклона и поворота пера.

При работе с планшетом и пером на экране отображается аннотатор курсора, моделирующий кончик кисти. Аннотатор не отображается при использовании других устройств ввода, например, мыши. Также аннотатор не выводится при использовании точных курсоров.

Примечание. Для изучения всех возможностей кисти из щетины воспользуйтесь планшетом Wacom Intuos 3 или более поздней версии с пером Art (6D). В программе Illustrator поддерживаются все 6 степеней свободы, доступных при работе с этими устройствами. Однако при использовании других устройств, включая перо Wacom Grip с кистью Art, некоторые атрибуты, например, поворот, могут не поддерживаться. Такие неподдерживаемые атрибуты учитываются в результирующих мазках кисти как постоянные значения.

При рисовании с помощью мыши отслеживается только перемещение по осям X и Y. Другие входные значения, такие как угол наклона, направление наклона, поворот и сила нажима, остаются неизменными. В результате нарисованные мазки получаются равномерными и однородными.

При создании мазков кистью из щетины перетаскивание данного инструмента визуализируется. Данная визуализация позволяет получить приблизительное представление о конечном виде мазка.

Примечание. Мазки кистью из щетины формируются несколькими накладывающимися прозрачными контурами с заливкой. Как и любые другие контуры с заливкой в программе illustrator, они взаимодействуют с заливкой других объектов, в том числе других контуров, созданных кистью из щетины. Однако заливка мазков не взаимодействует сама с собой. Поэтому многослойные отдельные мазки кисти из щетины накапливаются и взаимодействуют между собой, а один мазок накапливается, но не взаимодействует сам с собой.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Использование узорчатых кистей

Узорчатые кисти создают узор, составленный из отдельных участков, или элементов.

При использовании узорчатых кистей различные элементы применяются к разным участкам контура, в зависимости от того, в каком месте контура расположен участок — в конце, в середине или в углу. При работе над своими проектами вы можете выбирать из сотен интересных узорчатых кистей — от следов собаки до городского пейзажа. Сейчас вы откроете библиотеку узорчатых кистей и выберете узор рельсового полотна, чтобы нарисовать железную дорогу.



Примеры узорчатых кистей

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 В меню палитры Brushes (Кисти) **- ■** установите флажок напротив пункта меню Show Pattern Brushes (Показать Узорчатые кисти) и сбросьте флажок напротив пункта меню Show Bristle Brushes (Показать Кисти из щетины).
- 3 Щелкните по кнопке Brush Libraries Menu (Меню «Библиотеки кистей») № и выберите в появившемся меню команду Borders ⇒ Borders_Novelty (Границы ⇒ Границы_нов). Откроется библиотека кистей с разнообразными границами.
- 4 Прокрутите библиотеку до самого низа и щелкните по кисти Train Tracks, чтобы добавить ее в палитру Brushes (Кисти). Закройте библиотеку кистей.

Далее вы примените кисть, после чего измените ее настройки.

- 5 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Layers (Слои) , чтобы развернуть ее. Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя Railroad tracks, чтобы отобразить на монтажной области контур для рельсов. Щелкните по значку палитры Layers (Слои), чтобы свернуть ее.
- 6 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты). Щелкните по появившемуся под поездом контуру для его выделения.





- 7 Выберите узорчатую кисть **Train Tracks** в раскрывающемся списке **Brush Definition** (Описание кисти) на панели **Control** (Управление).
- 8 На панели Control (Управление) задайте параметру Stroke Weight (Толщина линии) значение 4 pt.

Обратите внимание, что рельсы точно следуют вдоль кривой. Как уже было упомянуто ранее, узорчатая кисть содержит элементы, соответствующие различным частям контура.



Теперь вам нужно изменить настройки кисти для выделенного рельсового полотна.

Э Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Brushes (Кисти) , чтобы развернуть ее. Щелкните по кнопке Options Of Selected Object (Параметры выделенного объекта) в нижней части палитры, чтобы отредактировать параметры кисти только для выделенно-



го на монтажной области рельсового полотна. Откроется диалоговое окно **Stroke Options (Pattern Brush)** (Параметры мазка (узорчатая кисть)).

10 Задайте параметру **Scale** (Масштаб) значение **120%**, перемещая ползунковый регулятор или введя значение в соответствующее поле. Щелкните по кнопке **OK**.

При изменении параметров кисти выделенного объекта вам доступны только некоторые из возможных на-



строек. Диалоговое окно **Stroke Options (Pattern Brush)** (Параметры мазка (узорчатая кисть)) используется для установки новых свойств контура с примененными мазками кисти без редактирования собственно кисти.

11 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Совет. Чтобы изменить размер железнодорожного полотна, вы также можете изменить толщину обводки линии на монтажной области.

Создание узорчатой кисти

Существует несколько способов создания узорчатой кисти. Для создания простого узора, применяемого к прямой линии, можно, например, выделить объект, используемый в качестве узора, и щелкнуть по кнопке **New Brush** (Новая кисть) **В** нижней части палитры **Brushes** (Кисти). Чтобы создать более сложный узор для применения к объектам, состоящим из кривых и углов, необходимо сначала создать из иллюстраций образцы узоров в палитре **Swatches** (Образцы), используемые для элементов узорчатой кисти, и только потом создать новую кисть. Например, чтобы создать узорчатую кисть для применения к прямой линии с углами, потребуется три образца узоров: один для прямой линии, другой для внутреннего угла, третий — для внешнего. Сейчас вы как раз и займетесь созданием образцов для использования в узорчатой кисти.

- 1 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Layers (Слои) (Слои)
- 2 Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя Frame, чтобы отобразить содержимое этого слоя.
- 3 Щелкните по значку палитры Swatches (Образцы) , чтобы открыть ее, или выполните команду меню Window ⇒ Swatches (Окно ⇒ Образцы).

Далее вам нужно создать образец узора.

- 4 Выберите монтажную область 2 в раскрывающемся списке Artboard Navigation (Навигация по монтажным областям) в левом нижнем углу окна документа.
- **5** Используя инструмент **Selection** (Выделение) , перетащите цветок в палитру **Swatches** (Образцы). В палитре появится новый образец узора.





- 6 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 7 В палитре Swatches (Образцы) дважды щелкните по только что созданному вами образцу. Откроется диалоговое окно Swatch Options

(Параметры образцов). Дайте образцу имя **Corner** и щелкните по кнопке **OK**. Из раскрывающегося списка **Copies** (Копий) выберите значение **1** × **1**.

- 8 На серой панели, расположенной вдоль окна документа, щелкните по слову **Done** (Готово).
- 9 Повторите шаги с 5-го по 7-й, чтобы создать образец узора из оранжевого круга, расположенного на монтажной области слева от цветка. Назовите этот образец Side.

цветка. Назовите этот образец Side. Для создания новой узорчатой кисти необходимо применить образцы из палитры Swatches (Образцы) к элементам кисти в диалоговом окне

параметров кисти. Сейчас вы сделаете это, воспользовавшись только что созданными вами образцами.

- **10** Щелкните по значку палитры **Brushes** (Кисти) **М**, чтобы развернуть ее.
- 11 Если выделены какие-либо объекты, выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Этот шаг очень важен! Любые выделенные объекты становятся частью кисти.

- **12** В палитре Brushes (Кисти) щелкните по кнопке New Brush (Новая кисть)
- **13** В диалоговом окне New Brush (Новая кисть) выберите тип кисти Pattern Brush (Узорчатая кисть).

Обратите внимание, что вы не можете выбрать типы кистей Art Brush (Объектная кисть) или Scatter Brush (Дискретная кисть). Для их создания необходимо сначала выделить объект в документе. Щелкните по кнопке OK.





Совет. Более подробную информацию о создании узоров вы можете найти в разделе «Об узорах» в справочных материалах программы Illustrator. Сейчас вы примените образцы к элементам новой узорчатой кисти.

- **14** В диалоговом окне **Pattern Brush Options** (Параметры узорчатой кисти) дайте кисти имя **Border**.
- 15 Убедитесь, что ниже поля ввода Spacing (Интервалы) активна настройка Side Tile (Боковой фрагмент). В списке образцов узора, расположенном ниже, выберите Side. Этот образец узора появится в поле элемента Side Tile (Боковой фрагмент).

В диалоговом окне **Pattern Brush Options** (Параметры узорчатой кисти) показаны элементы создаваемой вами новой кисти. Слева расположен боковой элемент, ко-



Совет. При перемещении указателя над полями элементов будут появляться всплывающие подсказки с указанием типов элементов.

торый используется для срединных участков контура, второй элемент — для внешнего угла, третий — для внутреннего.

Узорчатые кисти могут содержать до пяти элементов: боковой, начальный и конечный элементы, плюс элементы внутреннего и внешнего углов, предназначенные для заполнения острых углов контура. Некоторые кисти не содержат угловых элементов, так как предназначены для изогнутых линий.

В следующей части урока вы создадите собственную узорчатую кисть, содержащую угловые элементы: вы примените образец **Corner** к ее элементам внутреннего и внешнего углов.

16 В диалоговом окне Pattern Brush Options (Параметры узорчатой кисти) выберите поле элемента Outer Corner Tile (Внешний угол), второе слева. В списке образцов узора выберите Corner. Этот образец



появится в поле элемента Outer Corner Tile (Внешний угол).

17 Выберите поле элемента **Inner Corner Tile** (Внутренний угол), среднее. В списке образцов узора выберите **Corner**. Этот образец появится в поле элемента **Inner Corner Tile** (Внутренний угол). Щелкните по кнопке **OK**.

🌯 Примечание.

После создания новая кисть отображается в палитре **Brushes** (Кисти) только в текущем документе. Создавать начальный и конечный элементы для новой кисти не нужно, потому что она будет применяться к замкнутому контуру. Если вам потребуется создать узорчатую кисть с начальным и конечным элементами, добавьте эти элементы тем же способом, как боковой и угловые элементы.

Кисть Border появится в палитре Brushes (Кисти).

Совет. Чтобы сохранить кисть и повторно ее использовать в другом файле, можно создать библиотеку с пользовательскими кистями. Более подробную информацию ищите в разделе «Работа с библиотеками кистей» в справочных материалах программы Illustrator.

Применение узорчатой кисти

В этом разделе урока вы примените кисть **Border** (Граница) к прямоугольной рамке вокруг иллюстрации. Если для применения к иллюстрации кистей вы используете инструменты рисования, сначала с помощью нужного инструмента необходимо создать контур, а затем применить к нему мазки кисти, выбрав ее палитре **Brushes** (Кисти).

- 1 Щелкните по кнопке First (Первая) **№** в левом нижнем углу окна документа, чтобы вернуться к первой монтажной области и подогнать ее по размеру окна.
- 2 Выбрав инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните по белой обводке прямоугольной рамки.
- 3 На панели Tools (Инструменты) щелкните по полю Fill (Заливка) и убедитесь, что выбран образец None (Нет) ⊿. Затем выберите None (Нет) и в поле Stroke (Обводка).
- 4 В меню апалитры Brushes (Кисти) ■ выберите команду Thumbnail View (Просмотр миниатюр).

Обратите внимание, что в режиме просмотра миниатюр в палитре **Brush**es (Кисти) узорчатые кисти разбиты на сегменты. Каждый сегмент соответствует определенному элементу узорчатой кисти. При этом боковой элемент повторяется.

5 Не сбрасывая выделения с прямоугольника, щелкните по кисти **Bor**der в палитре **Brushes** (Кисти).

Прямоугольник будет оформлен узорчатой кистью. Боковой элемент кисти расположится на сторонах прямоугольника, а угловой — в его углах.

Далее вы измените настройки кисти Border.

6 В палитре Brushes (Кисти) дважды щелкните по узорчатой кисти Border. Откроется диалоговое окно Pattern Brush Options (Параметры узорчатой кисти).



- 7 Задайте параметру Scale (Масштаб) значение 70%, параметру Spacing (Интервалы) значение 120% и установите переключатель в положение Add Space To Fit (Вставить пробелы). Щелкните по кнопке OK.
- 8 В диалоговом окне с предупреждением об изменении кисти щелкните по кнопке Apply To Strokes (Применить к мазкам), чтобы применить изменения к рамке на монтажной области.
- 9 Используя инструмент Selection (Выделение), выделите крышу паровоза над головой утенка. Щелкните в палитре Brushes (Кисти) по кисти Border, чтобы применить ее.



Обратите внимание, что в этом контуре нет цветков. Контур был оформлен образцом узора **Side** кисти **Border**, используемым для бокового элемента кисти. Поскольку контур не содержит острых углов, то и угловые элементы узора в нем не были использованы.

10 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Apply Pattern Brush (Редактирование ⇒ Отменить: Применить узорчатую кисть), чтобы убрать мазки кисти с крыши.

• Примечание. Ранее в этом уроке вы научились удалять мазки кисти из объекта с помощью щелчка по кнопке Remove Brush Stroke (Удалить мазок кисти) в в палитре Brushes (Кисти). В данном случае вы использовали команду меню Edit \Rightarrow Undo Apply Pattern Brush (Редактирование \Rightarrow Отменить: Применить узорчатую кисть), так как при щелчке по кнопке Remove Brush Stroke (Удалить мазок кисти) с крыши паровоза было бы снято предыдущее форматирование и возвращены заливка и обводка по умолчанию.

Редактирование элементов узорчатой кисти

Вы можете отредактировать элементы узорчатой кисти, создав (или обновив) образцы узоров и применив новые образцы к элементам кисти в диалоговом окне **Pattern Brush Options** (Параметры узорчатой кисти).

Также можно, удерживая клавишу Alt (Windows) или **Option** (OS X), перетащить новый графический объект из монтажной области на миниатюру изменяемого элемента в палитре **Brushes** (Кисти).

Изменение атрибутов цвета кистей

Цвета мазков объектных, узорчатых или дискретных кистей в монтажной области зависят от текущего цвета обводки и используемого кистью метода окраски. Если метод окраски не задан, то используется цвет этой кисти по умолчанию. Например, объектная кисть **train logo** использовалась с цветом по умолчанию (а не с черным, который является текущим цветом обводки), потому что для нее был задан метод окраски **None** (Без изменений).

Для изменения цвета объектных, узорчатых и дискретных кистей можно выбрать один из трех методов окраски в диалоговом окне параметров кисти: **Tints** (Полутона), **Tints and Shades** (Полутона и тени) и **Hue Shift** (Сдвиг цветового тона). Более подробные сведения о каждом из них вы можете найти в разделе «Параметры окраски для дискретной, объектной и узорчатой кистей» в справочных материалах программы Illustrator.

Примечание. При использовании обводки белого цвета могут быть получены полностью белые мазки кистей. При использовании обводки черного цвета могут быть получены полностью черные мазки кистей. Результаты зависят от того, какие цвета кисти выбраны изначально.

Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Tints

Сейчас вы измените цвет объектной кисти train logo, используя метод окраски Tints (Полутона).

- В меню палитры Brushes (Кисти) установите флажок напротив пункта меню Show Art Brushes (Показать Объектные кисти) и сбросьте флажок напротив пункта меню Show Pattern Brushes (Показать Узорчатые кисти).
- 2 Используя инструмент Selection (Выделение) №, выделите логотип поезда расположенный ниже утенка круг, к которому применена объектная кисть train logo.

- 3 Удерживая клавишу Shift, щелкните по раскрывающемуся списку Stroke Color (Цвет обводки) на панели Control (Управление). Откроется палитра Color (Цвет). Измените значения на C=3, M=92, Y=100, K=16.
- 4 Дважды щелкните по кисти train logo в палитре Brushes (Кисти). Откроется диалоговое окно Art Brush Options (Параметры объектной кисти).

При наведении указателя на значок кисти

появится всплывающая подсказка с названием выбранной кисти. Если будет нужно, установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы наблюдать вносимые изменения, и сдвиньте диалоговое окно в сторону, чтобы видеть монтажную область во время работы.

5 В разделе Colorization (Окраска) диалогового окна Art Brush Options (Параметры объектной кисти) выберите метод окраски Tints (Полутона) в раскрывающемся списке Method (Метод).

Выделенный контур, которому применена кисть **train logo**, изменит цвет и будет окрашен в оттенки текущего цвета обводки. Черные участки иллюстрации принимают цвет обводки, менее интенсивно окрашенные участки становятся разными оттенками цвета обводки, белые участки остаются белыми.

• Примечание. Метод окраски Tints And Shades (Полутона и тени) отображает мазок кисти в оттенках и тенях цвета обводки. Этот метод обеспечивает сохранение черного и белого цветов, а все промежуточные оттенки переходят от черного к белому через цвет обводки.

6 При желании в диалоговом окне Art Brush Options (Параметры объектной кисти) можно выбрать метод окраски Tints and Shades (Полутона и тени), чтобы посмотреть, как изменится рисунок. Вернитесь к методу окраски Tints (Полутона) и щелкните по кнопке OK. В появившемся диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке Apply To Strokes (Применить к мазкам).



Совет. Чтобы более подробно узнать о том, как влияют различные методы окраски на внешний вид объекта, щелкните по значку с изображением лампочки В диалоговом окне Art Brush Options (Параметры объектной кисти).



Вы также можете выбрать изменение только последующих мазков кисти, оставив существующие мазки в неприкосновенности. При выборе метода окраски для кисти новый цвет обводки применяется к выделенным мазкам кисти и к новым контурам, окрашиваемым этой кистью.

- 7 Щелкните по раскрывающемуся списку Stroke Color (Цвет обводки) на панели Control (Управление), чтобы открыть палитру Color (Цвет). Выберите любой цвет, щелкнув по нему в нижней части палитры.
- **8** Когда вы будете удовлетворены цветом логотипа, щелкните за его пределами, чтобы сбросить с него выделение.
- 9 Выполните команду меню **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить).

Изменение цвета кисти с использованием метода окраски Hue Shift

Сейчас вы примените новый цвет к кисти Banner 1 в палитре Brushes (Кисти).

- 1 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) № в правой части рабочей среды, чтобы развернуть ее. Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя Text, чтобы отобразить содержимое этого слоя.
- 2 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) **Q** на панели Tools (Инструменты) и очертите мышью область вокруг печати Golden Book Award для ее увеличения.
- **3** Используя инструмент **Selection** (Выделение) **к**, выделите круг, к которому применена кисть.
- 4 Щелкните по значку палитры Brushes (Кисти) ■, чтобы развернуть ее. В палитре Brushes (Кисти) дважды щелкните по кисти Banner 1, чтобы открыть диалоговое окно Art Brush Options (Параметры объектной



кисти). Обратите внимание, что по умолчанию для кисти **Banner 1** установлен метод окраски **None** (Без изменений).

5 В диалоговом окне Art Brush Options (Параметры объектной кисти) установите флажок Preview (Просмотр), если это еще не сделано. В разделе Colorization (Окраска) выберите метод окраски Hue Shift (Сдвиг цветового тона) в раскрывающемся списке Method (Метод).

Обычно метод окраски **Hue Shift** (Сдвиг цветового тона) выбирается для кистей, использующих несколько цветов. При изменении цвета обводки он распространяется на все участки рисунка, окрашенные в ключевой цвет.

6 В группе элементов управления Colorization (Окраска) диалогового окна щелкните по кнопке Key Color Eyedropper (Пипетка ключевого цвета) , а затем щелкните по оранжевому цвету в области предварительного просмотра слева от параметров окраски, как показано на рисунке.

Ключевой цвет, образец которого вы только что захватили, будет окрашен текущим цветом обводки. Все оранжевые участки контура, к которому применена кисть, будут окрашены



в желтый цвет. Этот цвет отобразится, когда вы примените метод окраски **Hue Shift** (Сдвиг цветового тона).

- 7 Щелкните по кнопке **OK**. В диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке **Apply To Strokes** (Применить к мазкам). Вы также можете выбрать изменение только последующих мазков кисти, оставив уже существующие в неприкосновенности.
- 8 На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Stroke (Обводка) и измените цвет обводки на flame red. Попробуйте другие цвета обводки для выделенных мазков кисти, а закончив, выберите flame yellow, как показано на рисунке справа.
- 9 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Работа с инструментом Blob Brush

Вы можете использовать инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) для рисования фигур с заливкой, которые пересекаются и объединяются с другими фигурами с заливкой того же цвета. Инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) позволяет достичь той же степени художественности исполнения, как при использовании инструмента **Paintbrush** (Кисть). Однако в отличие от последнего, который создает открытые контуры, инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) размещает на монтажной области замкнутые фигуры, имеющие только заливку (без обводки), которые можно редактировать с помощью инструментов **Eraser** (Ластик) и **Blob Brush** (Кисть-клякса). Этот инструмент не позволяет редактировать фигуры с обводкой.



Контур, созданный с использованием инструмента **Paintbrush**



Контур, созданный с помощью инструмента Blob Brush

Далее, используя инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса), вы создадите изображение дыма, идущего из трубы паровоза.

Рисование с помощью инструмента Blob Brush

Инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса) использует те же параметры кисти по умолчанию, что и каллиграфические кисти.

- **1** Выберите пункт **Reset Essentials** (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).

- 3 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Layers (Слои) , чтобы развернуть ее, и по переключателю Visibility (Видимость) слоя Text, чтобы скрыть его содержимое. Затем щелкните по переключателям Visibility (Видимость) слоев Background и Smoke. Наконец, щелкните по слою Smoke для его выделения.
- 4 На панели Control (Управление) измените цвет заливки на белый, а цвет обводки — на None (Нет) ∠.
- 6 Поместите указатель чуть выше дымовой трубы слева от утенка. Перетащите указатель по зигзагообразной кривой вверх и немного вправо, нарисовав дым над трубой.





Примечание.
 Если при рисовании

с использованием инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса) цвета и заливки, и обводки установлены до начала рисования, то цветом заливки создаваемой фигуры становится цвет ее обводки. Если же до начала рисования задан только цвет заливки, то он и используется по назначению.

• Примечание. При рисовании с использованием инструмента Blob Brush (Кисть-клякса) создаются замкнутые фигуры с заливкой. Для этих фигур может быть использован любой тип заливки, включая градиенты, сплошные цвета, узоры и т. д.

7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).

Объединение контуров с помощью инструмента Blob Brush

Помимо рисования новых фигур вы можете использовать инструмент **Blob Brush** (Кисть-клякса), чтобы создавать пересечение и объединение фигур одинакового цвета. Далее вы объедините нарисованную вами фигуру дыма с расположенным справа белым эллипсом, создав одну большую фигуру.

- Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Appearance (Оформление), чтобы развернуть ее. В меню палитры сбросьте флажок напротив пункта New Art Has Basic Appearance (Новый объект с основным оформлением). При отключении этого параметра инструмент Blob Brush (Кисть-клякса) будет использовать атрибуты выделенного объекта.
- 2 Используя инструмент Selection (Выделение) №, выделите фигуру дыма, которую вы только что нарисовали. Щелкните, удерживая клавишу Shift, по белому эллипсу справа от фигуры дыма.
- 3 Щелкните по слову Path (Контур) в верхней части палитры Appearance (Оформление), чтобы эффект тени, которым вы сейчас воспользуетесь, не был применен только к заливке или только к обводке.

• Примечание. Если в палитре Appearance (Оформление) отображается сообщение Mixed Appearance (Смешанное оформление), то нажмите клавишу D, чтобы применить цвет заливки и обводки по умолчанию, после чего введите значение 0 в поле Stroke (Обводка) на панели Control (Управление).

4 Выполните команду меню Effect ⇒ Stylize ⇒ Drop Shadow (Эффект ⇒ Стилизация ⇒ Тень). Откроется диалоговое окно Drop Shadow (Тень). Установите следующие значения параметров: Opacity (Непрозрачность) 35%, X Offset (Сдвиг по оси X) 3 px, Y Offset (Сдвиг по оси Y) 3 px, Blur (Размытие) 2 px. Щелкните мышью по кнопке OK.



- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 6 Выберите инструмент Blob Brush (Кисть-клякса) на панели Tools (Инструменты). Убедитесь, что в палитре Appearance (Оформление) отображаются атрибуты оформления, соответствующие фигуре дыма и эллипсу (белая заливка, без обводки, эффект тени). Перетащите указатель от нарисованной вами фигуры дыма к расположенному справа эллипсу, соединив две фигуры.

• Примечание. Объекты, объединяемые с помощью инструмента инструмент Blob Brush (Кисть-клякса), должны иметь одинаковые атрибуты оформления и не содержать обводки. Кроме того, эти объекты должны находиться в одном слое или группе и следовать один за другим в порядке наложения.

• Примечание. Обратите внимание, что при рисовании и редактировании рисунка тень применяется ко всей фигуре целиком. 7 Продолжите рисование с использованием инструмента Blob Brush (Кисть-клякса), сделав дым больше похожим на облако. Обратите внимание, как при отпускании кнопки мыши применяется эффект тени.

Если вместо правки уже существующих объектов будут создаваться новые, отмените последние действия. Затем, воспользовавшись инструментом **Selection** (Выделение), выделите фигуру облака еще раз, после чего отмените выделение. Продолжайте рисовать.



- 8 Используя инструмент Blob Brush (Кисть-клякса), измените форму эллипса так, чтобы своим видом он напоминал облако.
- 9 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Редактирование с использованием инструмента Eraser

При рисовании и объединении объектов с помощью инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса) у вас могут получиться настолько большие фигуры, что потребуется их корректировка. Для изменения формы фигуры воспользуйтесь инструментом **Eraser** (Ластик).

Совет. При использовании инструментов Blob Brush (Кисть-клякса) и Eraser (Ластик) рекомендуется рисовать более короткие линии и чаще отпускать кнопку мыши. В случае необходимости вы сможете отказаться от внесенного изменения, однако, при этом если вы долго не отпускаете кнопку мыши, при отмене последнего действия будет удалена более длинная линия.

- 1 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и щелкните по фигуре дыма.

• Примечание. Выбор фигуры перед использованием инструмента Eraser (Ластик) ограничивает этот инструмент таким образом, что выполняется стирание только указанной фигуры.

- **3** Поместите указатель над облаком и нажмите несколько раз клавишу], чтобы увеличить диаметр кисти **Eraser** (Ластик).
- 4 Используя инструмент Eraser (Ластик), перетаскивайте указатель вдоль нижнего края дыма, удаляя часть фигуры.

При использовании инструментов **Blob Brush** (Кисть-клякса) и **Eraser** (Ластик) указатель принимает вид круга, демонстрирующего диаметр кисти.



• Примечание. Возможно, вам потребуется изменить положение текста Ted and Fuego Take a Train с помощью инструмента Selection (Выделение), чтобы поместить текст в центр облака.

- **5** Попробуйте попереключаться между инструментами **Eraser** (Ластик) и **Blob Brush** (Кисть-клякса), продолжая редактировать фигуру дыма.
- 6 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Layers (Слои) , чтобы развернуть ее, а затем по переключателю Visibility (Видимость) слоя Text. Наконец, щелкните по значку палитры Layers (Слои), чтобы закрыть группу палитр.



7 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить) и закройте все открытые файлы.

Указания по применению инструмента Blob Brush

При использовании инструмента **Blob Brush** (Кисть-клякса) нужно иметь в виду перечисленные ниже нюансы.

- Чтобы контуры могли объединиться, они должны соседствовать в порядке наложения.
- Инструмент Blob Brush (Кисть-клякса) создает контуры с заливкой, но без обводки. Если создаваемые с помощью инструмента Blob Brush (Кисть-клякса) контуры необходимо объединить с существующей иллюстрацией, следует убедиться, что эта иллюстрация окрашена тем же цветом заливки и не имеет обводки.
- При рисовании контуров с помощью инструмента Blob Brush (Кистьклякса) новые контуры объединяются с самым верхним обнаруженным совпадающим контуром. Если новый контур соприкасается с несколькими совпадающими контурами в пределах одной группы или слоя, все эти контуры объединяются.
- Для применения к инструменту Blob Brush (Кисть-клякса) таких атрибутов раскрашивания, как эффекты или прозрачность, выберите инструмент и сделайте установки в палитре Appearance (Оформление) до начала рисования.
- Инструмент Blob Brush (Кисть-клякса) можно использовать для объединения контуров, созданных другими инструментами. Для этого следует в первую очередь убедиться, что существующая иллюстрация не имеет обводки; затем необходимо задать для инструмента Blob Brush (Кистьклякса) такой же цвет заливки, после чего нарисовать новый контур, пересекающийся со всеми контурами, которые вы хотите объединить.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Контрольные вопросы

- **1** Опишите каждый из пяти типов кисти: объектные, каллиграфические, узорчатые, дискретные кисти и кисти из щетины.
- 2 В чем разница между применением мазков кисти к иллюстрации с использованием инструмента **Paintbrush** (Кисть) и применением их же с использованием одного из инструментов рисования?
- 3 Как можно отредактировать контуры при рисовании с помощью инструмента Paintbrush (Кисть)? Какое влияние на инструмент Paintbrush (Кисть) оказывает установка флажка Keep Selected (Сохранять выделенным)?
- 4 Как изменить метод окраски для объектной, узорчатой или дискретной кисти? (Как вы помните, для каллиграфических кистей и кистей из щетины методы окраски не используются.)
- **5** Для создания каких кистей необходимо выделить графический объект в монтажной области?

6 Что можно создать, используя инструмент Blob Brush (Кисть-клякса)?

Ответы

- 1 Существуют следующие пять типов кистей.
 - Объектные кисти равномерно растягивают иллюстрацию вдоль всей длины контура. Эти кисти включают типы мазков, передающие различные графические эффекты, — примером может служить кисть Charcoal-Thick. Кроме того, к объектным кистям относятся такие объекты, как стрелки.
 - Каллиграфические кисти определяются эллиптической фигурой, центр которой следует по контуру. Эти кисти создают мазки, напоминающие рукописные линии, полученные с помощью плоского наклонного кончика пера.
 - Узорчатые кисти создают узор, составленный из отдельных участков (элементов) для сторон, концов и углов контура. При применении узорчатых кистей к иллюстрации различные элементы кисти применяются к различным участкам контура в зависимости от расположения последних.
 - Кисти из щетины позволяют создавать мазки, имитирующие манеру рисования настоящей кистью, сделанной из этого материала.
 - Дискретные кисти случайным образом распределяют вдоль контура копии объектов, таких, например, как лист. Для видоизменения мазков кисти можно настроить ее параметры: как размер, интервал, разброс и поворот.

- Чтобы применить мазки кисти с использованием инструмента Paintbrush (Кисть), необходимо выбрать кисть в палитре Brushes (Кисти) и выполнить рисование в монтажной области. В этом случае мазки кисти применяются к контуру непосредственно в процессе рисования. Чтобы применить мазки, используя инструменты создания фигур, необходимо выбрать инструмент и нарисовать контур. После этого следует выделить контур и выбрать кисть в палитре Brushes (Кисти). Кисть будет применена к контуру.
- З Чтобы отредактировать контур с помощью инструмента Paintbrush (Кисть), следует выполнять перетаскивание поверх выделенного контура, перерисовывая его. Установка флажка Keep Selected (Сохранять выделенным) оставляет выделенным последний нарисованный с помощью инструмента Paintbrush (Кисть) контур (по умолчанию этот флажок установлен). Флажок рекомендуется ставить, если при рисовании требуется возможность редактировать предыдущий контур; если же нужно рисовать накладывающиеся контуры, не изменяя ранее созданных, флажок надо сбросить. Если флажок Keep Selected (Сохранять выделенным) не установлен, контур можно отредактировать, выделенным) не установлен, контур можно отредактировать, выделив его с помощью инструмента Selection (Выделение).
- Чтобы изменить метод окраски кисти, нужно дважды щелкнуть по ней в палитре Brushes (Кисти). Откроется диалоговое окно параметров. Для выбора метода окраски используется раскрывающийся список Method (Метод) в разделе Colorization (Окраска) диалогового окна. При выборе метода Hue Shift (Сдвиг цветового тона) можно использовать цвета по умолчанию, отображаемые в области предварительного просмотра диалогового окна, или изменить ключевой цвет, щелкнув по кнопке Key Color Eyedropper (Пипетка ключевого цвета) и выбрав цвет в области предварительного просмотра. Щелчок по кнопке OK применит настройки и закроет диалоговое окно параметров кисти. Если нужно применить изменения к уже существующим в монтажной области мазкам кисти, следует щелкнуть по кнопке Apply To Strokes (Применить к мазкам) в появившемся диалоговом окне с предупреждением.

Существующие мазки кисти окрашиваются с использованием цвета обводки, выбранного при применении мазков к иллюстрации. Новые мазки окрашиваются с использованием текущего цвета обводки. Чтобы задать другой цвет существующим мазкам после изменения метода окраски, нужно выделить их и выбрать новый цвет обводки.

- 5 При создании кисти с использованием кнопки New Brush (Новая кисть) в палитре Brushes (Кисти) для объектных и дискретных кистей сначала необходимо выделить графический объект в монтажной области.
- 6 Инструмент Blob Brush (Кисть-клякса) используется для редактирования фигур с заливкой, которые могут пересекаться и объединяться с другими фигурами с заливкой того же цвета, или для создания новых графических объектов.

12

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- использовать разнообразные эффекты, такие как
 Pathfinder (Обработка контуров), Scribble (Каракули)
 и Drop Shadow (Тень);
- использовать эффекты группы Warp (Деформация) для искажения объектов;
- создавать трехмерные объекты из двухмерных иллюстраций;
- проецировать иллюстрации на плоскости трехмерных объектов.



Для выполнения урока потребуется около часа. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку Lesson12.



Эффекты изменяют внешний вид объекта. Эффекты интерактивны — это означает, что вы можете применить к объекту эффект, а затем в любое время модифицировать или удалить его с помощью палитры **Appearance** (Оформление). Используя эффекты, легко создавать тени, преобразовывать двухмерную иллюстрацию в трехмерную и делать многое другое.

Начало работы

В этом уроке вы создадите объекты, используя разнообразные эффекты. Прежде чем начать работу, вам необходимо восстановить настройки программы Adobe Illustrator по умолчанию. Затем вы откроете файл, содержащий окончательный вариант иллюстрации, чтобы ознакомиться с тем, что вам предстоит создать.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- 2 Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson12 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

З Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L12end_1.ai, расположенный в папке Lesson12.

Этот файл содержит завершенную иллюстрацию банки газированной воды.

Выполните команду View ⇒ Zoom Out (Просмотр ⇒ Уменьшение) для уменьшения размера законченной иллюстрации. Измените размер окна и оставьте иллюстрацию на экране для последующей



работы. При необходимости переместите иллюстрацию в удобное для вас место экрана, используя инструмент **Hand** (Рука) O. Если вы не хотите оставлять файл открытым, выполните команду меню **File** \Rightarrow **Close** (Файл \Rightarrow Закрыть).

Чтобы начать работу, вам нужно открыть существующий графический файл.

- 5 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). Перейдите к папке Lessons\Lesson12 и откройте файл L12start_1.ai.
- 6 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). Дайте файлу имя sodacan.ai и выберите для сохра-



нения папку Lesson12. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным тип файла Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений значения по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

Использование интерактивных эффектов

Команды меню Effect (Эффект) изменяют внешний вид объекта, не затрагивая при этом сам объект. При применении к объекту эффект автоматически добавляется к атрибутам его оформления. Допускается добавлять к одному объекту сразу несколько эффектов. Вы можете в любое время отредактировать, переместить, удалить или скопировать эффект, используя элементы управления палитры **Арреагапсе** (Оформление). При этом для редактирования создаваемых эффектом точек сначала необходимо разобрать объект.



Объект, к которому применен эффект тени

В программе Illustrator существуют два типа эффектов: *векторные* и *растровые*. Откройте в окне программы меню **Effect** (Эффект).

- Эффекты Illustrator. Верхняя часть меню Effect (Эффект) содержит векторные эффекты. Их можно применить только к векторным объектам или к заливке и обводке растрового объекта в палитре Appearance (Оформление). Впрочем, есть и исключения следующие векторные эффекты и группы эффектов могут применяться как к векторным, так и к растровым объектам: 3D (Объемное изображение), SVG filters (Фильтры SVG), Warp (Деформация), Transform (Трансформировать), Drop Shadow (Тень), Feather (Растушевка), Inner Glow (Внутреннее свечение) и Outer Glow (Внешнее свечение).
- Эффекты Photoshop. Нижняя часть меню Effect (Эффект) содержит растровые эффекты. Их можно применять как к векторным, так и к растровым объектам.

Применение эффекта

Эффекты можно применять к отдельным объектам или к группам объектов, используя меню Effect (Эффект) или палитру **Appearance** (Оформление). В этой части урока вы сначала узнаете, как применить эффект к этикетке банки газированной воды, используя команду меню, а затем примените эффект, используя палитру **Appearance** (Оформление).

Примечание.

При применении растрового эффекта исходные векторные данные растрируются с использованием заданных в документе параметров растровых эффектов, которые определяют разрешение конечного изображения. Более подробную информацию об этих параметрах вы можете найти в разделе «Параметры растровых эффектов в документе» в справочных материалах программы Illustrator.

- Выберите команду Reset Essentials (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы отключить «быстрые» направляющие.
- 3 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, выделите на монтажной области фигуры текста Sparkling Soda.
- 4 После выделения группы выполните команду меню Effect ⇒ Stylize ⇒ Drop Shadow (Эффект ⇒ Стилизация ⇒ Тень) из раздела Illustrator Effects (Illustrator Эффекты).
- 5 В диалоговом окне Drop Shadow (Тень) введите значение 0,04 in для параметров X Offset (Сдвиг по оси Х), Y Offset (Сдвиг по оси Y) и Blur (Размытие). Установите флажок Preview (Просмотр), чтобы предварительно просмотреть применяемый к тексту эффект тени. Щелкните по кнопке OK.

	Drop Shadow			
Mode:	Multiply			
Opacity.	: 2582.0	1		
X Offset:	-			
Y Offset	: 612 10			
Blur:	1 (0.04 in 78			
	• Color:	Darkness		
- Preview	w Car			

В результате выполнения этого действия текст станет отбрасывать небольшую тень.

Далее вы примените этот же эффект, но с помощью другого метода.

- 6 Используя инструмент Selection (Выделение), щелкните по вишням, чтобы выделить эту группу объектов.
- 7 После выделения группы щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры **Appearance** (Оформление) , чтобы развернуть ее.

В верхней части палитры **Appearance** (Оформление) вы увидите слово **Group** (Группа), указывающее на то, что выделена группа. Эффекты можно применять и к сгруппированным объектам.

- 8 Щелкните по кнопке Add New Effect (Добавить новый эффект) в нижней части палитры Appearance (Оформление). Вы увидите меню, содержащее те же эффекты, что и меню Effect (Эффект).
- 9 Выберите в нем команду Stylize \Rightarrow Drop Shadow (Стилизация \Rightarrow Тень).
- 10 В диалоговом окне Drop Shadow (Тень) задайте параметру Opacity (Непрозрачность) значение 40% и оставьте без изменений значение 0,04 in для параметров X Offset (Сдвиг по оси X), Y Offset (Сдвиг по оси Y) и Blur (Размытие). Установите флажок Preview (Просмотр), чтобы увидеть применяемый к группе эффект тени. Щелкните по кнопке OK.

Обратите внимание, что в палитре **Appearance** (Оформление) теперь отображается эффект **Drop Shadow** (Тень).





- 11 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 12 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Далее вы отредактируете оба примененных эффекта.



Редактирование эффекта

Эффекты интерактивны. Это означает, что их можно изменять после применения к объекту. Для редактирования эффекта нужно выделить объект, а затем в палитре **Appearance** (Оформление) либо щелкнуть по имени эффекта, либо дважды щелкнуть по строке атрибута. В результате откроется диалоговое окно. Изменения, которые вы внесете в эффект, отобразятся на объектах, расположенных на монтажной области. В этом разделе вы отредактируете эффект тени, который был применен к вишням.

Используя инструмент Selection (Выделение) , щелкните по сгруппированным фигурам вишен. Убедитесь, что открыта палитра Appearance (Оформление), в противном случае выполните команду меню Window ⇒ Appearance (Окно ⇒ Оформление) или щелкните по значку палитры Обратите внимание, что список палитры Appearance

Appea	arance Graphic Styles	••
	Group	
	Contents	
	Drop Shadow	
	Opacity: Default	

(Оформление) содержит эффект **Drop Shadow** (Тень). Значок **С**права от элемента в списке палитры обозначает, что перед вами эффект.

2 Щелкните в палитре Appearance (Оформление) по имени эффекта Drop Shadow (Тень). Откроется диалоговое окно Drop Shadow (Тень). Задайте параметру Opacity (Непрозрачность) значение 60% и установите флажок Preview (Просмотр) для предварительного просмотра результата. Попробуйте изменить другие параметры, чтобы увидеть, как настройки влияют на результат (например, мы установили значение 0,03 in для параметра Blur (Размытие)). Затем щелкните по кнопке OK.



Далее вы удалите эффект из текста Sparkling Soda.

- **3** Используя инструмент Selection (Выделение), щелкните по текстовым фигурам Sparkling Soda.
- 4 В палитре Appearance (Оформление) щелкните слева или справа от подчеркнутого имени эффекта Drop Shadow (Тень), чтобы выделить строку атрибута для данного эффекта. После выделения строки щелкните по кнопке Delete Selected Item (Удалить выбранный объект) в нижней части палитры.



Щелкните по фигурам

Удалите эффект Drop Shadow Результат

- **5** Используя инструмент **Selection** (Выделение), снова выделите группу вишен.
- 6 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Ungroup** (Объект ⇒ Разгруппировать). Обратите внимание, что эффект тени на группе вишен больше

• Примечание. Будьте внимательны: не щелкните по самому слову Drop Shadow (Тень), иначе откроется одноименное диалоговое окно. не отображается. В том случае, когда эффект применяется к группе, его действие и относится только к группе как целому. Если объекты больше не сгруппированы, эффект прекращает существование.

- 7 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Ungroup (Редактирование ⇒ Отменить: Разгруппировать).
- 8 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Стилизация текста с помощью эффектов

Вы можете создать оболочку из объектов вашей иллюстрации либо взять в качестве оболочки заранее определенную деформированную фигуру или сетчатый объект, как вы делали это в уроке 7. Далее вы используете эффект деформации, чтобы исказить текст в нижней части этикетки.

- 1 Выберите инструмент Selection (Выделение) к на панели Tools (Инструменты), а затем щелкните по тексту NET WT... в нижней части этикетки.
- 2 Выполните команду меню Effect ⇒ Warp ⇒ Arc Lower (Эффект ⇒ Деформация ⇒ Дуга вниз).
- В диалоговом окне Warp Options (Параметры деформации) задайте параметру Bend (Изгиб) значение 35%. Установите флажок Preview (Просмотр) для предварительного просмотра изменений. Попробуйте выбрать другие варианты в раскрывающемся списке Style (Стиль), после чего вернитесь к стилю Arc Lower (Дуга вниз). В группе элементов управления Distortion (Искажение) диалогового окна переместите ползунковые регуляторы Horizontal (По горизонтали) и Vertical (По вертикали), наблюдая за тем, как это сказывается на результате. Затем верните параметрам в группе Distortion (Искажение) значение 0. Щелкните по кнопке OK.



Щелкните мышью по тексту для выделения Примените эффект деформации

Результат

OK

• Примечание.

После разгруппирования вишен в верхней части палитры **Арреагапсе** (Оформление) по-прежнему отображается слово **Group** (Группа). Причина в том, что каждая из вишен в отдельности тоже представляет собой группу.
• Примечание. Подробную информацию о палитре Appearance (Оформление) вы можете найти в уроке 13.

- **5** Выберите инструмент **Туре** (Текст) **Т** на панели **Tools** (Инструменты). Выделите текст **375** и измените его на **380**.
- 6 Выберите инструмент Selection (Выделение). Щелкните в палитре Appearance (Оформление) по пустому полю переключателя Visibility (Видимость) слева от строки Warp: Arc Lower (Деформация: Дуга вниз), чтобы отобразить эффект. Обратите внимание, что текст на монтажной области опять деформирован.
- Примечание. Сейчас вы снова выбрали инструмент Selection (Выделение), потому что изначально применяли эффект к тексту, используя именно его, а не **Туре** (Текст).
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).



Отключите эффект деформации Отредактируйте текст на монтаж-

-12.6 FL OZ.

NET V T. 380 M

ной области



Результат с включенным эффектом

Совет. Для редактирования текста на монтажной области не обязательно скрывать эффект деформации, однако, когда эффекта не видно, отредактировать текст значительно проще.

Далее вы примените эффекты к тексту **CHERRY BLAST** в верхней части этикетки на банке газированной воды.

- 1 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните по фигурам текста CHERRY BLAST, чтобы выделить эту группу.
- 2 Щелкните по кнопке Add New Effect (Добавить новый эффект) в нижней части палитры Appearance (Оформление) и выберите пункт меню Warp ⇒ Rise (Деформация ⇒ Подъем).
- Э Откроется диалоговое окно Warp Options (Параметры деформации). Оставьте переключатель в положении Horizontal (По горизонтали) и задайте параметру Bend (Изгиб) значение 20%. Установите флажок Preview (Просмотр), чтобы видеть вносимые изменения. Щелкните по кнопке OK.

• Примечание.

Более подробно создание векторных объектов из текста обсуждается в уроке 7 в разделе «Преобразование текста в кривые». Обратите внимание, что выделение фигур текста (синего цвета) сохраняет исходную форму, несмотря на то, что сам текст был деформирован. Это демонстрирует, как интерактивный эффект позволяет вам создавать фигуры текста с примененным эффектом **Rise** (Подъем), не изменяя оригинальный объект. Обратите внимание, что в списке палитры **Appearance** (Оформление) содержится эффект **Warp: Rise** (Деформация: Подъем), который вы применили к фигурам текста.



Далее вы скроете опорные точки выделения, чтобы сосредоточиться на результате.

- 4 Не сбрасывая выделения с фигур текста **CHERRY BLAST**, выполните команду меню **View** ⇒ **Hide Edges** (Просмотр ⇒ Спрятать границы).
- 5 На панели Control (Управление) измените цвет заливки на вариант banner. Оставьте без изменений черный цвет обводки и ее толщину в 1 пункт.
- 6 Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать), а затем Object ⇒ Hide ⇒ Selection (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Выделенное).



- 7 Выполните команду Edit ⇒ Paste In Front (Редактирование ⇒ Вставить на передний план).
- 8 Не сбрасывайте выделения с копии текста. На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки на **scribble**, а цвет обводки на **None** (Нет).

Далее вы примените к фигурам текста эффект Scribble (Каракули).

- 9 Выполните команду меню Effect ⇒ Stylize ⇒ Scribble (Эффект ⇒ Стилизация ⇒ Каракули).
- **10** В диалоговом окне эффекта **Scribble** (Каракули) выберите стиль **Tight** (Тонкие линии) в раскрывающемся списке **Settings** (Стиль). Установите флажок **Preview** (Просмотр) для отображения измене-

ний. Задайте параметру Angle (Угол) значение 10°, параметру Path Overlap (Наложение контуров) значение –3 pt, а прочие параметры оставьте без изменений. Щелкните по кнопке OK.

После того как вы внесете изменения в настройки эффекта, в раскрывающемся списке **Settings** (Стиль) будет отображаться вариант **Custom** (Заказной), а не выбранный вами **Tight** (Тонкие линии).





- 11 Выполните команду меню Object ⇒ Show All (Объект ⇒ Показать все).
- 12 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder

Эффекты группы **Pathfinder** (Обработка контуров) сходны по своему действию с командами в палитре **Pathfinder** (Обработка контуров), за тем исключением, что применяются как эффекты и не изменяют исходные объекты.

Далее вы примените эффект **Pathfinder** (Обработка контуров) к нескольким фигурам.

- Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните мышью с зажатой клавишей Shift, чтобы выделить красный прямоугольник позади текста SPARKLING SODA и овал на заднем плане.
- 2 Выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).



• Примечание. Более подробную информацию о работе с палитрой Pathfinder (Обработка контуров) можно получить в разделе «Работа с эффектами палитры Pathfinder» урока 3.

Вы сгруппировали объекты, потому что эффект **Pathfinder** (Обработка контуров) можно применить только к группе, слою или текстовому объекту.

3 Выполните команду меню Effect ⇒ Pathfinder ⇒ Intersect (Эффект ⇒ Обработка контуров ⇒ Пересечение), чтобы создать фигуру, являющуюся пересечением двух исходных фигур.

• Примечание. Если при выборе команды меню Effect ⇒ Pathfinder ⇒ Intersect (Эффект ⇒ Обработка контуров ⇒ Пересечение) появится диалоговое окно с предупреждением, значит, вы не сгруппировали объекты.

Обратите внимание, что эффект Intersect (Пересечение) появился в палитре Appearance (Оформление). Выполнив щелчок по имени эффекта Intersect (Пересечение), вы сможете изменить параметры обработки контуров и отредактировать его.

• **Примечание.** Более подробно палитра **Арреагапсе** (Оформление) рассмотрена в уроке 13.

4 Не сбрасывая выделения с группы, выполните команду меню View ⇒ Outline (Просмотр ⇒ Контуры).

Две фигуры по-прежнему находятся на своих местах и доступны для редактирования, поскольку вы применили интерактивный эффект.

• Примечание. Чтобы получить пересечение

фигур, можно также использовать палитру Path-

finder (Обработка контуров), при этом по умолчанию фигуры сразу же разбираются. Использование меню Effect (Эффект) позволяет редактировать фигуры по отдельности.

Далее вы скопируете овальную фигуру из группы, к которой применен эффект **Pathfinder** (Обработка контуров).

5 Используя инструмент **Selection** (Выделение), дважды щелкните по контуру овальной фигуры для перехода в режим изоляции.

Это позволит вам редактировать только две фигуры, входящие в группу.

• **Примечание.** Вы выполнили двойной щелчок по контуру фигуры, потому что фигуры в режиме просмотра контуров не имеют заливки, и их нельзя выделить, щелкнув где-нибудь внутри.

6 Щелкните по контуру овальной фигуры для ее выделения. Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редактирование ⇒ Копировать).





Примечание. Чтобы удалить примененный эффект Intersect (Пересечение), щелкните по строке атрибута Intersect (Пересечение) в палитре Appearance (Оформление), а затем — по кнопке Delete Selected Item (Удалить выбранный объект) в нижней части палитры.

- 7 Нажмите клавишу Esc для выхода из режима изоляции. Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 8 Выполните команду меню View ⇒ Preview (Просмотр ⇒ Иллюстрация), а затем Edit ⇒ Paste In Front (Редактирование ⇒ Вставить на передний план), чтобы вставить копию поверх осталь-



ных объектов. Оставьте овальную фигуру выделенной.

9 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Применение эффекта Offset Path

Далее вы отредактируете овальную фигуру, применив к ней несколько обводок. Затем вы отредактируете обводки, сместив их относительно овальной фигуры. Это позволит создать впечатление нескольких накладывающихся фигур.

- 1 Убедитесь, что овальная фигура по-прежнему выделена. На панели **Control** (Управление) измените цвет обводки на green, цвет заливки на зеленый градиент **center** и толщину обводки на 5 pt.
- 2 Щелкните по слову Stroke (Обводка) на панели Control (Управление). В открывшейся палитре Stroke (Обводка) нажмите кнопку Align Stroke To Outside (Обводка снаружи линии) . Нажмите клавишу Esc, чтобы закрыть палитру.
- З Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Layers (Слои) ■. чтобы развернуть ее. Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя Background, чтобы отобразить фоновую фигуру.



Измените обводку и заливку объекта



Отобразите слой Background



Результат

Сейчас вы добавите к фигуре еще одну обводку, после чего отредактируете градиентную заливку.

4 Щелкните по значку палитры Appearance (Оформление) , чтобы развернуть ее. Щелкните по треугольнику слева от строк stroke и fill, чтобы свернуть их содержимое, если это необходимо. Не сбрасывая выделения с зеленой фигуры, выделите в палитре Appearance (Оформление) строку обводки. Затем щелкните по кнопке Add New Stroke (Добавить новую обводку) в нижней части палитры. Новая обводка появится в палитре, однако внешний вид фигуры не изменится.

У фигуры теперь две обводки одинакового цвета и толщины, которые расположены одна поверх другой.

- **5** В палитре **Арреагапсе** (Оформление) измените толщину выделенной обводки, задав значение, равное **9 pt**.
- 6 Щелкните по кнопке Stroke (Обводка) в палитре Appearance (Оформление) и выберите белый цвет в появившейся палитре Swatches (Образцы). Нажмите клавишу Enter или Return, чтобы закрыть палитру Swatches (Образцы) и вернуться в палитру Appearance (Оформление).

Вы можете добавлять к объекту несколько обводок и применять различные эффекты к каждой из них. Это позволяет создавать интересные иллюстрации.



Добавьте новую обводку

Измените толщину и цвет обводки Ре

Результат

- 7 При выделенной обводке щелкните по кнопке Add New Effect (Добавить новый эффект) в нижней части палитры Appearance (Оформление). В появившемся меню выберите команду Path ⇒ Offset Path (Контур ⇒ Создать параллельный контур).
- 8 В диалоговом окне Offset Path (Создать параллельный контур) задайте параметру Offset (Смещение) значение 0,2 in и щелкните по кнопке OK.



9 В палитре Appearance (Оформление) щелкните по стрелке слева от слова Stroke (Обводка) для обводки толщиной в 9 пунктов, чтобы развернуть. Обратите внимание, что эффект Offset Path (Создать параллельный контур) является подмножеством пункта Stroke (Обводка). Это говорит о том, что данный эффект применен к одной обводке.



Теперь, когда иллюстрация почти готова, вы измените ее масштаб и сохраните как символ в палитре **Symbols** (Символы). Последним шагом будет применение созданного символа к трехмерной банке газированной воды, которую вы создадите чуть позже.



10 Выбрав инструмент Selection (Выделение), нажмите и удерживайте клавишу Shift. Щелкните по красному пря-

моугольнику фона, чтобы выделить обе фигуры. Выполните команду меню **Object** \Rightarrow **Arrange** \Rightarrow **Send To Back** (Объект \Rightarrow Монтаж \Rightarrow Переложить назад).

Применение эффекта Photoshop

Как было уже упомянуто ранее, нижняя половина меню Effect (Эффект) содержит эффекты Photoshop (растровые эффекты). Их можно применять как к векторным, так и к растровым объектам, они генерируют не векторные данные, а пикселы. К эффектам этого типа относятся SVG Filters (Фильтры SVG), все эффекты в нижнем разделе меню Effect (Эффект), а также эффекты Drop Shadow (Тень), Inner Glow (Внутреннее свечение), Outer Glow (Внешнее свечение) и Feather (Растушевка) в подменю Effect \Rightarrow Stylize (Эффект \Rightarrow Стилизация).

- 11 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области), а затем команду Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 12 Не сбрасывая выделения с группы, дважды щелкните по инструменту Scale (Масштаб) Ш на панели Tools (Инструменты).
- **13** В диалоговом окне **Scale** (Масштабирование) задайте параметру **Uniform Scale** (Равномерно) значение **60%** и установите



• Примечание. Если при масштабировании объектов вы не установите флажок Scale Strokes & Effects (Масштабировать обводки и эффекты), толщина обводок и размеры эффектов не изменятся.



Document Ras	ter Effects Settin	gs
Color Model: CMYK		10122
B		
Kesolution: High (300 p)	p/) *	1.200
Background		
White		
Transparent		
Options		
Anti-alias		
Create Clipping Mask		
Add: 0.5 in Arour	nd Object	
✓ Preserve spot colors		
Changing these settings will are applied to images. In add	break the link with g lition, changing thes	raphic styles that a settings may
affect the appearance of curr	rently applied raster i	effects.
	Cancel	OK
		THE REAL PROPERTY.

Параметры растровых эффектов в документе

При каждом применении растрового эффекта Illustrator использует параметры растровых эффектов, установленные в документе, чтобы определить разрешение конечного изображения. Поэтому перед работой с эффектами важно проверять параметры растровых эффектов.

Параметры растрирования для документа можно задать при создании нового документа или выбрав команду меню Effect ⇒ Document Raster Effects Settings (Эффект ⇒ Параметры растровых эффектов в документе). Диалоговое окно Document Raster Effects Settings (Параметры растровых эффектов в документе)

позволяет задать параметры для всех растровых эффектов в документе или для растрирования векторного объекта.

В число настраиваемых параметров входят следующие: Color Model (Цветовая модель), Resolution (Разрешение), Background (Фон), Anti-alias (Сглаживание), Create Clipping Mask (Создавать обтравочную маску) и Add Around Object (Добавить вокруг объекта). Более подробную информацию о параметрах растровых эффектов в документе вы можете найти в разделе справки «О растровых эффектах».

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

14 Щелкните по значку палитры Symbols (Символы) Шили выполните команду меню Window ⇒ Symbols (Окно ⇒ Символы), чтобы развернуть одноименную палитру. Выберите инструмент Selection (Выделение) и, выделив группу, нажмите кнопку New Symbol (Новый символ) Шв палитре Symbols (Символы). Откроется диалоговое окно Symbol Options (Параметры символа). Дайте новому символу имя soda label и выберите вариант Graphic (Графика) в качестве его типа. Щелкните по кнопке OK.



Создайте новый символ

Измените параметры нового символа

- Результат
- 15 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Оставьте файл открытым.
- Совет. Подробную информацию о символах вы можете найти в уроке 14.

Создание объемного эффекта

Используя объемный эффект, можно управлять оформлением трехмерных изображений с помощью освещения, теней, вращения и других атрибутов. В этой части урока вы используете двухмерные фигуры в качестве основы для создания трехмерных объектов.

Существуют три типа объемных эффектов, которые вы можете применить:

 Extrude & bevel (Вытягивание и скос) двухмерные объекты вытягиваются вдоль оси Z, что добавляет им глубину (например, эллипс становится цилиндром);



Объемный эффект задействует оси координат X, Y и Z

- Revolve (Вращение) для создания трехмерного объекта контур или профиль поворачивается вокруг глобальной оси Y (оси вращения);
- **Rotate** (Поворот) двухмерное изображение поворачивается в трехмерном пространстве относительно оси Z, что изменяет перспективу изображения.

На рисунке ниже показаны примеры использования объемных эффектов каждого типа.







Вытягивание и скос

Вращение

Поворот

Создание трехмерного объекта вращением

В этой части урока вы познакомитесь с одним из объемных эффектов, который называется **Revolve** (Вращение). С помощью данного эффекта вы создадите банку газированной воды, используя существующий контур во второй монтажной области.

- **1** Выполните команду меню Window \Rightarrow Workspace \Rightarrow Essentials (Окно \Rightarrow Рабочая среда \Rightarrow Основные сведения).
- 2 Щелкните по значку палитры Artboards (Монтажные области) ■, чтобы развернуть ее.
- **3** Дважды щелкните в палитре по монтажной области **2**, чтобы подогнать ее по размеру окна документа. Щелкните по значку палитры **Artboards** (Монтажные области), чтобы свернуть ее.



4 Выполните команду меню Select ⇒ All On Active Artboard (Выделение ⇒ Все объекты в активной монтажной области).

Выделенный контур представляет собой половину фигуры банки газированной воды. При применении к контуру эффекта **Revolve** (Вращение), будет выполнено вращение контура вокруг правого или левого края, в результате чего вы получите фигуру с охватом 360°.

5 На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Stroke (Обводка) и выберите образец None (Нет) *Д*. • Примечание. При вращении объекта цвет обводки переопределяет цвет заливки.

- 6 На панели Control (Управление) щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) и выберите белый.
- 7 Выполните команду меню Effect ⇒ 3D ⇒ Revolve (Эффект ⇒ Объемное изображение ⇒ Вращение). Откроется диалоговое окно 3D Revolve Options (Параметры вращения 3D-изображения). В раскрывающемся списке Position (Положение) выберите вариант Front (Передний план). Установите флажок Preview (Просмотр) для отображения изменений. При необходимости переместите диалоговое окно, чтобы видеть иллюстрацию.

• Примечание. В зависимости от сложности вращаемой фигуры и производительности используемого компьютера, изменение параметров в диалоговом окне 3D Revolve Options (Параметры вращения 3D изображения) может происходить с определенной задержкой. В данном случае следует сбросить флажок Preview (Просмотр), отредактировать несколько параметров, после чего снова установить его. Таким образом фигура не будет перерисовываться на монтажной области после каждого внесенного изменения.

8 В раскрывающемся списке Offset From (От) выберите вариант Right Edge (Правого края). Щелкните по кнопке OK.

Это край, вокруг которого будет выполнено вращение контура.

Результат в значительной степени определяет то, какой край фигуры вы выбрали и была ли применена к исходному объекту обводка или заливка.



Выберите, вокруг какого края необходимо выполнить вращение

Вращение при выборе варианта Left Edge Вращение при выборе варианта Right Edge

9 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Оставьте файл открытым.

Совет. Параметр Angle (Угол) задает значение угла, на который нужно выполнить вращение. Вы можете установить значение меньше 360°, если хотите создать изображение объекта в разрезе.

Параметры объемного вращения

Диалоговое окно **3D Revolve Options** (Параметры вращения 3D изображения) содержит еще несколько параметров, о которых стоит упомянуть:

- Angle (Угол) устанавливает угол в градусах для вращения контура в диапазоне значений от 0 до 360;
- Сар (Концы) определяет, должен ли объект выглядеть сплошным (Revolve Cap On (Отображать торец)) или пустотелым (Revolve Cap Off (Не отображать торец));
- Offset (Сдвиг) добавляет зазор между осью вращения и контуром для создания кольцеобразных объектов; можно указать значение от 0 до 1000.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Изменение освещения трехмерного объекта

Эффект **Revolve** (Вращение) позволяет добавлять один или несколько источников света, варьировать интенсивность освещения, изменять цвет тени и перемещать источники света вокруг объекта.

В этой части урока вы измените интенсивность и направление освещения.

- Убедитесь, что фигура банки газированной воды по-прежнему выделена. Щелкните по имени эффекта **3D Revolve** (Вращение 3D изображения) в палитре **Appearance** (Оформление). Если эта палитра не отображена, выполните команду меню Window ⇒ Appearance (Окно ⇒ Оформление). Возможно, вам потребуется прокрутить палитру **Appearance** (Оформление) или изменить ее размер для удобства просмотра.
- 2 В диалоговом окне **3D Revolve Options** (Параметры вращения 3D изображения) установите флажок **Preview** (Просмотр) и щелкните по кнопке **More Options** (Больше).

Вы можете создать пользовательские эффекты освещения для трехмерного объекта. Используйте область предварительного просмотра в левой нижней части диалогового окна, чтобы изменить положение источника света и цвет тени объекта.

3 Выберите в раскрывающемся списке **Surface** (Поверхность) вариант **Plastic Shading** (Четкая тень).

4 B области предварительного просмотра, содержащей изображение затененной сферы, перетащите влево белый квадрат, представляющий собой источник света. При этом изменится направление освещения. Шелкните по кнопке New Light (Новый источник света) 🔜 чтобы добавить



к банке газированной воды еще один источник света. Перетащите его вниз и вправо.

Попробуйте использовать другие варианты расположения источников света. Сместите диалоговое окно в сторону, чтобы видеть изменения на монтажной области.

- 5 В раскрывающемся списке Shading Color (Цвет тени) выберите пункт Custom (Заказной). Щелкните по красному квадрату справа от слова Custom (Заказной). Откроется диалоговое окно Color Picker (Палитра цветов). Измените цвет на серый со значениями C=0, M=0, Y=0, K=50. Щелкните по кнопке OK, чтобы закрыть диалоговое окно Color Picker (Палитра цветов) и вернуться в диалоговое окно 3D Revolve Options (Параметры вращения 3D изображения).
- 6 Задайте для параметра Light Intensity (Интеносвешения) сивность значение 80%, а для параметра Ambient Light (Окружающее освещение) 10%. Не закрывайте диалоговое окно. Параметр Ambient Light (Окружающее освещение) управляет общей яркостью поверхности трехмерного объекта.



- **7** Задайте параметру Blend Steps (Шагов перехода) значение 40 и щелкните по кнопке OK.
- **8** Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Примечание. В зависимости от производительности используемого компьютера для обработки изменений в диалоговом окне 3D Revolve Options (Параметры вращения 3D изображения) может потребоваться некоторое время.

Параметры заливки поверхности

Параметр Surface (Поверхность) в диалоговых окнах эффектов Extrude & bevel (Вытягивание и скос) и Revolve (Вращение) позволяет выбрать один из следующих вариантов заливки поверхности:

- Wireframe (Каркас) выводятся контуры геометрии объекта, все поверхности прозрачны;
- No Shading (Без тени) не добавляется новых свойств поверхности, трехмерный объект имеет тот же цвет, что и исходный двухмерный;
- **Diffuse Shading** (Размытая тень) делает отраженный от объекта свет мягким и размытым;
- Plastic Shading (Четкая тень) объект отражает свет так, как если бы он был сделан из блестящего материала.

Примечание. В зависимости от выбранного варианта могут быть доступны различные параметры освещения. Если объект использует только эффект Rotate (Поворот), то для параметра Surface (Поверхность) окажутся доступны только варианты Diffuse Shading (Размытая тень) и No Shading (Без тени).

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Проецирование символа на трехмерный объект

Вы можете проецировать на трехмерный объект другие объекты из Illustrator, а также импортировать графику из сторонних приложений, таких как Photoshop. Проецируемая иллюстрация должна представлять собой двухмерное изображение, сохраненное в палитре **Symbols** (Символы). Символами могут быть любые объекты Illustrator, в том числе контуры, составные контуры, текст, растровые изображения, сетчатые объекты и группы объектов. В этой части урока вы спроецируете на банку газированной воды этикетку, которую в предыдущей части урока сохранили как символ.

- Убедитесь, что фигура банки газированной воды по-прежнему выделена. Щелкните по имени эффекта **3D Revolve** (Вращение 3D изображения) в палитре **Appearance** (Оформление). Перетащите в сторону диалоговое окно **3D Revolve Options** (Параметры вращения **3D** изображения), чтобы вы могли видеть банку. Также убедитесь, что установлен флажок **Preview** (Просмотр).
- 2 Щелкните в диалоговом окне **3D Revolve Options** (Параметры вращения **3D** изображения) по кнопке **Map Art** (Проецирование).

При проецировании иллюстрации на трехмерный объект прежде всего необходимо выбрать поверхность, на которой будет размещена иллюстрация. Каждый трехмерный объект состоит из нескольких поверхностей. Например, подвергнутый вытягиванию квадрат становится кубом, состоящим из шести поверхностей: передней, задней, а также четырех боковых граней. Сейчас вы выберете поверхность, на которую будет выполняться проецирование.

- 3 Перетащите диалоговое окно Map Art (Проецирование) в сторону. Щелкайте по кнопке Next Surface (Следующая поверхность) ∎ до тех пор, пока в поле ввода Surface (Поверхность) не появится значение 4 of 4 (4 из 4). Обратите внимание, что на монтажной области отображается каркас объекта, и выделенная поверхность подсвечивается в нем красным цветом.
- 4 Выберите в раскрывающемся списке **Symbol** (Символ) этикетку банки газированной воды. Установите флажок **Preview** (Просмотр), если не сделали этого ранее.

Примечание. Если вы выбрали не ту поверхность, щелкните по кнопке Clear (Очистить) и выполните проецирование на другую поверхность.



- 5 Сбросьте флажок **Preview** (Просмотр) в диалоговом окне **Map** Art (Проецирование), чтобы ускорить выполнение следующих шагов.
- 6 Перетащите символ в светлую часть схемы в диалоговом окне Мар Art (Проецирование). Светло-серым цветом помечены поверхности, которые видимы в настоящий момент. Темно-серым цветом помечены поверхности, невидимые при текущем положении объекта.
- Установите флажок Shade Artwork (Slower) (Реалистичные тени (медленно)). Установите флажок Preview (Просмотр), чтобы увидеть результат проецирования символа на объект. Возможно, вы захотите изменить положение или размер символа. Закончив, щелкните по кнопке ОК, чтобы закрыть диалоговое окно Map Art (Проецирование).

• Примечание. Вы можете сбросить флажок Preview (Просмотр) в диалоговом окне Map Art (Проецирование), если работа с этим эффектом значительно снижает производительность компьютера.

Совет. Если вас не устраивает положение или размер символа, вы можете щелкнуть по кнопке Clear (Очистить) в нижней части диалогового окна, чтобы очистить текущую поверхность.



Совет. Вы можете работать с символами в диалоговом окне Map Art (Проецирование), используя обычные маркеры ограничительной рамки для перемещения, масштабирования и вращения объектов.

8 В диалоговом окне 3D Revolve Options (Параметры вращения 3D изображения) щелкните по кнопке Fewer Options (Меньше). Щелкните по левому краю синего квадрата и, не отпуская кнопку мыши, начните перемещать указатель вправо, поворачивая трехмерный объект вокруг оси Ү. Если установлен флажок Preview (Просмотр), то после того как вы отпустите кнопку мыши, изображение объекта на монтажной области будет обновлено. Щелкните по кнопке OK.



Теперь текстура обернута вокруг банки. Далее вы отредактируете ее контур и цвет.

Проецирование иллюстрации на трехмерный объект

При проецировании иллюстраций на трехмерные объекты учитывайте следующее.

- Поскольку для проецирования используются символы, можно отредактировать экземпляр символа, и он будет автоматически обновлен на всех поверхностях, на которых расположен.
- Вы можете работать с символами в диалоговом окне Map Art (Проецирование), используя обычные маркеры ограничительной рамки для перемещения, масштабирования и вращения объектов.
- В объемном эффекте все поверхности объекта с проекциями запоминаются по номерам. При редактировании трехмерного объекта или при применении тех же эффектов к новому объекту может оказаться, что сторон больше или меньше, чем у исходного объекта. Если их меньше, лишние иллюстрации игнорируются.
- Поскольку символ занимает положение относительно центра поверхности объекта, при изменении геометрии поверхности символ будет спроецирован заново относительно нового центра объекта.
- Можно проецировать иллюстрации на объекты, использующие эффекты Extrude & bevel (Вытягивание и скос) и Revolve (Вращение), но нельзя проецировать иллюстрации на объекты, которые используют только эффект Rotate (Поворот).

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

9 Выберите инструмент Selection (Выделение). Убедитесь, что выделен трехмерный объект. На панели Control (Управление) щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) и выберите вариант Background.

Обратите внимание, как изменит свой цвет вся фигура, за исключением того места, в котором на поверхность была спроецирована иллюстрация символа. На данном этапе вы еще можете отредактировать исходную фигуру. Если вам необходимо повернуть трехмерный объект, в данном случае это лучше всего сделать в диалоговом окне **3D Revolve Options** (Параметры вращения **3D**-изображения).

Совет. Если требуется выполнить редактирование исходной фигуры, рекомендуется сначала отключить видимость для эффекта 3D Revolve (Mapped) (Вращение объемного изображения (Проецирование)) в палитре Appearance (Оформление).

- 10 Выполните команду меню View ⇒ Show Edges (Просмотр ⇒ Показать границы), чтобы отобразить границы для выполнения следующих уроков.
- Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.



Возможности печати

Чтобы принять оптимальное решение относительно печати, необходимо иметь представление об основных ее принципах, включая такие вопросы, как влияние на печать разрешения принтера или калибровки и разрешения монитора. Диалоговое окно **Print** (Печатать) программы Illustrator предназначено для того, чтобы облегчить процесс вывода документа на печать. Наборы параметров в этом окне организованы таким образом, чтобы направлять вас на всех этапах процесса. Подробную информацию о работе с диалоговым окном печати вы можете найти в разделе «Параметры диалогового окна «Печатать»» в справочных материалах программы.

Чтобы узнать об управлении цветом в программе Illustrator, см. раздел «Печать и управление цветом» в справочных материалах.

Для получения информации об оптимальных способах печати документа, включая сведения об управлении цветом, обмене документами в формате .pdf и многом другом, посетите сайт **www.adobe.com/print/**.

Чтобы узнать о печати в приложениях программного пакета Creative Suite, загляните на веб страницу www.adobe.com/designcenter/print/CS5–5-printing-guide.html.

Для получения полезных указаний по работе с прозрачностью и печати иллюстраций с прозрачностью в приложениях программного пакета Creative Suite откройте документ partners.adobe.com/public/asn/en/print_resource_center/Transparency-DesignGuide.pdf.

Примечание. Несмотря на то, что руководство Transparency-DesignGuide. pdf предназначено для пользователей версии Creative Suite 3, оно все еще содержит полезную информацию.

Контрольные вопросы

- 1 Назовите два способа применения эффекта к объекту.
- 2 Как можно отредактировать эффекты после того, как они были применены к объекту?
- **3** Назовите три типа доступных объемных эффектов. Приведите примеры случаев, когда лучше использовать каждый из них.
- **4** Как можно управлять освещением трехмерного объекта? Влияет ли освещение одного трехмерного объекта на освещение других трехмерных объектов?
- 5 Какие шаги нужно выполнить, чтобы спроецировать иллюстрацию на объект?

Ответы

- Чтобы применить эффект к объекту, следует выделить объект, а затем выбрать эффект в меню Effect (Эффект). Сделать это по-другому можно, выделив объект, а затем щелкнув по кнопке Add New Effect (Добавить новый эффект) К в палитре Appearance (Оформление) и выбрав эффект из появившегося меню.
- 2 Редактировать эффекты можно в палитре Appearance (Оформление).
- **3** Существуют три типа объемных эффектов:
 - Extrude & bevel (Вытягивание и скос) использует ось Z для придания двухмерному объекту глубины путем вытягивания объекта (например, круг становится цилиндром);
 - **Revolve** (Вращение) использует ось Ү для вращения объекта вокруг нее (например, дуга становится кругом);
 - **Rotate** (Поворот) использует ось Z для поворота двухмерного изображения в трехмерном пространстве и изменяет перспективу изображения.
- 4 Щелкнув по кнопке More Options (Больше) в любом из диалоговых окон параметров объемного эффекта, можно изменить источник света, направление освещения и цвет тени. Параметры освещения одного трехмерного объекта не влияют на освещение других трехмерных объектов.
- 5 Спроецировать иллюстрацию на объект можно, выполнив следующие шаги:
 - выбрать иллюстрацию и щелкнуть по кнопке New Symbol (Новый символ) в палитре Symbols (Символы), удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X);
 - выделить объект и выполнить команду меню Effect \Rightarrow 3D \Rightarrow Extrude & Bevel (Эффект \Rightarrow Объемное изображение \Rightarrow Вытягивание и скос) или команду Effect \Rightarrow 3D \Rightarrow Revolve (Эффект \Rightarrow Объемное изображение \Rightarrow Вращение);
 - щелкнуть по кнопке Map Art (Проецирование);
 - перейти к нужной поверхности, щелкая по кнопкам Next Surface (Следующая поверхность) или Previous Surface (Предыдущая поверхность), а затем выбрать символ в раскрывающемся списке Symbol (Символ) и закрыть оба диалоговых окна.

13 ПРИМЕНЕНИЕ АТРИБУТОВ ОФОРМЛЕНИЯ И СТИЛЕЙ ГРАФИКИ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- создавать и редактировать атрибуты оформления;
- добавлять к объекту вторую обводку;
- изменять порядок размещения атрибутов оформления и применять их к слоям;
- копировать, включать, отключать и удалять атрибуты оформления;
- сохранять оформление как стиль графики;
- применять стиль графики к объекту и слою;
- применять несколько стилей графики к объекту и слою;
- выравнивать объекты по пиксельной сетке;
- работать с инструментами Slice (Фрагменты) и Slice Selection (Выделение фрагментов);



использовать команду Save for Web (Сохранить для Интернета).

Для выполнения урока потребуется около одного часа. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку **Lesson13**.



Внешний вид объекта можно изменить, не затрагивая его структуру, используя такие атрибуты оформления, как заливка, обводка, эффекты, прозрачность и режимы наложения. Атрибуты оформления можно сохранить в виде стиля графики и применить к другому объекту. Также можно отдельно отредактировать объект, к которому применен стиль графики, а затем внести изменения в стиль графики — это очень сильно экономит время.

Начало работы

В этом уроке вы улучшите дизайн веб-страницы, применив атрибуты оформления и стили графики к тексту, фону и кнопкам. Прежде чем начать работу, вы восстановите настройки программы Adobe Illustrator CS6 по умолчанию. Затем вы откроете файл с окончательным вариантом иллюстрации для этого урока, чтобы ознакомиться с тем, что вам предстоит создать.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- 2 Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson13 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

Выполните команду меню File \Rightarrow Open 3 (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L13end 1.ai, расположенный в папке Lesson13, чтобы ознакомиться с законченной иллюстрацией. В этом уроке вы примените стили оформления к кнопкам и другим объектам веб-страницы. Оставьте файл открытым, чтобы сверяться с ним во время работы, или выполните команду меню File \Rightarrow Close (Файл \Rightarrow Закрыть).



Примечание. Если появится диалоговое окно с предупреждением о несовпадении цветового профиля, щелкните по кнопке ОК.

Макет законченной веб-страницы включает несколько эффектов и стилей графики, в том числе градиенты, полупрозрачный текст, тени, текстурированные и затененные фрагменты.

- 4 Откройте файл L13start 1.ai, расположенный в папке Lesson13.
- **5** Выполните команду меню File \Rightarrow Save As (Файл \Rightarrow Сохранить как). Назовите файл webstore.ai и выберите для сохранения папку Lesson13. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Фор-



мат) (OS X) оставьте выбранным тип файла Adobe Illustrator (*.AI/ ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений установки по умолчанию и щелкните по кнопке ОК.

- 6 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 7 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).

Использование атрибутов оформления

Атрибуты оформления можно применить к любому объекту, группе или слою, используя эффекты, палитры **Appearance** (Оформление) и **Graphic Styles** (Стили графики). *Атрибут оформления* представляет собой свойство, затрагивающее эстетическое восприятие объекта, — такое как заливка, обводка, прозрачность или эффект, — которое изменяет внешний вид объекта, но не его базовую структуру. Преимущество от использования атрибутов оформления заключается в том, что их можно изменить или удалить в любое время, не изменяя базовый объект или какие-либо другие его атрибуты, примененные с помощью элементов управления палитры **Appearance** (Оформление) (**Window** ⇒ **Appearance** (Окно ⇒ Оформление)).

- **1** Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры **Appearance** (Оформление) **•**, чтобы открыть ее.
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) и щелкните мышью по большой цифре 5 рядом с изображением утенка.

В палитре **Appearance** (Оформление) доступно большое количество элементов управления, часть из которых приведена ниже.



Если вы примените к объекту эффект **Drop Shadow** (Тень), то в палитре **Appearance** (Оформление) вы сможете управлять этим эффектом: отключать, дублировать, настраивать, удалять и т. д. Вы также сможете скопировать его и применить к другим объектам, группам или слоям, а еще — сохранить эффект как стиль графики и использовать этот стиль для других объектов или файлов.

Редактирование и добавление атрибутов оформления

Вы начнете изменять оформление выделенной цифры **5** с помощью палитры **Appearance** (Оформление).

 Не сбрасывая выделения с цифры 5 и не закрывая палитру **Арреагапсе** (Оформление), выделите в палитре строку атрибута Fill (Заливка), щелкнув мышью справа или слева от желтого поля Fill (Заливка).



Выделив строку атрибута, вы можете изменять свойства только этого конкретного атрибута выделенного объекта.

2 В палитре Appearance (Оформление) щелкните по полю Fill (Заливка). На открывшейся палитре Swatches (Образцы) выберите образец цвета с именем Blue. Нажмите клавишу Esc, чтобы скрыть палитру Swatches (Образцы).



3 Щелкните по треугольнику слева от слова Fill (Заливка) в па-

литре **Appearance** (Оформление). Вы можете настроить параметр **Opacity** (Непрозрачность). Щелкните по слову **Opacity** (Непрозрачность), чтобы открыть палитру **Transparency** (Прозрачность). Из раскрывающегося списка **Opacity** (Непрозрачность) выберите значение **100%**. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы скрыть палитру **Transparency** (Прозрачность) и вернуться в палитру **Appearance** (Оформление).



Такие атрибуты, как **Opacity** (Непрозрачность), могут быть изменены не только в палитре, но также с помощью других элементов управления рабочей среды. 4 В палитре Appearance (Оформление) щелкните по слову 1 pt в строке параметра Stroke (Обводка). Измените толщину обводки, указав значение 3 pt. Щелкните по слову Stroke (Обводка) и нажмите кнопку Align Stroke To Outside (Обводка снаружи линии) ■ в открывшейся палитре. Нажмите клавишу Esc, чтобы скрыть палитру Stroke (Обводка), оставив при этом палитру Appearance (Оформление) открытой.



При выборе определенных атрибутов в палитре **Appearance** (Оформление), таких как **Stroke** (Обводка), появляются новые параметры. Вы можете изменить цвет и толщину обводки, не щелкая при этом мышью по слову **Stroke** (Обводка) для открытия соответствующей палитры.

5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Добавление дополнительной обводки

Любому объекту в программе Illustrator можно назначить более одной обводки и заливки. Сейчас вы добавите к объекту еще одну обводку, используя палитру **Appearance** (Оформление).

- **1** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **Q** и очертите прямоугольник вокруг фигуры детского бодика позади надписи **Clothing**.
- 2 Выбрав инструмент Selection (Выделение), выделите фигуру бодика. В палитре Appearance (Оформление) измените толщину обводки, указав значение 5 pt. Щелкните мышью по раскрывающемуся списку Stroke Color (Цвет обводки) ☐ и выберите образец Medium Gray.
- 3 Щелкните по подчеркнутому слову Stroke (Обводка) и нажмите кнопку Align Stroke To Outside (Обводка снаружи линии) . Нажмите клавишу Esc, чтобы закрыть палитру Stroke (Обводка), оставив палитру Appearance (Оформление) открытой.



• Примечание. Цвет ограничительной рамки выделения объектов может отличаться в зависимости от установленной на вашем компьютере операционной системы.

- 4 В нижней части палитры Appearance (Оформление) щелкните по кнопке Add New Stroke (Добавить новую обводку) . В списке элементов палитры Appearance (Оформление) появится еще одна строка Stroke (Обводка). Новая заливка добавится поверх уже имеющейся и будет иметь те же самые атрибуты толщины и цвета, что и первоначальная.
- 5 Оставьте значение толщины новой заливки равное 5 pt. Щелкните по раскрывающемуся списку Stroke Color (Цвет обводки), чтобы открыть палитру Swatches (Образцы). Выберите образец оранжевого цвета (Orange). Нажмите клавишу Enter или Return, чтобы



закрыть палитру Swatches (Образцы) и вернуться к палитре Appearance (Оформление).

Далее вы добавите эффект, чтобы сместить обводку, расположив ее ближе к центру бодика.

6 Убедитесь, что в палитре Appearance (Оформление) по-прежнему выделена строка атрибута Stroke (Обводка). Щелкните по кноп-

ке Add New Effect (Добавить новый эффект) **5** в нижней части палитры. В появившемся меню выберите команду **Path** \Rightarrow Offset Path (Контур \Rightarrow Создать параллельный контур).

7 В диалоговом окне Offset Path (Создать параллельный контур) установите флажок Preview (Просмотр), чтобы



видеть результат производимых изменений. Задайте параметру Offset (Смещение) значение –1 рх и щелкните по кнопке OK.

8 В палитре Appearance (Оформление) щелкните по стрелке, расположенной слева от слова Stroke (Обводка) (относящегося к оранжевой обводке), чтобы отобразить элементы управления Offset Path (Создать параллельный контур) и Opacity (Непрозрачность). Щелкните мышью по слову Opacity (Непрозрачность) и выберите значение 70% из раскрывающегося списка. Нажмите клавишу Esc, чтобы закрыть палитру Transparency (Прозрачность).



- 9 Щелкните мышью по переключателю Visibility (Видимость) в строке Offset Path (Создать параллельный контур), чтобы спрятать этот эффект. Еще раз щелкните по переключателю Visibility (Видимость), чтобы вновь применить эффект Offset Path (Создать параллельный контур). Щелкая мышью по переключателю Visibility (Видимость) в палитре Appearance (Оформление), вы отключаете тот или иной атрибут, не удаляя его окончательно.
- **10** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), сохраните файл и оставьте стрелку выделенной.

Добавление дополнительной заливки

Сейчас вы добавите еще одну заливку объекта, используя для этого элементы управления в палитре **Appearance** (Оформление). Таким образом можно добиться очень интересных результатов, работая с однимединственным объектом.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните по залитой оранжевым градиентом фигуре позади текста 5 Little Duckies для ее выделения.

Совет. Чтобы увидеть все скрытые атрибуты, выберите команду Show All Hidden Attributes (Показать все скрытые атрибуты) в меню палитры Appearance (Оформление).

- **3** В палитре **Appearance** (Оформление) выделите строку атрибута **Fill** (Заливка), щелкнув по ней мышью.
- 4 Щелкните по кнопке Add New Fill (Добавить новую заливку) в нижней части палитры. Новая заливка будет добавлена в список палитры Appearance (Оформление) поверх уже имеющейся.
- 5 Не сбрасывая выделения со строки новой заливки, щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) и выберите образец с именем Duck. Новая заливка перекроет имеющуюся желтооранжевую градиентную заливку. Нажмите клавишу Esc, чтобы спрятать палитру Swatches (Образцы).







- **6** Щелкните по треугольнику, расположенному слева от выделенной строки атрибута Fill (Заливка), чтобы отобразить параметр **Орасі**ty (Непрозрачность) и, если понадобится, прокрутите список палитры немного вниз. Щелкните по слову **Орасіty** (Непрозрачность), чтобы открыть палитру **Transparency** (Прозрачность).
- 7 В палитре Transparency (Прозрачность) из раскрывающегося списка Blend Mode (Режим наложения) выберите пункт Multiply (Умножение). Задайте параметру Opacity (Непрозрачность) значение 10% и нажмите клавишу Enter или Return, чтобы закрыть палитру.



Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить). Не сбрасывайте выделение с фигуры.

• Примечание. Миниатюра, отображаемая в палитре Transparency (Прозрачность) может отличаться в зависимости от установленной на используемом компьютере операционной системы.

8

Переупорядочение атрибутов оформления

Посредством переупорядочивания строк атрибутов оформления вы можете кардинально изменить вид вашей иллюстрации. В палитре **Appearance** (Оформление) заливки и обводки располагаются в одноуровневом списке сверху вниз, что соответствует порядку их наложения на монтажной области: от переднего плана к заднему. Вы можете изменять порядок строк атрибутов точно так же, как положение слоев в палитре **Layers** (Слои). Теперь вы измените вид иллюстрации, по-другому расположив атрибуты в палитре **Appearance** (Оформление).

- 1 Измените размер палитры **Appearance** (Оформление), чтобы отобразилось все ее содержимое. Щелкните по треугольнику **№** слева от всех строк атрибутов представления, чтобы открыть их параметры.
- 2 Перетащите атрибут Fill (Заливка) с примененным образцом Duck, расположив его под строкой изначального атрибута Fill (Заливка).

Размещение измененного атрибута Fill (Заливка) под строкой изначального варианта этого же атрибута изменяет вид иллюстрации. Исходная желто-оранжевая заливка теперь будет перекрывать новую заливку.



3 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Move Appearance Item (Редактирование ⇒ Отменить: Переместить элемент оформления), чтобы строка с новой заливкой опять вернулась в свое исходное положение между строкой атрибута Fill (Заливка) и Stroke (Обводка).

Применение атрибутов оформления к слою

К слоям можно также применять простые атрибуты оформления. Например, чтобы сделать все объекты частично прозрачными, щелкните по значку **Target** (Цель) этого слоя и измените прозрачность, указав значение **50%** (или любое другое).

Сейчас вы назначите слой и добавите к нему эффект **Drop Shadow** (Тень).

- 1 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) , чтобы открыть ее. В палитре Layers (Слои) щелкните по треугольнику слева от слоя Buttons, чтобы развернуть его содержимое (если это будет необходимо).
- 2 Найдите в палитре подслой circles и щелкните по значку Target (Цель) с для этого слоя.

3 Откройте палитру Appearance (Оформление) и обратите внимание на надпись Layer (Слой) в верхней части палитры. Эта надпись означает, что все применяемые атрибуты будут применены ко всем объектам слоя. При выделении слоя, содержащего другие объекты, такие как группа или слой, в палитре Appearance (Оформление) появляется надпись Contents (Содержимое), двойной щелчок по которой позволяет изменять содержимое слоя.



- 4 Щелкните по кнопке Add New Effect (Добавить новый эффект) в нижней части палитры Appearance (Оформление) и выберите пункт Stylize ⇒ Drop Shadow (Стилизация ⇒ Тень) из открывшегося контекстного меню.
- 5 В диалоговом окне Drop Shadow (Тень) задайте параметрам следующие значения: Opacity (Непрозрачность) 25%, X Offset (Сдвиг по оси X) –2 px, Y Offset (Сдвиг по оси Y) и Blur (Размытие) 2 px. Щелкните по кнопке OK.



- 6 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) и обратите внимание на то, что значок Target (Цель) теперь закрашен. Это означает, что к данному слою были применены атрибуты оформления.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Использование стилей графики

Стиль графики — это сохраненный набор атрибутов оформления, который можно использовать повторно. Использование различных стилей графики позволяет быстро изменить внешний вид объектов и текста во всем документе.

Элементы управления палитры **Graphic Styles** (Стили графики), которую можно вызвать командой меню **Window** \Rightarrow **Graphic Styles** (Окно \Rightarrow Стили графики), позволяют создавать, именовать, сохранять, применять и удалять эффекты и атрибуты для объектов, слоев и групп.

Также можно удалить ссылку на стиль графики для определенного объекта, чтобы изменить его атрибуты, не изменяя оформление других объектов, использующих этот же стиль.



- А. Миниатюра стиля графики
- Б. Кнопка Graphic Styles Libraries Menu
- B. Кнопка Break Link To Graphic Style
- Г. Кнопка New Graphic Style
- Д. Кнопка Delete Graphic Style

Допустим, у вас есть карта, в которой используется фигура, представляющая собой город, и вы создали стиль графики, окрашивающий фигуру в зеленый цвет и добавляющий эффект тени. Затем вы можете использовать этот стиль графики для окрашивания всех фигур городов на карте. Если позже вы решите использовать другой цвет, то сделаете заливку стиля, например, синей. Цвет всех объектов, использующих данный стиль графики, изменится на синий.

Создание и сохранение стиля графики

Далее вы назовете и сохраните новый стиль графики, использующий атрибуты оформления, которые вы только что задали для фигуры бодика позади текста **Clothing**. Затем вы примените несколько атрибутов оформления к другим фигурам.

- **1** Выберите команду **Reset Essentials** (Восстановить Основные сведения) в раскрывающемся списке на панели приложения, чтобы вернуть рабочую среду в состояние по умолчанию.
- 2 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Graphic Styles (Стили графики) 🛄, чтобы открыть ее.

Совет. Чтобы создать стиль графики, вы также можете выделить объект, на основе которого будете создавать стиль. Удерживая кнопку мыши, перетащите миниатюру оформления из палитры Appearance (Оформление) в палитру Graphic Styles (Стили графики).

- 3 Используя инструмент Selection (Указатель) ▶, щелкните для выделения фигуры бодика позади надписи Clothing.
- 4 В нижней части палитры Graphic Styles (Стили графики) щелкните по кнопке New Graphic Style (Новый стиль графики) .
- 5 В палитре Graphic Styles (Стили графики) дважды щелкните по миниатюре нового стиля графики. В диалого-



вом окне **Graphic Style Options** (Параметры стиля графики) дайте новому стилю имя **Icons**. Щелкните по кнопке **OK**.



Создайте новый стиль графики



Дважды щелкните мышью

по созданному стилю графики



Переименуйте созданный стиль графики

6 Щелкните по значку палитры Appearance (Оформление), и в верхней ее части вы увидите надпись Path: Icons (Контур: Icons). Эта надпись означает, что к выделенной иллюстрации (контуру) был применен графический стиль с именем Icons.



7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Применение стиля графики к объекту

Стили графики легко можно применять к другим объектам. Сейчас вы примените только что созданный вами стиль графики **Icons** к еще одной фигуре.

1 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните для выделения фигуры погремушки слева от слова Toys. 2 Щелкните по вкладке Graphic Styles (Стили графики), чтобы открыть одноименную палитру, а затем щелкните по стилю с именем Icons, чтобы применить его атрибуты к выделенному объекту.



Вы также можете применить стиль графики, перетащив его миниатюру с палитры **Graphic Styles** (Стили графики) на нужный объект, даже если этот объект не был выделен.

3 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Замена атрибутов стиля графики

После создания графического стиля вы можете продолжать редактировать объект, к которому применили этот стиль. Вы также можете изменить сам стиль графики, и тогда все объекты, использующие его, будут автоматически обновлены.

- 1 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, щелкните по фигуре бодика, чтобы вновь выделить ее. В палитре Graphic Styles (Стили графики) вы увидите, что выделен стиль графики Icons (вокруг него появилась рамка). Это означает, что к объекту был применен данный стиль графики.
- 2 Щелкните по вкладке палитры Appearance (Оформление). Измените цвет оранжевой обводки на белый. Щелкните по вкладке палитры Graphic Styles (Стили графики), чтобы убедиться, что стиль Icons больше не выделен. Это означает, что к выделенному объекту данный стиль не применен.
- **3** Удерживая клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (OS X), перетащите фигуру бодика на миниатюру стиля **Icons** в палитре **Graphic Styles** (Стили графики). Отпустите кнопку мыши, а затем и клавишумодификатор, когда миниатюра окажется выделена.



Измените цвет обводки



Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), перетащите фигуру на миниатюру стиля

- 4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 5 Используя инструмент Selection и удерживая клавишу Shift, щелкните мышью по фигуре кроватки позади текста Furniture, по фигуре подарка за текстом Registry и по фигуре письма за текстом Contact.
- **6** Щелкните по стилю графики **Icons** в палитре **Graphic Styles** (Стили графики), чтобы применить соответствующие атрибуты к выделенным объектам.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Применение стиля графики к слою

Если стиль графики применен к слою, значит, этот стиль окажется применен ко всем элементам, которые будут добавлены на данный слой. Сейчас вы создадите новый стиль графики и примените его к слою.

1 Щелкните по вкладке палитры Appearance (Оформление). В верхней части палитры вы увидите надпись No Selection: Icons (Нет выделения: Icons) (возможно, вам придется прокрутить палитру вверх). При применении атрибутов оформления, стилей графики и т. п. фигуре, которую вы создадите следующей, будут присвоены атрибуты, указанные в палитре Appearance (Оформление).



2 Щелкните по кнопке Clear Appearance (Очистить оформление) в нижней части палитры Appearance (Оформление). Выделите пункт No Selection (Нет выделения) в верхней части палитры. Кнопка **Clear Appearance** (Очистить оформление) удаляет все атрибуты оформления, примененные к объекту, включая обводки и заливки. Щелкнув по ней, когда на монтажной области ничего не выделено, можно задать оформление по умолчанию для новых фигур.

- 3 Щелкните по кнопке Add New Effect (Добавить новый эффект) и в появившемся меню выберите команду Stylize ⇒ Drop Shadow (Стилизация ⇒ Тень).
- 4 В диалоговом окне Drop Shadow (Тень) задайте параметру Opacity (Непрозрачность) значение 100%, параметру X Offset (Сдвиг по оси X) значение 2 рх, а параметрам Blur (Размытие) и Y Offset (Сдвиг по оси Y) значение 2 рх. Щелкните по кнопке OK. Обратите внимание, что эффект Drop Shadow (Тень) появится в списке палитры Appearance (Оформление). Возможно, вам придется прокрутить содержимое палитры вниз, чтобы увидеть этот эффект.



Очистите оформление

Добавьте эффект Drop Shadow

Результат

Если вы не выделили ни одного объекта, то новый стиль будет создан на основе текущих установок атрибутов оформления, которые отображаются в палитре **Appearance** (Оформление).

5 Щелкните по вкладке палитры Graphic Styles (Стили графики). Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), щелкните по кнопке New Graphic Style (Новый стиль графики) и дайте новому стилю имя Icons shadow. Затем щелкните по кнопке OK.



Удерживание клавиши-модификатора позво-

ляет открыть диалоговое окно при щелчке мышью. В нижнем левом углу миниатюры стиля графики отобразится значок с косой чертой красного цвета. Это означает, что данный стиль графики не имеет атрибутов заливки и обводки. Теперь вы назначите стилю подслой **bases**, чтобы при-
менить эффект **Drop Shadow** (Тень) ко всем фигурам на этом слое. При назначении слоя выделяются все контуры слоя на монтажной области.

- 6 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) В в правой части рабочей среды, чтобы развернуть ее.
- 7 В палитре Layers (Слои) щелкните по треугольнику ▶ слева от слоя Button, чтобы развернуть его содержимое. Затем щелкните по значку Target (Цель) ♀ справа от имени подслоя bases.
- 8 Щелкните по значку палитры Graphic Styles (Стили графики) , а затем по миниатюре стиля Icons shadow, чтобы применить его к слою и ко всему его содержимому. Оставьте объекты на монтажной области выделенными.







Выделите значок **Target** нужного слоя

Примените стиль графики

Результат

При попытке применить несколько стилей графики к одному слою стиль, примененный последним, переопределяет предыдущий. Если вы примените стиль графики к объекту, а затем примените другой стиль к слою (или подслою), на котором находится данный объект, то он получит форматирование обоих стилей в совокупности.

Обратите внимание, что фигура подарка над словом **Registry** не имеет эффекта тени. Это произошло потому, что данная фигура не находится на подслое **bases**.

9 Щелкните по значку палитры Layers (Слои) ■ и переместите объект <Path> (<Контур>), расположенный в верхней части списка слоя Buttons, в верхнюю часть списка элементов слоя bases, чтобы добавить объект на этот подслой и тем самым применить стиль графики Icons shadow к фигуре подарка.



10 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Изменение стиля графики, примененного к слою

Далее вы отредактируете эффект **Drop Shadow** (Тень), примененный к слою.

- 1 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Appearance (Оформление) , чтобы открыть ее.
- **2** Выбрав инструмент Selection (Выделение), щелкните по фигуре бодика позади текста Clothing.
- 3 Обратите внимание на текст Layer: Icons shadow (Слой: Icons shadow) в верхней части палитры Appearance (Оформление). Из этого становится понятно, что изображение бодика находится на слое, к которому был применен стиль графики Icons shadow.
- 4 Щелкните по надписи Layer: Icons shadоw (Слой: Icons shadow), чтобы получить доступ к настройкам эффекта Drop Shadow (Тень), примененного к слою. Это действие также выделит все фигуры на слое.
- **5** В палитре **Арреагапсе** (Оформление) щелкните по подчеркнутому тексту **Drop**

Shadow (Тень). В диалоговом окне Drop Shadow (Тень) задайте параметру Opacity (Непрозрачность) значение 25% и щелкните по кнопке OK. Не закрывайте палитру Appearance (Оформление).

6 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Применение существующих стилей графики

Вы можете применить к вашей иллюстрации стиль графики из библиотек Illustrator CS6. Сейчас вы добавите графические стили к кнопкам в макете.

Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размерам окна).

Вы примените существующий стиль графики к кнопке **Go**, расположенной в правом верхнем углу монтажной области.

2 Щелкните по вкладке палитры Graphic Styles (Стили графики). Щелкните по кнопке Graphic Styles Libraries Menu (Меню «Би-





Path: Icons

Совет. Для загрузки предыдущих или следующих графических стилей в палитру библиотеки Illuminate Styles (Стили подсветки) воспользуйтесь стрелками, расположенными внизу палитры.

🍨 Примечание.

При щелчке мышью по выбранному стилю графики последний будет добавлен в палитру Graphic Styles (Стили графики) текущего документа.

Примечание. На панели Control

(Управление) может отобразиться значок предупреждения, но в этом нет ничего страшного. Он предупреждает о том, что самая верхняя заливка или обводка в данный момент не активна. блиотеки стилей графики») **М** и выберите библиотеку **Illuminate Styles** (Стили подсветки). Прокрутите содержимое палитры и щелкните по стилю **Illuminate Yellow**, добавляя его в палитру **Graphic Styles** (Стили графики) текущего документа.

3 В нижней части палитры Graphic Styles (Стили графики) щелкните по кнопке Graphic Styles Libraries Menu (Меню «Библиотеки стилей графики») № и выберите пункт Additive (Дополнения). В палитре Additive (Дополнения) щелкните по миниатюре стиля Round Corners 10 pt, чтобы





также добавить его в палитру **Graphic Styles** (Стили графики). Закройте палитру **Additive** (Дополнения).

- 4 Выбрав инструмент Selection (Выделение) ▶, выделите белый прямоугольник в правом углу монтажной области (справа от поля ввода текста с надписью Search). Будьте внимательны, чтобы ненароком не выделить белый текст Go, расположенный на этом прямоугольнике.
- **5** Поместите курсор на миниатюру стиля **Illuminate Yellow**, затем нажмите и удерживайте правую кнопку мыши (Windows) или кнопку мыши с клавишей **Ctrl** (OS X) и посмотрите, как будет выглядеть кнопка с примененным стилем графики. Отпустите кнопку мыши (и клавишумодификатор на компьютере с операционной системой OS X).

Предварительный просмотр позволяет, не внося изменений, увидеть, как будет выглядеть объект после применения стиля графики.

6 Щелкните по стилю графики Illuminate Yellow, чтобы применить его к объекту. Щелкните по вкладке палитры Graphic Styles (Стили графики), чтобы закрыть группу палитр.



Выделите белый прямоугольник







Результат

7 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить). Не сбрасывайте выделение с объекта.

Применение нескольких стилей графики

К объекту, которому уже назначен стиль графики, вы можете также применить другие стили. Это окажется полезным, если вы захотите добавить объекту дополнительные свойства, определенные в другом стиле графики.

- 1 Не сбрасывая выделения с прямоугольника позади текста Go, щелкните по раскрывающемуся списку Style (Стиль) на панели Control (Управление). На появившейся палитре Graphic Styles (Стили графики) щелкните по стилю Round Corners 10 pt, чтобы применить его к кнопке Go.
- 2 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Graphic Styles (Редактирование ⇒ Отменить: Стили графики).
- 3 Еще раз щелкните по раскрывающемуся списку Style (Стиль) на панели Control (Управление). В появившейся на экране палитре щелкните по стилю Round Corners 10 pt, удерживая при этом клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Удерживание клавиши-модификатора позволяет добавить атрибуты нового стиля к уже имеющемуся, не заменяя при этом один стиль другим.

• Примечание. Если на панели Control (Управление) не отображен раскрывающийся список Style (Стиль), откройте палитру Graphic Styles (Стили графики), щелкнув по значку этой палитры в правой части рабочей среды.







Примените стиль графики

Результат

Окончательный результат

- 4 Выберите инструмент Selection (Выделение) № и, удерживая клавишу Shift, щелкните по тексту Go, после чего выполните команду меню Object ⇒ Group (Объект ⇒ Сгруппировать).
- 5 Щелкните по ссылке **X**, **Y**, **W** (Ш) или **H** (В) на панели **Control** (Управление), чтобы открыть палитру **Transform** (Трансформирование). Установите флажок **Scale Strokes & Effects** (Масштабировать обводки и эффекты) в нижней части палитры.
- 6 В палитре Transform (Трансформирование) щелкните по кнопке Constrain Width And Height Properties (Сохранять соотношение ширины и высоты) №. Задайте параметру W (Ш) значение 25. Нажмите клавишу Enter или Return, чтобы одновременно изменить также значение высоты и скрыть палитру Transform (Трансформирование).
- 7 Перенесите группу объектов кнопки Go вправо, к полю ввода текста Search. Используйте «быстрые» направляющие, чтобы выровнять эти объекты.







Установите флажок

Измените значение ширины

Перетащите и выровняйте кнопку

8 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Применение стиля графики к тексту

Далее вы примените имеющийся стиль графики к тексту.

- Используя инструмент Selection (Выделение) , щелкните по тексту Clothing, выделив его. Выполните команду меню Select ⇒ Same ⇒ Fill & Stroke (Выделение ⇒ По общему признаку ⇒ С одинаковыми заливкой и обводкой), чтобы выделить все пять текстовых объектов.
- 2 Откройте палитру Graphic Styles (Стили графики) Щелкнув по ее значку . В меню палитры установите флажок напротив пункта Override Character Color (Изменять цвет текста), если данный флажок сброшен. При применении стиля графики к шрифту цвет заливки текста замещает цвет заливки стиля. Чтобы не допустить этого, нужно поставить флажок Override Character Color (Изменять цвет текста).
- **3** В меню палитры **Graphic Styles** (Стили графики) **—** установите флажок напротив пункта **Use Text For Preview** (Использовать текст для просмотра).
- 4 Установив курсор на миниатюру стиля Blue Neon, нажмите и удерживайте правую кнопку мыши (Windows) или кнопку мыши с клавишей Ctrl (OS X), чтобы просмотреть, как будет выглядеть текст с примененным стилем графики. Отпустите кнопку мыши (и клавишу Ctrl (OS X)). Обратите внимание, что если бы не был установлен флажок Override Character Color (Изменять цвет текста), цвет заливки остался бы черным.





- 5 Щелкните по вкладке палитры Appearance (Оформление), а затем нажмите кнопку Clear Appearance (Очистить оформление) № в нижней части палитры, чтобы удалить форматирование стиля графики.
- 6 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Копирование и удаление стилей графики

После создания нескольких стилей графики и наборов атрибутов оформления у вас может появиться желание использовать их для других объектов вашей иллюстрации. Для применения и копирования атрибутов оформления можно использовать палитры **Graphic Styles** (Стили графики) и **Appearance** (Оформление), а также инструменты **Eyedropper** (Пипетка) и **Live Paint Bucket** (Быстрая заливка).

Далее вы примените стиль к одному из объектов, используя палитру **Lay**ers (Слои).

Увеличьте размер палитры Layers (Слои), чтобы отобразить все слои, которые есть в иллюстрации. Развернув слой Buttons и удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), щелкните по значку Target (Цель) подслоя bases и перетащите его на значок Target (Цель) подслоя text, расположенного на две строки выше.

Удерживание клавиши Alt (Windows) или Option (OS X) во время перемещения позволяет скопировать атрибуты оформления одного слоя в другой. Закрашенный значок Target (Цель) говорит о том, что данный слой содержит атрибуты оформления. Чтобы переместить, а не скопировать атрибуты одного слоя на другой, просто перетащите значок Target (Цель). Тогда к тексту также будет применен атрибут Drop Shadow (Тень).



Далее, используя палитру **Layers** (Слои), вы удалите атрибуты оформления этого слоя.

2 В палитре Layers (Слои) щелкните по значку Target (Цель) подслоя text.

3 Перетащите значок Target (Цель) на кнопку Delete Selection (Удалить выделенное) ≧ в нижней части палитры Layers (Слои), чтобы избавиться от атрибутов оформления этого слоя. Щелкните по вкладке палитры Layers (Слои), закрыв ее.



Вы также можете удалить атрибуты оформления выделенного объекта или слоя, используя палитру **Appearance** (Оформление). Для этого выделите объект, а затем в меню палитры выберите команду **Reduce To Basic Appearance** (Сократить до основного оформления). Данное действие удалит все оформление объекта, оставив одну заливку и одну обводку.

4 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем команду File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть).

Создание графики для Всемирной паутины

• Примечание.

Для получения более подробной информации о значении термина растровое изображение см. раздел «Векторная графика против растровой» урока 15. Процесс создания графики для использования во Всемирной паутине подразумевает преобразование векторных объектов в растровые. В Adobe Illustrator это делается с помощью команды **Save For Web** (Сохранить для Интернета). Вы можете сохранить изображения в нескольких форматах, таких как GIF, JPEG и PNG. Перечисленные форматы специально оптимизированы для использования во Всемирной паутине и поддерживаются большинством современных браузеров. Ключом эффективного использования графики на сайтах является поиск такого разрешения, размеров и цветопередачи изображения, при которых бы сохранялось его оптимальное качество.

• Примечание. Данный раздел книги представляет собой лишь введение в технологии использования основных инструментов и процессов для сохранения вебконтента из программы Illustrator и не может рассматриваться как полноценное руководство. Для получения более подробной информации см. раздел «Форматы файлов для экспорта изображений» в справочных материалах программы Illustrator.

Выравнивание объектов по пиксельной сетке

Очень важно, чтобы рисунки, особенно изображения со стандартным разрешением для веб-графики в 72 точки на дюйм, выглядели очень четко. Чтобы веб-дизайнеры смогли создавать макеты страниц с точностью до пиксела, вам следует выровнять свою иллюстрацию по пиксельной сетке. *Пиксельная сетка* представляет собой сетку с 72-мя квадратными ячейками по вертикали и горизонтали. Эту сетку можно увидеть в режиме **Pixel Preview** (Просмотр в виде пикселов) (**View** ⇒ **Pixel Preview** (Просмотр в виде пикселов)) и при масштабе изображения, большем или равном 600%.

Когда у объекта включено свойство выравнивания по пиксельной сетке, все его сегменты будут подогнаны по ней, благодаря чему обводка объектов окажется особенно четкой. При создании нового документа флажок Align New Objects To Pixel Grid (Выровнять новые объекты по пиксельной сетке) устанавливается автоматически при выборе пункта Web (Для Интернета) из раскрывающегося списка Profile (Профиль) диалогового окна New Document (Новый документ). В результате все объекты нового файла будут автоматически выравниваться по пиксельной сетке. Также вы можете выровнять объекты по пиксельной сетке в уже существующем файле, чем и займетесь чуть позже в этой части урока.

1 Не закрывая файл webstore.ai, выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть). В диалоговом окне New Document (Новый документ) из раскрывающегося списка Profile (Профиль) выберите



пункт **Web** (Для Интернета). В нижней части диалогового окна щелкните по треугольнику слева от слова **Advanced** (Дополнительно).

В группе дополнительных настроек, вы можете видеть, что по умолчанию параметру **Color Mode** (Цветовой режим) присвоено значение **RGB**, параметру **Raster Effects** (Растровые эффекты) — значение **72ppi**, а флажок **Align New Objects To Pixel Grid** (Выровнять новые объекты по пиксельной сетке) установлен.

- 2 Нажмите кнопку Cancel (Отмена).
- 3 Не закрывая файл webstore.ai, выполните команду меню File ⇒ Document Color Mode (Файл ⇒ Цветовой режим документа). В открывшемся меню вы увидите, что выбран режим RGB.

Вы можете установить другой цветовой режим после создания документа. Таким образом изменится цветовой режим по умолчанию для всех *новых* цветов.

- 5 Выполните команду меню View ⇒ Pixel Preview (Просмотр ⇒ Просмотр в виде пикселов), чтобы отобразить растрированную версию иллюстрации и пиксельную сетку.





Рисунок в режиме Preview

Рисунок в режиме Pixel Preview

Увеличив масштаб изображения до 600% и более, в режиме **Pixel Preview** (Просмотр в виде пикселов) вы увидите пиксельную сетку, делящую монтажную область на элементы размером 1/72 дюйма.

- 6 Выбрав инструмент Selection (Выделение) к, щелкните по группе текстовых фигур, начинающейся со слова Little.
- 7 Щелкните по слову Transform (Трансформирование) на панели Control (Управление) или по одной из ссылок — X, Y, W (Ш) или H (В). В нижней части открывшейся палитры Transform (Трансформирование) установите флажок Align To Pixel Grid (Выровнять по пик-



сельной сетке). Сбросьте и еще раз установите этот флажок, чтобы проанализировать изменения краев фигур текста.

- 8 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 9 Выполните команду меню Select ⇒ Object ⇒ Not Aligned To Pixel Grid (Выделение ⇒ По типу объектов ⇒ Без выравнивания по пиксельной сетке), чтобы выделить все объекты в документе, которые

отключить пиксельную сетку, выбрав команду меню Edit ⇒ Preferences \Rightarrow Guides & Grid (Редактирование ⇒ Установки ⇒ Направляющие и сетка) (либо Illustrator ⇒ Preferenc $es \Rightarrow Guides \& Grid$ (Illustrator \Rightarrow Установки ⇒ Направляющие и сетка), если у вас компьютер с операционной системой OS X) и сбросив флажок Show Pixel Grid (Above 600% Zoom) (Показать пиксельную сетку (масштаб более 600%)).

Совет. Вы можете

• Примечание.

Объект, не имеющий ни одной прямой, вертикальной или горизонтальной, линии, выровнять по пиксельной сетке невозможно. Например, прямоугольник, расположенный под углом, не будет «подтянут» к пиксельной сетке, так как у него нет ни одной вертикальной или горизонтальной прямой линии. не выровнены по пиксельной сетке, но к которым можно применить данный тип выравнивания.

- **10** Щелкните по слову **Transform** (Трансформирование) на панели **Control** (Управление), затем щелкните по флажку Align To Pixel Grid (Выровнять по пиксельной сетке). Не закрывайте палитру.
- 11 Из меню палитры Transform (Трансформирование) **-** выберите пункт Align New Objects To Pixel Grid (Выровнять новые объекты по пиксельной сетке).

При выборе этой команды программа будет автоматически выравнивать по пиксельной сетке все *новые* объекты. Напомним также, что если вы выбрали профиль **Web** (Для Интернета) при создании документа, то эта функция уже должна быть установлена.

12 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Сглаживание текста



В палитре Character (Символ) в программе Illustrator доступны следующие параметры сглаживания текста: None (Нет), Sharp (Жесткое), Crisp (Четкое) и Strong (Насыщенное).

Параметры сглаживания можно задавать отдельно для каждого текстового объекта.

Атрибуты сглаживания текста сохраняются как часть документа.

При экспорте в форматы BMP, PNG, Targa, JPEG и TIFF вы можете выбрать в раскрывающемся списке Anti-aliasing (Применить сглаживание краев иллюстрации) следующие варианты сгла-

живания: None (Her), Art-Optimized (Лучшее качество объектов) и Text-Optimized (Лучшее качество текста).

Как и в более ранних версиях программы, при экспорте с использованием значения **Art-Optimized** (Лучшее качество для объектов) выполняется растрирование изображения.

Однако при растрировании иллюстрации параметры сглаживания текста не используются.

При выборе параметра **Text-Optimized** (Лучшее качество для текста) выполняется растрирование текстовых объектов с использованием новой функции сглаживания.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Фрагментация изображения

• Примечание.

Более подробную информацию о создании фрагментов см. в разделе «Создание фрагментов» в справочных материалах программы Illustrator.

• Примечание. Для получения более подробной информации о создании слоев см. раздел «Создание слоев» урока 8. Если после создания иллюстрации вы выбрали команду меню **File** ⇒ **Save For Web** (Файл ⇒ Сохранить для Интернета), Illustrator создаст единый файл изображения, размер которого соответствует размеру монтажной области. Вы можете сделать несколько монтажных областей для изображения, каждая из которых будет содержать часть веб-страницы, например, кнопку. Более того, вы можете сохранить каждую монтажную область в отдельный файл.

Кроме того, вы можете создать иллюстрацию на монтажной области, а потом разрезать ее. Illustrator позволяет создавать фрагменты, определяющие границы того или иного элемента веб-страницы. Допустим, вы создали макет всей веб-страницы на одной монтажной области, но среди прочих элементов иллюстрации у вас есть векторная фигура, которую вы планируете сохранить как кнопку для сайта. Эта фигура может быть оптимизирована для сохранения в формате GIF, тогда как остальные элементы иллюстрации — для сохранения в формате JPEG. Вы можете изолировать изображение кнопки, создав для него отдельный фрагмент. Затем вы сохраните иллюстрацию как веб-страницу, воспользовавшись командой **Save For Web** (Сохранить для Интернета), при этом вы также можете сохранить фрагменты в отдельные файлы, отличающиеся от остальных по формату и дополнительным настройкам.

Далее вы создадите новый слой, который будет содержать фрагменты, а затем разобьете иллюстрацию на фрагменты.

Откройте палитру Layers (Слои), щелкнув мышью по ее значку . Выделите слой Тор nav. Удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), щелкните по кнопке Create New Layer (Создать новый слой) . в нижней части палитры Layers (Слои). В диалоговом окне Layer Options (Параметры слоя) измените имя слоя на Slices и щелкните по кнопке OK. Убедитесь, что новый слой Slices выделен в палитре Layers (Слои).



После создания фрагменты появятся в пали-

тре **Layers** (Слои) и вы сможете совершать над ними такие операции, как выделение, сброс выделения, изменение размеров и пр. Это позволит вам сохранять все фрагменты на одном слое, что, хотя и не является обязательным, значительно упрощает работу с ними.

2 Выберите инструмент Slice (Фрагменты) ✓ на панели Tools (Инструменты). Щелкните мышью и проведите инструментом Slice (Фрагменты) по изображению утки, по цифре 5 и по тексту Little

Duckies. Не беспокойтесь по поводу точного совпадения границ фрагмента с выделяемой фигурой, чуть позже вы подгоните размер.



При создании фрагмента Illustrator автоматически разбивает окружающее пространство на дополнительные фрагменты с тем, чтобы сохранить расположение элементов на странице. Автоматические фрагменты создаются на тех участках иллюстрации, которые вы не разбили на фрагменты самостоятельно. Illustrator переразбивает автоматические фрагменты каждый раз, когда вы создаете собственный фрагмент. Обратите внимание на цифру **3** в углу только что созданного фрагмента. Программа автоматически нумерует фрагменты слева направо и сверху вниз, начиная с левого верхнего угла иллюстрации.

Далее вы создадите фрагмент на основе выделенных объектов.

- 3 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и щелкните по группе объектов кнопки Go в верхнем правом углу монтажной области. Возможно, вам потребуется увеличить масштаб отображения.
- **4** В палитре **Layers** (Слои) выберите слой **Slices**, чтобы поместить на него новый фрагмент.
- 5 Выполните команду меню Object ⇒ Slice ⇒ Create From Selection (Объект ⇒ Фрагменты ⇒ Создать по выделенной области).

Illustrator позволяет делать фрагменты на основе созданных вами направляющих или выделенных в окне документа объектов.



Совет. Если требуется, чтобы размеры создаваемого фрагмента совпадали с границами выделенного элемента монтажной области, воспользуйтесь командой Object => Slice => Make (Объект => Фрагменты => Создать).

Выделение и редактирование фрагментов

Редактирование пользовательских фрагментов изображения требуется, например, когда меняется или все изображение, разбитое на фрагменты, или содержимое одного пользовательского фрагмента.

• Примечание. Более подробную информацию о создании фрагментов ищите в разделе «Создание фрагментов» в справочных материалах программы Illustrator.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Выберите на панели Tools (Инструменты) инструмент Slice Selection (Выделение фрагмента)
 у, нажав и удерживая кнопку мыши на значке инструмента Slice (Фрагменты)
 у.
- 3 Щелкните в центре первого созданного вами фрагмента, над текстом 5 Little Duckies. Программа выделит выбранный фрагмент, при этом по углам появятся маркеры ограничительной рамки.

Инструмент Slice Selection (Выделение фрагмента) позволяет редактировать созданные фрагменты разными способами. Кроме того, вы можете выделить пользовательский фрагмент, выбрав инструмент Selection (Выделение) или Direct Selection (Прямое выделение) и щелкнув мышью по границе фрагмента или по его имени в палитре Layers (Слои).

- 4 Поместите указатель над левой границей выделенного фрагмента. Когда указатель примет вид двойной стрелки, перетаскивайте его, нажав и удерживая кнопку мыши, влево до тех пор, пока левая граница фрагмента не совпадет с левым краем монтажной области.
- **5** Поместите указатель над правым нижним маркером ограничительной рамки выделенного фрагмента. Щелкните мышью и перетащите границы фрагмента так, чтобы они как можно плотнее сомкнулись вокруг текста **5** Little Duckies.



При фрагментации содержимого монтажной области, все атрибуты оформления, такие как эффект **Drop Shadow** (Тень), должны оказаться внутри одного фрагмента. Добиться этого может быть весьма сложно, если, например, тень от объекта сильно размыта. При использовании команды меню **Object** \Rightarrow **Slice** \Rightarrow **Create From Selection** (Объект \Rightarrow Фрагменты \Rightarrow Создать по выделенной области) создается фрагмент, включающий все свойства оформления и эффекты, если те были применены непосредственно к объекту, а не к слою, на котором он расположен. Используя инструмент **Slice Selection** (Выделение фрагмента), вы можете перемещать фрагмент, копировать, вставлять или удалять его и др.

6 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем – View ⇒ Lock Slices (Просмотр ⇒ Закрепить фрагменты). Сохраните файл.

Использование команды Save For Web

Закончив разбивать иллюстрацию на фрагменты, вы можете, если будет необходимо, оптимизировать ее для использования во Всемирной паутине. Для этого следует воспользоваться командой File \Rightarrow Save For Web (Файл \Rightarrow Сохранить для Интернета), чтобы выбрать дополнительные параметры оптимизации и просмотреть оптимизированную иллюстрацию перед сохранением изменений. Это последний этап создания контента для сайта.

1 Выполните команду меню **View** ⇒ **Hide Slices** (Просмотр ⇒ Спрятать фрагменты).

Во время работы над иллюстрацией совершенно не обязательно отображать созданные фрагменты. Их лучше будет скрыть, чтобы вы могли сконцентрироваться на выделении объектов иллюстрации, а не фрагментов. Вы также можете скрыть слой, на котором находятся фрагменты, воспользовавшись палитрой **Layers** (Слои).

- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и, удерживая клавишу Shift, щелкните мышью по изображению утки, цифре 5, словосочетанию Little Duckies и кнопке Go в верхнем правом углу монтажной области.
- 3 Выберите команду Object ⇒ Hide ⇒ Other Layers (Объект ⇒ Спрятать ⇒ Остальные слои).



При сохранении фрагментов с использованием команды **Save For Web** (Сохранить для Интернета) все объекты, отображаемые во фрагменте, будут объединены в однослойное растровое изображение. Если возникнет необходимость сохранить в выделенном фрагменте прозрачные участки (часть изображения будет скрыта), в первую очередь вам потребуется скрыть те объекты, которые вы не желаете сохранять. Участки фрагмента, через которые вы видите монтажную область, могут быть или не быть прозрачными в зависимости от выбранного вами формата изображения. • Примечание.

Чтобы изменять размеры фрагментов, их необходимо разблокировать, или открепить. Выполните команду меню View ⇒ Lock Slices (Просмотр ⇒ Закрепить фрагменты). Если напротив имени команды в меню View (Просмотр) установлен флажок, значит, фрагменты закреплены (заблокированы).

- 4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.
- 5 Выполните команду меню View ⇒ Show Slices (Просмотр ⇒ Показать фрагменты) и убедитесь в том, что объекты и примененные эфекты Drop Shadow (Тень) находятся во фрагменте. Если это не так, вы можете изменить размер любого из фрагментов: созданного вами или сгенерированного программой.
- 6 Выполните команду меню File ⇒ Save For Web (Файл ⇒ Сохранить для Интернета).
- 7 В верхней части диалогового окна Save For Web (Сохранить для Интернета) щелкните по вкладке 2-Up (2 варианта), чтобы изменить режим просмотра. Вы увидите два окна. Левое содержит исходную иллюстрацию, правое — оптимизированную.
- 8 Выбрав инструмент Slice Selection (Выделение фрагмента) , щелкните в правом окне по фрагменту, который включает изображение утки и текст, если данный фрагмент не был выделен программой автоматически. Выделенный фрагмент можно отличить по светлокоричневой рамке вокруг него и контрастности.
- 9 В группе элементов управления Preset (Стиль) в правой части диалогового окна из раскрывающегося списка Optimized File Format (Оптимизированный формат файла), находящегося под раскрывающимся списком Name (Имя), выберите пункт PNG-24.



В группе элементов управления **Preset** (Стиль) вы можете выбрать один из четырех форматов файла: **GIF**, **JPEG**, **PNG-8** или **PNG-24**, а также дополнительные настройки сохранения. Эти настройки отличаются в зависимости от выбранного формата файла. Если изображение содержит более одного фрагмента, и вы хотите сохранить их все, то вам потребуется сохранить каждый фрагмент в отдельном файле.

10 Из раскрывающегося списка **Export** (Экспорт) выберите пункт Selected Slices (Выделенные фрагменты).

Все выделенные в диалоговом окне Save For Web (Сохранить для Интернета) фрагменты будут экспортированы. После настройки параметров оптимизации вы можете выделить несколько фрагментов, щелкая мышью по ним с зажатой клавишей Shift. Выбор пункта All User Slices (Все пользовательские фрагменты) из раскрывающегося списка Export (Экспорт) позволяет экспортировать сразу все созданные вами фрагменты.

11 Нажмите кнопку Preview (Просмотр) в нижнем левом углу диалогового окна, чтобы запустить браузер, используемый в вашей операционной системе по умолчанию, и просмотреть, как в нем будет выглядеть фрагментированное изображение. После просмотра закройте браузер и вернитесь в программу Illustrator.



- **12** В диалоговом окне **Save For Web** (Сохранить для Интернета) нажмите кнопку **Save** (Сохранить).
- 13 В диалоговом окне Save Optimized As (Сохранить оптимизированный как) перейдите к папке Lessons\Lesson13. Дайте файлу имя logo и нажмите кнопку Save (Сохранить).
- 14 Перейдите к папке Lesson13 и откройте созданную программой Illustrator папку images. В этой папке должен быть един-



ственный файл изображения, имя которого совпадает с указанным в диалоговом окне **Save Optimized As** (Сохранить оптимизированный как). Вы увидите, что к имени файла были добавлены знак подчеркивания и число, обозначающее номер фрагмента.

Совет. При выделении фрагментов в диалоговом окне Save For Web (Сохранить для Интернета) и установке настроек оптимизации параметры сохраняются в файле вместе с выбранными фрагментами. Это значит, что если вам потребуется изменить иллюстрацию и сохранить фрагмент еще раз, вы сможете выбрать данный фрагмент, используя инструмент Slice Selection (Выделение фрагмента), и выполнить команду File \Rightarrow Save Selected Slices (Файл \Rightarrow Сохранить выделенные фрагменты). В результате иллюстрация сохранится в указанной вами папке, при этом к ней будут применены настройки оптимизации.

• Примечание. Если после нажатия кнопки Preview (Просмотр) ничего не происходит, попробуйте нажать ее еще раз. Возможно, вам также понадобится нажать кнопку Select Browser Мепи (Меню выбора браузера), справа от кнопки Preview (Просмотр), и выбрать команду Edit List (Peдактировать список) из появившегося меню. чтобы добавить в меню новый браузер.

• Примечание. Если откроется диалоговое окно Save As (Сохранить как), сохраните файл в той же папке, что и в первый раз, и перезапишите файл webstore.ai. 15 Вернитесь в программу Illustrator и откройте палитру Layers (Слои). Из меню палитры **→** выберите команду Show All Layers (Показать все слои), чтобы отобразить голубые значки на белых фигурах.



16 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте файл.

Контрольные вопросы

- 1 Как добавить к объекту вторую обводку?
- 2 В чем разница между применением стиля графики к слою и к объекту?
- З Как добавить стиль к уже существующему стилю графики?
- 4 Как удалить атрибут оформления, используя палитру Layers (Слои)?
- 5 Зачем необходимо выравнивать объекты по пиксельной сетке?
- 6 Назовите три графических файловых формата, которые могут быть выбраны в диалоговом окне Save For Web (Сохранить для Интернета).

Ответы

- 1 Нужно щелкнуть по кнопке Add New Stroke (Добавить новую обводку) в палитре Appearance (Оформление) или выбрать команду Add New Stroke (Добавить новую обводку) в меню этой палитры. Обводка появится в начале списка атрибутов оформления. Цвет и толщина ее будут такими же, как у исходной обводки.
- 2 После применения к слою стиля графики он автоматически станет применяться ко всем объектам, добавляемым в этот слой. Например, если в слое 1создать круг, а затем переместить его в слой 2, к которому был применен эффект Drop Shadow (Тень), то круг приобретет данный эффект.

Если же стиль применяется к отдельному объекту, он не оказывает влияния на другие объекты в слое. Пример: если применить эффект **Roughen** (Огрубление) к контуру треугольника, а затем переместить его в другой слой, то этот треугольник сохранит прежний эффект.

- **3** Если к объекту уже применен стиль графики, нужно щелкнуть по новому стилю в палитре **Graphic Styles** (Стили графики), удерживая клавишу **Alt** (Windows) или **Option** (OS X).
- 4 В палитре Layers (Слои) нужно щелкнуть по значку Target (Цель) у слоя. Для удаления атрибута оформления достаточно перетащить в палитре значок Target (Цель) на кнопку Delete Selection (Удалить выделенное). Удалить атрибуты оформления выбранного объекта или слоя можно также, используя палитру Appearance (Оформление). Для этого нужно выделить объект и выберать в меню палитры команду Reduce To Basic Appearance (Сократить до основного оформления). Оформление объекта будет сброшено к исходному состоянию.
- **5** Когда активна функция Align To Pixel Grid (Выровнять по пиксельной сетке), все вертикальные и горизонтальные сегменты объекта выравниваются по пиксельной сетке, благодаря чему его обводка приобретает большую четкость.
- 6 В диалоговом окне Save For Web (Сохранить для Интернета) можно выбрать следующие три файловых формата: GIF, JPEG и PNG. При этом последний доступен в двух версиях: PNG-8 и PNG-24.

14 РАБОТА С СИМВОЛАМИ

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- использовать экземпляры символов;
- создавать символы;
- редактировать и переопределять символы;
- использовать инструменты для работы с символами;
- сохранять иллюстрации в палитре Symbols (Символы) и извлекать иллюстрации из нее;



работать с символами в приложении Adobe Flash.

Для выполнения урока потребуется около часа. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку **Lesson14**.



Палитра **Symbols** (Символы) позволяет многократно использовать один объект для заполнения страницы. Символы в сочетании со специальными инструментами предоставляют возможности, благодаря которым создание повторяющихся фигур, таких как трава, становится легким и увлекательным процессом. Палитру **Symbols** (Символы) можно также использовать в качестве базы данных для хранения иллюстраций и проецирования символов на трехмерные объекты.

Начало работы

В этом уроке вы добавите несколько символов на карту. Прежде чем приступить, вы восстановите настройки программы Adobe Illustrator CS6 по умолчанию. Затем вы откроете файл с окончательным вариантом иллюстрации, чтобы ознакомиться с тем, что вам предстоит создать.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- 2 Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

• Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson14 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

3 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L14end_1.ai, расположенный в папке Lesson14.

Если во время работы вам потребуется сверяться с законченным вариантом карты, выполните команду меню View ⇒ Zoom Out (Просмотр ⇒ Уменьшение) и настройте размер окна. Воспользуйтесь инструментом Hand (Рука) ♥, чтобы разместить иллюстрацию в удобном для вас месте экрана. Если же вы не хотите оставлять файл открытым,



выполните команду File \Rightarrow Close (Файл \Rightarrow Закрыть).

Прежде чем приступить к работе, вы откроете существующий файл иллюстрации.

- 4 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L14start_1.ai, расположенный в папке Lesson14.
- 5 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). Назовите файл map.ai и выберите для сохранения папку Lesson14.

В раскрывающемся списке Save As Туре (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным тип файла Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustra-



tor) оставьте без изменений установки по умолчанию и щелкните по кнопке **ОК**.

- 6 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения).
- 7 Дважды щелкните по инструменту **Hand** (Рука) 🖑, чтобы подогнать монтажную область по размеру окна.

Работа с символами

Символ — это графический объект, который доступен в палитре Symbols (Символы) и может быть использован повторно. (Палитра Symbols (Символы) открывается командой меню Window \Rightarrow Symbols (Окно ⇒ Символы).) Например, если создать символ из фигуры рыбы, то затем можно будет быстро добавлять в иллюстрацию множество экземпляров (называемых также образцами) этого символа, что избавит вас от необходимости рисовать каждую очередную рыбу отдельно. Все экземпляры фигуры станут ссылаться на соответствующий символ в палитре Symbols (Символы), поэтому их легко можно будет изменить, используя инструменты для работы с символами. При редактировании исходного символа изменятся все экземпляры, ссылающиеся на него. Например, вы сможете перекрасить фигуры рыбы из зеленого в синий цвет в одно мгновение. Использование символов позволяет не только сэкономить время, но и значительно уменьшить размер файла. Они также могут быть использованы для создания SWF-файлов или иллюстраций для проектов Flash

• Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Symbols (Символы) , чтобы развернуть ее. Потратьте немного времени, изучая элементы управления, расположенные в этой палитре.



- А. Символы
- Б. Кнопка Symbol Libraries Menu
- В. Кнопка Place Symbol Instance
- Г. Кнопка Break Link To Symbol
- Д. Кнопка Symbol Options
- E. Кнопка New Symbol
- Ж. Кнопка Delete Symbol

В программе Illustrator доступен обширный набор библиотек символов, например, **Tiki** (Тики) и **Hair and Fur** (Волосы и шерсть). Открыть такую библиотеку можно в палитре **Symbols** (Символы) или с помощи команды меню **Window** ⇒ **Symbol Libraries** (Окно ⇒ Библиотеки символов).

• Примечание. Слева показана палитра Symbols (Символы), используемая для документа **map.ai**, открытого в программе.

Использование библиотек символов программе Illustrator

Вы начнете работу над иллюстрацией, добавив символ из имеющейся библиотеки.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Smart Guides (Просмотр ⇒ «Быстрые» направляющие), чтобы отключить «быстрые» направляющие.
- 2 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Layers (Слои) ≦, чтобы развернуть ее. Щелкните по пункту Symbols, выделив этот слой. Сверните содержимое всех слоев, щелкая по треугольникам слева от их имен.

При добавлении символов в документ они становятся частью выделенного в этот мо-мент слоя.



- 3 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Symbols (Символы) , чтобы развернуть ее.
- Щелкните по кнопке Symbol Libraries Menu (Меню «Библиотеки символов»)
 в нижней части палитры Symbols (Символы) и выберите библиотеку Maps (Карты). Она откроется в плавающей палитре.



Эта библиотека независима от файла, с ко-

торым вы работаете, но вы можете импортировать в документ любой из символов, после чего использовать его в иллюстрации.

5 При перемещении указателя над символами в палитре Maps (Карты) отображаются всплывающие подсказки с именами этих символов. Щелкните по символу Rest Area, чтобы добавить его в палитру Symbols (Символы) текущего документа. Закройте палитру Maps (Карты).



У каждого документа есть набор символов по умолчанию, который хранится в палитре **Symbols** (Символы). При добавлении символов в эту палитру они будут сохранены только для активного документа.

6 Используя инструмент Selection (Выделение) к, перетащите символ Rest Area из палитры Symbols (Символы) на область иллюстрации, занимаемую парком «UNION PARK» (малая зеленая зона). Пере-

Совет. Если вы хотите видеть в палитре Symbols (Символы) имена, а не только миниатюры, выберите в меню палитры т команду Small List View (Маленькие миниатюры и имена) или Large List View (Большие миниатюры и имена). тащите еще один символ **Rest Area**, разместив на большой зеленой зоне, занимаемой территорией парка «CENTRAL PARK».

Каждый раз при перетаскивании символа **Rest Area** на монтажную область создаются его экземпляры. Далее вы измените размер одного из экземпляров символа, расположенных на странице.

Совет. Вы можете также скопировать экземпляр символа на монтажной области и вставить его столько раз, сколько нужно. Это действие аналогично перетаскиванию его с палитры **Symbols** (Символы) на монтажную область.

7 Используя инструмент Selection (Выделение), выделите крайний справа экземпляр символа Rest Area, находящийся в области «CEN-TRAL PARK». Удерживая клавишу Shift, перетащите правый верхний угол экземпляра символа вниз и влево, уменьшив его размер с сохранением пропорций. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишумодификатор.

Примечание.

Несмотря на то, что экземпляры символов можно трансформировать множеством способов, определенные их свойства отредактировать нельзя. Например, неизменен цвет заливки — он контролируется исходным символом в палитре **Symbols** (Символы).



Перетащите символ на монтажную область

Измените размер экземпляра символа

Не сбрасывайте выделение с экземпляра символа. Обратите внимание, что на панели **Control** (Управление) отображается слово **Symbols** (Символы) и параметры символа.

Далее вы отредактируете исходный символ **Rest Area**, изменив оба его экземпляра на монтажной области.

8 Используя инструмент Selection (Выделение) №, дважды щелкните по символу Rest Area в зоне парка «CENTRAL PARK».

Появится диалоговое окно с предупреждением о том, что вы собираетесь изменить исходный символ и изменение будет применено ко всем его экземплярам. Щелкните по кнопке **ОК** для продолжения. Включится режим изоляции, который не позволит вам трансформировать другие объекты, расположенные на странице.

При этом размер экземпляра символа **Rest Area**, по которому вы совершили двойной щелчок, изменится. Так происходит потому, что редактируется исходный символ, а не экземпляр, размен которого был изменен вам чуть ранее. Теперь вы можете отредактировать фигуры, составляющие символ.

Совет. Еще один способ редактирования символа состоит в том, чтобы выделить его экземпляр на монтажной области, а затем щелкнуть по кнопке **Edit Symbol** (Редактировать символ) на панели **Control** (Управление).

- 9 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) ♀ и очертите прямоугольник вокруг экземпляра символа в области «CENTRAL PARK», чтобы приблизить его.
- **10** Используя инструмент **Selection** (Выделение), щелкните по одной из красных фигур, составляющих изображение столика для пикника.
- **11** На панели **Control** (Управление) измените цвет заливки символа, выбрав образец с именем **Local Green**.
- 12 Используя инструмент Selection (Выделение), дважды щелкните за пределами символа Rest Area для выхода из режима изоляции или щелкните два раза по кнопке Exit Isolation Mode (Выйти из режима изоляции) в левом верхнем углу монтажной области.



- **13** Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру экрана) и обратите внимание, что теперь оба экземпляра символа **Rest Area** на монтажной области имеют зеленый цвет заливки.
- **14** Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Создание символов

• Примечание.

Для создания символа можно использовать только встроенное (не связанное) изображение. В программе Illustrator можно создавать свои собственные символы из любых объектов, включая контуры, составные контуры, текст, растровые изображения, сетки и группы объектов. Символы даже могут включать в себя мазки кисти, переходы, эффекты и экземпляры других символов. Сейчас вы создадите свой собственный символ на основе существующей иллюстрации.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ symbol_content (Просмотр ⇒ symbol_content). При этом будет увеличен масштаб, и в окне отобразится область за правым краем монтажной области.
- 2 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, очертите мышью область вокруг изображения желтой вилки за правым краем монтажной области. Перетащите выделенные фигуры в пустое пространство палитры Symbols (Символы).
- **3** В диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) измените имя символа на **Food** и в раскрывающемся списке **Type** (Тип) выберите значение **Graphic** (Графика). Щелкните по кнопке **OK**, чтобы создать символ.

В диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) вы увидите примечание, что в программе Illustrator нет отличий между типами символа **Movie Clip** (Видеоролик) и **Graphic** (Графика). Поэтому, если вы не планируете экспортировать данный символ в программу Adobe Flash, то можно не беспокоиться о значении параметра **Туре** (Тип).



• **Примечание.** Если вы создаете иллюстрацию для использования во Всемирной паутине или для отображения на экране, тогда, чтобы выровнять экземпляры символов по пиксельной сетке, вы можете выбрать команду меню Align To Pixel Grid (Выровнять по пиксельной сетке) в диалоговом окне Symbol Options (Параметры символа). Более подробную информацию о пиксельной сетке можно получить, обратившись к уроку 13.

После создания символа **Food** исходная группа изображения вилки за правым краем монтажной области будет преобразована в экземпляр символа **Food**. Вы можете сохранить или удалить его.

- 4 Если будет необходимо, измените порядок следования символов в палитре Symbols (Символы). Для этого поместите значок символа Food справа от значка символа Rest Area.
- 5 Выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).



Совет. По умолчанию выделенный графический объект становится экземпляром нового символа. Если вы хотите избежать такого преобразования, при создании нового символа удерживайте клавишу Shift.

Параметры символа

В диалоговом окне **Symbol Options** (Параметры символа) вы встретите ряд настроек, имеющих отношение к работе в приложении Adobe Flash. Эти настройки кратко описаны ниже и будут более подробно рассмотрены далее в данном уроке.

- В качестве типа символа выберите вариант Movie Clip (Видеоролик).
 В программах Flash и Illustrator видеоролик (фрагмент ролика) является типом символа по умолчанию.
- Укажите расположение опорной точки символа на сетке регистрации.
 Расположение опорной точки влияет на положение символа в экранной системе координат.
- Если в программе Flash планируется использовать 9-фрагментное масштабирование, установите флажок Enable Guides For 9-Slice Scaling (Включить направляющие 9-фрагментного масштабирования).

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Редактирование символа

В этом разделе вы добавите в иллюстрацию несколько экземпляров символа **Food**. Затем вы отредактируете его в палитре **Symbols** (Символы), и все экземпляры будут обновлены.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Используя инструмент Selection (Выделение) , перетащите экземпляр символа Food (желтая вилка) так, чтобы он расположился справа от надписи «MARKET ST» в центральной части монтажной области.



3 Перетащите еще один экземпляр символа Food из палитры Symbols (Символы) и расположите его справа от надписи «EMERALD AVE». Точное положение показано на рисунке ниже.



Сейчас вы научитесь добавлять дополнительные экземпляры символов к уже размещенным на монтажной области, используя клавишумодификатор.

4 Выбрав инструмент Selection (Выделение) №, нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Перетащите один из уже размещенных на монтажной области экземпляров символа Food, чтобы создать его копию. Расположите его справа от надписи «WAL-NUT ST». Разместив экземпляр в нужном месте, отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.



5 Создайте еще четыре копии, перемещая один из экземпляров этого символа с зажатой клавишей Alt (Windows) или Option (OS X). Разместив их справа от надписей «EAST AVE», «PARK AVE», «COAST AVE» и «FACTORY ST».



В итоге на монтажной области у вас должно получиться семь экземпляров символа **Food**.

6 Дважды щелкните по символу **Food** в палитре **Symbols** (Символы), чтобы начать его редактирование. В центре окна документа появится временный экземпляр символа.

Когда вы делаете двойной щелчок по символу в палитре **Symbols** (Символы), чтобы отредактировать его, все содержимое монтажной области, за исключением временного экземпляра символа, скрывается. Это еще один способ редактирования символа.

- 7 Нажмите несколько раз сочетание клавиш Ctrl++ (Windows) или Command++ (OS X), чтобы увеличить масштаб отображения.
- 8 Используя инструмент Direct Selection (Прямое выделение) ⊾, щелкните по желтой фигуре для ее выделения. На панели Control (Управление) измените цвет заливки на образец New Local Blue.



- 9 Выполните команду меню Select ⇒ All (Выделение ⇒ Все) или очертите мышью область вокруг фигур, используя инструмент Selection (Выделение).
- 10 Выполните команду меню Object ⇒ Transform ⇒ Scale (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Масштабирование). Откроется одноименное диалоговое окно. Задайте параметру Uniform Scale (Равномерно) значение 60%. Щелкните по кнопке OK.

Так вы сможете выполнить масштабирование сразу всех экземпляров символа, вместо того чтобы изменять размер каждого по отдельности. Таким же образом вносятся и другие изменения в символ.

- 11 Дважды щелкните за пределами экземпляра символа или щелкните по кнопке Exit Isolation Mode (Выйти из режима изоляции) в левом верхнем углу монтажной области, чтобы увидеть всю иллюстрацию.
- **12** Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+0** (Windows) или **Command+0** (OS X), чтобы подогнать монтажную область по размеру окна.
- **13** Выбрав инструмент Selection (Выделение), перетащите экземпляры символа Food как можно ближе к названиям улиц.

	Scale	
	Scale Uniform: GOK Non-Uniform	
	Horizontal:	
	Vertical: Continue	
+ A Food	Options Scale Strokes & Effects	
	Preview	0 0
d ∽o ⊸å	Copy Cancel Ok	л Р

Измените цвет заливки

Измените содержимое

Результат

Как вы уже знаете, если дважды щелкнуть мышью по символу на монтажной области, вы тут же сможете приступить к его редактированию. При выполнении двойного щелчка по символу в палитре **Symbols** (Символы) программа скрывает все объекты на монтажной области, кроме временного экземпляра этого символа, отображаемого в центре окна документа. Во время работы вы можете пользоваться любым из данных способов.

14 Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Замена экземпляра символа другим символом

Далее вы создадите символ из других фигур, а затем замените им некоторые из экземпляров символа **Food**.

- Выполните команду меню View ⇒ symbol content (Просмотр ⇒ symbol content).
- 2 Используя инструмент Selection (Выделение) , выделите группу зеленых фигур со смайликом (но не два дерева).
- 3 Выполните команду меню Object ⇒ Transform ⇒ Scale (Объект ⇒ Трансформировать ⇒ Масштабирование). В диалоговом окне Scale (Масштабирование) задайте параметру Uniform Scale (Равномерно) значение 60%, если оно не было установлено автоматически. Щелкните по кнопке OK.
- 4 В нижней части палитры Symbols (Символы) щелкните по кнопке New Symbol (Новый символ) В открывшемся диалоговом окне Symbol Options (Параметры символа) дайте новому символу имя

Park, в раскрывающемся списке **Туре** (Тип) выберите пункт **Graphic** (Графика) и нажмите кнопку **OK**.



- 5 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 6 Используя инструмент Selection (Выделение), на монтажной области выделите экземпляр символа Food справа от надписи «PARK AVE». На панели Control (Управление) щелкните по раскрывающемуся списку Replace (Заменить), чтобы отобразить содержимое палитры Symbols (Символы). На открывшейся палитре щелкните по символу Park.



- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 8 Аналогичным образом замените на символ Park экземпляр символа Food, расположенный на монтажной области справа от надписи «COAST AVE».
- 9 Не сбрасывая выделения с экземпляра символа Park, выполните команду меню Select ⇒ Same ⇒ Symbol Instance (Выделение ⇒ По общему признаку ⇒ Одинаковые образцы символа).

Выполнение этой команды — потрясающий способ выделить сразу все экземпляры символа в документе. Обратите внимание, что данная ко-

манда также выделяет экземпляр символа, находящийся справа от монтажной области.

10 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Group** (Объект ⇒ Группировать), а затем — **File** ⇒ **Save** (Файл ⇒ Сохранить). Не закрывайте файл.



При редактировании символа с использованием любого из описанных методов откройте палитру **Layers** (Слои). Вы увидите, что символ обладает собственной структурой слоев.

Аналогично тому, как это делается во время работы с группой в режиме изоляции, в палитре отобразятся не все слои документа, а только связанные с символом. Используя палитру Lay-

ers (Слои), вы можете переименовывать, добавлять, удалять, скрывать, показывать и переупорядочивать содержимое символа.

Изоляция отдельных экземпляров символа

Иногда необходимо бывает изменить только некоторые из экземпляров символа в монтажной области. Поскольку инструменты, предназначенные для работы с символами, позволяют вносить ограниченный набор изменений, таких как масштабирование, изменение непрозрачности, наклон и пр., в отдельных случаях вам потребуется разорвать связь между символом и его экземпляром. При этом экземпляр символа на монтажной области преобразуется в группу (если символ состоит из нескольких графических объектов).

Далее вы разорвете связь с исходным символом одного из экземпляров символа **Food**.

Убедитесь, что выбран инструмент Selection (Выделение) №. Выделите на монтажной области экземпляр символа Food, находящийся справа от надписи «EAST AVE». На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Break Link (Разорвать связь).



Совет. Разорвать связь между символом и его экземпляром можно также, выделив экземпляр на монтажной области и щелкнув по кнопке Break Link To Symbol (Удалить ссылку на символ) в нижней части палитры Symbols (Символы). Теперь этот объект представляет собой набор контуров, на что указывает слово **Path** (Контур) в левой части панели **Control** (Управление). Вы можете увидеть контрольные точки этих контуров.

- 2 Выберите инструмент Zoom (Масштаб) *𝔍* и очертите мышью область вокруг выделенного объекта для его увеличения.
- 3 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение). Выберите инструмент Direct Selection (Прямое выделение) и щелкните по фигуре цвета морской волны.
- 4 На панели Control (Управление) измените цвет заливки на образец Mid Gray.
- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл. Не сбрасывайте выделение с объектов.

Изменение дополнительных параметров символов

С помощью элементов управления палитры **Symbols** (Символы) можно легко переименовать символ, а также изменить его дополнительные параметры, при этом все его экземпляры, расположенные на монтажной области, будут обновлены. Сейчас вы переименуете символ **Rest Area**.

- 1 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 Убедитесь, что в палитре Symbols (Символы) выделен символ Rest Area. Щелкните по кнопке Symbol Options (Параметры символа) в нижней части палитры Symbols (Символы).
- **3** В диалоговом окне Symbol Options (Параметры символа) измените имя на Picnic area и в качестве типа символа выберите вариант Graphic (Графика). Щелкните по кнопке OK.



Использование инструментов для работы с символами

Инструмент Symbol Sprayer (Распыление символов) на панели Tools (Инструменты) позволяет разбрасывать символы по монтажной области, создавая наборы символов. *Набор символов* — это группа экземпляров, создаваемая с помощью инструмента Symbol Sprayer (Распыление символов). Данный инструмент может оказаться на самом деле полезным, если, например, вам нужно создать полноценное изображение травы, имея в своем распоряжении символ одной-единственной травинки. Распыление изображений травинок значительно ускоряет процесс создания иллюстрации, кроме того, данный инструмент упрощает редактирование и каждого отдельного символа, и нескольких распыленных символов как группы. Можно создавать смешанные наборы экземпляров символов, используя инструмент Symbol Sprayer (Распыление символов) сначала с одним, а затем с другим символом.

Распыление экземпляров символов

Далее вы сохраните несколько изображений деревьев в качестве символа, а затем используете инструмент **Symbol Sprayer** (Распыление символов) для добавления деревьев к иллюстрации.

- **1** Выполните команду меню **View** ⇒ **symbol content** (Просмотр ⇒ symbol content).
- 2 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, заключите фигуры двух деревьев в рамку выделения.
- 3 Перетащите группу деревьев в палитру Symbols (Символы). В диалоговом окне Symbol Options (Параметры символа) измените имя на Trees и в качестве типа символа выберите вариант Graphic (Графика). Щелкните по кнопке OK.
- 4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 5 Выберите инструмент Symbol Sprayer (Распыление символов) на панели Tools (Инструменты). Убедитесь, что в палитре Symbols (Символы) выделен символ Trees.
- 6 Дважды щелкните по инструменту Symbol Sprayer (Распыление символов) → на панели Tools (Инструменты). В диалоговом окне Symbolism Tools Options (Параметры инструментов по работе с символами) задайте следующие значения: Diameter (Диаметр) 1 in, Intensity (Интенсивность) 5, Symbol Set Density (Плотность набора символов) 7. Щелкните по кнопке OK.



• Примечание. Чем больше значение параметра Intensity (Интенсивность), тем выше скорость изменения — инструмент распыляет символы быстрее и в большем количестве. Чем больше значение Symbol Set Density (Плотность набора символов), тем более плотно располагаются символы. Так, если бы вам нужно было распылить изображение травинки, вы, вероятнее всего, установили бы высокие значения обоих параметров.

7 Поместите указатель над надписью «CENTRAL PARK». Используя инструмент Symbol Sprayer (Распыление символов), перетащите указатель слева направо и справа налево, как при использовании краскораспылителя или аэрозольной краски, чтобы создать деревья в парке. Отпустите кнопку мыши, когда на монтажной области появится примерно столько же деревьев, сколько показано на рисунке.

Обратите внимание на ограничительную рамку вокруг экземпляров символа **Trees**, которая говорит о том, что это набор символов. При распылении экземпляры группируются в один объект. Если перед распылением с помощью инструмента **Symbol Sprayer** (Распыление символов) был выделен набор символов, то распыляемые экземпляры добавятся к нему. При необходимости вы можете легко удалить весь набор символов, выделив его и нажав клавишу **Delete**.



Распылите символы



Результат

Совет. Не прекращайте перемещение указателя. Если вы не удовлетворены результатом, выполните команду Edit => Undo Spraying (Редактирование => Отменить: Распыление символов) и попробуйте повторить предыдущее действие.

- 8 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- 9 Установите инструмент Symbol Sprayer (Распыление символов) над только что созданными изображениями деревьев. Нажав и удерживая кнопку



мыши, перетащите указатель, чтобы добавить еще деревья.

Обратите внимание, что после отпускания кнопки мыши ограничительная рамка появится только вокруг нового набора символов. Чтобы добавить экземпляры символа к существующему набору, необходимо сначала выделить его.

- **10** Не сбрасывая выделения с только что созданного набора символов, нажмите клавишу **Backspace** или **Delete**, чтобы удалить его.
- **11** Выбрав инструмент **Selection** (Выделение), выделите первый созданный вами набор символов **Trees**.
- 12 Выберите инструмент Symbol Sprayer (Распыление символов) и добавьте еще деревьев к первому набору. Вместо того чтобы щелкать и перетаскивать указатель, попробуйте щелкать и сразу отпускать кнопку мыши, добавляя по одному дереву.



Совет. Если вас не устраивает положение дерева, вы можете выполнить команду меню Edit => Undo Spraying (Редактирование => Отменить: Распыление символов), удалив экземпляр, добавленный предыдущим щелчком мыши.

13 Выполните команду меню

File \Rightarrow **Save** (Файл \Rightarrow Сохранить) и оставьте набор символов выделенным.

Редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами

Кроме **Symbol Sprayer** (Распыление символов), пользователям программы Illustrator также доступны другие инструменты, позволяющие изменять размер, цвет, угол поворота и прочие параметры символов. Выполняя следующие шаги, вы отредактируете деревья в наборе символов **Trees**, используя инструменты для работы с символами с панели **Tools** (Инструменты).
Совет. Если при использовании инструмента Symbol Sizer (Размер символов) размер изменяется слишком быстро, дважды щелкните по иконке этого инструмента на панели Tools (Инструменты) и уменьшите значения параметров Intensity (Интенсивность) и Symbol Set Density (Плотность набора символов) в диалоговом окне Symbolism Tools Options (Параметры инструментов по работе с символами).

- Убедитесь, что по-прежнему выделен набор символов Trees и выбран инструмент Symbol Sprayer (Распыление символов) . Щелкните мышью по одному из деревьев, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), чтобы удалить этот экземпляр из набора.
- 2 Выберите инструмент Symbol Sizer (Размер символов) , расположенный на панели Tools (Инструменты) в той же группе инструментов, что и инструмент Symbol Sprayer (Распыление символов) Дважды щелкните по значку инструмента Symbol Sizer (Размер символов) и в открывшемся диалоговом окне Symbolism Tools Options (Параметры инструментов по работе с символами) задайте параметру Intensity (Интенсивность) значение 3.
- 3 Расположите указатель над одним из деревьев и выполните щелчок мышью, чтобы увеличить размер нескольких деревьев. Переместив указатель и установив его над другими деревьями, выполните щелчок мышью, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), чтобы уменьшить размер символов. Сделайте некоторые деревья меньше остальных.



Измените размер некоторых деревьев

Результат

Совет. Окружность вокруг указателя при выбранном инструменте для работы с символами (она настраивается с помощью параметра Diameter (Диаметр)) означает, что все символы, попадающие в нее, будут изменены тем или иным образом. Для изменения диаметра окружности воспользуйтесь клавишами [и]. Теперь вы измените местоположение части деревьев в наборе символов.

4 Выберите инструмент Symbol Shifter (Смещение символов) ≫ на панели Tools (Инструменты). Дважды щелкните по значку данного инструмента и в диалоговом окне Symbolism Tools Options (Параметры инструментов по работе с символами) задайте параметру Intensity (Интенсивность) значение 8, а затем щелкните по кнопке OK.

Чем больше значение параметра Intensity (Интенсивность), тем дальше вы можете переместить экземпляры символов.

5 Поместите указатель над одним из изображений дерева в выбранном наборе символов и переместите его вправо или влево. Уберите деревья с надписи «CENTRAL PARK» так, чтобы ее стало видно полностью.

Чем больше вы перемещаете указатель, тем дальше вы отодвигаете экземпляры символов. мент **Symbol Shifter** (Смещени

6 Выбрав инструмент Symbol Shifter (Смещение символов), несколько раз нажмите клавишу [, чтобы уменьшить диаметр кисти инструмента. Убедитесь, что диаметр окружности рядом с указателем инструмента не превышает размер отдельного экземпляра символа дерева. Нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните по одному из деревьев, чтобы переложить его на передний план.

и удерживая сочетание клавиш Shift+Alt (Windows) или Shift+Option (OS X), щелкните по одному из деревьев, чтобы переложить его назад.

Совет. Нажав

Измените порядок наложения экземпляров символа

Результат

- 7 Выберите инструмент Symbol Stainer (Обесцвечивание символов) . Не сбрасывая выделение с группы символов, поместите над ней указатель и несколько раз нажмите клавишу], чтобы увеличить диаметр кисти инструмента.
- 8 На панели Control (Управление) измените цвет заливки на New Local Yellow и начните щелкать мышью по деревьям.







Обратите внимание, что некоторые деревья располо-

жены поверх других, хотя должны быть позади них.

Далее вы исправите этот недочет с помощью инстру-

Для выполнения следующих шагов, возможно, вам

потребуется увеличить масштаб отображения набо-

мента Symbol Shifter (Смещение символов).

ра символов.



Совет. Чем дольше вы удерживаете кнопку мыши, тем сильнее обесцвечивается экземпляр символа. Попробуйте несколько раз быстро нажать кнопку мыши. Если вы не удовлетворены внесенными изменениями, вы можете воспользоваться командой меню Edit ⇒ Undo Staining (Редактирование ⇒ Отменить: Обесцвечивание символов), либо щелкнуть по экземплярам символа, удерживая клавишу Alt (Windows) или Option (OS X), чтобы уменьшить колоризацию символов.



Совет. В программе Illustrator доступно еще несколько инструментов по работе с символами, вы можете с ними поэкспериментировать — например, с инструментом Symbol Styler (Стили символов) , позволяющим применять стили графики к экземплярам символов в наборе. Чтобы подробнее узнать о доступных инструментах по работе с символами, см. раздел «Инструменты по работе с символами и наборы символов» в справочных материалах программы Illustrator.

Э Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Копирование и редактирование наборов символов

Набор символов рассматривается как один объект. Чтобы отредактировать экземпляры символов в наборе, необходимо использовать соответствующие инструменты из панели **Tools** (Инструменты). Тем не менее вы можете скопировать экземпляры символов и видоизменить копии с помощью инструментов для работы с символами.

Далее вы скопируете набор символов Trees.

- Выберите инструмент Selection (Выделение) к и щелчком мыши выделите набор символов Trees.
- 2 Нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Option (OS X). Перетащите копии экземпляров влево и вниз, расположив их в левой нижней части области «CENTRAL PARK» (см. рисунок). Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.



Примечание. К набору символов можно применить разнообразные типы трансформирования. Кроме того, можно изменить размер набора символов, перетаскивая точки ограничительной рамки с помощью инструмента Selection (Выделение).

3 Выберите инструмент Symbol Shifter (Смещение символов) № на панели Tools (Инструменты). Дважды щелкните по его значку и в открывшемся диалоговом окне задайте параметру Intensity (Интенсивность) значение 9. Нажмите кнопку ОК. Переместите деревья в набо-



ре символов так, чтобы они умещались на зеленой области парка, как показано на рисунке. Вы можете изменить диметр кисти инструмента, нажав клавишу [или]. Это действие позволит вам перенести меньшее (большее) количество деревьев.

4 Используя инструмент Symbol Shifter (Смещение символов) и удерживая клавишу Shift, щелкните мышью по деревьям, чтобы перенести их на передний план. Щелкните по деревьям, удерживая клавиши Shift+Alt (Windows) или Shift+Option (OS X), чтобы переложить изображения деревьев назад.



- 5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение).
- **6** Выполните команду меню File \Rightarrow Save (Файл \Rightarrow Сохранить).

Coxpaнeниe иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их оттуда

• Примечание.

Библиотеки символов сохраняются в файлах формата Adobe Illustrator (.ai). Сохранение часто используемых логотипов или других иллюстраций в виде символов делает работу с программой Illustrator комфортнее. Однако символы, созданные в одном документе, к сожалению, недоступны в других документах. В следующей части урока вы сохраните созданные вами символы как новую библиотеку, что сделает их доступными в других документах и для других пользователей.

В палитре Symbols (Символы) щелкните по кнопке Symbol Libraries Menu (Меню «Библиотеки символов») и выберите в появившемся меню команду Save Symbols (Сохранить символы).

• Примечание. При сохранении символов в виде отдельной библиотеки в окне при этом должен быть открыт и активен содержащий их документ. Save Symbols... 3D Symbols Arrows Artistic Textures Celebration

Symbols

2 В диалоговом окне Save Symbols As Library (Сохранить символы как библиотеку) выберите папку для сохранения фай-

ла библиотеки символов, например, **Desktop** (Рабочий стол). Дайте файлу имя **map_symbols.ai**. Щелкните по кнопке **Save** (Сохранить).

• Примечание. Когда вы открываете диалоговое окно Save Symbols As Library (Сохранить символы как библиотеку) в первый раз, по умолчанию открывается папка Symbols (Символы). Вы можете сохранять создаваемые вами библиотеки в этой папке. Illustrator распознает все библиотеки, хранимые здесь, и делает их доступными в меню Symbol Libraries (Библиотеки символов).

▶ Совет. При сохранении библиотеки в папку по умолчанию допускается создавать вложенные папки и структурировать их по своему усмотрению. В будущем вы сможете легко обратиться к этим папкам, используя кнопку Symbol Libraries Menu (Меню «Библиотеки символов») или выполнив команду Window ⇒ Symbol Libraries ⇒ User Defined ⇒ ваша библиотека символов (Окно ⇒ Библиотеки символов ⇒ Определяемый пользователем ⇒ ваша библиотека символов).

- 3 Не закрывая файл map.ai, создайте новый документ, выбрав команду меню File ⇒ New (Файл ⇒ Новый). Оставьте без изменений настройки по умолчанию и щелкните по кнопке OK.
- 4 В палитре Symbols (Символы) щелкните по кнопке Symbol Libraries Menu (Меню «Библиотеки символов») 📷 и выберите в появив-

шемся меню команду **Other Library** (Другая библиотека). Откройте папку, в которую сохранили библиотеку **map_symbols.ai**, выберите ее и щелкните по кнопке **Open** (Открыть).

Откроется плавающая палитра с именем **map_symbols**. Вы можете закрепить ее в доке или оставить как есть. Палитра будет открыта до выхода из программы Illustrator. При повторном запуске Illustrator палитра не откроется.

- **5** Перетащите какие-либо символы библиотеки **map_symbols** из палитры в окно документа.
- 6 Выполните команду меню File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть) и откажитесь от сохранения нового файла.
- 7 Закройте библиотеку map_symbols.
- 8 Для файла map_symbols.ai выполните команду меню File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить), а затем закройте его.

Проецирование символа на трехмерный объект

Вы можете спроецировать любую двухмерную иллюстрацию, сохраненную как символ в палитре **Symbols** (Символы), на выбранные поверхности трехмерного объекта. Подробную информацию о проецировании символов на поверхности трехмерного объекта см. в уроке 12.

Символы и интеграция с Adobe Flash

В программе Illustrator также существует поддержка экспорта символов в файлы формата SWF и SVG. При экспорте во Flash-приложение в качестве типа символа следует выбрать вариант **Movie Clip** (Видеоролик). В дальнейшем, работая в Adobe Flash, можно будет при необходимости выбрать другой тип. Кроме того, Illustrator позволяет задать 9-фрагментное масштабирование, чтобы обеспечить правильное масштабирование видеороликов при использовании в качестве компонентов пользовательского интерфейса.

Созданную в программе Illustrator графическую композицию легко будет открыть в среде редактирования Flash или непосредственно в проигрывателе Flash Player. Объекты можно копировать и вставлять через буфер обмена, сохранять файлы в формате SWF или экспортировать непосредственно в программу Flash. Кроме того, в Adobe Illustrator предоставляется поддержка динамического текста и символов Flash.

Работа с символами в программе Illustrator подразумевает ту же последовательность действий, что и во Flash.

- Шаг 1: создание символа. При создании символа в программе Illustrator в диалоговом окне Symbol Options (Параметры символа) нужно дать символу имя и указать специфичные для Flash параметры: тип символа — Movie Clip (Видеоролик) — который используется по умолчанию для Flash-символов, расположение сетки регистрации Flash и направляющие 9-фрагментного масштабирования. Кроме того, многие из сочетаний клавиш, применяемых в программах Illustrator и Flash, совпадают, например, клавиша F8 используется для создания символа.
- Шаг 2: редактирование символов в изолированном режиме
- Шаг 3: свойства и связи символа
- Шаг 4: статические и динамические текстовые объекты, а также объекты для ввода текста.

Далее вы создадите кнопку, сохраните ее в виде символа, свойства которого затем измените.

- Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Reset Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Восстановить Основные сведения).
- **2** Выполните команду меню File \Rightarrow New (Файл \Rightarrow Новый).
- **3** В диалоговом окне **New Document** (Новый документ) выберите профиль **Web** в раскрывающемся списке **Profile** (Профиль). Для остальных параметров оставьте значения по умолчанию и щелкните по кнопке **OK**.
- 4 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). Дайте файлу имя buttons.ai и выберите для сохранения папку Lesson14. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным тип файла Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений установки по умолчанию и щелкните по кнопке OK.
- 5 Выполните команду меню Window ⇒ Symbol Libraries ⇒ Web Buttons And Bars (Окно ⇒ Библиотеки символов ⇒ Web-кнопки и панели).
- 6 В меню палитры Symbols (Символы) ■ выберите пункт Small List View (Маленькие миниатюры и имена).
- 7 Перетащите символ Bullet 4-Forward из палитры Web Buttons And Bars (Web-кнопки и панели) на монтажную область. Закройте группу палитр Web Buttons And Bars (Web-кнопки и панели)
- 8 Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, перетащите правый верхний угол кнопки, удерживая клавишу Shift, чтобы увеличить ее

размер примерно в два раза по сравнению с исходным. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор.

9 Не сбрасывая выделения с кнопки, на панели **Control** (Управление) введите текст **Home** в поле **Instance Name** (Имя экземпляра). Нажмите клавишу **Enter** или **Return**.

Параметр Instance Name (Имя экземпляра) необязателен при работе в программе Illustrator и используется для отличия одного экземпляра символа от другого. Задание имени экземпляра для каждой кнопки полезно при импорте данных из Illustrator в рабочую область программы Flash с помощью команды меню File \Rightarrow Import \Rightarrow Import To Stage (Файл \Rightarrow Импорт \Rightarrow Импортировать в рабочую область).

- **10** Убедитесь, что кнопка все еще выделена. Перетащив ее вправо, нажмите и удерживайте сочетание клавиш **Shift+Alt** (Windows) или **Shift+Option** (OS X) для создания копии кнопки. Отпустите кнопку мыши, а затем модифицирующие клавиши.
- **11** На панели **Control** (Управление) введите текст **Info** в поле **Instance Name** (Имя экземпляра). Нажмите клавишу **Enter** или **Return**.







Измените размер экземпляра символа

Присвойте имя экземпляру символа

12 Убедитесь, что одна из кнопок все еще выделена, и щелкните по кнопке Symbol Options (Параметры символа) ≧ в палитре Symbols (Символы) . Убедитесь, что выбран тип символа Movie Clip (Видеоролик) и установлены флажки Enable Guides For 9-slice Scaling (Включить направляющие 9-фрагментного масштабирования) и Align To Pixel Grid (Выровнять по пиксельной сетке). Щелкните по кнопке OK.

Теперь вы настроите направляющие 9-фрагментного масштабирования.





13 Используя инструмент Selection (Выделение), дважды щелкните по левой кнопке, чтобы перейти в режим изоляции. В появившемся диалоговом окне с предупреждением щелкните по кнопке OK. **14** Выберите инструмент **Zoom** (Масштаб) **4** на панели **Tools** (Инструменты) и щелкните три раза по левой кнопке для ее увеличения. Выполните команду меню **Select** ⇒ All (Выделение ⇒ Bce).

Команда **Select** ⇒ All (Выделение ⇒ Все) позволяет увидеть опорные точки фигур. При настройке направляющих 9-фрагментного масштабирования вам потребуется позиционировать их для указания масштабируемой части объекта (обычно это не углы).

15 Используя инструмент Selection (Выделение), перетащите правую направляющую влево, разместив ее за левым краем черной стрелки, как показано на рисунке.

С помощью 9-фрагментного масштабирования можно задать масштабирование типа «компонент-стиль» для символов графики и видеороликов.



- 16 Используя инструмент Selection (Выделение), дважды щелкните за пределами кнопки, чтобы выйти из режима изоляции.
- 17 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна), а затем команду File ⇒ Save (Файл ⇒ Сохранить).

Представление о параметрах символов Flash



Movie Clip (Видеоролик): для создания повторно используемых анимаций в программе Flash используйте символы видеороликов (называемых в программе Flash фрагментами ролика). Видеоролики обладают своей собственной временной шкалой (независимой от основной), рассматриваемой, как будто она вложена внутри основной временной шкалы. Она может содержать интерактивные элементы управления, звуки и даже экземпляры других видеороликов. Допускается так-

же размещать экземпляры видеороликов внутри временной шкалы символа кнопки, создавая анимированные кнопки. Кроме того, в видеоролики можно добавлять код на языке ActionScript. Align To Pixel Grid (Выровнять по пиксельной сетке): для создания символов, выровненных по пикселам, в диалоговом окне Symbol Options (Параметры символа) установите флажок Align To Pixel Grid (Выровнять по пиксельной сетке). После этого символы остаются выровненными по пиксельной сетке при расположении в любой позиции монтажной области, если их реальный размер не изменяется.

Enable Guides For 9-Slice Scaling (Включить направляющие 9-фрагментного масштабирования): посредством 9-фрагментного масштабирования можно задать масштабирование типа «компонент-стиль» для символов графики и видеороликов. Этот тип масштабирования позволяет создавать символы фрагмента ролика, масштабируемые так, чтобы их можно было использовать как компоненты пользовательского интерфейса, в противоположность типу масштабирования, обычно применяемому к графике и элементам дизайна.

Из справочных материалов программы Adobe Illustrator

Для выполнения следующих шагов на вашем компьютере должно быть установлено приложение Adobe Flash CS6.

- **1** Запустите программу Adobe Flash CS6.
- 2 Выполните команду меню File ⇒ New (Файл ⇒ Создать). Убедитесь, что в открывшемся диалоговом окне активна вкладка General (Общие) и в списке выбран пункт ActionScript 3.0. Щелкните по кнопке OK.
- В окне приложения Adobe Flash выполните команду меню File ⇒ Import ⇒ Import To Library (Файл ⇒ Импорт ⇒ Импортировать в библиотеку). Найдите файл buttons.ai, который вы ранее сохранили в приложении Illustrator, и щелкните по кнопке Import To Library (Импортировать в библиотеку). Откроется диалоговое окно Import «buttons.ai» To Library (Импортировать «buttons.ai» в библиотеку).

В этом диалоговом окне можно выбрать монтажную область для импорта, слои, способ импорта содержания и другие параметры. Флажок **Import Unused Symbols** (Импортировать неиспользуемые символы) в нижней части диалогового окна позволяет перенести все символы из палитры **Symbols** (Символы) программы Illustrator на панель **Library** (Библиотека) программы Flash. Это может быть полезным, например, при разработке набора кнопок для сайта, когда они отсутствуют на монтажной области программы Illustrator

• Примечание.

Если у вас нет программы Adobe Flash CS6, посетите сайт компании Adobe, чтобы скачать бесплатную тридцатидневную пробную версию программы: **www.adobe.** com/downloads/.

4 Щелкните по кнопке **ОК**.



- 5 Откройте панель Library (Библиотека), щелкнув по ярлыку вкладки в правой части рабочего пространства. Щелкая по стрелкам слева от названий папок, раскройте содержащиеся в них ресурсы, в том числе символ Bullet 4-Forward в папке символов программе Illustrator.
- 6 Перетащитесимвол Bullet 4-Forward (Маркер 4-вправо) на монтажный кадр.
- 7 Выполните команду меню File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть), что-



бы закрыть файл Flash. Откажитесь от сохранения изменений. Закройте приложение Flash и вернитесь к Adobe Illustrator. Закройте все открытые файлы программы Illustrator.

Контрольные вопросы

- 1 Назовите три преимущества использования символов.
- 2 Как обновить существующий символ?
- **3** Что не может быть символом?
- **4** Какой инструмент для работы с символами используется для вращения экземпляров в наборе символов?
- **5** Если использовать инструмент для работы с символами в области с двумя различными символами, на какой из них подействует инструмент?
- 6 Как получить доступ к символам из других документов?
- 7 Назовите два способа перенести символы из Adobe Illustrator в программу Flash.

Ответы

- 1 Преимущества использования символов заключаются в следующем:
 - можно легко применять многочисленные фигуры;
 - меняя один символ, можно сразу же обновлять все его экземпляры;
 - можно проецировать иллюстрации на трехмерные объекты (эта тема подробно освещена в уроке 12).
- 2 Чтобы изменить существующий символ, нужно дважды щелкнуть по его значку в палитре **Symbols** (Символы) или по экземпляру символа на монтажной области. После этого можно будет внести изменения в режиме изоляции.
- 3 Нельзя использовать в качестве символа изображение, которое не является встроенным.
- 4 Для вращения экземпляров символов в наборе используется инструмент Symbol Spinner (Вращение символов).
- **5** Если использовать инструмент для работы с символами в области, содержащей два экземпляра различных символов, инструмент подействует только на тот из них, который активен в палитре **Symbols** (Символы).
- 6 Получить доступ к символам в сохраненных документах можно, щелкнув по кнопке Symbol Libraries Menu (Меню «Библиотеки символов») № в нижней части палитры Symbols (Символы) и выбрав в появившемся меню команду Other Library (Другая библиотека); также можно выбрать команду Other Library (Другая библиотека); также можно выбрать команду Other Library (Другая библиотека) в меню палитры Symbols (Символы) или воспользоваться командой меню Window ⇒ Symbol Libraries ⇒ Other Library (Окно ⇒ Библиотеки символов ⇒ Другая библиотека).
- 7 Чтобы скопировать и вставить через буфер обмена один или несколько символов из Adobe Illustrator в программу Flash, нужно выполнить команду меню File ⇒ Import ⇒ Import To Stage (Файл ⇒ Импорт ⇒ Импортировать в рабочую область) или команду File ⇒ Import ⇒ Import To Library (Файл ⇒ Импорт ⇒ Импортировать в библиотеку).

15 КОМБИНИРОВАНИЕ ГРАФИКИ ILLUSTRATOR С ФАЙЛАМИ ДРУГИХ ПРИЛОЖЕНИЙ ADOBE

Обзор урока

В этом уроке вы научитесь:

- различать векторную и растровую графику;
- помещать связанную и встроенную графику Adobe Photoshop в файл Adobe Illustrator;
- создавать и редактировать простую обтравочную маску;
- создавать и редактировать обтравочную маску из нарисованной фигуры;
- создавать и редактировать обтравочную маску из составного контура;
- создавать непрозрачные маски для отображения части объектов;
- захватывать образцы цвета из помещенного изображения;
- работать с палитрой Links (Связи);
- заменять одно помещенное изображение другим и обновлять документ;
- экспортировать файлы со слоями в формат программы Adobe Photoshop.

D

Для выполнения урока потребуется около часа. Если это необходимо, удалите со своего жесткого диска папку предыдущего урока и скопируйте на него папку **Lesson15**.



В файл программы Adobe Illustrator можно легко добавить изображение, созданное в графическом растровом редакторе. Этот способ хорошо подходит для того, чтобы посмотреть, как будет выглядеть фотография при ее встраивании в векторную иллюстрацию, или чтобы применить к растровым изображениям специальные эффекты Illustrator.

Начало работы

Прежде чем начать работу, вам необходимо восстановить настройки программы Adobe Illustrator CS6 по умолчанию. Затем вы откроете файл с окончательным вариантом иллюстрации для этого урока, чтобы ознакомиться с тем, что вам предстоит создать.

- Чтобы инструменты, панели и палитры функционировали так, как описано в книге, удалите или переименуйте файл установок программы Adobe Illustrator CS6 — см. раздел «Восстановление настроек по умолчанию».
- **2** Запустите программу Adobe Illustrator CS6.

• Примечание. Если вы еще не сделали этого, скопируйте на жесткий диск используемого компьютера файлы примеров для данного урока, расположенные в папке Lesson15 на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс» — см. раздел «Копирование файлов официального учебного курса».

3 Выполните команду меню File ⇒ Open (Файл ⇒ Открыть) и откройте файл L15end_1. аі, расположенный в папке Lesson15. Файл содержит изображение плаката фермерского рынка. В ходе урока вы добавите к этому плакату изображения и отредактируете их. Оставьте файл открытым, чтобы сверяться при выполнении урока, или выполните команду меню File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть).



Сейчас вы откроете исходный файл, используя приложение Adobe Bridge CS6.

Работа с программой Adobe Bridge

Adobe Bridge — это приложение, которое устанавливается одновременно с любым из компонентов программного пакета Adobe Creative Suite 6. С помощью Adobe Bridge можно просматривать рабочие материалы, управлять метаданными и совершать многие другие действия.

- Выполните команду File ⇒ Browse In Bridge (Файл ⇒ Обзор в Bridge), чтобы открыть приложение Adobe Bridge.
- 2 На расположенной слева панели Favorites (Избранное) щелкните по папке Desktop (Рабочий стол). На панели Content (Содержимое)

посередине окна найдите файл L15start_1.ai в папке Lesson15. Щелкните по этому файлу.



- **3** В нижней части панели **Content** (Содержимое) переместите вправо ползунковый регулятор, увеличив размер миниатюр.
- 4 В верхней части окна программы Bridge щелкните по кнопке Filmstrip (Диафильм) (или выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Filmstrip (Окно ⇒ Рабочая область ⇒ Диафильм)). Произойдет переключение к рабочей области Filmstrip (Диафильм), которая показывает увеличенное изображение выбранного объекта в области предварительного просмотра. Щелкните по кнопке Essentials (Основы), чтобы вернуться к исходной рабочей области.
- **5** В нижней части панели **Content** (Содержимое) переместите влево ползунковый регулятор, чтобы отобразились все миниатюры.
- 6 Убедитесь, что на панели Content (Содержимое) по-прежнему выбран файл L15start_1.ai. Щелкните по ярлыку вкладки Metadata (Метаданные) в правой части рабочего пространства, чтобы отобразить метаданные выбранного файла. Это может быть служебная информация цифровой камеры, сохраненные с документом образцы цвета и т. д. Щелкните по ярлыку вкладки Keywords (Ключевые слова), чтобы открыть эту панель.

С такими объектами, как изображения, можно связать ключевые слова, что позволяет выполнять поиск объектов по этим словам.

7 Чтобы создать ключевое слово, щелкните по символу «плюс» (+) в нижней части панели Keywords (Ключевые слова). Наберите текст marketposter в поле ввода и нажмите клавишу Enter или Return. Установите флажок слева от ключевого слова. После этого ключевое слово будет связано с выбранным файлом.

🔹 Примечание.

При первом запуске программы Adobe Bridge появится диалоговое окно с вопросом о том, следует ли стартовать Bridge при запуске системы. Щелкните по кнопке Yes (Да), если вы хотите, чтобы Bridge запускался автоматически. Щелкните по кнопке No (Нет), если предпочитаете открывать Bridge самостоятельно по мере необходимости.



8 Выполните команду меню Edit ⇒ Find (Редактирование ⇒ Найти). В диалоговом окне Find (Найти) в разделе Criteria (Критерии) выберите пункт Keywords (Ключевые слова) в первом слева раскрывающемся списке. Введите слово marketposter в крайнем справа текстовом поле. В расположенном посередине раскрывающемся списке оставьте без изменений значение contains (содержит) и щелкните по кнопке Find (Найти). На панели Content (Содержимое) будут отображены результаты поиска.

Source					
Look in: Lesson15	1		Sur 50.11	electric contraction	1.000
Critera			en fer in		
Keywords	*	contains	7	marketposter	29
Match: If any crite	: If any criteria are met		-		
Include All Subf	olders exed Files ((may be slow)			
and the second se	and the	Aller Martinetter			

- 9 Щелкните по крестику в правом верхнем углу панели Content (Содержимое), справа от кнопки New Search (Новый поиск), чтобы закрыть результаты поиска и вернуться к папке. Обзор файлов и работа с метаданными и ключевыми словами представляют собой лишь некоторые из многих предоставляемых Adobe Bridge возможностей. Для получения более подробной информации о программе см. соответствующие справочные материалы.
- **10** Дважды щелкните по файлу L15start_1.ai на панели Content (Coдержимое), чтобы открыть его в программе Illustrator. Не закрывайте приложение Adobe Bridge.

- 11 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна) в окне программы Illustrator.
- 12 Выполните команду меню Window ⇒ Workspace ⇒ Essentials (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Основные сведения), чтобы сбросить рабочую среду Essentials (Основные сведения) в состояние по умолчанию.



13 Выполните команду меню File ⇒ Save As (Файл ⇒ Сохранить как). Дайте файлу имя mar-

ketposte.ai и выберите для сохранения папку Lesson15. В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) оставьте выбранным тип файла Adobe Illustrator (*.AI/ai) и щелкните по кнопке Save (Сохранить). В диалоговом окне Illustrator Options (Параметры сохранения в формате Illustrator) оставьте без изменений установки по умолчанию и щелкните по кнопке OK.

Комбинирование иллюстраций

Создаваемые в программе Illustrator композиции можно разнообразным образом комбинировать с изображениями из других графических приложений, получая множество интересных результатов. Совместное использование нескольких приложений позволяет комбинировать изображения с плавными переходами тонов и штриховые рисунки. Даже несмотря на то, что в программе Illustrator можно создавать определенные типы растровых изображений, для выполнения многих задач по редактированию такого рода графики все же лучше подходит Adobe Photoshop. Отредактированные изображения затем можно разместить в монтажной области программы Illustrator.

В этом уроке пошагово описан процесс создания составных изображений, включая комбинирование растровых изображений с векторной графикой и совместное использование приложений. Вы добавите обработанные в программе Photoshop фотографии на плакат, созданный в Adobe Illustrator. Затем вы настроите цвет фотографии, примените к ней маску и захватите из фотографии образец цвета для использования в Illustrator. После этого вы обновите помещенное изображение и выполните экспорт плаката в формат Photoshop.

Векторная графика в сравнении с растровой

Приложение Adobe Illustrator создает векторную графику, которая содержит фигуры, описываемые математическими выражениями. Векторная графика состоит из линий, сохраняющих свою четкость при изменении масштаба. Векторная графика лучше всего подходят для иллюстраций, текста и графики, которые нужно масштабировать до различных размеров, — например, для логотипов.



Логотип нарисован как векторная иллюстрация, и при увеличении размера четкость его линий сохраняется

Растровая графика, или растровые изображения, основывается на сетке пикселов и создается в таких приложениях, как Adobe Photoshop. При работе с растровыми изображениями редактируются группы пикселов, а не объекты или фигуры. Так как растровая графика позволяет отобразить оттенки цветов с едва уловимыми различиями, она подходит для изображений с плавными переходами тонов — например, для фотографий или рисунков, созданных в программах редактирования изображений. Недостаток растровых изображений заключается в том, что они теряют четкость при увеличении размера.



Логотип преобразован в растровое изображение — и теряет четкость при увеличении размера

Принимая решение, что использовать для создания и комбинирования изображений — Illustrator или приложение для работы с растровой графикой, такое как Photoshop, - примите во внимание то, из каких элементов состоит изображение, и то, как это изображение будет использовано. Как правило, следует использовать Illustrator, если требуется создать рисунок или текст с четкими линиями, который будет одинаково хорошо выглядеть при любой степени увеличения. Для разработки макета одиночной страницы в большинстве случаев также предпочтительнее использовать Illustrator, так как эта программа предоставляет большую по сравнению с Photoshop гибкость при работе с текстом и при повторном выборе, перемещении и изменении изображений. Конечно, в программе Illustrator можно создавать и растровые изображения, но набор инструментов для редактирования пикселов в ней сильно ограничен. Используйте Photoshop для работы с изображениями, в которых необходимо редактировать отдельные пикселы, корректировать цвет и применять другие специальные эффекты. Используйте Adobe InDesign для всех видов дизайнерских работ: от открытки до многостраничной книги, такой, как данный «Официальный учебный курс».

Импорт файлов Adobe Photoshop

Изображения в формате Photoshop можно импортировать в программу Illustrator с помощью команд **Open** (Открыть), **Place** (Поместить) и **Paste** (Вставить), а также путем перетаскивания. Illustrator поддерживает большую часть данных Photoshop, в том числе композиции слоев, собственно слои, редактируемый текст и контуры. Таким образом файлы переносятся между Photoshop и Illustrator без потери возможности их редактирования.

• **Примечание.** Скрытые корректирующие слои Photoshop импортируются в Illustrator, несмотря на то, что остаются недоступными (*корректирующие слои* изменяют цвет или оттенок изображения, не затрагивая значения цветопередачи пикселов). При выполнении обратного экспорта в Photoshop эти слои восстанавливаются.

При использовании команды File ⇒ Place (Файл ⇒ Поместить) перенесенные файлы, независимо от типа изображения (JPG, GIF, PSD и т. п.), могут быть встроенными или связанными. При добавлении в документ Illustrator встроенного файла в файле Illustrator сохраняется копия встраиваемого изображения — и размер файла Illustrator увеличивается в соответствии с размером добавляемого. При добавлении связанного файла он остается отдельным внешним файлом, а в файл Illustrator помещается лишь ссылка на него. Использование связанных файлов — прекрасный способ обеспечить воспроизведение в Adobe Illustrator всех изменений, вносимых в помещенное изображение. Связанный файл всегда должен сопровождать файл Illustrator. В противном случае ссылка будет разорвана, и помещенное изображение не появится в иллюстрации.

• Примечание.

В программе Illustrator включена поддержка цветового пространства Device N. Например, если вы создадите двухцветное изображение в Photoshop и поместите его в программе Illustrator, плашечные цвета будут корректно разделены и напечатаны.

Помещение файла Photoshop

1 В окне приложения Illustrator CS6 выполните команду меню Window ⇒ Layers (Окно ⇒ Слои), чтобы открыть палитру Layers (Слои). В палитре Layers (Слои) выделите слой Woman.

При помещении в документ изображение добавляется к выделенному слою. Вы используете слой **Woman** помещенного изображения. Этот слой уже содержит белый круг, который вы можете видеть на монтажной области



- 2 Выполните команду меню File ⇒ Place (Файл ⇒ Поместить).
- 3 Перейдите к файлу carrots. psd, расположенному в папке Lesson15\images и выделите его. Убедитесь, что в диалоговом окне Place (Поместить) установлен флажок Link (Ссылка).



По умолчанию помещенные файлы Photoshop являются связанными. При этом при редакти-

ровании исходного файла изменения будут воспроизведены в помещенном изображении в программе Illustrator. Если сбросить флажок Link (Ссылка), то PSD-файл будет встроен в документ Illustrator.

4 Щелкните по кнопке **Place** (Поместить).

Обратите внимание, что изображение моркови размещено по центру окна документа. Изображение выделено, на нем видны точки ограничительной рамки и диагональные линии. Также обратите внимание на панель **Control** (Управление). Помимо прочей информации об изображении вы увидите слова **Linked File** (Связанный файл) — это говорит о том, что изображение связано с исходным файлом. Выполнив щелчок по словам **Linked File** (Связанный файл), можно открыть палитру **Links** (Связи), что вы и сделаете чуть позже.



Трансформирование помещенного изображения

Вы можете создавать копии помещенных изображений в файле Illustrator, а также выполнять над ними различные трансформации, аналогично действиям над другими объектами. В отличие от векторной графики, при работе с растровыми изображениями нужно всегда помнить об их разрешении. Сейчас вы переместите изображение **carrots.psd**, измените его размер и угол наклона.

- Убедитесь, что изображение по-прежнему выделено. Используя инструмент Selection (Выделение) ▶, перетащите изображение вниз и вправо, разместив его над верхней частью белого круга в нижнем правом углу монтажной области. Возможно, вам потребуется прокрутить окно документа вниз.
- 2 Удерживая сочетание клавиш Alt+Shift (Windows) или Alt+Option (OS X) и используя инструмент Selection (Выделение), перетащите правую верхнюю точку ограничительной рамки в направлении центра изображения, пока ширина не станет равна приблизительно 4,5 in. Отпустите кнопку мыши и клавиши-модификаторы. По-



Совет. Чтобы трансформировать помещенное изображение, можно также открыть палитру Transform (Трансформирование) с помощью команды меню Window ⇒ Transform (Окно ⇒ Трансформирование) и изменить в ней значения параметров.

сле изменения размера обратите внимание, что значение PPI (Pixels Per Inch — Пикселов на дюйм) на панели **Control** (Управление) равно приблизительно **157**. Значение PPI представляет собой разрешение изображения. При работе в программе Illustrator если сделать изображение меньше, его разрешение увеличится, и наоборот.

3 Используя инструмент Selection (Выделение), поместите указатель с внешней стороны правого верхнего угла ограничительной рамки. Когда указатель примет вид двунаправленной изогнутой стрелки, перетащите указатель вверх и влево, повернув изображение примерно на 13°. Если включены «быстрые» направляющие,



вы увидите значение на метке рядом с указателем.

4 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

🍳 Примечание.

Трансформирование связанного изображения в программе Illustrator и любые манипуляции с его разрешением не приведут к изменению исходного документа. Они затрагивают только изображение в документе Illustrator.

Встраивание изображения Photoshop с композициями слоев

Дизайнеры часто создают несколько композиций макета страницы с целью демонстрации ее клиентам. Используя композиции слоев в Photoshop, можно создавать многочисленные варианты макета страницы в одном файле Photoshop, управлять ими и просматривать их.

Композиция слоев представляет собой мгновенный снимок состояния палитры **Layers** (Слои) в Photoshop. Она хранит следующую информацию о слоях:

- видимость виден слой или скрыт;
- положение слоя в документе;
- оформление стиль, примененный к слою, а также режим наложения слоя.

Для создания композиции слоев в программе Photoshop необходимо внести изменения в слои документа и щелкнуть по кнопке **Create New Layer Comp** (Создать новую композицию слоя) в нижней части палитры **Layer Comps** (Композиции слоев).

Для просмотра композиции слоев необходимо применить эту композицию в документе.

Композиции слоев можно экспортировать в отдельные файлы, в один PDF-файл или в веб-галерею фотографий. Также можно выбрать одну из композиций слоев при помещении файла Photoshop в программу Il-lustrator.

Далее вы поместите и встроите файл Photoshop с композициями слоев в документ Illustrator.

- 1 В палитре Layers (Слои) щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя Woman, чтобы скрыть содержимое слоя. Выделите слой Background.
- 2 Выполните команду меню View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна) в том случае, если вы увеличили масштаб при выполнении предыдущих шагов.



- 3 Выполните команду меню File ⇒ Place (Файл ⇒ Поместить).
 - 4 Перейдите к файлу market.psd, расположенному в папке Lesson15\ image, и выделите его. Сбросьте флажок Link (Ссылка), а затем нажмите кнопку Place (Поместить).

• Примечание.

При помещении изображения в документ оно располагается по центру окна. Вот почему вы подогнали монтажную область по размеру окна документа — чтобы изображение было размещено по ее центру. Примечание. Если сбросить флажок Link (Ссылка), то PSD-файл будет встроен в документ Illustrator. Диалоговое окно Photoshop Import Options (Параметры импорта формата Photoshop) появляется только в том случае, если флажок Link (Ссылка) сброшен.

- 5 В диалоговом окне Photoshop Import Options (Параметры импорта формата Photoshop) сделайте следующее:
 - поставьте флажок Show Preview (Показать миниатюру), если он не был поставлен автоматически;
 - в раскрывающемся списке Layer Comp (Композиция слоев) выберите пункт All (Все);



- установите переключатель в положение Convert Layers To Objects (Преобразовать слои в объекты);
- поставьте флажок Import Hidden Layers (Импортировать скрытые слои), чтобы выполнить импорт слоев, скрытых в программе Photoshop.

Щелкните по кнопке ОК.

• **Примечание.** В процессе помещения изображения может появиться предупреждение о цветовом режиме. Это означает, что цветовой профиль импортируемого изображения не совпадает с профилем документа Illustrator. При появлении такого предупреждения сейчас или при импорте следующих изображений щелкните по кнопке **OK**.

Вместо того чтобы сводить все слои файла в один, вы преобразуете слои Photoshop в объекты, потому что файл **market.psd** содержит несколько слоев.

6 В палитре Layers (Слои) щелкните по треугольнику ≥ слева от слоя Background, чтобы развернуть его содержимое. При необходимости перетащите вниз нижний край палитры, чтобы отобразилось больше слоев. Щелкните по треугольнику слева от подслоя market.psd, чтобы развернуть его содержимое.



Обратите внимание на все подслои **market.psd**. Они были слоями Photoshop и появились в палитре **Layers** (Слои) в программе Illustrator, потому что вы не выполнили сведение изображения при импорте из файла формата Photoshop. Также обратите внимание, что при выделенном изображении на странице в левой части панели **Control** (Управление) отображается слово **Group** (Группа) и ссылка **Multiple Images** (Несколько изображений). Если поместить в документ Illustrator файл Photoshop и при этом в диалоговом окне **Photoshop Import Options** (Параметры импорта формата Photoshop) выбрать преобразование слоев в объекты, то Illustrator будет рассматривать слои как отдельные изображения в группе.

7 Установите в неактивное положение переключатель Visibility (Видимость) подслоя Color Fill 1, чтобы скрыть его.

• Примечание. Возможно, вам потребуется увеличить размер палитры Layers (Слои), чтобы вывести на экран имена объектов полностью.

- 8 Выбрав инструмент Selection (Выделение), перетащите изображение рыночной площади вниз так, чтобы его нижняя граница наложилась на нижнюю направляющую обтравки красного цвета.
- 9 Выберите команду Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.





Коррекция цвета помещенного изображения

Для коррекции цвета помещенных изображений, которые были встроены, используются разнообразные методы и инструменты. Можно преобразовать изображение в другую цветовую модель (RGB, CMYK, градации серого) или изменить значения компонентов цвета. Можно сделать цвета более насыщенными (темными), менее насыщенными (светлыми) или инвертировать их (создать негатив).

Далее вы поместите изображение и выполните коррекцию цвета. Затем вы примените к этому изображению маску.

В палитре Layers (Слои) щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя Background, чтобы спрятать его. Щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоев Corn и Berries, чтобы отобразить их на монтажной области. После этого выделите слой Berries. Слой Corn содержит изображение кукурузы



Совет. Для получения более подробной информации о цветовых моделях и изменении цвета см. разделы «О цветах в цифровой графике» и «Применение эффекта» в справочных материалах программы Illustrator.

и текст «LOCAL». Вы поместите другое изображение, настроите цветопередачу и примените к этому изображению маску.

- 2 Выполните команду меню File ⇒ Place (Файл ⇒ Поместить).
- **3** Перейдите к файлу **berries.psd**, расположенному в папке **Lesson15**\images, и выделите его. В диалоговом окне **Place** (Поместить) установите флажок **Link** (Ссылка) и щелкните по кнопке **Place** (Поместить).

• **Примечание.** При каждом следующем помещении изображения в документ Illustrator для флажка **Link** (Ссылка) автоматически выбирается последнее использованное состояние.

- 4 Не сбрасывая выделение с изображения ягод, дважды щелкните по значку инструмента Rotate (Поворот) → на панели Tools (Инструменты). Задайте параметру Rotate Angle (Угол) значение -90 и щелкните по кнопке OK.
- 5 На панели Control (Управление) щелкните по верхней средней точке индикатора неподвижных точек
 ☐. Задайте параметру Y значение -0,125 in. Щелкните по кнопке Constrain Width And Height Proportions (Сохранить соотношение ширины и высоты) ☐. Задайте параметру W (Ш) значение 70% (обязательно введите символ %). Нажмите клавишу Enter или Return.



• Примечание. На рисунке показаны значения до нажатия клавиши Enter или Return.

• Примечание.

В зависимости от разрешения экрана вашего компьютера, элементы управления палитры **Transform** (Трансформирование) могут не отображаться на панели **Control** (Управление). Данная палитра также открывается командой меню **Window > Transform** (Окно **>** Трансформирование).

Чтобы иметь возможность выполнить коррекцию цвета изображения, оно должно быть встроенным в файл Illustrator. Если изображение является связанным, то коррекции цвета, подобные тем, которые вы собираетесь сделать, можно выполнить в Photoshop, после чего они будут воспроизведены в программе Illustrator. Однако иногда бывает нужно встроить изображение, чтобы не беспокоиться об отслеживании связанных файлов.

6 Убедитесь, что изображение berries.psd по-прежнему выделено на монтажной области. Выполните команду меню Edit ⇒ Copy (Редак-

тирование \Rightarrow Копировать), а затем команду меню Edit \Rightarrow Paste In Front (Редактирование \Rightarrow Вставить на передний план). Не сбрасывая выделения с созданной копии изображения, выберите команду Object \Rightarrow Hide \Rightarrow Selection (Объект \Rightarrow Спрятать \Rightarrow Выделенное).

7 Используя инструмент Selection (Выделение), щелкните по исходному изображению для его выделения. На панели Control (Управление) нажмите кнопку Embed (Встроить).

Если бы файл berries.psd содержал несколько слоев, открылось бы диалоговое окно Photoshop Import Options (Параметры импорта формата Photoshop), в котором можно было бы установить дополнительные параметры. Теперь вы должны увидеть на панели Control (Управление) слово Embedded (Встроенный).

- 8 Не сбрасывая выделения с изображения, выполните команду меню Edit ⇒ Edit Colors ⇒ Adjust Color Balance (Редактирование ⇒ Редактировать цвета ⇒ Коррекция цветового баланса).
- 9 В диалоговом окне Adjust Colors (Настройка цветов) переместите ползунковые регуляторы или введите процентные значения в модели СМҮК, чтобы изменить цвета изображения. Для перемещения между полями можно нажимать клавишу Tab. Чтобы сделать изображение более красным, мы задали следующие значения: C=-30, M=-30, Y=-30, K=0. Вы можете указать другие значения и немного поэкспериментировать. Установите флажок Preview (Просмотр), чтобы видеть результаты вносимых изменений. Щелкните по кнопке OK.

Примечание. Возможно, для того чтобы увидеть результат, вам потребуется устанавливать и сбрасывать флажок Preview (Просмотр) в диалоговом окне Adjust Colors (Настройка цветов) при каждом изменении параметров.

1. 9	Adjust Colors		
	Color Mode: CMYK Conyett Cyan: Magenta: Yellow:		-30 %
	Black: Adjust Options '	✓ <u>s</u> troke	
	Preview		Cancel

• Примечание. Если позже вы решите скорректировать цвета того же изображения, выбрав команду меню Edit ⇒ Edit Colors ⇒ Adjust Color Balance (Редактирование ⇒ Редактировать цвета ⇒ Коррекция цветового баланса), для всех компонентов цвета будет установлено значение 0.

10 Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Наложение маски на изображение

Обтравочный контур, или маска, обрезает изображение таким образом, что через форму маски оказывается видна только его часть. В качестве маски должен выступать только векторный объект, однако наложить маску можно на любое изображение. Допускается также импортировать маски, созданные в файлах Photoshop. Обтравочная маска и маскируемый объект вместе называются обтравочным набором.

Применение обтравочной маски к изображению

В этом коротком разделе вы создадите простую обтравочную маску для изображения **berries.psd**.

1 Используя инструмент Selection (Выделение) к, выделите изображение man.psd. Щелкните по кнопке Mask (Маска) на панели Control (Управление). К изображению будет применена обтравочная маска, имеющая форму и размер изображения.

Совет. Еще один способ создания обтравочной маски состоит в том, чтобы использовать режим Draw Inside (Рисовать внутри объектов). Он позволяет рисовать внутри объектов, устраняя необходимость в нескольких задачах, таких как рисование и изменение порядка наложения объектов, или рисование, выделение и создание обтравочной маски. Подробную информацию о режимах рисования вы можете найти в уроке 3.

2 В палитре Layers (Слои) щелкните по треугольнику слева от слоя Content, чтобы развернуть его содержимое. Щелкните по треугольнику слева от верхнего подслоя <Clip Group> (<Группа обтравки>), чтобы развернуть содержимое этого подслоя.

• Примечание. Чтобы отобразить имена подслоев полностью, возможно, вам потребуется увеличить размер палитры.



• Примечание.

Применить обтравочную маску можно также, выбрав команду меню **Object ⇒ Clipping Mask ⇒ Make** (Объект ⇒ Обтравочная маска ⇒ Создать). Обратите внимание на подслой **<Clipping Path>** (<Обтравочный контур>). Это и есть маска, которую вы создали, щелкнув по кнопке **Mask** (Маска) на панели **Control** (Управление). Подслой **<Clip Group>** (<Группа обтравки>) представляет собой *обтравочный набор*, содержащий маску и маскируемый объект.

Далее вы отредактируете эту простую маску.

Редактирование маски

Чтобы отредактировать обтравочный контур, его сначала нужно выделить. Illustrator предлагает несколько способов решения этой задачи.

Убедитесь, что изображение ягод по-прежнему выделено. На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Edit Contents (Редактировать содержимое) . Обратите внимание, что в палитре Layers (Слои) теперь выделен подслой berries.psd (находящийся в подслое <Clip Group> (<Группа обтравки>)). Щелкните по кнопке Edit Clipping Path (Редактировать обтравочный контур) . Вы увидите, что в палитре Layers (Слои) в строке подслоя <Clipping Path> (<Обтравочный контур>) появился маркер выделения.

Когда объект замаскирован, вы можете редактировать его и его маску как по отдельности, так и вместе. При первом щелчке по объекту, к которому применена маска, программа перейдет в режим одновременного редактирования маски и объекта.

- 2 Убедитесь, что кнопка Edit Clipping Path (Редактировать обтравочный контур) активна. Выполните команду меню View ⇒ Outline (Просмотр ⇒ Контуры).
- З Используя инструмент Selection (Выделение) к, перетащите вверх нижнюю среднюю точку ограничительной рамки выделенной маски, чтобы наложить нижнюю границу обтравочного контура на верхнюю границу изображения кукурузы (горизонтальная линия над словом «LOCAL»).
- 4 Выполните команду меню View ⇒ Preview (Просмотр ⇒ Иллюстрация).



Совет. Вы также можете отредактировать обтравочный контур, применив к нему такие параметры трансформирования, как поворот или наклон либо воспользовавшись инструментом Direct Selection (Прямое выделение) Ъ. 5 Выбрав инструмент Selection (Выделение), нажмите и удерживайте клавишу Alt (Windows) или Options (OS X). Щелкните мышью по правой средней опорной точке и начните перетаскивание влево. Перетаскивайте опорную точку до пересечения с красной обтравочной направляющей. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишумодификатор.



- 6 Щелкните по кнопке Edit Contents (Редактировать содержимое) на панели Control (Управление), чтобы теперь отредактировать не маску, а изображение berries.psd. Используя инструмент Selection (Выделение), перетащите изображение ягод немного вверх. Обратите внимание, что вы перемещаете изображение, а не маску.
- 7 Выполните команду меню Edit ⇒ Undo Move (Редактирование ⇒ Отменить перемещение).

Когда кнопка Edit Contents (Редактировать содержимое) 📑 находится в активном состоянии, вы можете применить к изображению разные виды трансформирования, в том числе масштабирование, перемещение, поворот и многое другое.

- 8 В палитре Layers (Слои) щелкните по треугольнику № слева от подслоя <Clip Group> (<Группа обтравки>), чтобы свернуть его содержимое.
- 9 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Маскирование объекта фигурой

В этом разделе вы создадите обтравочную маску для изображения **carrots.psd**, которая будет иметь форму круга. Чтобы создать маску для изображения, оно должно находиться на переднем плане.

- **1** В палитре Layers (Слои) щелкните по переключателю Visibility (Видимость) слоя Woman, чтобы отобразить его содержимое.
- 2 Выбрав инструмент Selection (Выделение) ⊾ выделите изображение carrots.psd, щелкнув по нему мышью.

- 3 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Arrange** ⇒ **Send To Back** (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить назад). После этого действия на монтажной области должен отобразиться белый круг.
- 4 Очертите прямоугольник выделения вокруг белого круга и изображения carrots.psd в нижнем правом углу монтажной области, чтобы выделить оба объекта.
- 5 Выполните команду меню **Object** ⇒ **Clipping Mask** ⇒ **Make** (Объект ⇒ Обтравочная маска ⇒ Создать).





Оба объекта выделены

Для изображения carrots.psd создана маска

Вы можете редактировать изображение **carrots.psd** и обтравочную маску по отдельности, как вы поступили ранее с маской и изображением ягод.

Совет. Также при желании вы можете использовать в качестве обтравочной маски текст. Все, что для этого нужно — создать текст, убедиться, что он находится на маскируемом объекте, и выполнить команду меню Object ⇒ Clipping Mask ⇒ Make (Объект ⇒ Обтравочная маска ⇒ Создать).

6 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Маскирование объекта несколькими фигурами

В этом разделе вы создадите маску для скрытого изображения **berries.psd** из текста, преобразованного в контуры. Чтобы создать обтравочную маску из нескольких фигур, их необходимо преобразовать в составной контур.

- Если потребуется, выполните команду View ⇒ Fit Artboard In Window (Просмотр ⇒ Подогнать монтажную область по размеру окна).
- 2 В палитре Layers (Слои) щелкните по треугольнику № слева от слоя Background, чтобы свернуть его содержимое. Затем, если будет необходимо, прокрутите список палитры Layers (Слои), чтобы увидеть содержимое слоя Berries. Обратите внимание, что подслой berries. psd скрыт.

- **3** Щелкните по переключателю **Visibility** (Видимость) подслоя **berries**. **psd**, чтобы отобразить его на монтажной области.
- 4 Щелкните по столбцу Selection (Выделение) справа от подслоя <Group> (<Группа>) ниже слоя Berries. На монтажной области будут показаны контуры букв. Выберите команду Object ⇒ Arrange ⇒ Bring To Front (Объект ⇒ Монтаж ⇒ Переложить вперед).

При выделенных фигурах букв, составляющих слово **FRESH**, в левой части панели **Control** (Управление) отображается слово **Group** (Группа). Дело в том, что данный текстовый объект был преобразован в контуры с помощью команды **Type** ⇒ **Create Outlines** (Текст ⇒ Преобразовать в кривые), чтобы в дальнейшем в случае необходимости вы бы могли отредактировать фигуры букв.



5 Выполните команду меню Object \Rightarrow Compound Path \Rightarrow Make (Объект \Rightarrow Составной контур \Rightarrow Создать).

Обратите внимание, что группа букв будет размещена в одном слое с именем **«Compound Path»** («Составной контур»). Оставьте новый составной контур выделенным. Команда **Compound Path** (Составной контур) таковой из двух или более объектов. Составной контур действует как сгруппированные объекты. Данная команда позволяет вам создавать сложные фигуры, прилагая при этом меньшее количество усилий, чем при выполнении аналогичных задач с помощью инструментов рисования или команд группы **Pathfinder** (Обработка контуров).

• Примечание. Для создания составного контура из нескольких объектов эти объекты не обязательно группировать.

6 При выделенном составном контуре щелкните по изображению ягод, удерживая клавишу Shift, чтобы выделить оба объекта. Щелкните • Совет. Вы также можете выполнить команду меню Object \Rightarrow Clipping Mask \Rightarrow Make (Объект \Rightarrow Обтравочная маска \Rightarrow Создать). правой кнопкой мыши (Windows) или щелкните, удерживая клавишу **Ctrl** (OS X), по составному контуру и выберите в контекстном меню команду **Make Clipping Mask** (Создать обтравочную маску). Вы увидите, что на панели **Control** (Управление) появятся кнопки



Edit Clipping Path (Редактировать обтравочный контур) 📰 и Edit Contents (Редактировать содержимое) 🔛.

- 7 Не сбрасывая выделения с группы текста FRESH, откройте палитру Graphic Styles (Стили графики), щелкнув по ее значку . Щелкните по стилю графики Large text, чтобы добавить эффект тени к выделенной группе объектов.
- 8 Щелкните по значку палитры Stroke (Обводка) , чтобы открыть ее. Задайте параметру Stroke weight (Толщина) значение 3 pt. При необходимости измените цвет обводки на белый, щелкнув по полю Stroke

(Обводка) на панели **Tools** (Инструменты) и выбрав образец белого цвета в палитре **Swatches** (Образцы).

9 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.



Создание непрозрачной маски

Непрозрачная маска отличается от обтравочной тем, что позволяет не только замаскировать объект, но также изменить степень прозрачности иллюстрации. Непрозрачная маска создается и редактируется с помощью палитры **Transparency** (Прозрачность).

В этом разделе вы создадите непрозрачную маску из составного контура, чтобы изображение **market.psd** выцветало в голубой цвет фонового изображения.

- 2 Щелкните по переключателям Visibility (Видимость) 🔤 слоев Berries, Corn



и **Woman**, чтобы скрыть их. Щелкните по переключателю **Visibility** (Видимость) слоя **Background**, чтобы отобразить его содержимое на монтажной области. Выделите слой **Background**.

3 Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) ■ на панели Tools (Инструменты) и щелкните приблизительно в центре монтажной области. В диалоговом окне Rectangle (Прямоугольник) задайте параметру Width (Ширина) значение 8,75 in, а параметру Height (Высота) значение 4,2 in. Щелкните по кнопке OK. Получившийся прямоугольник будет использован для создания маски.

• **Примечание.** Объект, который планируется использовать для создания непрозрачной маски (называемый маскирующим), должен быть самым верхним из выделенных объектов на монтажной области. Если это единичный объект, как, например, прямоугольник, то его не нужно преобразовывать в составной контур. Если же маску планируется создать из нескольких объектов, то их необходимо сгруппировать.

- 4 Нажмите клавишу D, чтобы установить цвета заливки и обводки по умолчанию.
- 5 Выбрав инструмент Selection (Выделение) ▶, переместите прямоугольник так, чтобы его нижняя граница наложилась на нижнюю обтравочную направляющую красного цвета в центре монтажной области. Не сбрасывайте выделение с прямоугольника.
- **6** Удерживая клавишу **Shift**, щелкните по изображению **market.psd**, чтобы добавить его к выделению.
- 7 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Transparency (Прозрачность) . чтобы открыть ее. Щелкните по кнопке Make Mask (Создать маску). После нажатия кнопка Make Mask (Создать маску) изменится на Release (Освободить). Если вы щелкнете по кнопке еще раз, программа отменит маску изображения.



Stroke Gristian & Transparency >> += Normal • Opacky: Dow • Mairet Ke



Маска размещена

Создайте непрозрачную маску

Результат

Редактирование непрозрачной маски

Сейчас вы настроите только что созданную вами непрозрачную маску.

Совет. Для отключения и включения непрозрачной маски можно также выбрать в меню палитры Transparency (Прозрачность) команду Disable Opacity Mask (Выключить непрозрачную маску) или Enable Opacity Mask (Включить непрозрачную маску). В палитре **Transparency** (Прозрачность) щелкните, удерживая клавишу **Shift**, по миниатюре маски (которая выглядит как белый прямоугольник на черном фоне), чтобы отключить маску.



Обратите внимание, что на миниатюре маски в палитре **Transparency** (Прозрачность) поя-

вятся красные диагональные линии, и что на монтажной области изображение **market.psd** снова будет отображено полностью.

- 2 В палитре **Transparency** (Прозрачность) щелкните по миниатюре маски, удерживая клавишу **Shift**, чтобы снова включить маску.
- 3 Щелкните по миниатюре маски в палитре Transparency (Прозрачность) для выделения маски.



Щелчок по непрозрачной маске в палитре **Transparency** (Прозрачность) позволяет выделить маску (прямоугольный контур) на монтажной области. Если она не выделена, вы-

делите ее с помощью инструмента **Selection** (Выделение) **№**. Сейчас вы не сможете изменять другие объекты. Также обратите внимание, что на вкладке окна документа отображается текст **<Opacity Mask>/Opacity Mask** (<Непрозрачная маска>/Непрозрачная маска). Это говорит о том, что вы редактируете именно ее.

- 4 Щелкните в правой части рабочей среды по значку палитры Layers (Слои) ■, чтобы развернуть ее. Вы увидите, что там отображается слой <Opacity Mask> (<Непрозрачная маска>). Это означает, что в данный момент выделена маска, а не иллюстрация, для которой она была создана.
- 5 Не сбрасывая выделения с маски, щелкните по раскрывающемуся списку Fill Color (Цвет заливки) на панели Control (Управление) и выберите черно-белый линейный градиент с именем White, Black.

Теперь вы увидите, что вместо белого цвета градиента прорисовывается изображение **market.psd**, а там, где заливка переходит в черный цвет, это изображение скрыто. Перетекание цвета из белого в черный постепенно скрывает изображение.

- 6 Выполните команду меню View ⇒ Hide Gradient Annotator (Просмотр ⇒ Спрятать градиентный аннотатор).
- 7 Убедитесь, что в нижней части панели **Tools** (Инструменты) выбрано поле Fill (Заливка).
- 8 Выберите инструмент Gradient (Градиент) 🔄 на панели Tools (Инструменты). Щелкните примерно в центре составной фигуры и, удерживая клавишу Shift, перетащите указатель к верхнему ее краю, как показано на рисунке ниже. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу Shift.
- 9 Щелкните по значку палитры Transparency (Прозрачность) ; обратите внимание, что вид маски изменился и в палитре Transparency (Прозрачность).







Применена градиентная заливка по умолчанию

Настройка градиента

Результат в палитре

10 Выберите команду View ⇒ Show Gradient Annotator (Просмотр ⇒ Показать градиентный аннотатор).

Далее вы переместите изображение, не изменяя положения непрозрачной маски.

По умолчанию при выделении миниатюры изображения в палитре **Transparency** (Прозрачность) изображение и маска оказываются связаны между собой, поэтому при перемещении изображения на монтажной области будет двигаться и маска.

- 11 В палитре Transparency (Прозрачность) щелкните по миниатюре изображения. Теперь вы уже не редактируете маску. Щелкните по значку связи В между миниатюрой изображения и миниатюрой маски. Это позволит перемещать изображение и маску независимо друг от друга.
- 12 Выбрав инструмент Selection (Выделение), начните перемещение изображения market.psd вниз. Во время перетаскивания удерживайте нажатой клавишу Shift, чтобы изображение перемещалось только по вертикали. Отпустите кнопку мыши, а затем клавишу-модификатор,
• Примечание. Значок связи в палитре Transparency (Прозрачность) доступен, только когда выделена миниатюра изображения, а не миниатюра маски. чтобы увидеть, где теперь располагается рисунок. Перетаскивайте его до тех пор, пока общий вид не будет примерно таким, как показано на рисунке.



- **13** В палитре **Transparency** (Прозрачность) щелкните по значку с изображением разорванной связи . При этом миниатюра изображения вновь будет связана с миниатюрой маски.
- **14** Выполните команду меню **Select** ⇒ **Deselect** (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Захват образцов цвета из помещенных изображений

Вы можете захватывать образцы цвета, то есть копировать цвета, из помещенных изображений, чтобы применять в дальнейшем к другим объектам на монтажной области. Это позволяет легко добиться единообразия цветов в файле, комбинирующем изображения и графику Illustrator.

В этом разделе вы воспользуетесь инструментом **Eyedropper** (Пипетка) для захвата образцов цвета из помещенного изображения и примените их к другому объекту.

- Убедитесь, что в палитре Layers (Слои) содержимое всех слоев свернуто, после чего щелкните по переключателям Visibility (Видимость) слоев Banner, Berries, Corn и Woman, чтобы отобразить их на монтажной области.
- 2 Выберите инструмент Selection (Выделение) к и щелкните по изображению белого баннера позади текста «MERIDIEN».



3 Убедитесь, что в нижней части панели **Tools** (Инструменты) выделено поле **Fill** (Заливка).

MERIDIEN

При желании вы можете захватить образцы цвета из других изображений и объектов.

Захваченный образец цвета будет применен к выделенному логотипу.

5 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Связи изображений

При помещении в программу Illustrator связанных или встроенных изображений их список находится в палитре Links (Связи). Вы можете использовать палитру Links (Связи) для управления связанными и встроенными изображениями. В палитре показываются их миниатюры, а также значки их состояния. С помощью палитры Links (Связи) вы можете просмотреть изображения, встроенные в документ или привязанные к нему, заменить помещенное изображение, обновить то, которое было изменено во внешней программе, или же отредактировать привязанную графику в той программе, в которой она создавалось, например, в Photoshop.

Поиск информации о связи

Иногда при помещении изображений в документ Illustrator информация о том, где сохранен исходный файл, какие трансформации были к нему применены (например, поворот или масштабирование) и т. п. может оказаться весьма полезной.

1 Выполните команду меню Window \Rightarrow Links (Окно \Rightarrow Связи).

Взглянув на открывшуюся палитру Links (Связи), вы увидите список всех изображений, помещенных вами в документ. Те из них, где справа от миниатюры отображается имя файла, являются связанными, без имени файла — встроенными. Кроме того, вы можете отличить встроенное изображение от связанного по значку

• Примечание. Удерживание клавиши Shift при использовании инструмента Eyedropper (Пипетка) позволяет применять к выделенному объекту только захваченный цвет. Если не нажимать клавишу Shift, к выделенному объекту будут применены все атрибуты оформления. 2 Дважды щелкните по изображению berries.psd (справа от миниатюры которого стоит имя файла), чтобы открыть диалоговое окно Link Information (Информация о связанном элементе).



В диалоговом окне Link Information (Информация о связанном элементе) вы найдете такую информацию, как местоположение исходного файла, его тип, дата создания и обновления, сведения о примененных трансформациях и т. д.

- **3** Нажмите кнопку **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно **Link Informa***tion* (Информация о связанном элементе).
- 4 Прокрутите вниз список палитры Links (Связи) и выделите в этом списке файл с именем carrots.psd.
- 5 В нижней части палитры Links (Связи) щелкните по кнопке Go To Link (Перейти к связанному элементу) №. Изображение carrots.psd будет показано в центре окна документа.



6 На панели Control (Управление) щелкните по подчеркнутому оранжевому словосоче-

танию Linked File (Связанный файл), чтобы открыть палитру Links (Связи). Это еще один способ доступа к палитре Links (Связи). Словосочетание Linked File (Связанный файл) отображается всякий раз при выделении связанного изображения или изображения, входящего в состав группы обтравки.

7 На панели Control (Управление) щелкните по имени файла carrots. psd, чтобы открыть контекстное меню настроек.

Появившееся контекстное меню повторяет команды меню палитры Links (Связи). Если бы вы выделили встроенное изображение, то вместо имени



файла на панели **Control** (Управление) отобразилось бы слово **Embedded** (Встроенный). При щелчке мышью по этому слову программа отображает то же самое меню, часть пунктов в котором недоступна.

8 Нажмите клавишу Esc, чтобы закрыть меню. Не сбрасывайте выделение изображения.

Замена связанного изображения

Вы можете легко заменить одно связанное или встроенное изображение на другое, чтобы обновить документ. Замещающее изображение располагается ровно в том месте, где было исходное, поэтому не возникает необходимости в повторном выравнивании, в случае если замещающее изображение совпадает по размерам с замещаемым. Если вы изменяли размер исходного изображения, возможно, вам потребуется изменить и размер замещающего, чтобы привести его в соответствие.

Сейчас вы замените изображение carrots.psd другим.

- 1 Выделив изображение carrots.psd, щелкните по кнопке Relink (Связать заново) в нижней части палитры Links (Связи).
- 2 В диалоговом окне Place (Поместить) перейдите к изображению woman.psd, расположенному в папке Lesson15\images, и выделите его. Убедитесь, что установлен флажок Link (Ссылка). Нажмите кнопку



Place (Поместить), чтобы заменить изображение моркови. Замещающее изображение (**woman.psd**) появится на рабочей области вместо изображения **carrots.psd**. При замене новому изображению не передаются никакие настройки цветопередачи замещаемого. Однако это не касается масок: они применяются и к замещающему изображению. Кроме того, любые настройки прозрачности и режимы слоев, приме-

ненные к другим слоям, могут повлиять на оформление помещенного изображения.

- **3** Закройте группу палитр Links (Связи).
- 4 Используя инстурмент Selection (Выделение) , щелкните по кнопке Edit Contents (Редактировать содержимое) на панели Control (Управление). Перемещайте новое изображение woman.psd до тех пор, пока оно не будет расположено так, как показано на рисунке.



Совет. Для перемещения изображения вы также можете воспользоваться клавишами ←, ↑, ↓ и → на клавиатуре.

- 5 На панели Control (Управление) щелкните по кнопке Edit Clipping Path (Редактировать обтравочный контур)
- 6 На панели Control (Управление) измените цвет обводки на белый и установите ее толщину в 3 пункта.
- 7 Выполните команду меню Select ⇒ Deselect (Выделение ⇒ Отменить выделение), а затем сохраните файл.

Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop

Вы можете не только открывать в программе Illustrator файлы формата Photoshop со слоями, но и сохранять файлы Illustrator со слоями для последующей работы с ними в графическом редакторе Photoshop. Перемещение файлов со слоями между приложениями Illustrator и Photoshop может быть очень полезным при создании и редактировании графики, предназначенной для печати или для публикации во Всемирной паутине. Вы можете сохранять иерархические связи слоев, устанавливая флажок Write Layers (Записать слои) при сохранении файла. Кроме того, вы можете открывать и редактировать текстовые объекты.

- Не закрывая файл marketposter.ai, выполните команду меню File ⇒ Export (Файл ⇒ Экспортировать).
- 2 В раскрывающемся списке Save As Type (Тип файла) (Windows) или Format (Формат) (OS X) выберите тип файла Photoshop (PSD). Перейдите к папке, в которой будете сохранен файл. Дайте файлу имя marketposter.psd и щелкните по кнопке Save (Сохранить) (Windows) или Export (Экспорт) (OS X).
- 3 Убедитесь, что в диалоговом окне Photoshop Export Options (Параметры экспорта в формате Photoshop) в раскрывающемся списке Color Model (Цветовая модель) выбрана модель СМҮК. Задайте значение разрешения High (300 ppi) (Высокое (300 ppi)) и убедитесь, что переключатель установлен в положение Write Layers (Сохранить слои). Для остальных параметров оставьте без изменений значения по умолчанию. Флажок Preserve Text Editability (Сохранить возможность редактирования текста) в данный момент должен быть недоступен, потому что весь текст уже преобразован в кривые. Щелкните по кнопке OK.

Совет. Чтобы экспортировать монтажные области в виде отдельных PSD-файлов, установите флажок Use Artboards (Использовать монтажные области) в диалоговом окне Export (Экспорт).

• Примечание.

После щелчка по кнопке **ОК** может появиться диалоговое окно с предупреждением. В этом случае щелкните по кнопке **ОК** уже в нем. • Примечание. Для сохранения файла иногда требуется некоторое время.

Совет. Можно также выполнять копирование и вставку через буфер обмена или перетаскивать документы из окна программы Illustrator в окно Photoshop. При выполнении копирования и вставки через буфер обмена открывается диалоговое окно с запросом о том, в виде объекта какого типа вы хотите переместить данные из Illustrator: Smart Object (Смарт-объект), Pixels (Пикселы), Path (Контур) или Shape Layer (Слой-фигура). Более подробные сведения о перемещении объектов из Illustrator в Photoshop можно найти в разделе «Создание дубликатов выделенных областей с помощью перетаскивания» в справочных материалах программы Illustrator.

- 4 Запустите программу Adobe Photoshop CS6. Откройте экспортированный файл.
- 5 Щелкните по ярлыку вкладки палитры Layers (Слои), чтобы отобразить ее. Обратите внимание на слои. Выполните команду меню File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть) и откажитесь от сохранения изменений.

• Примечание. Слишком сложные иллюстрации можно растрировать или свести все слои в один.

- **6** Закройте окно приложения Photoshop CS6 и вернитесь в программу Illustrator.
- 7 Выберите команду File ⇒ Close (Файл ⇒ Закрыть) и закройте файл marketposter.ai без сохранения изменений.

Illustrator и Adobe InDesign, Adobe Muse, Adobe Fireworks и Adobe Flash

Более подробные сведения о работе с файлами Illustrator в программах InDesign, Muse, Fireworks и Flash вы можете найти в PDF-файле **Adobeapps.pdf** на компакт-диске, прилагаемом к книге «Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс».

• Примечание.

Файлы Illustrator можно открыть и в предыдущих версиях Photoshop, но в этом уроке предполагается, что вы используете программу версии CS6.

Контрольные вопросы

- 1 Опишите разницу между связыванием и встраиванием изображений в программе Illustrator.
- 2 Какие типы объектов могут быть использованы в качестве маски?
- 3 Как создать непрозрачную маску для помещенного изображения?
- 4 Какие модификации цветов можно применить к выделенному объекту, используя эффекты?
- **5** Опишите, как выполняется замена в документе одного помещенного изображения другим.

Ответы

- Связанный файл это отдельный внешний файл, присоединенный к файлу формата Illustrator (AI) посредством ссылки. Связанные файлы не оказывают значительного влияния на размер файла Illustrator, но должны сопровождать последний, чтобы обеспечить сохранение связи и отображение помещенного изображения при открытии документа. Встроенный файл включается в состав файла Illustrator, при этом размер последнего увеличивается в соответствии с размером добавляемого файла. Поскольку встроенный файл является частью файла Illustrator, такая связь не разрывается. Обновить связанные и встроенные файлы можно, щелкнув по кнопке **Replace Link** (Обновить связь) в палитре Links (Связи).
- 2 В качестве маски может быть использован простой или составной контур, а также текст. Непрозрачные маски позволяется импортировать вместе с помещенными файлами Photoshop. Кроме того, можно создавать обтравочные маски слоев из любой фигуры, являющейся самым верхним объектом группы или слоя.
- З Чтобы создать непрозрачную маску, необходимо разместить объект, который будет использован в этом качестве, над маскируемым объектом. Затем нужно выделить маску и маскируемые объекты и выбрать команду Make Opacity Mask (Создать непрозрачную маску) в меню палитры Transparency (Прозрачность).
- 4 Можно применить эффекты для изменения цветовой модели (RGB, CMYK, градации серого) или настроить отдельные цвета выделенного объекта. Можно сделать цвета выделенного объекта более или менее насыщенными или инвертировать их. Модификации цветов можно применять как к помещенным изображениям, так и к объектам, созданным в программе Illustrator.
- 5 Чтобы заменить одно помещенное изображение другим, нужно выделить изображение в палитре Links (Связи), затем щелкнуть по кнопке Relink (Связать заново) и выбрать замещающее изображение. Для завершения операции нужно щелкнуть по кнопке Place (Поместить).

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

A

Adjust Colors (Настройка цветов), лиалоговое окно 568 Adobe Application Manager 22 Adobe Bridge 559 Adobe Certified 21 Adobe Community Help (Помощь сообщества Adobe) 91 Adobe Flash вставка объектов Illustrator 551 тип символа Movie Clip (Видеоролик) 532, 550 экспорт символов 547 Adobe Illustrator CS5 библиотеки образцов 252 веб-сайт и справка 91 возможности печати 487 возможности работы с текстом 291 Восстановление настроек по умолчанию 18, 20 доступные шрифты 301 запуск приложения 58 когда использовать Photoshop 561 копирование и вставка в Photoshop 583 копирование и вставка содержимого во Flash 551 новые возможности 23 помешение изображений Photoshop 39, 562 применение растровых эффектов 476 работа с символами 547 сохранение текущих установок 18

удаление текущих установок 19 экспорт файлов со слоями в Photoshop 582 Adobe InDesign когда использовать 561 Adobe Photoshop использование растровой графики 560 использование растровых эффектов в Illustrator 465, 476 использование файлов Illustrator со слоями 582 копидование и вставка из Illustrator 583 помещение файлов в Illustrator 39.562 создание композиции слоев 564 Adobe Photoshop CS6 запуск 17 установка 17 Align (Выравнивание), палитра выравнивание и распределение объектов 104 Appearance (Оформление), палитра 493 добавление дополнительной обводки и заливки 495 добавление цвета 246 редактирование эффектов 467 управление атрибутами объекта 47 Area Type Options (Параметры текста в области), диалоговое окно 298 Artboard Options (Параметры монтажной области), диалоговое окно 175, 177

Artboards (Монтажные области), палитра 171 Art Brush Options (Параметры объектной кисти), диалоговое окно 436

В

Blend Options (Параметры перехода), диалоговое окно 415, 416 Blend (Переход), инструмент модификация перехода 416 плавные цветовые переходы 419 создание перехода с заданным числом шагов 415 Blob Brush (Кисть-клякса), инструмент 454 объединение контуров 455 рисование 454 Blob Brush (Кисть-клякса), инструмент Eraser (Ластик) 457 Bring to Front (На передний план), команда 112 Brushes (Кисти), палитра 427 применение кистей 428 Brush Libraries Menu (Меню Библиотеки кистей), кнопка 427, 435, 438

С

Calligraphic Brush Options (Параметры каллиграфической кисти), диалоговое окно 429 Caps Lock, клавиша 205 Character Style Options (Параметры стиля символов), диалоговое окно 316 Character (Символ), палитра 300 Color Guide (Каталог цветов), палитра 247, 258 Color Picker (Палитра цветов), диалоговое окно 254 Color (Цвет), палитра 247, 256 полоса спектра цветов 247 Control (Управление), панель 60 Convert Anchor Point (Преобразовать опорную точку), инструмент 232

D

Define Perspective Grid (Определить сетку перспективы), диалоговое окно 363 Device N, цветовое пространство 561 Direct Selection (Прямое выделение), инструмент 98 Document Raster Effects Settings (Параметры растровых эффектов в документе), диалоговое окно 477 Document Setup (Параметры документа), диалоговое окно 176, 311 Drop Shadow (Тень), диалоговое окно 48, 456, 505

E

Edit Colors (Редактировать цвета), диалоговое окно 260 Eraser (Ластик), инструмент 160, 457 Extrude & bevel (Вытягивание и скос), объемные эффекты 478 Eyedropper (Пипетка), инструмент 257, 314

F

Fidelity (Отклонение), параметр инструмента Pencil (Карандаш) 235 Free Distort (Произвольное искажение), диалоговое окно 198 Free Transform (Свободное трансформирование), инструмент 194

G

Gap Options (Параметры зазоров), диалоговое окно 283 Glyphs (Глифы), палитра 306 Gradient (Градиент), палитра 395 Graphic Styles (Стили графики), палитра 501

Η

Hand (Рука), инструмент 78 Harmony Rules (Правила гармонии), раскрывающийся список 248, 259

I

Illuminate Styles (Стили подсветки), палитра 511

L

Layer Options (Параметры слоя), диалоговое окно 335 Layers (Слои), палитра 332 Live Paint Bucket (Быстрая заливка), инструмент 278

Μ

Magic Wand (Волшебная палочка), инструмент 102

Ν

Navigator (Навигатор), палитра 83 New Brush (Новая кисть), диалоговое окно 436 New Color Group (Новая цветовая группа), диалоговое окно 257 New Document (Новый документ), диалоговое окно 30, 122 New Swatch (Новый образец), диалоговое окно 250

0

Offset Path (Создать параллельный контур), диалоговое окно 48, 496

Ρ

Paintbrush Tool Options (Параметры инструмента Кисть), диалоговое окно 434 Paintbrush (Кисть), инструмент рисование 431 Paste Remembers Layers (Вставить скопированные слои), параметр 346 Path Eraser (Стирание контура), инструмент 433 Pathfinder (Обработка контуров), палитра 152 Pattern Brush Options (Параметры vзорчатой кисти), диалоговое окно 448 Pencil (Карандаш), инструмент 203, 233 Реп (Перо), инструмент 204 Photoshop обновления 22 Photoshop Import Options (Параметры импорта формата Photoshop), диалоговое окно 39 Place (Поместить), диалоговое окно 39, 562 Pucker & Bloat (Втягивание и раздувание), диалоговое окно 188

R

Recolor Artwork (Перекрасить графический объект), диалоговое окно 262, 264 Recolor With Preset (Перекрасить с помощью стиля), команда 270 Rectangle (Прямоугольник), диалоговое окно 272 Rectangle (Прямоугольник), инструмент 127 Revolve (Вращение), объемные эффекты 479 Right Vanishing Plane (Правая плоскость исправления перспективы), диалоговое окно 377 Rotate (Поворот), диалоговое окно 186 Rotate (Поворот), объемные эффекты 479

S

Saturate (Изменить насыщенность), диалоговое окно 538 Scissors (Ножницы), инструмент 223 Scribble (Каракули), эффект 471, 472 Selection (Выделение), инструмент 96 Send To Back (На задний план). команда 112 Shape Builder (Создание фигур), инструмент 149 Shape Builder Tool Options (Параметры инструмента Создание фигур), диалоговое окно 151 Smooth (Сглаживание), инструмент 433 Stroke (Обводка), палитра 224 Swatches (Образцы), палитра 247 Swatch Options (Параметры образцов), диалоговое окно 251, 258 Symbolism Tools Options (Параметры инструментов по работе с символами), диалоговое окно 539 Symbol Options (Параметры символа), диалоговое окно 54, 478, 531 Symbol Sprayer (Распыление символов), инструмент 539 Symbols (Символы), палитра 525, 527

T

Text Import Options (Параметры импорта текста), диалоговое окно 295 Text Wrap Options (Параметры обтекания текстом), диалоговое окно 322 Tools (Инструменты), панель 60 Transform Each (Трансформировать каждый), диалоговое окно 196, 534 Transform (Трансформирование), палитра 127 Transparency (Прозрачность), палитра 574 Туре On A Path Options (Параметры текста по контуру), диалоговое окно 326 Туре (Текст), инструмент 78, 299, 322

W

Warp Options (Параметры деформации), диалоговое окно 188, 317, 469

Ζ

Zoom (Масштаб), инструмент 76, 77

A

атрибуты оформления 493 использование стилей графики 501 переупорядочение 499 применение к слоям 351, 499 применение стилей графики из библиотек 507 создание и сохранение стилей графики 501

Б

библиотека сплошных цветов PANTONE 252 библиотеки кистей 435 образцов 252 символов 528 быстрая заливка 277 быстрая трассировка 40, 161 В

векторная графика 560 виджет переключения между плоскостями 365 виджет протяженности сетки 370 входной порт 296 выключка абзацев 310 выпуск за обрез 125 выравнивание направляющие выравнивания 98 обводки 139 объектов относительно друг друга 104 объектов по монтажной области 107 точек 105 выходной порт 296

Г

гладкие точки 210 графические планшеты 442 группы 108

Д

девяти-фрагментное масштабирование 549

3

замкнутый контур 142 зона перетаскивания 66

И

иллюстрация изменение положения с помощью инструмента Hand (Рука) 211 переназначение цветов 267 просмотр 75 раскрашивание 239 сохранение в виде символов 546 стирание 160 увеличение и уменьшение 76 индикатор выделенного слоя 333, 348 искажение объектов 188

К

каллиграфические кисти 428 кернинг 307 кисти каллиграфические 428 кисти из щетины 438 объектные 431 редактирование 429, 437 редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush (Кисть) 433 удаление мазков кисти 430 узорчатые 443 кисти из щетины 438 изменение параметров 438 комбинирование графики Adobe 559 композиция слоев 564 контекстные меню 74 контур 142 кривые редактирование 227 рисование 217 кривые Безье 208

Л

линейки 85, 179 изменение единиц измерения 126 начало координат 85, 179 отображение на сетке перспективы 386 типы линеек 179

Μ

маркер цвета на цветовом круге 262 методы окраски кистей 450 метод Tints (Полутона) 450 монтажные области выпуск за обрез 125, 176 выравнивание объектов 107 изменение параметров всех монтажных областей документа 176 копирование 172 линейки 179 навигация 80 переименование 177 перемещение с содержимым 176 переупорядочение 178 редактирование 173 упорядочение объектов 111

Η

набор символов 539 наклон объектов 189 начало координат 85 непрозрачная маска 574

0

оболочка 316 образцы символа 385 обтравочная маска 347 обтравочный набор 570 объектные кисти 431 437 изменение цвета 450 рисование с помощью инструмента Paintbrush (Кисть) 431 объект с переходом 414 объемные эффекты 478 ограничительная рамка использование 97 скрытие 222 окно документа 60 опорные точки выделение 98, 100 выравнивание 105 изменение размера и вида 100 преобразование между гладкими и угловыми точками 230 преобразование точек кривой в угловые 213 регулировка точек инструмента Pencil (Карандаш) 233 редактирование кривых 227 угловые и гладкие 210 удаление и добавление 228 оси Хи У 99, 181 открытый контур 139, 142 оттенки цвета 256

Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS6 16 копирование файлов урока 18 предварительные требования 16

Π

палитры 60 панель приложения 60, 61, 88, 89 переполнение текста 296 переходы между цветами и фигурами задание числа шагов перехода 415 изменение траектории перехода 416 модификация переходов 416 направление и угол градиентного перехода 398 объект с переходом 414 переходы между объектами 414 плавные цветовые переходы 419 применение линейного градиента 396 перспектива 357 плашечный цвет 252 порты 294 порядок наложения 111 профили переменной ширины 146 пунктирные линии 225

Ρ

распределение объектов 106 растровая графика 560 растровые изображения 560 режим изоляции редактирование слоев 353 режим изоляциивход и выход 108 режимы просмотра иллюстрации предварительный просмотр 79 просмотр в виде пикселов 79 просмотр контуров 78 просмотр наложения цветов 79 режимы рисования 126 Draw Behind (Рисовать за объектами) 126 Draw Inside (Рисовать внутри объектов) 126 Draw Normal (Рисовать в стандартном режиме) 126 режимы фигуры 153 родительская группа 110

С

сведение 354 Сертификация Adobe 21 сетка документа 130 сетка перспективы 359 стили 360 символ авторского права 307 символ торговой марки 306 символы 527 глифы 306 слои 334 соединение контуров 141 стиль абзаца 312 стиль графики 501 стиль символов 312 строка состояния 60

Τ

текст виды текста 291 изменение атрибутов текста 304 изменение цвета шрифта 303 импорт текста 294 обтекание 321 переполнение текста 296 форматирование 299 шрифты ОрепТуре 301 текст в области 291 отступ 299 против текста из точки 294 создание 292 текст из точки 291 Текстовый блок связанный. См. потоковые контейнеры текста

текст по контуру 291 траектория перехода 416 триадный цвет 252 угловые точки 210

У

узор 271 узорчатые кисти 443 элементы 443 указатели стрелок 224 управление цветом 487 управляющие линии 99 управляющие маркеры 210, 211, 231

Φ

файлы AI 31 файлы SWF и SVG 547 Файлы уроков 18

Ц

цветовая группа 257 цветовая модель 245 цветовой режим 245 СМҮК 245 RGB 245

Ш

шаблонный слой 230 шрифты ОрепТуре 301

Э

элементы управления цветом 246 эффекты векторные 465 применение 465 редактирование 467